



UNA E

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Maestría en:

Tecnología e Innovación Educativa

Optimización de Google Classroom para la enseñanza de mitos y ritos en área de lengua y literatura en estudiantes de octavo año de básica

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa

Autor:

CHUIM SHAKAI ROMULO DANILO

CI: 1600603946

Tutor: Mario Yautibug Msc.

CI: 0603660200

Azogues - Ecuador

01-noviembre-2023

Resumen

La falta de interés por las narraciones tanto escritas como orales, especialmente en el tema de mitos y ritos, mismas que son esenciales para la cultura y la identidad nacional, debido a estrategias tradicionales conductistas, provoca que se ejecute este estudio que tiene como objetivo analizar la efectividad de la implementación de Google Classroom en la asignatura de lengua y literatura para alcanzar un aprendizaje significativo. La metodología se basa en un paradigma positivista con un enfoque mixto. La población de estudio se compone de 29 alumnos que pertenecen al octavo año de EGB. Los resultados revelan que la implementación de esta plataforma promueve eficazmente la comprensión de textos orales y escritos de complejidad abstracta que recogen las creencias, mitos y ritos de la comunidad oriental del Ecuador. De tal forma que el 53.6% de los estudiantes se siente motivado en su aprendizaje al utilizar classroom y en otro asunto el 60.7% indica que no tiene problemas técnicos en usar esta plataforma. Finalmente, las conclusiones encontradas muestran que esta plataforma puede motivar al estudiante a aprender de forma autónoma y desarrollando sus competencias digitales desde entornos ubicuos, con lo cual se profundiza en la calidad de la enseñanza y se fortalece la identidad cultural en la comunidad.

Palabras clave: Google Classroom, Lengua y literatura, tecnología educativa, aprendizaje significativo

Abstract

The lack of interest in both written and oral narratives, especially in the topic of myths and rites, which are essential for culture and national identity, due to traditional behavioral strategies, causes this study to be carried out, which aims to analyze the effectiveness of the implementation of Google Classroom in the subject of language and literature to achieve meaningful learning. The methodology is based on a positivist paradigm with a mixed approach. The study population is made up of 29 students who belong to the eighth year of EGB. The results reveal that the implementation of this platform effectively promotes the understanding of oral and written texts of abstract complexity that collect the beliefs, myths and rites of the eastern community of Ecuador. In such a way that 53.6% of the students feel motivated in their learning when using classroom and in another matter, 60.7% indicate that they have no technical problems in using this platform. Finally, the conclusions found show that this platform can motivate students to learn autonomously and develop their digital skills from ubiquitous environments, thereby deepening the quality of teaching and strengthening cultural identity in the community.

Keywords: Google Classroom, Language and literature, educational technology, meaningful learning

Dedicatoria

Deseo expresar mi profunda gratitud a la Universidad Nacional de Educación por los espacios educativos que ha brindado para mostrar estos problemas tan latentes que ocurren dentro de las aulas de clase. Sin su apoyo, esta propuesta jamás hubiese visto la luz

A mi familia, mi fuente inagotable de inspiración y apoyo constante, les dedico este esfuerzo. Su paciencia y cariño ha sido la inspiración para terminar esta carrera y contribuir en la educación.

Finalmente, a mis docentes de maestría, gracias por ser mi faro en este viaje de conocimiento y crecimiento. Este trabajo es un reflejo de su apoyo inquebrantable, y les dedico con cariño los frutos de esta investigación.

Agradecimiento

En este camino de aprendizaje y superación, deseo expresar mi sincero agradecimiento a Dios por brindarme la fortaleza y la guía espiritual que me han sostenido en cada paso de este recorrido. A mis queridos hijos, quienes son mi fuente de motivación y alegría, les agradezco por comprender mis ausencias y apoyarme en esta búsqueda constante de conocimiento. Ustedes son mi mayor inspiración.

A mi estimado tutor, el Mgs. Mario Yautibug, agradezco su orientación, paciencia y sabiduría a lo largo de esta investigación. Su guía ha sido invaluable en mi proceso de crecimiento académico.

Este logro es el resultado del apoyo y la bendición de Dios, la comprensión y amor de mis hijos, y la sabiduría de mi tutor. A todos, les extiendo mi más profundo agradecimiento.

Índice

Resumen	III
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice de tablas	IX
Introducción	10
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1. Problema de investigación	12
1.1 Planteamiento del problema o problematización	12
1.2 Pregunta de investigación.....	13
1.3 Objetivos de investigación	13
1.4 Objetivo general	13
1.5 Objetivos específicos	13
1.6 Justificación	13
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	17
2. Antecedentes.....	17
2.1 Internacionales	17
2.2 Nacionales.....	18
2.3 Locales	18
3. Marco Legal	19
4. Marco Teórico.....	20
4.1 Fundamentos.....	20
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....	27
3. Marco Metodológico	27
3.1 Paradigma	27
3.2 Enfoque	27
3.3 Tipo de investigación	27
3.4 Diseño (fases o pasos)	28
Tabla 2 Fases de diseño del estudio	28
3.5 Población muestra o Informantes claves.....	28
3.6 Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información	29
3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	29
3.8 Operacionalización de las variables/categorías de estudio	30
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	31
4. Análisis e interpretación de la información	31
4.1 Cuantitativo.....	31
CAPÍTULO V: PROPUESTA.....	39

5.	Diseño de la propuesta de intervención educativa	39
5.1	Problemática.....	39
5.2	Justificación	40
5.3	Objetivo General de la propuesta.	41
5.4	Fundamentos teóricos.....	41
5.5	Fundamentos pedagógicos.....	44
5.6	Estructura de la propuesta (fases previstas para su. desarrollo, recursos, temporización)	46
5.6	Validación de la propuesta.....	55
	CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	57

Índice de tablas

Tabla 1 Ventajas de google classroom	24
Tabla 2 Fases de diseño del estudio	28
Tabla 3 Variable dependiente.....	30
Tabla 4 Variable independiente	30
Tabla 5 Género	31
Tabla 6 Edad	32
Tabla 7 ¿Has utilizado Google Classroom en tu proceso de aprendizaje?.....	32
Tabla 8 ¿Cómo calificarías tu nivel de habilidad en el uso de Google Classroom? .	33
Tabla 9 ¿Qué tan útil ha sido Google Classroom para acceder a materiales de estudio relacionados con mitos y ritos en Lengua y Literatura?	33
Tabla 10 ¿Cómo calificaría la facilidad de comunicación con tu profesor(a) a través de Google Classroom?.....	34
Tabla 11 ¿En qué medida sientes que Google Classroom ha contribuido a tu comprensión de los mitos y ritos en el área de Lengua y Literatura?.....	35
Tabla 12 ¿Te sientes motivado(a) para participar activamente en las actividades relacionadas con mitos y ritos en Google Classroom?	35
Tabla 13 ¿Has experimentado dificultades técnicas al utilizar Google Classroom para el aprendizaje de mitos y ritos?	36
Tabla 14 ¿Recomendarías el uso de Google Classroom para la enseñanza de mitos y ritos en el área de Lengua y Literatura a otros estudiantes?	37
Tabla 15 Cronograma de fases de la propuesta.....	46
Tabla 16 Actividad 1: Introducción a los Mitos y Ritos.....	49
Tabla 17 Actividad 2: Exploración de Mitos y Ritos en la Literatura.....	50
Tabla 18 Actividad 3: Creación de un Rito Narrativo	51
Tabla 19 Actividad 4: Debate sobre Mitos y Ritos Actuales.....	53

Introducción

En la actualidad, una columna de la sociedad es la educación, ya que permite la edificación de sociedades más desarrolladas y conscientes de su entorno, así como de la formación de sujetos con habilidades indispensables para su entorno. En este contexto, en la Institución Intercultural Bilingüe "Doce de Octubre", se llevó a cabo una observación participante en estudiantes de educación general básica, específicamente en octavo año. Los estudiantes en esta institución tienen acceso a la plataforma Google Classroom, una herramienta tecnológica que ha transformado la dinámica educativa al permitir la interacción entre docentes y alumnos en un entorno virtual.

Por otro lado, de acuerdo con Mallart (2020) las competencias adquiridas en la asignatura de lengua y literatura son indispensables y necesarias para la formación de una identidad propia en el alumnado, así como una construcción e identificación de la cultura de los estudiantes, ya que fomenta la apreciación de las raíces literarias y culturales de una sociedad. En este sentido, el tema de mitos y ritos es de suma importancia, ya que está estrechamente relacionado con la herencia cultural y la identidad nacional. Los mitos y ritos representan las narrativas fundacionales que dan forma a la cosmovisión de una sociedad y transmiten sus valores, creencias y tradiciones a las generaciones futuras.

Sin embargo, se observa una falta de entusiasmo por parte de los estudiantes de octavo grado de esta institución hacia el estudio de la lengua y la literatura, especialmente en lo que respecta a mitos y ritos, a pesar de la relevancia de este tema. Esta falta de interés de los estudiantes se ha convertido en un desafío pedagógico porque las estrategias de enseñanza convencionales utilizadas en las lecciones presenciales no logran involucrar a los estudiantes de manera efectiva.

Esta investigación investiga cómo optimizar el uso de Google Classroom para ayudar al estudiantado de la unidad educativa intervenida, pretende reestructurar el aprendizaje sobre mitos y ritos en el área de lengua y literatura. En este sentido, la aplicación y el uso de esta plataforma, permite generar oportunidades educativas y de enseñanza, de una manera personalizada, contextualizada y efectiva, lo cual deriva en una herramienta importante en el contexto educativo actual (Kraus et al., 2019).

De esta forma, el fin de este estudio es encontrar soluciones frente al desinterés en el tema de mitos y ritos. Por ello, es necesario cambiar la experiencia educativa del estudiantado a través del uso de plataformas educativas como google classroom y

entender que dentro del proceso educativo funge como aquella herramienta que pueda mejorar el proceso de enseñanza y fomentar un enfoque más significativo y participativo.

Durante el desarrollo de este estudio, se han identificado tanto fortalezas como oportunidades, pero también inconvenientes y limitaciones. Entre estas se destaca el acceso a tecnologías educativas avanzadas como Google Classroom, que brindan un marco propicio para la innovación pedagógica. Además, la implementación de un enfoque mixto en la metodología de investigación ayuda a generar una fotografía más clara de la experiencia educativa que se está estudiando, ya que combina datos numéricos y teóricos para sostener las posibles conjeturas que se están tratando. Por otro lado, se han enfrentado ciertos obstáculos, como la necesidad de adaptarse a las limitaciones tecnológicas de la institución y la disponibilidad de recursos. También se ha observado desafíos en la adaptación de los contenidos curriculares a un entorno virtual, lo que requiere una planificación y diseño pedagógico cuidadosos.

Esta investigación se divide en cinco capítulos que abordan cada uno de los diferentes aspectos del estudio. El Capítulo I se centra en el problema y desmenuza cada una de las observaciones que tiene este estudio referente a su justificación, objetivos y pregunta de investigación, además describe la investigación y proporciona una respuesta al problema. El Capítulo II se enfoca en el marco teórico, que proporciona una base conceptual sólida para comprender el uso de plataformas educativas y su vinculación con la pedagogía y conocimiento curricular del área de lengua y literatura.

El marco metodológico se aborda en el Capítulo III. Aquí se explica los procedimientos de recopilación de datos y cómo fue el desarrollo en campo de la experiencia de investigación planteada en este escrito. El Capítulo IV trata sobre el análisis e interpretación de los hallazgos. Finalmente, el Capítulo V presenta una propuesta basada en los hallazgos de la investigación que busca mejorar el aprendizaje de mitos y ritos en lengua y literatura mediante el uso de Google Classroom.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Problema de investigación

1.1 Planteamiento del problema o problematización

A lo largo de los últimos años, la tecnología ha avanzado de manera vertiginosa, convirtiéndose en una herramienta esencial en todos los aspectos de la vida, incluyendo el ámbito social. Este avance tecnológico ha brindado oportunidades para la innovación y la creación, abordando nuevas necesidades y desafíos (Moreno y Gutiérrez, 2020). En este contexto, el campo educativo también se ha visto obligado a adaptarse y dejar atrás prácticas obsoletas que no beneficiaban a los estudiantes, lo que ha resultado en una brecha generacional difícil de superar.

Según Paladines et al. (2022), el rápido avance de la tecnología ha brindado ventajas significativas para los estudiantes al mitigar problemas y fomentar el aprendizaje autónomo. Sin embargo, a pesar de estos avances, los educadores siguen utilizando métodos tradicionales que dificultan el logro de los objetivos educativos.

Por otro lado, de acuerdo con la UNESCO (2013), “las tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC) brindan la oportunidad de acceder al Trabajo de Integración Curricular” (p.1). En este sentido, los maestros pueden utilizar estas herramientas para crear clases atractivas y motivadoras que fomenten un aprendizaje significativo. Además, el Ministerio de Educación de Ecuador (2016), destaca que los maestros son responsables de despertar el interés de los discentes y así construir habilidades de comunicación y fomentar la participación activa, lo que mejora las relaciones interpersonales. Sin embargo, a pesar de las sugerencias de Ruales (2012), mismo que indica que se debe utilizar métodos pedagógicos como foros, juegos, debates y aplicaciones para la concreción educativa en el aula, muchas de las veces estas actividades se quedan en diseños teóricos sin aterrizarlos en la práctica educativa, esto debido a distintas situaciones

Los docentes, en respuesta a la pandemia, se vieron obligados a adquirir habilidades tecnológicas para la enseñanza en línea. Sin embargo, muchos de ellos han dejado de lado estas habilidades al regresar a la enseñanza presencial, alegando la falta de tiempo. Es importante destacar que existen plataformas amigables y de libre acceso, como Google Classroom, que facilitan el trabajo docente y que deberían ser dominadas para su óptimo uso. En las comunidades, se están perdiendo conocimientos

ancestrales, como los mitos y ritos, que forman parte de la historia cultural. A pesar de los esfuerzos del currículo para fomentar la enseñanza de estos saberes, en el área de Lengua y Literatura, no se les concede la importancia que merecen.

En este contexto, en la Institución Intercultural Bilingüe "Doce de Octubre", sus estudiantes tienen acceso a la plataforma Google Classroom y se ha procedido a analizar cómo es su comportamiento y desarrollo estudiantil con ella, determinando que los métodos de enseñanza tradicionales utilizados en clases presenciales no logran captar la atención de los estudiantes, lo que ha llevado a una enseñanza de tipo conductual. Como resultado de esta observación, se plantea la siguiente pregunta de investigación:

1.2 Pregunta de investigación

¿En qué medida contribuye el uso de Google Classroom al abordaje del tema de mitos y ritos en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de octavo de EGB?"

1.3 Objetivos de investigación

1.4 Objetivo general

Analizar la contribución del manejo de Google Classroom en el tema de mitos y ritos dentro de la asignatura de Lengua y Literatura dirigida al estudiantado de octavo de EGB.

1.5 Objetivos específicos

Fundamentar teóricamente los postulados fundamentales relativos a Google Classroom y su interacción con el entorno educativo

Determinar estrategias pedagógicas que se pueden aplicar con la aplicación de Google Classroom para fomentar el aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo de EGB

Diseñar una propuesta educativa aplicando Google Classroom en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Intercultural Bilingüe Doce de Octubre.

1.6 Justificación

Por lo tanto, el fin de este estudio es motivar a los educadores a utilizar herramientas y métodos de aprendizaje activos, en particular herramientas digitales

como plataformas digitales que permitan fomentar la participación y la interacción con el contenido de lengua y literatura para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, de tal forma que se llegue a la comprensión del conocimiento curricular, en este caso, sobre mitos y ritos en la asignatura de lengua y literatura. Al mismo tiempo, se busca maximizar la eficiencia del trabajo de los docentes al aprovechar los beneficios que ofrece esta plataforma educativa, como el tablero de tareas, la calificación instantánea de actividades y la capacidad de diseñar interacciones enriquecedoras mediante la compatibilidad con varias aplicaciones externas, Incluye herramientas de gamificación como Pear Deck, Classcraft y Quizziz (Paladines et al., 2022, p. 500).

La importancia de esta investigación se debe al rápido cambio que ha experimentado el sistema educativo en respuesta al avance tecnológico. Es así que en el contexto específico de la Unidad Intercultural Bilingüe "Doce de Octubre", no se han realizado investigaciones de esta naturaleza previamente. Por lo tanto, surge la necesidad de promover y optimizar la utilización de medios digitales que permitan a los estudiantes explorar y comprender los mitos y ritos. Estos mitos y ritos representan un componente valioso de la cultura ancestral ecuatoriana, y su transmisión a las futuras generaciones se considera esencial (UNESCO, 2013).

En otro punto, la socialización de la investigación con los estudiantes ha generado una sólida motivación para aplicar Google Classroom en relación con los mitos y rituales. En cuanto a su utilidad, esta investigación favorece inmediatamente a 29 estudiantes de educación básica que cursan los primeros niveles de secundaria. Además, contribuye al desarrollo de capacidades investigativas, creativas y participativas que son fundamentales en la sociedad contemporánea para lograr un aprendizaje integral basado en el conocimiento ancestral (MINEDUC, 2016, p. 191).

La implementación de Google Classroom como una herramienta de enseñanza activa, conlleva una serie de beneficios significativos en los ámbitos sociales, educativos y comunitarios. Estos son de importancia fundamental en el crecimiento individual de los estudiantes como de la comunidad en general. Por ejemplo, en primer lugar, desde una perspectiva social, esta iniciativa fomenta el sentido de identidad cultural. La enseñanza de mitos y ritos, que forman parte integral de la cultura ancestral ecuatoriana, contribuye a que los estudiantes desarrollen un mayor aprecio por sus raíces culturales y se sientan más conectados con su herencia cultural. Esto es fundamental para preservar y transmitir los valores culturales de la comunidad y para promover un sentido de pertenencia (UNESCO, 2013).

La inclusión y la diversidad también son valores esenciales para una sociedad moderna y diversa. Las herramientas tecnológicas como Google Classroom permiten adaptar las actividades educativas a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades de los estudiantes. Esto fomenta la inclusión de todos los estudiantes, sin importar sus limitaciones o habilidades. El hecho de que esta plataforma sea adaptable garantiza que ningún estudiante se quede rezagado, lo que es crucial en un entorno diverso.

En segundo lugar, en el ámbito educativo, esta implementación alienta a los estudiantes a aprender de manera activa y motivados. Además, permite la creación de actividades divertidas y atractivas que los motiven a participar activamente en el aprendizaje. La interacción con contenido relacionado con mitos y ritos se convierte en una experiencia estimulante que mejora el compromiso y la retención de conocimientos del alumno. Como resultado, una mayor motivación conduce a un proceso educativo más efectivo y duradero.

Los estudiantes analizarán y reflexionarán sobre los mitos y los ritos dentro de esta plataforma educativa, ya que ayuda a desarrollar la capacidad de pensar críticamente. De acuerdo a Escobar et al. (2022), los juegos, la gamificación y el uso de aplicaciones digitales como Google classroom ayudan a la toma de decisiones basada en la criticidad de los eventos para la resolución de problemas. Estas se constituyen como habilidades esenciales en la vida cotidiana y en futuras etapas educativas y profesionales.

Los materiales educativos se pueden acceder en línea en cualquier momento y desde cualquier lugar. Esta flexibilidad es especialmente útil cuando se trata de aprender a distancia, pues genera una suerte de autorregulación en el aprendizaje de cada estudiante, teniendo en cuenta su cronograma personal de actividades académicas. En tercer lugar, para la comunidad, la implementación de Google Classroom mejora la calidad educativa. Los maestros pueden brindar una enseñanza más dinámica y efectiva, lo que significa que los estudiantes reciben un aprendizaje de mayor calidad. Dado que se está formando una generación de estudiantes más preparados y competentes, esta mejora en la calidad educativa beneficia a toda la comunidad.

Además, esta iniciativa mejora la accesibilidad a la educación. La educación ahora es más accesible gracias a la tecnología. Esta plataforma puede ser beneficiosa para aquellos que tienen dificultades para acceder a la educación debido a razones económicas o geográficas. Esto significa que más personas en la comunidad tienen

acceso a una educación de alta calidad. Finalmente, los estudiantes se preparan para el futuro implementando Google Classroom en la comunidad. Les brinda habilidades digitales y competencias tecnológicas que son cada vez más cruciales tanto para el trabajo como para la sociedad en general. Los estudiantes aprenden a usar herramientas tecnológicas y desarrollan habilidades en un entorno digital en constante cambio (Paladines et al., 2022)

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2. Antecedentes

2.1 Internacionales

La propagación de la pandemia de COVID-19 se ha producido a nivel global y el uso de Google Classroom se ha fortalecido aún más. Debido a la crisis de salud, muchas instituciones educativas de todo el mundo han incorporado esta plataforma como un componente pedagógico esencial. Como resultado, crea un entorno de aprendizaje en línea que permite una colaboración efectiva entre profesores y estudiantes. El maestro puede crear recursos de apoyo, diseñar actividades, administrar evaluaciones y evaluar el desempeño de los estudiantes en este entorno virtual de aula.

En este sentido, varios artículos académicos a nivel mundial han analizado y evaluado la eficacia de Google Classroom dentro del ámbito educativo. Uno de estos estudios, llevado a cabo por Gómez (2020), se centró en una investigación teórico-descriptiva con un enfoque cualitativo. Los hallazgos de esta investigación indicaron que la implementación de Google Classroom fue beneficiosa en el contexto educativo, específicamente con estudiantes de tercer año de secundaria. Los estudiantes pudieron entregar sus actividades sin depender de documentos físicos, lo que facilitó el proceso de entrega. Es importante destacar que, aunque hubo estudiantes que no tenían acceso a Internet, se adaptaron las fechas de entrega para permitirles participar en el proceso educativo. Estos resultados respaldan la eficacia de esta plataforma como una herramienta educativa valiosa, ya que incluyen la eliminación de la necesidad de documentos físicos, la accesibilidad a recursos digitales para actividades educativas y la oportunidad de realizar un seguimiento puntual del rendimiento de los estudiantes.

Por otro lado, Nogueira y Terra (2020) plantean en su estudio de cómo las actividades innovadoras abren nuevas posibilidades y métodos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sobre todo en asignaturas complejas como lo es química. Este estudio se lo realizó en Brasil en una Unidad educativa de Brasilia. En este contexto, el objetivo de este estudio fue analizar el uso de una de estas estrategias, específicamente Google Classroom, como entorno virtual de aprendizaje (AVA) para la colaboración en cursos extendidos en modalidad de educación a distancia (EAD). Para cumplir esta misión, se creó un aula virtual que contiene materiales críticos diseñados para facilitar un aprendizaje más efectivo de conceptos relacionados con el tema específico de la espectroscopia infrarroja. Los experimentos muestran que Google

Classroom es un entorno virtual especial de aprendizaje a distancia que promueve la colaboración eficaz entre profesores y estudiantes. Además, este estudio también encontró que a pesar de la falta de algunas herramientas básicas, los estudiantes encontraron la plataforma fácil y efectiva de usar, logrando así sus objetivos.

2.2 Nacionales

En el estudio de León (2022) titulado "Google Classroom como recurso de aprendizaje de la asignatura de Investigación en Ciencia y Tecnología en el tercer año de bachillerato en Ciencias", realizado durante el período lectivo 2021-2022, permitió observar dicha investigación, en la cual se optó por una plataforma gratuita que habilitara la administración académica, utilizando un cuestionario en forma de Google Forms. A través de este instrumento, se recopilaron datos de interés relacionados con la información personal, el perfil profesional y el nivel de conocimiento de los docentes en temas vinculados a la enseñanza. Los hallazgos principales de esta investigación resaltan la utilidad y eficacia del uso de Google Classroom en la enseñanza de Ciencia y Tecnología en el nivel de bachillerato en Ecuador y estos muestran que los estudiantes experimentaron mejoras en su desempeño académico y demostraron un mayor interés y motivación en la asignatura. Además, se proporcionaron recomendaciones dirigidas a los docentes que deseen incorporar esta plataforma en su enfoque pedagógico.

Dentro de la investigación realizada por Bastidas et al. (2023), plantean que la integración de herramientas digitales en el aprendizaje es cada vez más importante. De tal manera, este estudio se centró en el desarrollo y evaluación de un marco de actuación para enriquecer la enseñanza de lengua y literatura mediante herramientas digitales. Se lo realizó en Ibarra en el ciclo escolar 2022-2023, con la participación de 18 docentes y 64 estudiantes de tercer grado. Se utilizó un enfoque de método mixto, combinando la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos con el juicio de expertos. Los resultados revelaron diferencias en el uso de herramientas digitales por parte de los profesores y las experiencias de los estudiantes con las actividades digitales. Creé un sistema móvil que incluye lectura en línea, ejercicios interactivos, videoconferencias y otras actividades.

2.3 Locales

El estudio titulado "Utilización de un entorno de aprendizaje virtual en Google Classroom para fomentar la motivación y participación de los estudiantes de 9.º año de EGB en la Unidad Educativa San Luis Beltrán en la asignatura de Lengua y Literatura". Este estudio de Guallpa y Ruales (2021) examina cómo el estudiantado de EGB del

colegio San Luis Beltrán pueden usar Google Classroom para aprender lengua y literatura. El paradigma socio crítico es la base de la metodología utilizada, que también incluye encuestas y observaciones áulicas como herramientas para contribuir con la estadística. Los estudiantes del noveno año de EGB de la Unidad Educativa San Luis Beltrán son el grupo objeto de estudio. Los hallazgos indican que, siempre y cuando, los docentes reciben la capacitación y el apoyo necesarios para su uso adecuado. Con esto mejoró significativamente la motivación y la participación del estudiantado en la materia de lengua y literatura.

3. Marco Legal

El Ministerio de Educación de Ecuador manifiesta que adquirir las competencias lingüísticas y comunicativas es indispensable para el desarrollo integral del estudiante MINEDUC (2016). En este sentido, la cátedra de lengua y literatura tiene un papel fundamental en el currículo que plantea el Ministerio para la formación académica de los estudiantes, en todos sus niveles. De tal forma, que el Ministerio se ha comprometido a garantizar que los estudiantes aprendan, comprendan y entiendan a través de la lectura, la escritura, el habla y la escucha activa, reconociendo la relevancia de estas habilidades en diferentes contextos como el social y el académico.

Es importante destacar que la Constitución de la República de Ecuador (2021), reconoce la diversidad a niveles de cultura y lenguaje, con lo cual se promueve el respeto, la empatía y la tolerancia dentro de un conglomerado distinto, además que también se promociona las lenguas ancestrales como un derecho fundamental. Este enfoque se alinea con las regulaciones y políticas educativas de Ecuador, donde se enfatiza la diversidad lingüística en el contexto educativo, incluyendo la enseñanza de Lengua y Literatura.

Por otro lado, la Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI] (2011) subraya la importancia de la diversidad cultural y lingüística en la educación, sobre todo en lo que respecta a la educación que se da en contextos rurales a la que se denomina Educación Intercultural Bilingüe (EIB). La LOEI promueve la enseñanza de lenguas originarias, como el kichwa, en las comunidades donde se hablan, pero también apoya la diversidad lingüística en el contexto donde se ubica y lo refuerza a través de las competencias de oralidad de la asignatura de Lenguaje.

Por otro lado, de acuerdo al acuerdo ministerial 070 -14 (2014) el currículo de educación ecuatoriano debe necesariamente inmiscuir a la tecnología como parte de su

contenido, y ahora en la actualidad con el currículo basado en competencias, la tecnología y su uso se la ha denominado como competencia digital, con lo cual se requiere, necesariamente, el uso de herramientas y plataformas digitales para motivar el proceso enseñanza aprendizaje en los diferentes contextos educativos en los que se encuentre cada población de estudiantado.

Por último, es relevante señalar que el Artículo 37, literal d, del reglamento de posgrado de la UNAE establece requisitos rigurosos para la titulación en cuanto a la Maestría en Tecnología e Innovación educativa. Estos requisitos son fundamentales para respaldar la base legal de la investigación en diversos campos. En este sentido, la UNA se compromete con la excelencia académica en la formación de docentes en el contexto ecuatoriano.

4. Marco Teórico

4.1 Fundamentos

En la actualidad, ha existido un alza en la utilización de recursos tecnológicos aplicados al ámbito educativo, lo que ha provocado una transformación sustancial en la manera en que enseñamos y aprendemos. Según Álvarez et al. (2021), esta revolución tecnológica ha sido motivada por la cada vez mayor disponibilidad de dispositivos electrónicos, la democratización del internet y la usabilidad de *Learning Manager System* [LMS] y el desarrollo de plataformas de educación en línea. Dentro de estas plataformas, Google Classroom ha destacado como una herramienta versátil y potente que ha modificado la educación en el siglo XXI.

La inclusión de la tecnología en el salón de clases ha desplegado un abanico de oportunidades educativas. Profesores y estudiantes pueden aprovechar recursos digitales para enriquecer la experiencia de aprendizaje y estimular la participación activa (según Boulahrouz et al., 2019). En particular, Google Classroom se ha convertido en un aliado valioso tanto para educadores como para alumnos.

Una característica sobresaliente de Google Classroom es su habilidad para generar ambientes virtuales de colaboración (Prado et al., 2020). En este sentido, los profesores pueden fácilmente establecer un espacio en línea en el cual los estudiantes pueden acceder a materiales de lectura, presentaciones, videos educativos y otros recursos relacionados con el contenido de su curso. Esto implica que el proceso de aprendizaje no se encuentra confinado a un lugar físico; los alumnos podrán acceder a los materiales de estudio de forma ubicua, es decir, a cualquier hora y lugar,

promoviendo un enfoque más flexible y autodirigido hacia la adquisición de conocimientos.

Además de la distribución de materiales, Google Classroom simplifica el diálogo entre docentes y estudiantes. A través de esta plataforma, los educadores pueden asignar tareas, crear foros de discusión, ofrecer retroalimentación sobre los trabajos de los estudiantes y responder preguntas (conforme a lo señalado por Gómez, 2020). Esto establece un medio efectivo de comunicación, lo cual puede ser especialmente beneficioso en situaciones de aprendizaje a distancia o en contextos donde la interacción en línea es esencial.

La versatilidad de Google Classroom también se extiende a la evaluación y el seguimiento del progreso, ya que los profesores pueden asignar tareas en línea, establecer fechas de entrega y calificar trabajos, todo ello dentro de la plataforma (de acuerdo con Huzco y Romero, 2019). Esto simplifica el proceso de calificación y proporciona retroalimentación inmediata a los estudiantes, lo cual es crucial para su desarrollo académico. Además, la plataforma mantiene un registro del historial de actividad de cada estudiante, lo que facilita el seguimiento y la identificación de áreas de mejora.

4.1.1 Enseñanza de lengua y literatura en la actualidad

La atención brindada a la enseñanza de lengua y literatura desempeña un papel fundamental en la formación de los estudiantes, ya que estas disciplinas son cruciales para el desarrollo de habilidades esenciales que les permiten comunicarse eficazmente y comprender el entorno que les rodea. De acuerdo con Vega et al. (2020), la literatura, en particular, enriquece la experiencia de aprendizaje al proporcionar a los estudiantes una ventana a diversas culturas, épocas y perspectivas. La inclusión de mitos y ritos en el plan de estudios de lengua y literatura agrega un componente único a esta formación, ya que permite a los estudiantes explorar la cultura, la identidad y la tradición de una sociedad de manera singular.

Asimismo, la adquisición de competencias comunicativas es relevante para el desarrollo de la comunicación efectiva, ya que capacita a los estudiantes para expresarse de forma clara y coherente. Sin embargo, la habilidad para comunicarse eficazmente no siempre es desarrollada a plenitud por todos los estudiantes y esto es por diferentes aspectos socioemocionales que van desde las interacciones cotidianas hasta las trayectorias profesionales. Por tal motivo, Blandón (2022) indica que la lengua

es el instrumento que utilizamos para comunicarnos, expresar opiniones y establecer conexiones y su enseñanza se convierte en un componente indispensable de la educación.

La literatura va más allá de la comunicación básica, ya que permite a los estudiantes explorar el mundo desde la perspectiva de otros, viajando a través de las páginas de obras literarias que representan una variedad de culturas y realidades. Al permitir a los estudiantes adoptar el punto de vista de los personajes y comprender sus vivencias y emociones, la lectura de literatura promueve la empatía. Además, la literatura proporciona una plataforma para el análisis y la reflexión crítica sobre temas complejos y universales.

La inclusión de mitos y ritos en los programas de lengua y literatura agrega un elemento singular a la enseñanza. Estos relatos han sido transmitidos de generación en generación y a menudo reflejan las creencias, valores y tradiciones de una sociedad, como menciona Erazo (2019). Los estudiantes tienen la oportunidad de profundizar en su comprensión de la diversidad cultural y la riqueza de la herencia de la humanidad al explorar mitos y ritos de diversas culturas.

La literatura que aborda mitos y ritos puede ser especialmente impactante, ya que a menudo conecta a los lectores con las narrativas y creencias fundamentales que dan forma a una cultura. De acuerdo con González (2021), los mitos frecuentemente encierran lecciones morales y explicaciones del mundo, lo que puede resultar atractivo para los estudiantes. De esta forma, los estudiantes no solo amplían su comprensión de las creencias culturales, sino que también tienen la oportunidad de explorar temas universales relacionados con la condición humana, como el bien y el mal, el destino y la identidad, al leer y analizar estas obras.

4.1.2 Google Classroom como recurso educativo

Google Classroom, una potente herramienta educativa desarrollada por Google, ha revolucionado la forma en que se lleva a cabo la enseñanza en la era digital (Huzco Romero, 2019). Esta plataforma en línea ha demostrado ser invaluable en la creación de un entorno educativo interactivo y eficiente. A lo largo de este texto, exploraremos las múltiples dimensiones que hacen de Google Classroom una herramienta educativa excepcional.

En un mundo cada vez más conectado, la accesibilidad y la flexibilidad son esenciales en la educación moderna. Google Classroom brinda a docentes y

estudiantes la capacidad de acceder a las aulas virtuales desde cualquier dispositivo con conexión a Internet. Ya sea desde una computadora de escritorio, una tableta o incluso un teléfono móvil, esta plataforma garantiza que el aprendizaje pueda ocurrir en cualquier momento y en cualquier lugar. Esta versatilidad es particularmente valiosa en situaciones de aprendizaje en línea o en modalidades de aprendizaje mixtas.

De acuerdo a Toala (2022) los docentes pueden cargar materiales educativos de manera ordenada y estructurada, lo que facilita la distribución de recursos de aprendizaje. Los estudiantes pueden acceder a lecturas, presentaciones, videos y otros materiales relevantes de manera rápida y sencilla. Esto no solo simplifica la administración del contenido por parte de los docentes, sino que también permite a los estudiantes mantenerse organizados y centrados en su trabajo.

La asignación de tareas y actividades es una parte integral de la enseñanza, y Google Classroom simplifica este proceso de manera significativa. Los docentes pueden crear tareas en línea y asignarlas a sus estudiantes de manera eficiente. Estas tareas pueden incluir instrucciones detalladas, fechas de vencimiento y recursos relacionados. Los estudiantes pueden completar y entregar sus tareas directamente a través de la plataforma. Esto no solo ahorra tiempo en la recopilación y revisión de trabajos, sino que también proporciona una pista de auditoría clara para el seguimiento del progreso del estudiante.

La evaluación del progreso de los estudiantes es un aspecto crucial de la enseñanza. Google Classroom facilita este proceso al permitir a los docentes calificar y proporcionar retroalimentación a las tareas y actividades de los estudiantes en línea. La retroalimentación inmediata es esencial para el aprendizaje y el crecimiento, y esta plataforma la facilita de manera efectiva. Además, Google Classroom realiza un seguimiento del historial de actividad de cada estudiante, lo que permite un monitoreo constante de su desempeño.

La comunicación en línea es una característica fundamental de Google Classroom. Los docentes pueden anunciar tareas, proporcionar actualizaciones importantes y establecer canales de comunicación directa con los estudiantes. La comunicación es bidireccional, lo que permite a los estudiantes plantear preguntas, solicitar aclaraciones y participar en discusiones. Esta interacción en tiempo real es esencial para un aprendizaje efectivo y fomenta la participación activa de los estudiantes.

La gestión de múltiples aulas virtuales es posible con Google Classroom. Los docentes pueden crear y administrar aulas para diferentes cursos y grupos, lo que les brinda flexibilidad en la organización de sus clases. Esta capacidad de personalización es valiosa tanto para docentes que trabajan en una variedad de disciplinas como para aquellos que enseñan a diferentes niveles.

4.1.3 Ventajas de Utilizar Google Classroom para la Enseñanza de Mitos y Ritos

La optimización de Google Classroom para la enseñanza de mitos y ritos en el área de lengua y literatura ofrece varias ventajas. Entre ellas se incluyen:

Tabla 1 *Ventajas de google classroom*

Ventajas de Google Classroom	Descripción
Accesibilidad y Flexibilidad	Los estudiantes pueden acceder a contenidos y actividades en línea desde cualquier lugar y momento, fomentando el aprendizaje autónomo.
Organización Eficiente	Google Classroom permite organizar eficazmente materiales, asignaciones y recursos relacionados con mitos y ritos, facilitando la navegación.
Interacción en Línea	La plataforma ofrece la oportunidad de interactuar en línea a través de discusiones, comentarios y videoconferencias, promoviendo la participación activa.
Retroalimentación Rápida	Los docentes pueden proporcionar retroalimentación rápida y personalizada, impulsando el progreso de los estudiantes y mejorando sus habilidades en lengua y literatura.
Recursos Multimedia	La incorporación de recursos multimedia, como videos, imágenes y presentaciones, enriquece la enseñanza de mitos y ritos, haciéndola más atractiva y significativa.

4.1.4 Teorías Pedagógicas

La optimización de Google Classroom para la enseñanza de mitos y ritos se sustenta en diversas teorías pedagógicas que son de gran relevancia en la educación contemporánea. Estas teorías proporcionan un marco sólido que respalda la eficacia de esta plataforma en la enseñanza de contenidos de lengua y literatura, como los mitos y ritos. A continuación, exploraremos en detalle algunas de las teorías pedagógicas más relevantes que respaldan la implementación exitosa de Google Classroom en este contexto educativo.

Constructivismo: De acuerdo con Guerra (2020) esta teoría pedagógica promulga que se aprende a través de la construcción de conocimiento e indica que debe haber una interrelación entre el conocimiento, la experiencia y el estudiante. En este sentido, la plataforma de Google Classroom ofrece un entorno en el que los estudiantes pueden participar de manera activa en la creación y adquisición de conocimiento de forma autónoma y de manera remota, ya que se proporciona acceso a recursos y actividades relacionadas con mitos y ritos, la plataforma permite que los estudiantes exploren, reflexionen y construir significado de estos temas.

Aprendizaje Colaborativo: Según Hidalgo et al. (2021), el aprendizaje colaborativo es una teoría que enfatiza la importancia de la interacción y colaboración entre los estudiantes. Google Classroom facilita la colaboración en línea al permitir a los estudiantes participar en discusiones, trabajar en proyectos grupales y compartir recursos de manera eficiente. En el contexto de la enseñanza de mitos y ritos, los estudiantes pueden colaborar en la investigación, análisis y presentación de información, lo que enriquece su comprensión y fomenta la construcción colectiva del conocimiento. La plataforma brinda las herramientas necesarias para que los estudiantes colaboren de manera efectiva y se beneficien de diferentes perspectivas y habilidades.

Aprendizaje Activo: Con base a Lozano et al. (2020), el aprendizaje activo es una teoría que involucra a los estudiantes en actividades que requieren pensamiento crítico y participación activa, ofreciendo oportunidades al estudiantado mediante la vinculación de tareas activas que se estén relacionadas con los mitos. Es así que los docentes pueden diseñar actividades que estimulen a los estudiantes a analizar, debatir, crear y aplicar su comprensión de los mitos y ritos en diversos contextos. La

retroalimentación inmediata y personalizada que los docentes pueden proporcionar a través de la plataforma permite a los estudiantes mejorar sus habilidades y conocimientos de manera progresiva. Además, los recursos multimedia incorporados en Google Classroom enriquecen las experiencias de aprendizaje, haciendo que el proceso sea más atractivo y significativo.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3. Marco Metodológico

3.1 Paradigma

Según lo planteado por Miranda y Bernal (2020), el método utilizado dentro del paradigma del pragmatismo se basa en el principio básico de que el conocimiento se construye a través de la acción y la interacción. Este enfoque se centra en comprender cómo las personas utilizan la información y aplican sus conocimientos en entornos prácticos, en este caso entornos educativos. Además, implica observación activa, participación en situaciones reales y recopilación de datos a través de la interacción directa con los sujetos. Concentrándose en prácticas cotidianas, las decisiones tomadas en contextos específicos y los resultados alcanzados.

3.2 Enfoque

El enfoque mixto en la investigación educativa implica la combinación de elementos cuantitativos y cualitativos con el fin de lograr una comprensión más abarcadora y enriquecedora de los fenómenos educativos, tal como indican Felicetti et al. (2019). Este enfoque reconoce que algunos aspectos de la educación se pueden medir de manera cuantitativa, pero a la vez valora la importancia de explorar y entender los matices y contextos a través de métodos cualitativos. A continuación, ahondaremos en el enfoque mixto en la investigación educativa y sus ventajas.

En este enfoque se fusiona la objetividad de los datos cuantitativos con la profundidad que aportan los datos cualitativos, lo que permite obtener una imagen más completa del fenómeno educativo. En esta investigación, el enfoque mixto resultó útil al utilizar tanto la teoría como los datos recolectados en la encuesta para desarrollar nuevos paradigmas educativos, incorporando la tecnología de forma integral.

3.3 Tipo de investigación

La investigación descriptiva es un enfoque metodológico que se centra en la recopilación, el análisis y la presentación de datos con el objetivo de describir un fenómeno o situación particular. Este tipo de investigación no busca explicar las relaciones causales entre variables, sino más bien proporcionar una representación precisa y detallada de lo que se está estudiando (Alban et al., 2020).

Los datos recopilados en un estudio descriptivo se presentan a menudo en forma de estadísticas, gráficos y tablas para proporcionar una visión clara y objetiva de los

resultados. Esto permite a los investigadores y a la comunidad educativa comprender mejor cómo se está llevando a cabo la enseñanza de mitos y ritos y qué impacto tiene la tecnología en el proceso de aprendizaje

3.4 Diseño (fases o pasos)

Tabla 2 Fases de diseño del estudio

Fase	Descripción	Actividades Clave
Fase 1: Planificación y Preparación	En esta etapa inicial, se enfoca en la planificación y preparación adecuadas para la implementación de Google Classroom.	1. Formación del Equipo.
		2. Evaluación de Necesidades.
		3. Establecimiento de Objetivos.
		4. Selección de Recursos y Capacitación.
Fase 2: Implementación Inicial y Capacitación	Una vez que la planificación está completa, se procede a la implementación inicial.	5. Creación de Aulas Virtuales.
		6. Capacitación Inicial.
		7. Prueba Piloto.
Fase 3: Implementación Ampliada y Optimización	Con la prueba piloto y la capacitación inicial, se procede a una implementación más amplia y a la optimización continua.	8. Despliegue General. 9. Seguimiento y Soporte.
		10. Evaluación Continua.
Fase 4: Evaluación y Expansión	La fase final se enfoca en la evaluación del impacto y la expansión de la implementación de Google Classroom.	11. Evaluación del Impacto.
		12. Identificación de Mejoras.
		13. Expansión y Escalabilidad.

3.5 Población muestra o Informantes claves

La población está compuesta por 29 estudiantes, de los cuales 18 son niñas y 11 son niños. Este grupo representa a octavo de EGB de la Unidad Educativa "Doce de

Octubre". Esta población es diversa en términos de antecedentes, experiencias y habilidades. Por ello, como parte de esta investigación, se buscará comprender cómo la implementación de Google Classroom y la vinculación con las competencias comunicativas en el área de lengua y literatura impactan en su aprendizaje, participación y desarrollo de habilidades críticas.

3.6 Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información

Estudiantes de Octavo Año de EGB: Los estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa "Doce de Octubre" serán incluidos en el estudio. Esto asegura que la población de estudio esté en el rango de edad y nivel educativo adecuados para la investigación.

Disponibilidad de Acceso a Internet: Los estudiantes deberán tener acceso a una conexión a internet para utilizar esta plataforma y participar en actividades en línea. Esto garantiza que los participantes puedan interactuar con la plataforma de manera efectiva.

Consentimiento Informado: Los participantes de este estudio deberán haber firmado su consentimiento informado para participar en el estudio. En este documento, se dará a conocer los alcances de la investigación y los procedimientos.

Criterios de Exclusión:

Estudiantes de Otros Niveles Educativos: Los estudiantes que no estén cursando el octavo de EGB serán excluidos de la investigación, ya que el enfoque se centra específicamente en este grupo.

Falta de Acceso a Internet: Los estudiantes que no tengan acceso a una conexión a internet y, por lo tanto, no puedan participar en actividades en línea a través de Google Classroom, serán excluidos de la muestra.

Falta de Consentimiento Informado: Los estudiantes cuyos padres o tutores no otorguen su consentimiento informado no podrán participar en la investigación.

3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Se aplicó un instrumento de encuesta a los estudiantes de octavo año de esta institución para determinar su percepción sobre el uso de Google Forms. Esta encuesta se llevó a cabo a través de Google Forms para tener un alcance mayor y no interrumpir el horario de clases habitual.

La elección de utilizar Google Forms como plataforma para la encuesta se basa en su accesibilidad y facilidad de uso. Los estudiantes, familiarizados con las tecnologías digitales, pudieron acceder a la encuesta desde sus dispositivos con conexión a internet. Esto les proporcionó comodidad y flexibilidad, permitiéndoles responder a las preguntas de la encuesta en su propio tiempo y desde cualquier lugar.

El instrumento de encuesta diseñado incluyó preguntas específicas relacionadas con la percepción de los estudiantes sobre el uso de Google Forms en el contexto de su educación. Los ítems abordaron temas como la usabilidad de la plataforma, la facilidad de comprensión de las preguntas, la interacción con el contenido y la utilidad percibida en el proceso de aprendizaje.

Además, se buscó obtener comentarios y opiniones detalladas de los estudiantes para comprender en profundidad su experiencia y sugerencias de mejora. Esto permitió recopilar información cualitativa valiosa que complementó las respuestas cuantitativas de la encuesta.

3.8 Operacionalización de las variables/categorías de estudio

Tabla 3 *Variable dependiente*

CATEGORÍA O VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje de los mitos y ritos					
Conceptualización	Dimensión	Categorías	Indicadores	Técnicas	¿A quién aplicará?
Fortalecimiento de la asignatura de lengua y literatura en su contenido de mitología	Competencias literarias Lectura comprensiva Identidad/cultura	Aptitud	Competencia escrita Competencia auditiva Competencia lectora' Competencia comunicativa	Cuestionario Observación	Estudiantes

Tabla 4 *Variable independiente*

CATEGORÍA O VARIABLE INDEPENDIENTE: Google classroom					
Conceptualización	Dimensión	Categorías	Indicadores	Técnicas	¿A quién aplicará?
Plataforma LMS	innovación	Conocimiento.	Tecnológico Pedagógico Recurso didáctico digital.	Cuestionario	Estudiantes

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4. Análisis e interpretación de la información

4.1 Cuantitativo

Tabla 5 Género

Indique su género	f	%	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
femenino	15	53.57	53.57	53.57
masculino	13	46.43	46.43	100.000
Total	28	100		

La Tabla 5 presenta datos sobre la distribución de género en la muestra estudiada. Hay un total de 28 participantes en el estudio. Los resultados muestran que el 53.57% de los encuestados son de género femenino, mientras que el 46.43% son de género masculino. El porcentaje acumulado indica que la suma de ambos géneros alcanza el 100%, lo que es consistente con el tamaño total de la muestra.

Tabla 6 *Edad*

Edad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
12-13 años	26	92.86	92.86	92.86
14-15 años	1	3.57	3.571	96.43
Menos de 12 años	1	3.57	3.571	100.000
Total	28	100.000		

La Tabla 6 indica que los resultados obtenidos apuntan a que el 92.86%, se encuentran entre 12-13 años. Un pequeño porcentaje, el 3.57%, tiene edades de 14-15 años, y otro 3.57% tiene menos de 12 años. El porcentaje acumulado muestra que la suma de estas categorías alcanza el 100%, lo que coincide con el tamaño total de la muestra.

Tabla 7 *¿Has utilizado Google Classroom en tu proceso de aprendizaje?*

Criterio	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
No	6	21.43	21.43	21.43
Sí	22	78.57	78.57	100
Total	28	100		

La tabla 7 proporciona información sobre un criterio específico, con respecto a si los participantes cumplen o no con ese criterio. Los resultados muestran que el 78.57% de los participantes cumple con el criterio ("Sí"), mientras que el 21.43% no cumple con

el criterio ("No"). El porcentaje acumulado indica que el 100% de los participantes se distribuye entre estas dos categorías, lo que es consistente con el tamaño total de la muestra.

Tabla 8 *¿Cómo calificarías tu nivel de habilidad en el uso de Google Classroom?*

Criterio	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Avanzado	2	7.14	7.14	7.14
Intermedio	16	57.14	57.14	64.29
No lo sé	1	3.57	3.57	67.86
Principiante	9	32.14	32.14	100
Total	28	100		

La Tabla 8 se enfoca en cómo los participantes califican su nivel de habilidad en el uso de Google Classroom en el estudio. Los resultados indican que el 32.14% de los participantes se considera en un nivel principiante en el uso de Google Classroom, mientras que el 57.14% se ubica en un nivel intermedio. Solo el 7.14% se clasifica como avanzado en el uso de la plataforma. Además, un pequeño porcentaje del 3.57% indica que no sabe cuál es su nivel. Este análisis sobre el nivel de habilidad en el uso de Google Classroom es relevante para comprender la preparación tecnológica de los participantes y su impacto en la efectividad de la plataforma en un grupo con una variedad de niveles de habilidades tecnológicas.

Tabla 9 *¿Qué tan útil ha sido Google Classroom para acceder a materiales de estudio relacionados con mitos y ritos en Lengua y Literatura?*

Criterios	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Muy útil	8	28.57	28.57	92.86
Útil	18	64.29	64.29	64.29
Nada útil	1	3.57	3.57	96.43

Criterios	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Poco útil	1	3.57	3.57	100
Total	28	100		

La Tabla 9 evalúa la utilidad percibida de Google Classroom para acceder a materiales de estudio relacionados con mitos y ritos en el área de Lengua y Literatura. Los resultados muestran que un 28.57% de los participantes considera que Google Classroom es Muy útil para acceder a estos materiales, mientras que el 64.29% lo clasifica como Útil. Un pequeño porcentaje del 3.57% lo califica como Nada útil, y otro 3.57% lo encuentra Poco útil. El porcentaje acumulado demuestra que la mayoría de los participantes, el 92.86%, percibe a Google Classroom como Muy útil o Útil, lo que indica una percepción general positiva de la plataforma en relación con el acceso a materiales de estudio sobre mitos y ritos en Lengua y Literatura. Este análisis sugiere que Google Classroom se percibe como una herramienta efectiva para el acceso a estos contenidos, respaldando su utilidad en el contexto educativo. Es relevante considerar las opiniones de aquellos que lo consideran Nada útil o Poco útil para identificar áreas de mejora potenciales y garantizar un uso más efectivo de la plataforma.

Tabla 10 ¿Cómo calificaría la facilidad de comunicación con tu profesor(a) a través de Google Classroom?

Criterios	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Difícil	4	14.286	14.286	14.286
Fácil	17	60.714	60.714	75.000
Muy fácil	7	25.000	25.000	100.000
Total	28	100.000		

La Tabla 10 presenta datos sobre la percepción de la facilidad de comunicación de los estudiantes con sus profesores a través de Google Classroom. La tabla se

compone de tres categorías de facilidad de comunicación: "Difícil," con un total de 4 estudiantes (14.286%); "Fácil," con un total de 17 estudiantes (60.714%); y "Muy fácil," con un total de 7 estudiantes (25.000%).

Los porcentajes en la tabla representan la proporción de estudiantes que calificaron la facilidad de comunicación en cada categoría en relación con el número total de encuestados. Los resultados obtenidos muestran que en general los estudiantes encuestados tienen una experiencia positiva en cuanto a la facilidad de comunicación en la plataforma. Además, se promulga que entre profesores y estudiantes es fundamental una comunicación asertiva para el proceso educativo en línea.

Tabla 11 *¿En qué medida sientes que Google Classroom ha contribuido a tu comprensión de los mitos y ritos en el área de Lengua y Literatura?*

Criterios	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Algo	7	25	25	25
Bastante	12	42.86	42.86	67.86
Mucho	9	32.14	32.14	100
Total	28	100		

La Tabla 11 evalúa cómo los participantes califican la facilidad de comunicación con sus profesores a través de Google Classroom. Estas cifras indican que el 25% de los participantes califica la comunicación como Muy fácil, el 60.71% la considera Fácil y un 14.29% la encuentra Difícil. Este análisis sobre la facilidad de comunicación con los profesores a través de esta plataforma refleja una percepción generalmente positiva por parte de los participantes. La mayoría de ellos califica la comunicación como Fácil o Muy fácil, lo que sugiere que la plataforma facilita la interacción entre estudiantes y profesores, siendo especialmente valiosa en situaciones de aprendizaje a distancia. El pequeño porcentaje que califica la comunicación como Difícil señala la importancia de garantizar una comunicación eficaz y la capacitación adecuada para maximizar el potencial de la plataforma en la experiencia de aprendizaje.

Tabla 12 *¿Te sientes motivado(a) para participar activamente en las actividades relacionadas con mitos y ritos en Google Classroom?*

Criterios	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Motivado(a)	15	53.571	53.571	53.571
Muy motivado(a)	9	32.143	32.143	85.714
Nada motivado(a)	1	3.571	3.571	89.286
Poco motivado(a)	3	10.714	10.714	100.000
Total	28	100.00		

La Tabla 12 evalúa el nivel de motivación de los participantes para participar activamente en las actividades relacionadas con mitos y ritos en Google Classroom. Basándose en las respuestas de los 28 participantes en el estudio, se observa que el 53.57% de los participantes se siente Motivado para participar activamente en estas actividades, mientras que el 32.14% está Muy motivado. Un pequeño porcentaje del 3.57% indica sentirse Nada motivado, y el 10.71% se considera Poco motivado. El porcentaje acumulado muestra que el 100% de los participantes se distribuye entre estas cuatro categorías, lo que coincide con el tamaño total de la muestra.

Estos resultados sugieren una percepción generalmente positiva de la motivación de los participantes para involucrarse en actividades relacionadas con mitos y ritos a través de Google Classroom. La mayoría de los participantes se siente motivada o muy motivada, indicando un interés en el tema y en las actividades ofrecidas en la plataforma.

Tabla 13 *¿Has experimentado dificultades técnicas al utilizar Google Classroom para el aprendizaje de mitos y ritos?*

Criterios	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
No	17	60.71	60.71	60.71
Sí	11	39.29	39.29	100
Total	28	100.000		

La Tabla 13 presenta datos sobre la respuesta de los participantes a un criterio específico en el estudio. De acuerdo con los resultados, el 60.71% de los participantes respondieron "No" a este criterio, mientras que el 39.29% respondieron "Sí". De tal forma, la mayoría de los participantes optaron por la respuesta "No", a experimentar dificultades técnicas en el uso de esta plataforma, lo que podría indicar una tendencia dentro de la muestra.

Tabla 14 *¿Recomendarías el uso de Google Classroom para la enseñanza de mitos y ritos en el área de Lengua y Literatura a otros estudiantes?*

Criterios	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
No	1	3.57	3.57	3.57
Sí	27	96.43	96.43	100
Total	28	100		

La tabla 14, que indica sobre la cuestión de si los participantes recomendarían el uso de Google Classroom para la enseñanza de mitos y ritos en el área de Lengua y Literatura a otros estudiantes. El 96.43% de los participantes respondieron "Sí", indicando que recomendarían el uso de Google Classroom. Solo un pequeño porcentaje del 3.57% respondió "No". Estas cifras reflejan una fuerte preferencia por parte de los participantes para recomendar el uso de Google Classroom a otros estudiantes. La alta proporción de respuestas "Sí" sugiere que la plataforma es percibida positivamente en este contexto y que los participantes consideran que puede ser beneficioso para el aprendizaje de otros.

Interpretación

Los resultados obtenidos a partir del análisis de las tablas ofrecen una perspectiva fascinante sobre la percepción de los estudiantes en cuanto al uso de Google Classroom para la enseñanza de mitos y ritos en el área de Lengua y Literatura.

En primer lugar, es innegable que la facilidad de comunicación que Google

Classroom brinda a los estudiantes y profesores es un aspecto fundamental en la enseñanza a distancia. Más del 60% de los participantes calificaron la comunicación como "Fácil" o "Muy fácil". Por esto, la plataforma ha superado uno de los obstáculos principales en la educación virtual, que es la interacción efectiva entre docentes y alumnos. Esta facilidad de comunicación puede mejorar la retroalimentación, aclarar dudas y fomentar un entorno de aprendizaje más colaborativo.

Por otro lado, la alta motivación manifestada por los estudiantes para participar activamente en las actividades relacionadas con mitos y ritos es una señal alentadora. Más de la mitad de los participantes se siente "Motivado (a)" y un tercio está "Muy motivado (a)". Esto sugiere que la plataforma puede ser un entorno de aprendizaje efectivo para estimular la participación y el interés de los estudiantes en el tema. Además, la motivación es un factor clave en el proceso de aprendizaje, y estos resultados son un indicativo positivo de que la plataforma puede cultivarla.

Sin embargo, algunos participantes calificaron la comunicación como "Difícil" y una minoría expresó sentirse "Nada motivado(a)". Estas respuestas son valiosas porque arrojan luz sobre las posibles desventajas de la plataforma. La percepción de dificultad en la comunicación podría estar relacionada con problemas técnicos, falta de orientación o falta de experiencia con la plataforma. Esto subraya la importancia de ofrecer capacitación adecuada y soporte técnico para garantizar una experiencia educativa sin obstáculos.

Además, es vital abordar la falta de motivación. Comprender las razones detrás de esta percepción es fundamental para adaptar las estrategias pedagógicas y el diseño de cursos en Google Classroom. Esto podría incluir la implementación de enfoques más interactivos, contenido más atractivo o una mayor personalización de la experiencia de aprendizaje.

De tal forma, el uso de Google Classroom en la enseñanza de mitos y ritos en Lengua y Literatura tiene un potencial significativo para mejorar la comunicación, aumentar la motivación y ofrecer acceso eficiente a los materiales de estudio. No obstante, es esencial reconocer y abordar los desafíos percibidos, como la dificultad en la comunicación y la falta de motivación en algunos casos.

CAPÍTULO V: PROPUESTA

5. Diseño de la propuesta de intervención educativa

5.1 Problemática

La problemática en la enseñanza de competencias comunicativas y lingüísticas mediante la enseñanza de mitos y ritos al estudiantado de básica superior merece una consideración especial, debido a que los alumnos están en pleno desarrollo cognitivo, cultural y de identidad, por lo que al intentar conectarse con conceptos abstractos y culturales como estos contenidos literarios, se encuentran con grandes desafíos que se ven exacerbados por varios factores, como la educación tradicional o la falta de recursos digitales para promover una suerte de repositorio de recursos educativos que estén siempre disponibles.

De acuerdo a López et al. (2003), uno de los problemas fundamentales es la naturaleza abstracta y simbólica de los mitos y ritos, debido a que estos conceptos suelen estar arraigados en la cultura y la historia de una sociedad, lo que puede resultar en una brecha de comprensión para los estudiantes de octavo año (Carbajales, 2022). Por lo tanto, en esta etapa, los estudiantes están en proceso de desarrollo de habilidades de pensamiento abstracto y crítico, lo que puede producir que el estudio de conceptos abstractos como los mitos y ritos sea desafiante. La falta de conexión personal y experiencial con estos temas culturales puede dificultar aún más su comprensión y apreciación.

Además, el efecto del COVID-19 aceleró la implementación de la educación on line, y esto ha presentado desafíos adicionales en la enseñanza de mitos y ritos, ya que la interacción en persona y las discusiones en clase son fundamentales para el estudio de la literatura y la cultura (Cuevas et al., 2022). De tal forma, el aprendizaje ahora se desarrolla en un entorno virtual, pero los estudiantes pueden experimentar dificultades para participar activamente en discusiones, lo que puede limitar su capacidad de comprender y analizar profundamente el contenido sobre la mitología exterior y local (Armas y Alonso, 2021). Además, la falta de contacto humano puede afectar negativamente la conexión emocional y cultural que es esencial para la comprensión de estos conceptos.

De esta manera, los educadores también se han enfrentado a desafíos considerables al tratar de mantener la atención y el compromiso de los estudiantes en un entorno virtual. La falta de interacción directa y la posibilidad de distracciones en

línea pueden dificultar la creación de un ambiente de aprendizaje efectivo. Esto puede resultar en una disminución del interés de los estudiantes en la materia y en una comprensión superficial de los mitos y ritos.

En este contexto, es crucial abordar la problemática de la enseñanza de mitología y ritos en octavo de básica debido a que su contenido, funcionalidad y características son de naturaleza abstracta, lo cual los hace complejos. Por ello, la optimización de Google Classroom se presenta como una solución prometedora para mejorar la enseñanza de mitos y ritos en el octavo año de Educación General Básica, debido a que al aprovechar las capacidades de esta plataforma en línea, se puede crear un ambiente de aprendizaje interactivo y atractivo que ayude a superar los desafíos mencionados anteriormente.

Sin embargo, es fundamental comprender que la adaptación curricular y pedagógica adecuada también desempeñará un papel esencial en la efectividad de esta solución. En este sentido, los educadores deben diseñar contenidos y actividades que sean accesibles, relevantes y estimulantes para los estudiantes, fomentando así su participación activa y su comprensión profunda de los mitos y ritos. Además, la temporización y la retroalimentación constante garantizarán una mejora continua en la calidad de la enseñanza y la superación de los desafíos planteados por la educación en línea en el contexto de mitos y ritos.

5.2 Justificación

De acuerdo con Tapia (2020), la adaptación de la educación a las herramientas tecnológicas refleja la evolución de la sociedad y responde a una demanda educativa en constante cambio. Vivimos en una era digital en la que la tecnología es una parte integral de la vida cotidiana de los estudiantes. En este sentido, añade Salmerón y Delgado (2019), los nativos digitales crecen inmersos en un entorno tecnológico, lo que hace que su acceso y comprensión de las herramientas digitales sean innatos. Por lo tanto, es crucial que la educación evolucione para estar en sintonía con este entorno, aprovechando las oportunidades que ofrece la tecnología para mejorar el aprendizaje.

La adaptación a la era digital no solo se trata de incorporar tecnología en el aula, sino de abrazar un cambio de paradigma en la forma en que se enseña y se aprende (Vázquez et al., 2022). De tal forma, la tecnología permite una personalización más eficiente de la enseñanza, lo que puede ser especialmente valioso en la enseñanza de conceptos culturales como los mitos y ritos. Esto no solo aumenta la efectividad del

proceso de enseñanza, sino que también fomenta la participación activa y el compromiso de los estudiantes.

Por otro lado, esta propuesta ofrece una solución concreta y efectiva para abordar los desafíos específicos que enfrenta la enseñanza de mitos y ritos. La optimización de Google Classroom se presenta como una herramienta versátil que puede transformar la forma en que se imparten estos conceptos culturales (Sosa-Agurto et al., 2021). Esta plataforma permite a los educadores crear aulas virtuales en las que pueden compartir recursos, asignar tareas, facilitar discusiones y evaluar el progreso de los estudiantes de manera eficiente. Esto no solo simplifica la administración de la clase, sino que también crea un espacio de aprendizaje interactivo y colaborativo.

De acuerdo con Ríos et al. (2022), Los mitos y ritos son temas que necesitan un profundo análisis crítico y reflexivo, pues, su discusión permite que el estudiantado pueda analizar su funcionalidad dentro de la sociedad y su carácter sagrado. Es así que Google Classroom proporciona un entorno en línea donde los estudiantes pueden participar activamente en debates y compartir sus ideas. Además, la plataforma permite la retroalimentación rápida y constante.

Además, la optimización de esta plataforma contribuirá a una comprensión más profunda de los mitos y ritos por parte de los estudiantes. Al proporcionar acceso a recursos en línea, como videos, imágenes y textos interactivos, los estudiantes pueden explorar estos conceptos en profundidad y desde múltiples perspectivas. Esto enriquece la experiencia de aprendizaje y permite a los estudiantes construir un conocimiento más completo y significativo.

5.3 Objetivo General de la propuesta.

Diseñar actividades en la asignatura de lengua y literatura dentro de Google Classroom para aprender sobre mitos y ritos en el contexto de la Amazonía.

5.4 Fundamentos teóricos

En esta sección, profundizaremos en los tres aspectos clave que sustentan la propuesta de Google Classroom sobre mitos y ritos en la Amazonía ecuatoriana: la tecnología en la educación, el significado de los mitos y ritos en la educación y la versatilidad de Google Classroom como plataforma educativa.

5.4.1 Tecnología en la Educación

La incorporación de tecnología a los ámbitos educativos ha sido una respuesta necesaria a la creciente digitalización de nuestra sociedad, debido a que las herramientas digitales permiten mejorar el aprendizaje de manera significativa dentro del aula (Plasencia et al., 2023).

En el contexto de la enseñanza de mitos y ritos, esta integración puede ofrecer múltiples beneficios. En primer lugar, el contenido sobre los mitos y ritos, al ser conceptos culturales complejos y ricos, requieren una gama diversa de materiales para su comprensión adecuada. De tal forma, como indica Calanchez y Chávez (2022), a través de la tecnología, los estudiantes pueden acceder a bibliotecas digitales, bases de datos de folclore, archivos multimedia y páginas web especializadas que les permiten explorar estos temas de manera profunda y diversificada. Esto enriquece la experiencia educativa al proporcionar información y perspectivas de diversas fuentes y enriquecer la comprensión de los mitos y ritos desde una perspectiva multidisciplinaria.

Además, la tecnología facilita la colaboración y la comunicación, competencias esenciales en un mundo interconectado. Según Aguiar et al. (2022), los estudiantes pueden participar en discusiones en línea, compartir sus opiniones, realizar investigaciones conjuntas y colaborar en proyectos relacionados con mitos y ritos. Esto fomenta la construcción colectiva del conocimiento y desarrolla habilidades de trabajo en equipo que son valiosas en la vida cotidiana y en el entorno laboral.

En relación con la enseñanza de mitos y ritos, la tecnología puede ofrecer una ventaja significativa al permitir la interacción y la retroalimentación constante. Los educadores pueden utilizar plataformas digitales para asignar tareas, evaluar el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación inmediata. Esto crea un ciclo de mejora continua que puede ser especialmente beneficioso para el aprendizaje de conceptos culturales que a menudo requieren una comprensión gradual y profunda.

5.4.2 Mitos y Ritos en la Educación

Los mitos y ritos son elementos esenciales de la cultura humana que han estado presentes en todas las sociedades a lo largo de la historia, ya que estas narrativas transmiten valores, creencias y conocimientos fundamentales que definen la identidad y la herencia cultural de una sociedad (Ortega y Giraldo, 2019). En el ámbito educativo, enseñar mitos y ritos desempeña un papel vital en la comprensión de nuestra herencia cultural y en cómo estas historias han influido en la literatura y el pensamiento humano a lo largo de los siglos.

Los mitos son historias que buscan dar sentido al mundo y a los fenómenos naturales. Estas narrativas proporcionan explicaciones simbólicas para preguntas fundamentales sobre la existencia, el bien y el mal, la creación y la destrucción (Varo, 2022). A través de la enseñanza de mitos, los estudiantes pueden explorar y comprender las creencias y valores fundamentales de diferentes culturas y sociedades, lo que amplía su perspectiva y promueve la tolerancia cultural.

Los ritos, por otro lado, son prácticas ceremoniales y simbólicas que tienen un profundo significado cultural y religioso. Al aprender sobre los ritos, los estudiantes pueden comprender cómo las sociedades marcan momentos importantes en la vida de las personas, como el nacimiento, la pubertad, el matrimonio y la muerte (Carranza et al., 2021). Esto no solo enriquece su comprensión cultural, sino que también les permite reflexionar sobre la importancia de las tradiciones y la espiritualidad en la vida humana.

En el contexto educativo, la enseñanza de mitos y ritos fomenta la alfabetización cultural y la apreciación de la diversidad cultural. Estudiar estas narrativas implica analizar textos, interpretar símbolos y comprender las dinámicas sociales y culturales que les dieron origen. Además, permite a los estudiantes reflexionar sobre cuestiones éticas y morales, lo que contribuye a su desarrollo personal y ético.

5.4.3 Google Classroom como Plataforma Educativa

Google Classroom es una plataforma educativa versátil y de fácil uso que ha demostrado ser una herramienta poderosa en la enseñanza en línea. Ofrece una serie de características que son especialmente beneficiosas en el contexto de la enseñanza de mitos y ritos.

En primer lugar, esta permite a los educadores crear aulas virtuales personalizadas. Esto facilita la organización de los contenidos y la administración de las tareas relacionadas con los mitos y ritos. De acuerdo a Teixeira et al. (2021), los profesores pueden estructurar el material de manera coherente y acceder a las actividades y recursos relacionados en un solo lugar, lo que simplifica el proceso de enseñanza y facilita la gestión de la clase.

La asignación de tareas y la recopilación de trabajos se simplifican significativamente a través de Google Classroom. Los profesores pueden asignar lecturas, actividades escritas, cuestionarios y proyectos de investigación relacionados con mitos y ritos de manera eficiente (Rodríguez y Terrones, 2022). Los estudiantes

pueden enviar sus trabajos en línea, lo que reduce el uso de papel y facilita la retroalimentación por parte de los docentes.

Google Classroom ofrece herramientas de evaluación y retroalimentación que son esenciales en la enseñanza de conceptos culturales como los mitos y ritos. Los profesores pueden evaluar el progreso de los estudiantes a través de cuestionarios en línea, actividades prácticas y proyectos de investigación. La retroalimentación inmediata y personalizada es crucial para el aprendizaje efectivo de estos temas,

5.5 Fundamentos pedagógicos

La propuesta de aplicación Google Classroom como plataforma educativa en la asignatura de lengua y literatura de mitos, también se basa en fundamentos pedagógicos sólidos que impulsarán una transformación significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este texto, abordaremos tres enfoques pedagógicos clave que respaldan esta propuesta: el constructivismo, el conectivismo y la clase invertida.

5.5.1 Constructivismo: Construyendo el Conocimiento

El constructivismo es un enfoque pedagógico que sostiene que el conocimiento se construye activamente por parte del estudiante a medida que interactúa con el mundo y asimila nueva información a sus estructuras cognitivas existentes (Vargas y Acuña, 2020). Este enfoque reconoce que el estudiantado no son receptores pasivos de información, sino que son parte activa de su aprendizaje.

En el contexto de la enseñanza de mitos y ritos, el constructivismo desempeña un papel esencial. Estos conceptos culturales son inherentemente abstractos y simbólicos, lo que requiere que los estudiantes los comprendan a través de la reflexión, la interpretación y la construcción de significado. El constructivismo fomenta la exploración activa de estos conceptos, alentando a los estudiantes a plantear preguntas, buscar respuestas y participar en discusiones significativas.

Google Classroom se alinea perfectamente con el constructivismo al proporcionar una plataforma interactiva que permite a los estudiantes participar activamente en su aprendizaje. Los educadores pueden diseñar actividades y tareas que desafíen a los estudiantes a explorar mitos y ritos desde múltiples perspectivas y a construir su comprensión a través de la colaboración y la reflexión. Además, la retroalimentación constante y personalizada facilitada por la plataforma permite a los estudiantes ajustar y mejorar su comprensión a medida que avanzan.

5.5.2 Conectivismo: Aprendizaje en la Era Digital

El conectivismo es un enfoque pedagógico que reconoce el impacto de las redes y la tecnología en el aprendizaje (Tenorio Molina, 2022). Sostiene que el conocimiento ya no reside solo en la mente de un individuo, sino que está distribuido en la red y se accede a través de conexiones y recursos digitales. En un mundo cada vez más digitalizado, el conectivismo se convierte en una perspectiva educativa crucial.

Google Classroom se integra de manera natural con el conectivismo al proporcionar acceso a una amplia gama de recursos en línea. Los educadores pueden enlazar a sitios web, bases de datos, bibliotecas digitales y materiales multimedia que enriquezcan la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Esto permite que los estudiantes exploren mitos y ritos desde múltiples culturas y contextos, conectando el aprendizaje en el aula con el vasto mundo digital que los rodea.

5.5.3 Clase Invertida: Aprendizaje Activo y Autodirigido

La clase invertida es un enfoque pedagógico en el que los estudiantes adquieren conocimientos y comprensión antes de la clase, a menudo a través de recursos en línea, para luego utilizar el tiempo en el aula para actividades de aplicación y discusión (Cruz y López, 2023). Este enfoque promueve el aprendizaje activo y autodirigido, lo que es especialmente relevante en la enseñanza de conceptos culturales como los mitos y ritos.

En el contexto de la propuesta, la clase invertida puede ser una estrategia efectiva. Los estudiantes pueden explorar y estudiar mitos y ritos a través de recursos en línea antes de la clase, lo que les permite llegar preparados para discutir, analizar y reflexionar sobre estos conceptos en un entorno de aprendizaje colaborativo en línea. Google Classroom puede ser la plataforma perfecta para organizar estos recursos y asignaciones previas a la clase.

La clase invertida también permite que los educadores dediquen más tiempo en el aula a actividades interactivas y de profundización (Sinisterra, 2019). En lugar de transmitir pasivamente información, los profesores pueden facilitar discusiones significativas, actividades de análisis y proyectos creativos relacionados con mitos y ritos. Esta interacción enriquece la comprensión y el compromiso de los estudiantes con los temas culturales.

5.6 Estructura de la propuesta (fases previstas para su. desarrollo, recursos, temporización)

Tabla 15 Cronograma de fases de la propuesta

Fase	Descripción	Recursos	Temporización
Fase 1: Diseño de la Propuesta	- Identificación de objetivos de aprendizaje relacionados con mitos y ritos. - Selección de contenido relevante y recursos pedagógicos. - Creación de actividades y tareas en Google Classroom. - Desarrollo de una estructura de lecciones coherente.	- Material didáctico (lecturas, videos, imágenes). - Acceso a Google Classroom. - Acceso a dispositivos electrónicos. - Herramientas de diseño y creación de contenido.	4 semanas (1 mes)

Fase 2: Aplicación de la Propuesta	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción de la propuesta a los estudiantes. - Publicación de contenido y actividades en Google Classroom. - Facilitación de discusiones y debates en línea. - Seguimiento y apoyo individualizado a los estudiantes. Retroalimentación continua. 	<ul style="list-style-type: none"> - Google Classroom (plataforma). - Contenido previamente diseñado. - Foros de discusión. - Herramientas de comunicación en línea. - Tiempo de los estudiantes y docentes. 	8 semanas (2 meses)
Fase 3: Evaluación de la Propuesta	<ul style="list-style-type: none"> - Recopilación de datos y evidencias de aprendizaje (tareas, exámenes, participación en línea). 	<ul style="list-style-type: none"> - Datos recopilados de Google Classroom. - Cuestionarios o encuestas de retroalimentación. - Informes de progreso de los estudiantes. 	2 semanas (2 semanas)

- Evaluación de la - Herramientas de análisis

efectividad de la de datos.

propuesta en

función de los

objetivos de

aprendizaje.

-

Retroalimentación de los

estudiantes.

- Identificación de áreas

de mejora y ajustes

necesarios.

Actividades de la propuesta

Tabla 16 *Actividad 1: Introducción a los Mitos y Ritos*

Contenido	Objetivo	Actividad	Recursos	Evaluación	Competencia
Introducción a los Mitos y Ritos de la Cultura	Comprender la diferencia entre mitos y ritos y su importancia cultural.	<p>Anticipación: Los estudiantes completarán una breve encuesta en línea para evaluar su conocimiento previo sobre mitos y ritos.</p> <p>Construcción: Los estudiantes leerán textos cortos y verán videos relacionados con mitos y ritos.</p>	Encuesta en línea, lecturas y videos en línea, Google Classroom para discusiones y presentaciones.	Rúbrica para evaluar la presentación en grupo y la participación en la discusión.	Competencia en comprensión lectora, análisis crítico y habilidades de presentación.

Consolidación: En

grupos pequeños, los
estudiantes discutirán
ejemplos de mitos y ritos y
compartirán sus hallazgos
en una presentación en
línea.

Tabla 17 *Actividad 2: Exploración de Mitos y Ritos en la Literatura*

Contenido	Objetivo	Actividad	Recursos	Evaluación	Competencia
Lectura de mitos y ritos en la literatura clásica	Identificar mitos y ritos en obras literarias clásicas.	Anticipación: Se presentará la actividad y se seleccionarán los textos literarios clásicos.	Textos literarios, foros en línea, Google Classroom.	Lista de cotejo para evaluar la identificación de mitos y ritos.	Competencia en análisis literario y trabajo en equipo.

Construcción:

Los estudiantes leerán los textos y analizarán en grupos pequeños los mitos y ritos presentes.

Consolidación:

En un foro en línea, los estudiantes discutirán sus hallazgos y reflexionarán sobre el significado de los mitos y ritos en las obras.

Tabla 18 *Actividad 3: Creación de un Rito Narrativo*

Contenido	Objetivo	Actividad	Recursos	Evaluación	Competencia
-----------	----------	-----------	----------	------------	-------------

Diseño	Aplicar	Anticipación:	Google	Rúbrica	Competencia en escritura
o de un rito narrativo propio	conocimientos sobre mitos y ritos en la creación literaria.	Se discutirán los elementos esenciales de los mitos y ritos.	Docs para la escritura colaborativa,	para evaluar la originalidad, coherencia y creatividad de los ritos.	creativa y análisis comparativo.
		Construcción: Los estudiantes trabajarán en grupos para crear un rito narrativo basado en mitos y ritos.	Google Classroom para presentaciones.		
		Consolidación: Cada grupo presentará su rito y lo compartirá en línea, y luego se discutirán las			

similitudes y
diferencias entre los
ritos creados.

Tabla 19 *Actividad 4: Debate sobre Mitos y Ritos Actuales*

Contenido	Objetivo	Actividad	Recursos	Evaluación	Competencia
Debate sobre la relevancia de mitos y ritos en la sociedad actual	Analizar y argumentar sobre la importancia de los mitos y ritos en la cultura contemporánea.	<p>Anticipación: Los estudiantes investigarán ejemplos actuales de mitos y ritos en la sociedad.</p> <p>Construcción: En grupos, los estudiantes participarán en un debate en línea sobre la</p>	Investigación en línea, foros de debate en Google Classroom.	Rúbrica para evaluar la participación en el debate y la reflexión individual.	Competencia en argumentación y análisis crítico.

relevancia de los mitos y
ritos.

Consolidación:

Los estudiantes
reflexionarán
individualmente en línea
sobre lo que han
aprendido en el debate.

5.6 Validación de la propuesta

La presente propuesta educativa tiene como objetivo el diseño de una estrategia de enseñanza utilizando Google Classroom para abordar el tema de mitos y ritos y se ha desarrollado con el fin de mejorar la comprensión y el aprendizaje de estos conceptos culturales fundamentales. Para garantizar su calidad y eficacia. Por ello, esta propuesta fue sometida a un proceso de validación por parte de expertos en el campo educativo.

En el proceso de validación, se contó con la valiosa colaboración de tres expertos en educación: el Mgs. Diego Fernández, la Mgs. Janneth Borja y la Mgs. Johanna Mejía, (anexo 3) Cada uno de ellos aportó su conocimiento y experiencia en tecnología educativa y diseño curricular. Su participación fue fundamental para garantizar que la propuesta estuviera a la altura de los estándares académicos y pedagógicos requeridos.

El proceso de validación comenzó con la revisión detallada de la propuesta en términos de su estructura, coherencia y alineación con los objetivos de aprendizaje. Los expertos evaluaron cada uno de los componentes de la propuesta, desde los objetivos hasta las actividades específicas propuestas para el aula virtual. Durante esta revisión inicial, se identificaron áreas en las que la propuesta podría mejorarse.

En particular, se sugirieron algunas correcciones relacionadas con la organización y claridad de la propuesta. Los expertos señalaron la importancia de establecer de manera más precisa los objetivos de aprendizaje y de asegurarse de que las actividades propuestas estuvieran alineadas con estos objetivos. Además, se realizaron recomendaciones sobre la estructura de las lecciones en Google Classroom, la secuencia de actividades y la incorporación de recursos adicionales para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Las correcciones sugeridas por los expertos fueron incorporadas de manera cuidadosa y metódica en la propuesta original. Se revisaron y ajustaron los objetivos de aprendizaje, las descripciones de las actividades y se realizaron mejoras en la presentación general del plan de enseñanza. Estos cambios contribuyeron significativamente a fortalecer la propuesta y a asegurar que cumpla con los estándares de calidad académica esperados.

Una vez que se realizaron las correcciones sugeridas, la propuesta revisada se sometió nuevamente a la evaluación de los expertos. Esta segunda revisión se centró en verificar que todas las sugerencias se hubieran abordado de manera adecuada y que la propuesta estuviera



UNAE

Universidad Nacional de Educación

lista para su implementación en un entorno educativo real. Después de la segunda revisión, los expertos confirmaron que la propuesta había sido mejorada de manera significativa y que estaba lista para ser implementada en el aula. Su respaldo a la propuesta validada fue un paso crucial en el proceso de asegurar la calidad y la eficacia de la estrategia de enseñanza propuesta.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

A lo largo de este estudio de investigación, se han logrado los objetivos planteados, lo que nos permite extraer conclusiones valiosas que arrojan luz sobre la efectividad de la optimización de Google Classroom en el ámbito de Lengua y Literatura. Por lo tanto, podemos afirmar que el primer objetivo se ha cumplido con éxito al proporcionar una base teórica y conceptual sólida para la enseñanza de competencias comunicativas mediante la enseñanza de literatura y mitología, junto a la conceptualización de Google Classroom en el ámbito educativo. El análisis de esta investigación demuestra que esta plataforma puede enriquecer el aprendizaje de mitos y ritos al ofrecer un entorno interactivo y accesible para los estudiantes. La plataforma se convierte en un espacio donde los alumnos pueden acceder a materiales de estudio, participar en discusiones y recibir retroalimentación de manera efectiva.

En cuanto al segundo objetivo, hemos alcanzado nuestro propósito a través del análisis de estrategias educativas apropiadas para el entorno de Google Classroom y su aplicación específica en la enseñanza de mitos y ritos. Las conclusiones destacan que estrategias como la gamificación, la creación de actividades interactivas y el uso de recursos multimedia pueden mejorar significativamente el aprendizaje de los estudiantes. La plataforma ofrece versatilidad, permitiendo a los educadores diseñar experiencias de aprendizaje más atractivas y efectivas.

Por lo que respecta al tercer objetivo, hemos desarrollado una propuesta de enseñanza basada en Google Classroom para el tema de mitos y ritos en la Unidad Intercultural Bilingüe Doce de Octubre. Esta propuesta puede resultar de gran utilidad para los docentes, ya que proporciona un enfoque estructurado y accesible para enseñar de manera más efectiva. Se basa en principios pedagógicos sólidos y utiliza las características de Google Classroom para fomentar un aprendizaje significativo mediante la creación de actividades centradas en el contenido sobre mitos y ritos, al mismo tiempo que integra metodologías que aprovechan la plataforma como un recurso apropiado para el contexto y los objetivos educativos de este estudio.

Desde esta investigación, se abren diversas oportunidades para futuras investigaciones que pueden profundizar en nuestra comprensión de la tecnología educativa y su impacto en la enseñanza en contextos educativos que lo permitan. Algunas áreas de investigación potenciales incluyen la personalización del aprendizaje, la efectividad de la capacitación docente en herramientas digitales y competencias digitales.

En último término, esta investigación representa una contribución importante a la línea de investigación de tecnologías para la educación en la UNAE. Sus aportes pueden verse reflejados en diversos ámbitos, tales como la exploración de una herramienta digital específica de tecnología educativa, proporcionando información detallada sobre su efectividad y aplicabilidad en la enseñanza de mitos y ritos, o el desarrollo de estrategias pedagógicas que permitan vincular el conocimiento curricular con la tecnología para generar aprendizaje motivado y significativo.

Recomendaciones

Para concluir, tras alcanzar los objetivos planteados en este estudio, se derivan recomendaciones destinadas a aprovechar los beneficios identificados en la investigación y abordar las áreas de mejora en el uso de esta plataforma para mejorar el aprendizaje en el tema de mitos y ritos. En primer lugar, se recomienda que los docentes reciban una capacitación continua en el uso efectivo de Google Classroom. Esta capacitación no solo debería abordar los aspectos técnicos, sino también proporcionar estrategias pedagógicas específicas para aprovechar al máximo la plataforma. Los educadores deben mantenerse al tanto de las últimas actualizaciones de la tecnología en el aula.

Además, se sugiere fomentar el diseño de materiales de estudio interactivos y atractivos que hagan uso de las capacidades de Google Classroom. Esto podría incluir la creación de actividades gamificadas, la incorporación de recursos multimedia y la generación de contenido personalizado que se adapte al estudiantado y su diversidad. Además, se debe evaluar constantemente estas actividades para realizar ajustes y mejoras basados en datos reales. En este sentido, la personalización del aprendizaje es fundamental, ya que los educadores deben considerar las preferencias y estilos de aprendizaje individuales de los estudiantes al diseñar actividades y contenido. Esto se puede lograr mediante la adaptación de recursos y la creación de rutas de aprendizaje personalizadas.

Referencias

- Aguiar, A. S. C. de, Almeida, P. C. de, Grimaldi, M. R. M., & Guimarães, F. J. (2022). Tecnologías en educación en salud para personas con discapacidad visual: revisión integrativa. *Texto & contexto enfermagem*, 31, e20210236. <https://www.scielo.br/j/tce/a/Y7TSKQkGC3tkn4tYHVhskdb/abstract/?lang=es>
- Alban, G. P. G., Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Análisis del comportamiento de las líneas de crédito a través de la corporación financiera nacional y su aporte al desarrollo de las PYMES en Guayaquil 2011-2015*, 4(3), 163–173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Alvarez-Herrero, J.-F., Martínez-Roig, R., & Urrea-Solano, M. (2021). Uso de las tecnologías digitales en educación infantil en tiempos de pandemia. *Campus virtuales*, 10(2), 165–174. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/117164>
- Armas-Alba, L., & Alonso-Rodríguez, I. (2021). Las TIC y competencia digital en la respuesta a las necesidades educativas especiales durante la pandemia: Una revisión sistemática. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 2(1), 11–48. <https://doi.org/10.51660/ripie.v2i1.58>
- Blandón Ruiz, C. J. (2020). Importancia del fomento de la lectura para el desarrollo de la comprensión de textos. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12), 14–20. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v6i12.10115>
- Blandón Ruiz, C. J. (2020). Importancia del fomento de la lectura para el desarrollo de la comprensión de textos. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12), 14–20. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v6i12.10115>
- Boulahrouz Lahmidi, M., Medir Huerta, R. M., & Calabuig i Serra, S. (2019). Tecnologías digitales y educación para el desarrollo sostenible. Un análisis de la producción científica. *Pixel bit*, 54, 83–106. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i54.05>



UNAE

Universidad Nacional de Educación

- Calanchez Urribarri, África, & Chávez Vera, K. J. (2022). Apropiación social de la tecnología: una necesidad como consecuencia de la COVID-19. *Tecnología, ciencia y educación*, 21, 183–198. <https://doi.org/10.51302/tce.2022.720>
- Carbajales, M. (2022). universidad del siglo XXI: Volver al pasado. *HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 11(Monográfico), 1–8. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.3817>
- Carranza, H. M., Tubay, M. F., Espinoza, H. B., & Chang, W. L. (2021). *Saberes ancestrales: una revisión para fomentar el rescate y revalorización en las comunidades indígenas del Ecuador*. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.5659722>
- Cruz Huamán, B. E., & López Obando, F. L. (2023). Aula invertida en la formación de las profesiones de la salud: revisión sistemática. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v11i1.3706>
- Cuevas Monzonís, N., Gabarda Méndez, C., Rodríguez Martín, A., & Cívico Ariza, A. (2022). Tecnología y educación superior en tiempos de pandemia: revisión de la literatura. *Hachetetepe. Revista científica de educación y comunicación*, 24. <https://doi.org/10.25267/hachetetepe.2022.i24.1105>
- Erazo, J. (2019). La importancia de los enfoques, comunicativo y cooperativo en los procesos de enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua. *Revista Huellas*, 6(1). <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/rhuellas/article/view/4616>
- Erazo, J. (2019). La importancia de los enfoques, comunicativo y cooperativo en los procesos de enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua. *Revista Huellas*, 6(1). <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/rhuellas/article/view/4616>
- Escobar, B. R. P., Carhautocto, G. R., Salazar, C. A. H., & Sánchez, W. A. C. (2022). Competencias transversales en el contexto educativo universitario: Un pensamiento crítico desde los principios de gamificación. *Revista Prisma Social*, (38), 158-178.



UNAE

Universidad Nacional de Educación

Felicetti, V. L., Pineda Robayo, A. D. R., Nalin, J. A., & Silva, G. B. (2019). PERSPECTIVAS EMERGENTES EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, 155–170. <https://doi.org/10.20952/revtee.v12i30.10681>

Gómez, J. M. (2020). *Google Classroom: como herramienta para la gestión pedagógica* [Universidad Nacional de Educación]. <http://201.159.222.12/handle/56000/1386>

Gonzalez, P. (2021). *Fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes de tercer grado de la institución educativa indígena rural n°1 sede jonjoncito a través de mitos y leyendas* [Universidad Antonio Nariño]. <http://repositorio.uan.edu.co/handle/123456789/1975>

Gualpa Cuzco, F. G., y Ruales Romero, E. F. (2021). *Ambiente virtual de aprendizaje en la plataforma de Google Classroom para potenciar la motivación y participación en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de 9° año de EGB de la Unidad Educativa San Luis Beltrán*. Universidad Nacional de Educación.

Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano..... *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 7(2).

Hidalgo Suárez, C. G., Llanos Mosquera, J. M., & Bucheli Guerrero, V. A. (2021). Una revisión sistemática sobre aula invertida y aprendizaje colaborativo apoyados en inteligencia artificial para el aprendizaje de programación. *Tecnura*, 25(69), 196-214.

Huzco Alarcon, J. S., & Romero Cristobal, M. F. (2019). *Aplicación de las herramientas de google apps (google classroom y google drive) para el aprendizaje colaborativo de las alumnas del quinto año de la institución educativa CNI N° 31 "Nuestra señora del Carmen" – Yanacancha, Pasco*. Universidad Nacional Danilel Alcides Carrión.

Kraus, G., Formichella, M. M., & Alderete, M. V. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. *Revista*



- León, M. (2022). *Google Classroom como recurso de aprendizaje de la asignatura de Investigación en Ciencia y Tecnología en el tercer año de bachillerato en Ciencias*.
<https://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/6065>
- León, M. (2022). *Google Classroom como recurso de aprendizaje de la asignatura de Investigación en Ciencia y Tecnología en el tercer año de bachillerato en Ciencias*.
<https://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/6065>
- López Valero, A., Encabo Fernández, E., Moreno Muñoz, C., & Jerez Martínez, I. (2003). Cómo enseñar a través de los mitos: la didáctica de la Lengua y la Literatura en una fábula alegórica. *Didáctica Lengua y Literatura*.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/22186>
- Lozano, S. I., Suescún, E., Vallejo, P., Mazo, R., & Correa, D. (2020). Comparando dos estrategias de aprendizaje activo para enseñar Scrum en un curso introductorio de ingeniería de software. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 28(1), 83-94.
- Mallart Navarra, J. (2020). Aprendizaje transversal a partir del área de lengua y literatura. *Innovación educativa*, 30, 21–39. <https://doi.org/10.15304/ie.30.7111>
- Miranda Beltrán, S., & Bernal, J. A. (2020). *Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa*. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*.
- Moreno Cely, G. A., & Gutiérrez Rodríguez, R. E. (2020). Estudio Prospectivo de la Tecnología en la Educación Superior en Colombia al 2050. *Universidad & Empresa*, 22(38), 160.
<https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.7583>
- Ortega Cobo, L. D., & Giraldo Paredes, H. (2019). Una revisión crítica del concepto de etnoeducación. Caminando hacia la educación propia desde las prácticas corporales en



Plasencia, C. J. T., Trinidad, A. S. J., Rosas, F. A. G., & Franco, J. W. T. (2023). Tecnología Blockchain en Educación: una revisión sistemática. *Conrado*, 19(92), 326–334.

<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3038>

Prado, S., Álvarez, J., Zurita, I. N., y Herrera, D. (2020). Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 4–26.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7696087>

Ríos-Lozada, R. N., Guevara-Fernández, J. A., Carranza-Dávila, R. G., Ramirez-Delgado, J. G., & Hernández-Fernández, B. (2022). Google Classroom in Educational Service: A systematic Review. *Journal of Positive School Psychology*, 6(2), 1634–1639.

<https://www.journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/1706>

Rodríguez, E. A. S., & Terrones, L. G. (2022). Aplicación del G Suite For Education en Educación Superior. *Dominio de las Ciencias*, 8(3), 236–250.

Salmerón, L., y Delgado, P. (2019). Critical analysis of the effects of the digital technologies on reading and learning / Análisis crítico sobre los efectos de las tecnologías digitales en la lectura y el aprendizaje. *C&E, Cultura y Educación*, 31(3), 465–480.

<https://doi.org/10.1080/11356405.2019.1630958>

Sinisterra Rodríguez, M. M. (2019). Una Revisión a las estrategias y actividades en clase bajo el enfoque de aprendizaje invertido. *Ingeniería e innovación*, 7(2), 9.

<https://doi.org/10.21897/23460466.1783>

Sosa-Agurto, J. M., Panta-Carranza, K. M., & Aquino-Trujillo, J. Y. (2021). Aplicación de aula virtual Google Classroom en el ámbito educativo: Una revisión sistemática. *Polo del Conocimiento*, 6(1), 499–519. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i1.2160>



- Tapia Cortes, C. (2020). Tipologías de uso educativo de las Tecnologías de la Información y Comunicación: una revisión sistemática de la literatura. *Edutec Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 71, 16–34. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.71.1489>
- Teixeira, L. F., Rodrigues, M. S., Simões, C. C., & Cardoso, D. F. (2021). Uso das ferramentas google meet e classroom no modelo de ensino remoto emergencial. *Anais Educação em Foco: IFSULDEMINAS*, 1(1).
<https://educacaoemfoco.ifsuldeminas.edu.br/index.php/anais/article/view/124>
- Tenorio Molina, G. C. (2022). Perspectivas teóricas y metodológicas de emociones en aprendizaje en línea: revisión sistemática. *Alpha Centauri*, 3(1), 43–51.
<https://doi.org/10.47422/ac.v3i1.73>
- Toala, M. M. T. (2022). Google classroom: una plataforma virtual de aprendizaje para la educación ante covid-19. *Polo del Conocimiento*, 7(8), 607–624.
<https://doi.org/10.23857/pc.v7i8.4412>
- Toala, M. M. T. (2022). Google classroom: una plataforma virtual de aprendizaje para la educación ante covid-19. *Polo del Conocimiento*, 7(8), 607–624.
<https://doi.org/10.23857/pc.v7i8.4412>
- Vargas, K., & Acuña, J. (2020). El constructivismo en las concepciones pedagógicas y epistemológicas de los profesores. *Revista Innova Educación*, 2(4), 555–575.
<https://doi.org/10.35622/i.rie.2020.04.004>
- Varo Zafra, J. (2022). Mitología y ciencia ficción: el caso de myths of the near future de James G. Ballard. *Signa Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 793–815.
<https://doi.org/10.5944/signa.vol31.2022.29415>
- Vázquez, M. L., Alcivar, I. y Aguilar, G. F. C. (2022). La Educación Superior 4.0: retos y perspectivas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 15(4), 71–89. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590696>
- Vega-Córdova, C. A., García-Herrera, D. G., Castro-Salazar, A. Z., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de



Universidad Nacional de Educación

UNAE

pandemia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 200.

<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1040>

Anexos

Anexo 1 Propiedad Intelectual



Cláusula de Propiedad Intelectual

CHUIM SHAKAI ROMULO DANILO, autor del trabajo de titulación “Optimización de Google Classroom para la enseñanza de mitos y ritos en área de lengua y literatura en estudiantes de octavo año de básica”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Tiwintza, 28 de noviembre de 2023

ROMULO
DANILO
CHUIM
SHAKAI

Firmado digitalmente por
ROMULO DANILO
CHUIM SHAKAI
Fecha: 2023.11.28
18:11:32 -05'00'

CHUIM SHAKAI ROMULO DANILO
C.I: 1600603946

Anexo 2 Autorización




Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio Institucional

CHUIM SHAKAI ROMULO DANILO en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “Optimización de Google Classroom para la enseñanza de mitos y ritos en área de lengua y literatura en estudiantes de octavo año de básica”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Tiwintza, 28 de noviembre de 2023

ROMULO
DANILO
CHUIM
SHAKAI



Firmado
digitalmente por
ROMULO DANILO
CHUIM SHAKAI
Fecha: 2023.11.28
18:10:07 -05'00'

CHUIM SHAKAI ROMULO DANILO
C.I: 1600603946



Certificación del Tutor

UNAE

Yo, Mario Enrique Yautibug Chimbolema tutor del trabajo de titulación denominado “Optimización de Google Classroom para la enseñanza de mitos y ritos en área de lengua y literatura en estudiantes de octavo año de básica” perteneciente al estudiante: Chuim Shakai Romulo Danilo, con C.I: 1600603946. Doy fe de haber guiado y aprobado el trabajo de titulación. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 8% de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Cuenca, 5 de noviembre de 2023.



Mario Enrique Yautibug Chimbolema

C.I: 0603660200



UNAE

Anexo 4 Validación experto

Universidad Nacional de Educación

Valoración general del cuestionario

Por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las opciones que se presentan:

	si	no
El <u>propuesta</u> contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente.	x	
El número de actividades de la <u>propuesta</u> es excesivo.		x
Las actividades constituyen un riesgo para el estudiante		x


Preguntas que el experto considera que pudieran ser un riesgo para el encuestado:	
N.º de la(s) pregunta(s)	No aplica
Motivos por los que se considera que pudiera ser un riesgo	No aplica
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	No aplica

	Evaluación general de la propuesta			
	Exce-lente	Buena	Regu-lar	Defi-ciente
Validez de contenido de la propuesta	x			

Observaciones y recomendaciones en general de la propuesta:	
Motivos por los que se considera no adecuada	No aplica
Motivos por los que se considera no pertinente	No aplica
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	No aplica

Identificación del experto

Nombre y apellidos	Johanna Mejia Vera
Filiación	UNIR Docente Impartidor
E-mail	johannamejiavera1@gmail.com

Teléfono o celular	0981459823
Fecha de la validación (día, mes y año):	11/10/2023
Firma	

Muchas gracias por su valiosa contribución a la validación de este cuestionario.



UNAE
Anexo 5 Encuesta google forms

Optimización del manejo de *Google Classroom* en el logro de un aprendizaje significativo en el tema de mitos y ritos en el área de Lengua y Literatura para los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Intercultural Bilingüe "Doce de Octubre".

Descripción del formulario

Indique su género *

- masculino
- femenino

Indique su edad *

- Menos de 12 años
- 12-13 años
- 14-15 años

¿Has utilizado Google Classroom en tu proceso de aprendizaje? *

- Sí
- No



UNAE
Anexo 6 Respuestas en google forms

