



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO
USO DE GOOGLE CLASSROOM PARA LAS CLASES
VIRTUALES DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE
EDUCACIÓN TÉCNICO PRODUCTIVO PRIVADO
JUAN PABLO II, PAMPAS – TAYACAJA; 2021.

PRESENTADO POR:
ENRIQUE CONDORI CHIPANA
PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA

JULIACA – PERÚ

2022



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO
USO DE GOOGLE CLASSROOM PARA LAS CLASES
VIRTUALES DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE
EDUCACIÓN TÉCNICO PRODUCTIVO PRIVADO
JUAN PABLO II, PAMPAS – TAYACAJA; 2021.

PRESENTADO POR:
ENRIQUE CONDORI CHIPANA

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA

APROBADO POR:

PRESIDENTE

:


Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI

PRIMER MIEMBRO

:


Dr. RICHARD CONDORI CRUZ

SEGUNDO MIEMBRO

:


Mgtr. ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

:

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG24

**"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"**
ESCUELA DE POSGRADO**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0048-2023-SEP-EPG/UANCV**

Juliaca, 2023 Mayo 11

VISTO:

El Expediente N° 042542 del Egresado (a) **CONDORI CHIPANA ENRIQUE**, con Dni N° 01541324 y Código N° 211F26013 del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **Tecnología, Computación e Informática Educativa**, de la Sede Huancayo, de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez"** de Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el egresado (a) del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **Tecnología, Computación e Informática Educativa** de la Sede Huancayo, de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez"** de Juliaca; Solicita sorteo de Jurados y fecha para la Sustentación de Trabajo Académico, habiendo cumplido con los requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

Que, el inciso b) del Artículo N° 5 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico para optar el Título;

Que, los Artículos N° 12 al N° 21 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "j" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMBRAR a los miembros de Jurado que calificarán la Sustentación de Trabajo Académico del egresado (a) **CONDORI CHIPANA ENRIQUE**, con Dni N° 01541324 y Código N° 211F26013 del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **Tecnología, Computación e Informática Educativa**, de la Sede Huancayo, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; como se detalla en el Artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

Presidente	:	Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Primer Miembro	:	Dr. RICHARD CONDORI CRUZ
Segundo Miembro	:	Mgtr. ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS

SEGUNDO.- DETERMINAR que LA SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

Lugar	:	Sede Juliaca
Fecha	:	Sábado 13, Mayo del 2023
Hora	:	10: 00 a.m.

TERCERO.- AUTORIZAR la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADODr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari
DIRECTOR (e)UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADOMg. PERCY GONZALO PUMA PUMA
SECRETARIO ACADÉMICO



USO DE GOOGLE CLASSROOM PARA LAS CLAVES VINCULADAS DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN TÉCNICO PRODUCTIVO PRIVADO JUAN PABLO II, PAMPAS – TAYACAJA; 2021.

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	2%
3	www.iestphuarmey.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	core.ac.uk Fuente de Internet	<1%
6	www.dspace.uce.edu.ec:8080 Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1%

hdl.handle.net



METADATOS COMPLEMENTARIOS

Título	
USO DE GOOGLE CLASSROOM PARA LAS CLASES VIRTUALES DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN TÉCNICO PRODUCTIVO PRIVADO JUAN PABLO II, PAMPAS – TAYACAJA; 2021.	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	Enrique Condori Chipana
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	01541324
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0008-4017-0721
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Leopoldo Wenceslao Condori Cari
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02389341
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2372-6720
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	Richard Condori Cruz
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02442917
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2566-3735
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	Enrique Genaro Apaza Chirinos
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02413103
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-8602-3219



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo ENRIQUE CONDORI CHIPANA, identificado con DNI
Nro. 01541324 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

TECNOLOGIA, COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico
denominada:
USO DE GOOGLE CLASSROOM PARA LAS CLASES VIRTUALES
DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN TÉCNICO
PRODUCTIVO PRIVADO JUAN PABLO II, PAMPAS-TAYACAJA; 2021

Asesorado por: _____

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 12 de diciembre 2023



Firma del Estudiante
(obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

El presente trabajo académico lo dedico con bastante espíritu de superación a mis familiares y grandes amigos de mi vida universitaria y centro laboral, siempre con el mejor deseo de lograr nuestras metas y vivir en armonía.



AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios todopoderoso, por mantenerme en vida y ser mi principal guía.

A quienes fueron mis docentes de la Segunda Especialidad Profesional en "Tecnología Computación e Informática Educativa", por compartir sus conocimientos.

A mis familiares y amigos, por brindarme todo su apoyo moral y espiritual.



ÍNDICE

ÍNDICE	I
INTRODUCCIÓN	III

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO	1
1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta	1
1.1.2. Duración.....	1
1.1.3. Módulo, semestre, familia profesional, especialidad, cursos y número de alumnos	1
1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO.....	2
1.3. OBJETIVOS	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos	3

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. BASES TEÓRICAS.....	5
2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	10



CAPÍTULO III

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES

PEDAGÓGICAS

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES	15
3.1.1. SILABO DE APRENDIZAJE.....	16
3.1.2. SESIÓN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	36
3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	42
CONCLUSIONES	46
RECOMENDACIONES	49
BIBLIOGRAFÍA	51
ANEXOS	



INTRODUCCIÓN

Este trabajo académico trata sobre el uso de la plataforma Google Classroom para el desarrollo de las clases virtuales de los estudiantes del Centro de Educación Técnico Productivo Privado “Juan Pablo II Perú” de Pampas – Tayacaja, región Huancavelica, que surge como consecuencia de la implementación de las clases remotas por la situación de la emergencia sanitaria durante el tiempo de pandemia del COVID-19 que afectó a nuestro país y a nivel internacional los años 2020, 2021 y parte del 2022.

La implementación del aula virtual con Google Classroom se inició de manera progresiva desde el año 2020, primero haciendo uso los correos personales Gmail. Para el año 2021 se les facilitó a todos los docentes y estudiantes la cuenta institucional.

El Google Classroom es una herramienta digital que pertenece a Google, una excelente alternativa que permitió la implementación de la plataforma virtual para desarrollar las clases en tiempos de pandemia. Entre las bondades más relevantes que brinda Classroom radica en el almacenamiento de datos en la nube, se complementa con otras herramientas de Google, sobre todo con Meet porque ambos van de la mano para las clases sincrónicas.

Hay que considerar que la digitalización de la información viene cobrando cada vez con mayor fuerza, en esa medida la plataforma virtual de Google



Classroom permite a los estudiantes revisar los materiales de lectura, ver los videos o grabación de la clase, unirse a Meet para participar de las clases síncronas, responder las preguntas de los foros, desarrollar las evaluaciones virtuales, entregar sus tareas, interactuar en actividades colaborativas en línea, además, es posible organizar los portafolios digitales en el Drive de Google sin necesidad de descargar al equipo y a las cuales se pueden acceder desde cualquier dispositivo, a cualquier hora y desde cualquier parte.

El presente trabajo académico está dividido en tres capítulos específicos que a continuación se detalla:

En el capítulo I, se enfoca a los aspectos generales donde se aplicó la experiencia, la justificación y los objetivos plasmados.

En el capítulo II, se puntualiza los argumentos que respaldan las bases teóricas y la definición de términos básicos para conocer todo el bagaje de información con mayor amplitud.

En el capítulo III, se detalla la planificación curricular, ejecución de los propósitos planteados y resultados de las acciones pedagógicas.

Finalmente, se da a conocer las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y se acompañan los anexos para evidenciar la elaboración de este trabajo académico.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO

Uso de Google Classroom para las clases virtuales de los estudiantes del Centro de Educación Técnico Productivo Privado Juan Pablo II, Pampas – Tayacaja; 2021.

1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta

Centro de Educación Técnico Productivo Privado “Juan Pablo II” de Pampas – Tayacaja - Huancavelica, de la región Huancavelica.

1.1.2. Duración

Fecha de inicio : 1 de setiembre de 2021.

Fecha de culminación : 31 de diciembre de 2021.

1.1.3. Módulo, semestre, familia profesional, especialidad, cursos y

número de alumnos

Módulo : IV

Semestre : II - 2021

Familia Profesional : Computación e Informática



Especialidad : Operador de Computadoras
Curso : Gestión y Administración Web.
Número de alumnos : 24

1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

Esta propuesta de implementación de las clases virtuales con Google Classroom surge ante la emergencia sanitaria generalizada como consecuencia de la pandemia del COVID-19, problemática que impidió a los estudiantes asistir a las clases presenciales. Por lo que se tuvo que adoptar esta estrategia de educación remota para seguir brindando el servicio educativo en la modalidad técnico productiva, dirigido a los jóvenes y señoritas que reciben la formación técnica para en el futuro acceder a la empleabilidad e inserción en el mercado laboral, cuyo servicio educativo conforme rigen los artículos 40, 41, 42, 43, 44 y 45 de la Ley General de Educación N° 28044.

También fue evidente las limitaciones que tuvieron los estudiantes el año 2020, el poco espacio de almacenamiento de sus celulares porque la mayoría participaban desde un Smartphone y a través de WhatsApp, ya que las memorias de los dispositivos móviles no soportan gran cantidad de archivos. Ante esta problemática el Classroom resulta ser una buena alternativa para que se guarde en la nube todos los recursos compartidos en el aula virtual y los portafolios digitales de los docentes y estudiantes.



Por otro lado, se pretende poner en praxis el enfoque conectivista, el desarrollo de las competencias digitales, el trabajo en equipo colaborativo en línea y la autonomía del aprendizaje.

Por lo que, al implementar aulas virtuales con Google Classroom se busca que los materiales y evidencias se almacenen en Drive de la cuenta institucional; tanto de los docentes como de los estudiantes. Lo que en la práctica se convierte en un repositorio de materiales y recursos educativos compartidos en un determinado ciclo. A ello se suma las sesiones sincrónicas con Google Meet para que la interacción sea más fluida. Además, el Classroom se asocia con otras herramientas de Google.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo general

Determinar los efectos del uso de la plataforma Google Classroom para las clases remotas y enseñanza aprendizaje en línea de los estudiantes del Centro de Educación Técnico Productivo Privado "Juan Pablo II" de Pampas – Tayacaja, de la región Huancavelica.

1.3.2. Objetivos específicos

O₁: Determinar el impacto de la implementación de las aulas virtuales con Google Classroom para el aprendizaje de las competencias formativas de los estudiantes del Centro de Educación Técnico Productivo Privado "Juan Pablo II" de Pampas – Tayacaja.



- O₂:** Promover el aprendizaje colaborativo y autonomía del aprendizaje a través del aula virtual de Classroom para fortalecer de desarrollo de las competencias de habilidades digitales a través del uso de las diferentes herramientas de Google e interacción desde diferentes dispositivos informáticos en los estudiantes del Centro de Educación Técnico Productivo Privado “Juan Pablo II” de Pampas – Tayacaja.

- O₃:** Determinar la relación entre los materiales y recursos educativos compartidos en el aula virtual de Classroom y el almacenamiento de datos en la nube de Google Workspace para la organización del portafolio digital de los estudiantes del Centro de Educación Técnico Productivo Privado “Juan Pablo II” de Pampas – Tayacaja.

- O₄:** Evaluar los resultados de nivel de participación en las sesiones sincrónicas y cumplimiento de presentación de evidencias de las actividades asincrónicas de los estudiantes del Centro de Educación Técnico Productivo Privado “Juan Pablo II” de Pampas – Tayacaja.



CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. BASES TEÓRICAS

2.1.1. Aulas virtuales con Classroom

A partir de 2017 Google Classroom, ha sido liberado y se encuentra disponible para los que tienen cuentas de Google; o sea, para las cuentas estándar de Gmail, Google Workspace, ideal para implementar una plataforma educativa de aulas virtuales para impartir educación no presencial o bajo la modalidad híbrida. Al respecto existe numerosa información.

Gil y Peña, (2020) concluyeron que, la estrategia del uso de la tecnología tanto en computadoras como en dispositivos móviles permitió a los estudiantes y profesores hacer uso de la plataforma Google Classroom y también acceder a los repositorios digitales.

2.1.1.1. Roles en Classroom

a. Rol profesor. Tiene los siguientes privilegios:

- Crear y gestionar las clases.
- Crear temas para administrar el aula virtual.



- Publicar materiales: Documentos, presentaciones, archivos de PDF, audios, vídeos, enlaces externos, entre otros.
- Crear preguntas para generar foros, asignar tareas y realizar calificaciones online, donde ya no es necesario el uso del papel.
- Añadir a las tareas instructivos y materiales de lectura, como archivos de texto, vídeos de YouTube, formulario de Google para evaluar mediante cuestionarios y encuestas para recoger información y otros elementos de Google Drive.
- Calificar las tareas y realizar el feedback mediante comentarios personalizados.

b. Rol alumno

- Apuntarse a la clase
- Revisar los materiales publicados.
- Descargar los materiales si considera necesario
- Responde las preguntas del foro
- Responder el cuestionario de evaluaciones y encuestas.
- Entregar las tareas.

2.1.1.2. Funciones adicionales de Classroom

- Organizar las sesiones sincrónicas con Meet. Esta función requiere habilitar previamente, sólo está disponible para las cuentas G-Suite y tienen el control los que cumplen el rol profesor del Classroom.



- Publicar anuncios en el tablón principal o novedades. Esta función es accesible para los profesores y alumnos, donde incluso se puede compartir archivos, vídeos, documentos, y vínculos externos.

2.1.2. Ventajas y desventajas de usar Classroom

a. Ventajas

- Se puede acceder desde cualquier dispositivo, a cualquier hora y desde cualquier parte.
- Es gratuito, basta contar con la cuenta de Google.
- El manejo es fácil y bastante intuitivo.
- Los materiales se almacenan en el Google Drive
- Permite crear copias de hojas de trabajo de tareas personalizadas para cada alumno.
- Permite generar documentos en línea para el trabajo colaborativo.

b. Inconvenientes

- Se requiere necesariamente contar con la conectividad de Internet.
- Es posible organizar las clases como profesor o interactuar como alumno con la cuenta personal estándar de Gmail, sino que cuando se administra varias aulas virtuales o participa en varios cursos a la vez, es probable que colapse el espacio de almacenamiento de Google Drive sobre todo de los profesores, porque al tener la cuenta de Gmail, sólo se



dispone de 15 GB de espacio para guardar archivos y carpetas en la nube.

- El siguiente año si es archivada la clase, ya no se podría ver la interfaz del aula virtual de Classroom para acceder a sus contenidos.
- Para el estudiante no se agregan de manera automática los materiales en su Drive personal, sino tiene que generar copias para compilar.
- Los materiales compartidos por los docentes podrían ser que estén sólo en modo lector y los archivos subidos como tarea también podría resultar en que ya no sean editorews de esos archivos.

2.1.3. Actividades síncronas y asíncronas con Classroom

Como es de público conocimiento, durante la emergencia sanitaria muchas instituciones se vieron obligadas a desarrollar las actividades académicas en línea, experimentándose de esa manera el aprendizaje sincrónico y asincrónico.

2.1.3.1. Importancia de las sesiones síncronas

Las sesiones síncronas se dan en una determinada hora previamente planificada y son importantes por las siguientes razones:

- a. Permite reunir al profesor y los participantes en una sala virtual de acuerdo al horario establecido.



- b. Se utiliza para impartir clases virtuales a manera de conferencias, charlas, debates, etc. Sin embargo, se requiere de internet estable.
- c. Permite la interacción en vivo entre el profesor y estudiantes o entre estudiantes en tiempo real.
- d. Permite al docente comunicar los propósitos de la clase, desarrollar los procesos pedagógicos y conducir las actividades de aprendizaje.
- e. Es un tipo de aprendizaje grupal, porque propicia el diálogo, atender las dudas, brindar ayuda y retroalimentación grupal sobre las potencialidades y dificultades que tienen los estudiantes.

2.1.3.2. Importancia de las actividades asíncronas

En las actividades asincrónicas las interacciones ya no coinciden al mismo tiempo, pero son muy necesarias en la educación virtual por las siguientes razones:

- a. La ventaja de esta categoría es flexible y facilita a los participantes a organizar su tiempo y aprender a su propio ritmo
- b. Corresponde a los estudiantes conectarse en cualquier momento para revisar los videos (grabación de las clases), materiales y todos los recursos educativos proporcionados por los docentes, las veces que quieran.
- c. Si tienen que consultar podrían escribir en la caja de comentarios de la plataforma de la sección principal de novedades, pero no serán resueltos de forma inmediata.



2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

2.2.1. Classroom

Se trata de una aplicación de Google diseñada para gestionar aulas virtuales para concatenar la comunicación entre estudiantes y profesores. Al respecto Castro (2018) afirmo que, la plataforma educativa Google Classroom es implementado por Google desde 2014, en un principio era accesible sólo para los que tenían cuenta de correo terminada en .edu. Actualmente, lo pueden usar todos los que tienen correo Gmail y cuentas institucionales.

2.2.2. Google Drive

Se refiere a la aplicación de Google bastante utilizado en los últimos años para almacenar todo tipo de archivos en la nube en modo privado o compartido en línea.

Ceballos (2020) señaló que es una aplicación gratuita de Google Apps; se encuentra disponible en la red, ubicada en la nube y si se dispone de una cuenta de Gmail brinda un espacio de 15 GB de almacenamiento en la nube.

2.2.3. Aulas virtuales

Es un espacio de interacción virtual mediados por la tecnología.

Sánchez (2020) sostuvo que el aula virtual es un entorno virtual que facilita acceder a diversos cursos en los cuales se matriculó el estudiante para cumplir las actividades de aprendizaje que fueron asignados por el profesor.



Por ende, permite la interacción del profesor con los estudiantes, facilitar los materiales de ayuda y promover el trabajo colaborativo.

2.2.4. Aprendizaje en línea

Conocido también como aprendizaje online, donde online es un término del idioma inglés que traducido al español se interpreta como el aprendizaje o estudiar por Internet.

Gabarda, Colomo y Romero (2019) enunciaron que con el aprendizaje en línea se trata de aprovechar los recursos y medios tecnológicos que se encuentran a nuestro alcance para desarrollar la interacción pedagógica de enseñanza y aprendizaje de la manera más fructífera.

2.2.5. Aprendizaje colaborativo

Hoy la tecnología permite el aprendizaje colaborativo en línea y en tiempo real, donde no es necesario saber todo porque también se aprende de los demás, dentro del marco del enfoque conectivista.

Pesantes (2019) afirmó que el aprendizaje colaborativo comprende a las estrategias metodológicas del nuevo enfoque (cognitivist) educativo, donde se pone de manifiesto a través de actividades de aprendizaje de trabajo cooperativo en equipo y es un componente fundamental para el desarrollo de las diferentes actividades del proceso de enseñanza aprendizaje.



2.2.6. Aprendizaje autónomo

Es una estrategia de aprendizaje autorregulado por uno mismo.

Vargas y Villalobos (2019) afirmaron que, el aprendizaje autónomo y autorregulado es recomendado para aquellos estudiantes que optan por la modalidad de educación a distancia y el uso de LMS para alcanzar sus propósitos.

2.2.7. Plataformas LMS

LMS (Learning Management Systems) o sistema de gestión de aprendizaje, se trata de sistemas informáticos que fueron creados para la gestión de actividades educativas en la modalidad virtual, conocidos como plataformas educativas virtuales.

López (2019) sostiene que las plataformas LMS permite tener el control para administrar, monitorear, distribuir, evaluar y ayudar en las diferentes actividades diseñadas con antelación y planificadas a través de un sistema de gestión de aprendizaje en línea para un proceso de formación bajo la modalidad virtual (eLearning), o semi-presencial (Blended Learning)

2.2.8. Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

Es un nuevo modelo innovado alojado en la web, que permite brindar la enseñanza de manera flexible utilizando herramientas digitales.

Cedeño y Murillo (2019) concluyeron: Son espacios donde los estudiantes están interconectados y tienen la posibilidad de



aprender nuevos conocimientos mediante un proceso de análisis y reflexión colaborativa e invertir sus roles de simples espectadores.

Existen cuatro tipos de EVA: Las Plataformas E-Learning, Wikis, Blogs y Redes Sociales (Hurtado, 2017)

2.2.9. Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA)

Así como existen los ambientes físicos para llevar a cabo las actividades académicas, también existen ambientes virtuales de enseñanza aprendizaje mediados por la tecnología.

Aroca y Torres (2020) señalaron en su Trabajo de grado que la implementación de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje, facilita el desarrollo de las clases virtuales mediante el uso de las diferentes estrategias didácticas y plataformas generando condiciones adecuadas para el intercambio de conocimientos.

Por otro lado, los AVA de acuerdo con Rodriguez y Carvajal (2020) no se requiere de un espacio físico ni tiempo fijo para cumplir con las metas propuestas, se adapta a las demandas y necesidades de los estudiantes; pero son esenciales la autonomía, responsabilidad, constancia y participación para alcanzar el éxito.

2.2.10. Recursos y materiales didácticos digitales

Son medios electrónicos que se usan cumplir con el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la integración de las TIC y el mundo digital en el contexto actual.



Alvarez (2021) sostiene que los recursos y materiales educativos en formato digital son aquellos materiales constituidos por medios digitales y su producción de éstos recursos tienen el propósito de brindar información para el desarrollo de las actividades formativas.

Por otro lado, al realizar un estudio sobre el diseño de materiales educativos digitales, Enrico, et al. (2017) concluyeron que los avances de las TIC permiten que los materiales educativos sean replanteados a menudo a diferencia de unos diez años atrás. Cobra de esa manera mayor relevancia los materiales de diseños instruccionales.

2.2.11. El conectivismo y las TIC

El conectivismo se considera como una teoría de aprendizaje de esta era digital y varios autores reconocen que fue desarrollado por Siemens y Downes. Al respecto, Cueva, García y Martínez (2019) señalaron que el enfoque pedagógico del conectivismo consiste en la aplicación de las tecnologías en el proceso educativo, obviamente el rol protagónico corresponde a los estudiantes para lograr resultados satisfactorios, mientras las TIC solo son medios que posibilitan el acceso a la información. Donde, en la práctica esta digitalización de la información, consiste en la transferencia de la información mediante las redes y comunidades virtuales de aprendizaje.



CAPÍTULO III

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	HORAS	MESES				
		AGOSTO	SETIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
Se realizó las coordinaciones con el señor Administrador.	06					
Creación de aulas virtuales de Classroom e inicio de las actividades académicas del II Semestre.						
Se aplicó el silabo y las sesiones	32					
Se utilizó los materiales y recursos educativos.						
Se agradeció a la plana administrativa de la Corporación Educativa "Juan Pablo II"	04					



3.1.1. SILABO DE APRENDIZAJE

SILABO

GESTIÓN Y ADMINISTRACIÓN WEB



I. INFORMACIÓN GENERAL:

- | | |
|---------------------------|---------------------------------|
| 1.1. CETPRO | : Juan Pablo II |
| 1.2. DISTRITO / PROVINCIA | : Pampas – Tayacaja |
| 1.3. REGIÓN | : Huancavelica |
| 1.4. FAMILIA PROFESIONAL | : Computación e Informática |
| 1.5. ESPECIALIDAD | : Operador de Computadoras |
| 1.6. CURSO | : Gestión y administración web. |
| 1.7. PLAN DE ESTUDIOS | : 2013 – 2021 |
| 1.8. MODULO | : IV |
| 1.9. TOTAL HORAS | : 72 horas |
| 1.10. PROFESOR | : Enrique Condori Chipana |

II. DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

El módulo de Gestión y Administración Web tiene el propósito de brindar nociones básicas para gestionar y administrar un sitio web.

En tal virtud, se abordará sobre los fundamentos teóricos relacionados a tecnologías web, asimismo nos enfocaremos al desarrollo de sitios web con PHP, diseño de proyectos de plataformas web, uso adecuado de técnicas, herramientas y sistemas de gestión de contenidos para optimizar y lograr el posicionamiento de sitios web.



III. COMPETENCIA DEL MODULO FORMATIVO:

Planifica, diseña, desarrolla, administra, gestiona e implementa recursos multimedia y aplicaciones interactivos en línea, tomando en cuenta las exigencias del cliente y público usuario.

IV. CAPACIDADES TERMINALES Y CRITERIOS DE EVALUACION:

CAPACIDAD TERMINAL	CRITERIOS DE EVALUACION
Planificar, organizar, diseñar, administrar aplicaciones web en internet y brindar el soporte y mantenimiento de datos a las páginas o portal web instalado en un servidor de hosting o alojamiento en la nube con responsabilidad y criterio personal.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las tecnologías web básicas, IP, navegadores y buscadores de Internet.
	<ul style="list-style-type: none"> • Describe la importancia del alojamiento web o hosting en la administración de aplicaciones web, costos y dominios más usados.
	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza la gestión de la integración, alcance y tiempo, costos, recursos humanos y riesgos, calidad, comunicaciones y adquisiciones y cambio de un proyecto web.
	<ul style="list-style-type: none"> • Instala y administra el panel de consola de un servidor web.
	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de hosting y dominio.
	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia las aplicaciones web más usadas, crea canales de comunicación en la red social más usada, crea cuentas para crear blogs y sitios web para su respectiva administración.



	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica diversas técnicas y herramientas para maximizar el rendimiento y visibilidad del sitio web.
--	--

V. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES Y CONTENIDOS BÁSICOS

Sem	Capacidad	Actividades de aprendizaje	Campo temático	Evidencias
1	Reconocer las tecnologías web	Introducción a las tecnologías web	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cómo funciona la web ▪ Paradigma servidor - cliente. ▪ Para qué sirven los DNS. ▪ Protocolos de internet. ▪ Protocolo HTTP. ▪ Estructura de una URL. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconociendo las tecnologías web básicas. ▪ Identificando el IP de los equipos.
2		Conociendo respecto a la arquitectura de comunicaciones de internet	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Navegadores web. ▪ Servidores Web. ▪ Arquitectura de comunicaciones de internet. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Navegadores y buscadores de Internet. ▪ Averiguar referente a proveedores de Internet.



Sem	Capacidad	Actividades de aprendizaje	Campo temático	Evidencias
			<ul style="list-style-type: none"> Proveedores de nivel 1 y 2. 	
3	Desarrolla la administración de aplicaciones web utilizando alojamiento web.	Administración de datos y Alojamiento Web.	<ul style="list-style-type: none"> Los datos como un pilar Proveedores de servicios de internet 	<ul style="list-style-type: none"> Establecen diferencias de usar cuentas y aplicaciones web gratuitas y de paga.
		Conociendo el mundo de la nube informática y la web.	<ul style="list-style-type: none"> Almacenamiento en plataformas de nube. Gestión de la integración. Bondades y limitaciones del almacenamiento de la información en la nube 	<ul style="list-style-type: none"> ¿De qué manera favorece o debilita los hospedadores Web a las páginas web?
4		Conociendo acerca de alojamiento web y formas de obtener alojamientos.	<ul style="list-style-type: none"> Alojamiento web. Formas de adquirir alojamiento, servidores y dominios. 	<ul style="list-style-type: none"> Averiguar referente a tipos de hosting. Investigar relacionado a



Sem	Capacidad	Actividades de aprendizaje	Campo temático	Evidencias
				<p>los diferentes tipos de servidores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dominios de Internet más usados.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Primera evaluación parcial 			
5	<p>Desarrolla la instalación y administración de un servidor web de acuerdo a su nivel y categoría de acceso.</p>	<p>Conociendo los tipos de servidores</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tipos de servidores web: Apache, ISS, Cherokee, lighttpd, thttpd ▪ Ventajas y desventajas de Apache Web Server 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Instalación del servidor web Apache
		<p>Realizando la instalación y administrando el servidor web.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Instalación de un servidor web. ▪ Cómo administrar un servidor Web. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Averiguar acerca de la administración de base de datos en la web.



Sem	Capacidad	Actividades de aprendizaje	Campo temático	Evidencias
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Instalación y administración de un SGBDR. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Investigar acerca de la instalación de servidores de aplicaciones en la web y web básicas que existen en internet.
		Realizando la instalación de asistencia remota.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Asistencia remota con AnyDesk 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Práctica con AnyDesk
6	Desarrolla aplicaciones web realizando el alojamiento y administración del sitio web utilizando lenguaje PHP.	Conociendo acerca de las aplicaciones web básicas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicaciones: PhpBB, Joomla, B2Evolution. ▪ Términos básicos en diseño web. ▪ Identificación del entorno de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Investigar relacionado a las aplicaciones web avanzadas que existen en el internet.
		Conociendo acerca de las	<ul style="list-style-type: none"> ▪ WordPress, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Investigar otras



Sem	Capacidad	Actividades de aprendizaje	Campo temático	Evidencias
		aplicaciones web avanzadas.		aplicaciones web en línea.
		Desarrollando aplicaciones utilizando herramientas libres.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gallery, Merchant, GtChat, WebCalendar, PhpWiki, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar un informe acerca de gestión y administración web.
		Crear aplicaciones web básicas usando PHP.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Introducción a PHP. ▪ Adición de una sección PHP a la página HTML ▪ Variables PHP ▪ Constantes PHP ▪ Trabajar con números y caracteres en cadenas. ▪ Cotejo de valores. ▪ Funciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Construcción de aplicaciones PHP básicas.



Sem	Capacidad	Actividades de aprendizaje	Campo temático	Evidencias
7	Administrando un canal de comunicación de una organización.	Creación de una Fanpage o página de Facebook de una organización productiva o de prestación de servicios.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comparación entre una página de Facebook y un perfil personal de Facebook ▪ Beneficios de tener una página para el negocio. ▪ Cómo crear una página en Facebook ▪ Iniciar la creación de una página. ▪ Configuración de la página. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compartir la URL del fanpage. ▪ Administrando contenido.
8		Personalizar la apariencia, identidad del perfil y asignación de roles.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Agregar la imagen del perfil y portada (banner). Diseñar la portada en Canva u otro software. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Personalizando la apariencia de la portada del fanpage. ▪ Realizar el registro en Canva.



Sem	Capacidad	Actividades de aprendizaje	Campo temático	Evidencias
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Configuración del perfil. ▪ Agregar un botón de llamadas a la acción ▪ Agregar administradores de la página ▪ Conecta la página de Facebook con una cuenta de Instagram. ▪ Publicar anuncios. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compartir el enlace del diseño de portada con Canva. ▪ Publicar anuncios.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Segunda evaluación parcial. 				
9	Administrar contenido de una aplicación web.	Administrando blog en Blogger.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuenta de acceso a administrando blog en Bloggers. ▪ Crear un blog. Asignar el nombre y URL. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crear un blog y compartir el Link o dirección web (URL) del blog.



Sem	Capacidad	Actividades de aprendizaje	Campo temático	Evidencias
			<ul style="list-style-type: none">▪ Cambiar tema y diseño del Blog▪ Administración de entradas: Creación de entradas o publicaciones.▪ Editar entradas: Conociendo los menús de entrada, barra de herramientas para dar formato al texto y otros elementos▪ Publicación de contenidos como: Texto informativo, imágenes, vídeos, etc.▪ Vista previa	<ul style="list-style-type: none">▪ Presenta su blog.



Sem	Capacidad	Actividades de aprendizaje	Campo temático	Evidencias
10	Agregar secciones a la aplicación web.	Personalizar la apariencia de la aplicación web, publicar nuevas entradas y páginas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actualizar y eliminar entradas ▪ Compartir las entradas publicadas del Blog en otros medios. Por Ej: Fanpage ▪ Agregar gadgets en Blog: Calendario, Reloj digital, etc. ▪ Crear páginas estáticas. ▪ Publicar un vídeo en YouTube 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Publicar un video en su canal de YouTube. ▪ Publicar el link del video YouTube en el blog. ▪ Compartir el enlace de entrada del Blog en el fanpage.
11	Diseña y administra un sitio con una aplicación en línea.	Crear un sitio web en Google Sites	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ingresar a su cuenta Gmail o institucional. ▪ Crear carpetas y organizar recursos en el drive. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crear un sitio mediante la aplicación de Google Sites.



Sem	Capacidad	Actividades de aprendizaje	Campo temático	Evidencias
			<ul style="list-style-type: none"> Crear, diseñar y editar el sitio web en Google Sites: escribir el título de la portada, insertar el logotipo o agregar imágenes. 	
12		Personalizar el sitio web.	<ul style="list-style-type: none"> Cambiar el nombre de la página sin título con el nombre preferido del sitio web. Publicar el sitio web. Configuración: Personaliza el tema de la página, portada, el texto (tipo de fuente, estilo, 	<ul style="list-style-type: none"> Administrando páginas de la aplicación web. Compartir el enlace del sitio web.



Sem	Capacidad	Actividades de aprendizaje	Campo temático	Evidencias
			<p>color, alineación, color del fondo, etc), imagen de fondo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Añadir páginas y subpáginas ▪ Construir el contenido de la página. Insertar: cuadro de texto, imágenes, URL o código embebido. ▪ Configuración: posición de los menús de navegación. 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tercera evaluación parcial 				
	Administra y diseña los recursos que compone su	Crea una página web con la plataforma desarrollador	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Registrarse en la plataforma. ▪ Selecciona la categoría. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea su cuenta y una contraseña.



Sem	Capacidad	Actividades de aprendizaje	Campo temático	Evidencias
	portal con la plataforma Wix.	web basada en la nube.	<p>Ejemplo: Tienda Online.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Elegir plantilla▪ Editar este sitio web: modificar el contenido.▪ Introducir el nombre del sitio.▪ Editar el sitio: Uso del botón páginas para navegar y modificar los nombres de las páginas y agregar subpáginas.▪ Plantillas de páginas.▪ Jerarquía de páginas.	<ul style="list-style-type: none">▪ Crea una página web en Wix en línea.



Sem	Capacidad	Actividades de aprendizaje	Campo temático	Evidencias
13		Modelado de diseño del sitio web.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Editar diseño: Modificar el Fondo, Colores y Fuentes. ▪ Modificar imagen, texto, video, franja, etc. ▪ Uso de opciones para editar, modificar estilos, quitar, cortar, copiar, etc. ▪ Cargar las imágenes desde la galería o desde el equipo. ▪ Insertar textos, imágenes, multimedia, líneas y formas, menús y botones, tiendas online, social, Apps, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compartir el enlace del sitio web creado en Wix.



Sem	Capacidad	Actividades de aprendizaje	Campo temático	Evidencias
	Administra y diseña los recursos que compone su portal con la plataforma en línea Weebly.	Propone el tipo de portal a constituir ya sea formativo o informativo en la implementación de los recursos a considerar.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inscribirse en la plataforma Weebly. ▪ Seleccionar una plantilla. ▪ Elegir el subdominio del sitio web ▪ Diseño de la interfaz y del contenido. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Registrarse en la plataforma Weebly con una cuenta de Facebook, de Google o personal. ▪ Crear un sitio web en la plataforma Weebly.
		Administrar y configurar el contenido del sitio web.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Editar el sitio web. ▪ Uso de herramientas para construir y configurar el sitio web. ▪ Uso de menús y pestañas para construir el sitio web 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modificar el color de fondo de cada una de las páginas del sitio web, plantillas y modificar las opciones de diseño (tipo de fuente, tamaño, color, estilo,



Sem	Capacidad	Actividades de aprendizaje	Campo temático	Evidencias
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Configurar la estructura de los distintos apartados de la página. ▪ Uso de la pestaña de plantilla para elegir el color de fondo de páginas, cambiar la plantilla, etc. ▪ Insertar medios 	<p>separación de las letras, etc.): encabezado, párrafo, los pies de imágenes, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crear nuevas páginas y reordenar las páginas existentes. ▪ Compartir el enlace del sitio web
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuarta evaluación parcial 				
17	Implementar técnicas de posicionamiento web.	Posicionamiento Web SEO (Search Engine Optimization)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Introducción SEO. ▪ Posicionamiento en buscadores y estrategias de optimización en motores de búsqueda 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usando herramientas SEO.



Sem	Capacidad	Actividades de aprendizaje	Campo temático	Evidencias
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estructura de una página web. ▪ Palabras clave. ▪ Creación de contenidos, uso de herramientas básicas y registro de cuentas. ▪ Extensiones. ▪ Google Adsense 	
18	Presentar el diseño del sitio web.	Presentación de proyectos de sitios web.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proyecto de sitios web. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación y sustentación de funcionalidad del sitio web. ▪ Demostración del aspecto y customización del sitio web en diferentes dispositivos.
Evaluación final				
El docente				



VI. METODOLOGÍA:

- Metodologías activas: Aprendizaje interactivo, colaborativo, crítico reflexivo y flexible.
- Gamificación: Consiste en el uso de juegos para dinamizar el aprendizaje que resulta ser altamente efectivo al enseñar, reforzar conocimientos y habilidades.
- Método participativo y experimental: Disertaciones que realiza tanto el docente como los estudiantes sobre el tema en cuestión apoyándose con medios audiovisuales, propiciando de esa manera el inter-aprendizaje y reflexión colectiva.
- Diálogos utilizando preguntas para recuperar y activar saberes previos.
- De búsqueda de información e intercambio de puntos de vista con el objetivo de ampliar la comprensión de los contenidos temáticos.
- Lluvia de ideas para generar oportunidades a los discentes para que puedan expresar ideas de pensamiento creativo, crítico y reflexivo.
- Prácticas demostrativas.
- Creación, implementación y administración de un sitio web de una actividad emprendedora con existencia real o simulado.
- Presentación y sustentación de los trabajos desarrollados y proyecto de desarrollo web.

VII. RECURSOS DIDÁCTICOS:

7.1. Para el docente:

- Plataforma Virtual Classroom
- Meet para el dictado de clases y exposiciones virtuales



- Celular, WhatsApp, correos electrónicos y videollamadas.
- Modelos y ejemplos prácticos.

7.2. Para el estudiante:

- Acceso a la plataforma virtual de Classroom
- Lecturas seleccionadas, resúmenes, instructivos y hoja de trabajo.
- Vídeos: Grabación de las clases, videotutoriales, etc.

VIII. EVALUACIÓN:

1. Es integral, flexible, permanente y vigesimal.
2. Evaluación de Proceso - evidencia de desempeño:
 - Evaluaciones parciales (Evaluaciones virtuales) de aprendizajes conceptuales.
 - Procesos de ejecución (Procedimentales): Prácticas calificadas y foros para valorar la demostración de competencias.
 - Exposición de trabajos (Desenvolvimiento)
3. Evaluación de producto (evidencia de producto): Presentación de los productos elaborados por los estudiantes de manera semanal / quincenal.
4. Evaluación final: Evaluación virtual de salida.

• Asistencia y participaciones	20%
• Evaluación final	10%
• Evaluación de evidencias	70%
100%	



3.1.2. SESIÓN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

TEMA : Introducción a las tecnologías web

FAMILIA PROFESIONAL : Computación e Informática

ESPECIALIDAD : Operador de Computadoras

CURSO : Gestión y Administración Web

SEMANA : 1

DOCENTE : Enrique Condori Chipana

SESIÓN SINCRÓNICA : 01/09/2021 - HORA: 18:15 - 20:30 pm

MEDIO DE SESIÓN SINCRÓNICA : Meet

MEDIO DE SESIÓN ASINCRÓNICA : Classroom

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Capacidad terminal	Contenido	Criterios de evaluación	Indicadores de evaluación
Planificar, organizar, diseñar, administrar aplicaciones web en internet y brindar el soporte y mantenimiento de datos a las páginas o portal web instalado en un servidor de hosting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cómo funciona la web ▪ Paradigma cliente – servidor. ▪ Qué son los DNS. ▪ Protocolos de internet. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconoce las tecnologías web básicas, IP, navegadores y buscadores de Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconociendo las tecnologías web básicas. ▪ Identifica el IP de sus dispositivos (Laptop, tablet y Smartphone)



o alojamiento en la nube con responsabilidad y criterio personal.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El protocolo HTTP. ▪ Anatomía de una URL. 		
---	--	--	--

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

Momentos		Estrategias metodológicas	Recursos
Inicio	Saludo y protocolo de bioseguridad	<p>Saludo de bienvenida a los estudiantes que ingresan a la sala virtual.</p> <p>Se recuerda las normas del aula virtual y normas de bioseguridad para contrarrestar el transmisión del COVID-19.</p>	<p>App</p> <p>Mentimeter</p>
	Motivación inicial	<p>Se inicia el diálogo preguntando sobre el estado de salud y estado emocional de los participantes: ¿Cómo se encuentran? ¿Cómo están los ánimos?</p> <p>Se presenta un vídeo sobre las cinco megatendencias globales de nuestra era https://youtu.be/7TkahOeS5P8</p> <p>Se solicita a los estudiantes a que compartan sus comentarios en el chat.</p>	<p>App</p> <p>Mentimeter</p>
Construcción	Exploración de saberes previos	<p>Preguntas para el recojo de saberes previos</p> <p>Se utiliza el App Mentimeter para centralizar las respuestas.</p>	<p>App</p> <p>Mentimeter</p>



		<p>https://www.menti.com/4fhttmx53v</p> <p>¿Qué es internet?</p> <p>¿Para qué utilizas Internet?</p> <p>¿Qué significa IP?</p> <p>¿Cómo saber el IP de mi equipo?</p> <p>¿Dónde se alojan las páginas web?</p>	
	<p>Problematización</p>	<p>Se presenta una situación:</p> <p>“Juan Bueno es un emprendedor exitoso. Sin embargo, la pandemia le afectó a su negocio, poniendo en desequilibrios sus ventas, porque él estaba acostumbrado en la venta tradicional. Ahora está pensando aplicar la reingeniería para innovar su negocio, pero muy poco conoce sobre la tecnología. Además, tiene miedo de usar porque ha escuchado sobre algunos riesgos, por ejemplo: anuncios falsos de timadores, mensajes phishing, entre otros.</p> <p>Se invita a que respondan preguntas de conflicto cognitivo:</p> <p>¿Qué entiende por Phishing?</p> <p>¿Qué le aconsejarías a Juan Bueno para innovar su negocio?</p>	<p>Lectura</p> <p>App</p> <p>Random</p> <p>Batería de preguntas</p>



	<p>¿Cómo podrías aplicar la reingeniería en un negocio?</p> <p>¿Cómo harías para que un anuncio comercial llegue a más personas? ¿Qué medios utilizarías? ¿Por qué?</p> <p>Se sortea a los alumnos para que puedan responder utilizando una aplicación: Random.</p>	
Presentación del tema	<p>Se realiza la exposición sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Introducción a Internet. ▪ Funcionamiento la web. ▪ Paradigma servidor – cliente. ▪ ¿Qué es el DNS y para qué sirve? ▪ Protocolos de IP y HTTP. ▪ Componentes de una URL. ▪ Consejos para reconocer una URL falsa <p>Estrategia:</p> <p>Se explica puntualizando términos claves.</p> <p>Se invita a los estudiantes a leer algunas diapositivas.</p>	<p>PPT</p> <p>Drive</p> <p>Classroom</p>
Profundizando conocimientos	<p>Se realiza preguntas para generar participaciones y propiciar un debate.</p> <p>¿Cómo se podría saber el IP de un dispositivo móvil o laptop?</p>	<p>Parte práctica.</p> <p>Classroom</p>



		<p>¿Cómo se podría saber el IP de una página web?</p> <p>¿Quién asigna o controla el IP?</p> <p>Se considera algunos ejemplos a través de la pizarra colaborativa de Jamboard.</p> <p>Se realiza el feedback y se absuelve las preguntas y dudas.</p> <p>Práctica:</p> <p>Identificar el IP de sus dispositivos (PC, Laptop, Tableta y Smartphone)</p> <p>Capturar la dirección IP de sus pantallas de computadora o dispositivo móvil y envían por Classroom (Tarea)</p>	
Cierre	Para ampliar información	<p>Se comunica que las lecturas complementarias y otros materiales se encuentran compartidos en Google Classroom.</p> <p>Se les recomienda acceder con sus cuentas institucionales al Classroom.</p>	Classroom Google Drive



	Actividad de extensión	<p>Actividad asincrónica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar el IP de sus dispositivos (Laptop, tablet o Smartphone) y enviar sus capturas de pantallas a través del apartado de tarea de Classroom [Tarea 1]. <p>Se les comunica que la hoja de trabajo se encuentra en el Google Classroom</p> <p>Investigar para la siguiente clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Navegadores web y servidores web. ▪ Los principales proveedores de hosting 	Classroom
	Metacognición: Reflexión	<p>Actividad metacognitiva:</p> <p>Se realiza preguntas para reflexionar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué hemos aprendido? ▪ ¿Por qué es importante conocer el IP de los dispositivos? ▪ ¿Por qué consideras necesario reconocer una URL falsa? ▪ ¿Qué pasaría si no habría servidores? <p>Se finaliza compartiendo el formulario de Google para el control de asistencia.</p>	PPT App mentimeter Google Forms.

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR	
Aplicaciones web para la sesión sincrónica Vídeo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PCs ▪ Laptops



<p>Presentaciones</p> <p>Meet:</p> <p>Mentimeter https://www.menti.com/4fhttmx53v</p> <p>Random: https://es.piliapp.com/random/wheel/</p> <p>Jamboard: https://es.piliapp.com/random/wheel/</p> <p>Google Forms: https://es.piliapp.com/random/wheel/</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tablet ▪ Smartphone ▪ Classroom ▪ Meet ▪ WhatsApp
<p>Recursos para las actividades asincrónicas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Imágenes, resumen, instructivo y otros archivos en PDF ▪ Textos, manuales, artículos, etc. ▪ Hoja de trabajo <p>https://classroom.google.com/w/MzgyMTQ3MTUwMDk5/tc/MzgyMTQ3MTUwMTI2</p>	
<p>El docente</p>	

3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

Ante la emergencia sanitaria por COVID-19, como en las demás instituciones educativas, en el CETPRO Privado “Juan Pablo II” de Pampas, se implementó los medios virtuales para las clases en línea, inicialmente durante el año 2020 las sesiones sincrónicas se dio por Zoom y las sesiones asincrónicas por WhatsApp y Classroom, pero con correos Gmail porque para eso los estudiantes no contaban con el correo institucional y también hubo estudiantes que no lograron acceder por no contar con la conectividad y sobre todo por desconocimiento.



No obstante, esos inconvenientes el año 2021 se superaron porque para ello la mayoría de los estudiantes adquirieron sus computadoras portátiles y además se realizó las siguientes acciones:

- Otorgamiento de las cuentas institucionales a los docentes y estudiantes.
- Capacitación para agregar las cuentas institucionales en los Smartphones.
- Capacitación sobre el uso y manejo de Classroom y Google Drive desde computadora, tableta y Smartphone.

Durante el año 2021 los estudiantes han participado de las clases virtuales de manera síncrona y asíncrona, quienes se conectan a las clases programadas vía Google Meet a través del enlace compartido por WhasApp o directamente desde Classroom. Si por algún motivo no pudieron interactuar en la sesión tienen la posibilidad de revisar el Classroom para ver el video de grabación, asimismo revisar otros materiales de lectura y desarrollar la hoja de trabajo para luego entregar la tarea como evidencia de aprendizaje a través del apartado correspondiente.

Las aulas virtuales de Google Classroom permite que los materiales y evidencias se almacenen automáticamente en el Drive, la cual prácticamente se convierte en un repositorio de recursos. Además, facilitó a los estudiantes a crear copias de los archivos en su Drive sin necesidad de descargar; por ende, les permitió organizar sus portafolios digitales.



Asimismo, permite incluir materiales adicionales al momento de asignar las tareas como: Archivos de PDF, vídeos de YouTube, cuestionarios creados con formularios de Google, enlaces a páginas externas y otros archivos de Google Drive, incluso generar una copia personalizada de la hoja de trabajo para cada alumno con su respectiva rúbrica de evaluación. También permite programar con antelación los anuncios, materiales, preguntas y tareas para que se publiquen en una hora determinada.

El docente, una vez cumplido el plazo para responder los foros, cuestionarios y la entrega de las tareas (hoja de trabajo y prácticas), tiene la posibilidad de calificar según la rúbrica de evaluación de la actividad y realizar el feedback de manera personalizada a través de Classroom.

Por otro lado, Classroom permite interactuar en el tablón principal conocido también como novedades, donde tanto los profesores y alumnos pueden publicar anuncios, fomentar debates a partir de preguntas, compartir temas importantes con vínculos externos y es un espacio donde los alumnos puedan realizar sus consultas.

Se ha optado utilizar la cuenta institucional para contar de ciertos privilegios, entre ellos la mayor capacidad de almacenamiento en la nube y que garantice su uso por varios años. A diferencia de las cuentas personales de Gmail, viene incluido la sala Meet en el mismo Classroom de la cuenta institucional, la cual permite que los estudiantes accedan de manera directa sin esperar que el organizador admita su ingreso, además



de las herramientas de audio y vídeo tiene para levantar la mano para optimizar que la interacción sea más fluida, e incluso se puede grabar la clase.

Es evidente que se logró fortalecer la competencia digital y las habilidades blandas de los estudiantes al aplicar otras herramientas colaborativas en línea; por ejemplo, editar documentos y publicaciones web incluso desde un Smartphone.



CONCLUSIONES

PRIMERA.- El uso de la plataforma virtual de Google Classroom, nos ha permitido determinar los efectos positivos para las clases virtuales de enseñanza aprendizaje en línea de los estudiantes del Centro de Educación Técnico Productivo Privado "Juan Pablo II" de Pampas – Tayacaja, región Huancavelica, porque resultó ser una alternativa ideal para brindar la educación remota en tiempos de pandemia, asimismo ha permitido a los estudiantes a participar de las sesiones en línea a través de Google Meet y sobre todo para la entrega de las actividades asincrónicas, ya que se puede acceder desde cualquier dispositivo, a cualquier hora y desde cualquier lugar y sólo se necesita tener una cuenta de Google. Además, no se necesita crear los usuarios como en otras plataformas, sino para la interacción únicamente se necesita el correo electrónico, de preferencia una cuenta institucional.

SEGUNDA.- La implementación de las aulas virtuales con Google Classroom, tuvo gran impacto tanto en los estudiantes como en los docentes, por su versatilidad, por lo que les pareció bastante intuitivo para aprender a utilizar y también novedoso porque los materiales publicados, las grabaciones de las sesiones sincrónicas y las tareas entregadas por los estudiantes se almacenan automáticamente en la nube informática; o sea, en el Drive.



TERCERA.- Las actividades asincrónicas grupales ha permitido promover el trabajo colaborativo a través del uso de las aplicaciones como Jamboard, Google Docs, Google Slides, Google Sheets, entre otros. Sin duda, el Classroom ha impulsado la autonomía del aprendizaje en los estudiantes en el contexto educativo virtual, quienes tuvieron la libertad de organizar su tiempo y espacio para revisar la información, recibir la retroalimentación del docente, responder las preguntas tipo foro, responder las evaluaciones virtuales y desarrollar las actividades asincrónicas de acuerdo a su ritmo, fortaleciendo de esta manera las habilidades de competencias digitales y habilidades blandas que coadyuvan en el desarrollo integral de los estudiantes.

CUARTA.- Se logró determinar que definitivamente existe la correlación entre los recursos publicados en Classroom y el almacenamiento de datos en la nube de Google Workspace que estarán disponibles durante todo el período lectivo para visualizar cuantas veces sea necesario y también permite organizar el portafolio digital en el drive. Además, permite sistematizar y acceder al Drive desde cualquier dispositivo.

QUINTA.- El Classroom así como otras plataformas también ha permitido sacar el máximo provecho para evaluar a los estudiantes, privilegio que corresponde al rol del docente que además de ser el acompañante del proceso educativo en la modalidad virtual ha permitido cumplir el papel de guiar a los estudiantes a través de las



instrucciones precisas, atender las dudas, calificar las evidencias de las actividades asincrónicas y retroalimentar oportunamente a través de la sección de calificaciones del Classroom. Además, es posible que más de dos docentes administren un aula virtual de Classroom.



RECOMENDACIONES

PRIMERA.- Recomiendo utilizar el aula virtual de Classroom, porque sólo se necesita cuentas de correo electrónico y actualmente sigue siendo una opción para implementar la educación E-Learning o B-Learning en la educación técnico productiva, ya que se trabaja con estudiantes egresados de educación secundaria y personas que se dedican a diferentes actividades laborales y unidades productivas que incluso podrían conectarse desde otras localidades. Y vincular con el calendario de Google para planificar y agendar las actividades síncronas y asíncronas.

SEGUNDA.- Recomiendo a los docentes a capacitarse para fortalecer sus competencias digitales para estar suficientemente preparados para este desafío de sistema de gestión de aprendizajes a través de aulas virtuales como Classroom, Moodle, Canva, Chamilo y otros. Y enfatizar a ser prosumidores de producción de contenidos digitales de alto impacto y de calidad, entre ellos los instructivos, la producción de materiales educativos audiovisuales, uso de los recursos interactivos de gamificación en línea, uso de aplicaciones de simuladores, realidad aumentada, entre otros, mediante el uso productivo de la tecnología desde la perspectiva del enfoque del conectivismo. Asimismo, se sugiere que los vídeos alojados en el Drive deben tener menos de 100 MB para facilitar que se reproduzca en el mismo navegador de Internet y si supera este



tamaño se recomienda alojarlo en YouTube, personalizando las opciones para que no sea un recurso público.

TERCERA.- Se recomienda promover el aprendizaje colaborativo enfocado al desarrollo del pensamiento creativo y crítico para fortalecer el conocimiento a través de los foros debate, integración de los recursos digitales interactivos y herramientas en línea que favorezcan el aprendizaje colaborativo en la red, la autonomía y el desarrollo de competencias de formación integral.

CUARTA.- Recomiendo a los directores de CETPRO adquirir una cuenta institucional o gestionar a través de la UGEL, DRE, tanto para los docentes y estudiantes para usar el Classroom con todos sus privilegios de Google Workspace, entre ellos gozar de mayor capacidad de almacenamiento en la nube, acceso directo a Google Meet desde Classroom y uso de otras aplicaciones de Google. Por lo que, ya no es necesario descargar los recursos para evitar que ocupe espacio en el disco de almacenamiento de los equipos.

QUINTA.- Recomiendo que es importante comunicar a los estudiantes los criterios con los que se van a evaluar las tareas asincrónicas, para ello Google Classroom tiene una herramienta para crear la rúbrica con su respectivo nivel, puntaje y descripción de los criterios, también tiene una opción para devolver el calificativo y retroalimentar mediante un comentario privado.



BIBLIOGRAFÍA

- Alvarez, M. E. (2021). Recursos y materiales didácticos digitales [Archivo PDF].
<https://diged.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2021/03/Diplomado-actualizacio%CC%81n-docente-marzo-2021-.pdf>
- Aroca Guzman, F. E., Torres Bejarano, L. C. (2020). *Incidencia de los ambientes virtuales de aprendizaje en la construcción del concepto óxido-reducción, un acercamiento desde los compuestos bioactivos de la Caléndula (Calendula Officinalis L.)* [Tesis de Grado, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá]. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/13146>
- Canal Silvia Hurtado Ordoñez. (3 de mayo de 2017). Entornos Virtuales de Aprendizaje UNAD [Archivo de Vídeo]. Youtube.
<https://youtu.be/qRodQBEnPFM?t=99>
- Castro Viveros, M. L. (2018). Google Classroom: cuando el futuro nos alcance. *Revista Emerging Trends in Education*, 1(1), 98-101.
<https://revistas.ujat.mx/index.php/emerging/article/view/2835>
- Ceballos Almeraya, J. M. (2020). Google Drive como entorno virtual de investigación científica para el desarrollo de la escritura académica. *Revista DIDAC*, (75), 14-21.
https://doi.org/10.48102/didac.2020..75_ENE-JUN.33
- Cedeño-Romero, E. L. y Murillo-Moreira, J. A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *REHUSO: Revista de ciencias humanísticas y sociales*, 4(1), 119-127.
<https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2156>



- Cueva Delgado, J. L. García Chávez, A. y Martínez Molina, O. A. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Scientific*, 4(14), 205-227. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.14.10.205-227>
- Enrico, R. J. Casanova, B. A. Enrico, E. E. Bossolasco, M. L. (octubre 2017). El diseño de materiales educativos digitales. Una mirada desde los estudiantes usuarios [Documento PDF]. *IV Jornadas de TIC e Innovación en el Aula*. La Plata, Buenos Aires, Argentina. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/65555>
- Escobar, A. A. H., Rodríguez, M. P. R., López, B. M. P., Ganchozo, B. I., Gómez, A. J. Q., Ponce, L. A. M. (2018). Metodología de la investigación científica 15(3). Ciencias. Editorial Área de Innovación y Desarrollo, S.L.

DOI: <http://dx.doi.org/10.17993/CcyLI.2018.15>
- Gabarda Méndez, V. Colomo Magaña, E. y Romero Rodrigo, M. (2019). Metodologías didácticas para el aprendizaje en línea. *Revista REIDOCREA*, 8(2), 19-36. <http://www.ugr.es/~reidocrea/8.2-2.pdf>
- Gil Rodríguez, M. A. Peña Mencía, E. J. (2020). Google Classroom espacio complementario para la enseñanza de los estudiantes de 6to de secundaria, en el Liceo Damián Espinal, distrito educativo 08-01 de San José de las Matas, período 2019-2020. Tesis de Maestría. Universidad Abierta para Adultos, República Dominicana. <https://rai.uapa.edu.do/bitstream/handle/123456789/1266/GOOGLE%20CLASSROOM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Iglesias, M. E. (2021). Metodología de la investigación científica: Diseño y elaboración de protocolos y proyectos (Vol. 9). Noveduc.

<https://books.google.es/books?id=z39EEAAAQBAJ&lpg=PA143&ots=0ldxcCkAeV&dq=introducci%C3%B3n%20a%20la%20investigacion%20cient%C3%ADfica&lr&hl=es&pg=PA143#v=onepage&q=introducci%C3%B3n%20a%20la%20investigacion%20cient%C3%ADfica&f=false>

Latorre, A., Del Rincón, D., & Arnal, J. (2021). Bases metodológicas de la investigación educativa. Ediciones experiencia.

<https://books.google.es/books?id=ZF4wEAAAQBAJ&lpg=PR5&ots=wQgObIYIcz&dq=metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigacion%20educativa&lr&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q=metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigacion%20educativa&f=false>

León, R. A. H., González, S. C. (2020). El proceso de investigación científica. Editorial Universitaria (Cuba).

https://books.google.es/books?id=03n1DwAAQBAJ&lpg=PA2&ots=oLuO_Zsfl2&dq=introducci%C3%B3n%20a%20la%20investigacion%20cient%C3%ADfica&lr&hl=es&pg=PA2#v=onepage&q=introducci%C3%B3n%20a%20la%20investigacion%20cient%C3%ADfica&f=false

López Valerio, C. (2019). Modelo para fomentar el aprendizaje activo en las Plataformas LMS con base en Design Thinking y la Taxonomía de Bloom con un enfoque ágil. *Revista Enseñanza y Aprendizaje de Ingeniería de Computadores*(9), 119-127. <http://hdl.handle.net/10481/58158>



- Pesantes Huanca, B. (2019). *Aprendizaje colaborativo y competencia profesional genérica en los estudiantes de la Facultad de Teología de la Universidad Seminario Bíblico Andino 2018* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima].
<http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/2621>
- Rodriguez, F. Y. Carvajal, M. (2020). Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura crítica en estudiantes de media vocacional del municipio de Pitalito Huila, tomando como referentes investigaciones a nivel nacional e internacional [Archivo PDF]: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34749>
- Manuel, I., Fontalvo, S., Alfredo, L., Monroy, G., José, S., & Ariza, E. (2020). Metodologías cualitativas en la investigación educativa. Editorial Unimagdalena. <https://n9.cl/ub7aqx>
- Sánchez Palacios, L. (2020). Impacto del aula virtual en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de bachillerato general. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 75-82.
<https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.105>
- Vargas Cubero, A. L. y Villalobos Torres, G. (2019). Estrategias docentes para la promoción del aprendizaje autónomo en estudiantes universitarios que utilizan plataformas LMS. *Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior*, 10(2), 215 - 246. <https://doi.org/10.22458/caes.v10i2.2715>



ANEXOS

IMAGEN 1

Fotografía: Local institucional del Centro de Educación Técnico Productivo “Juan Pablo II”



Nota: Se encuentra ubicado en el Jr. Mariscal Cáceres N° 574, del distrito de Pampas, provincia de Tayacaja, región Huancavelica.

IMAGEN 2

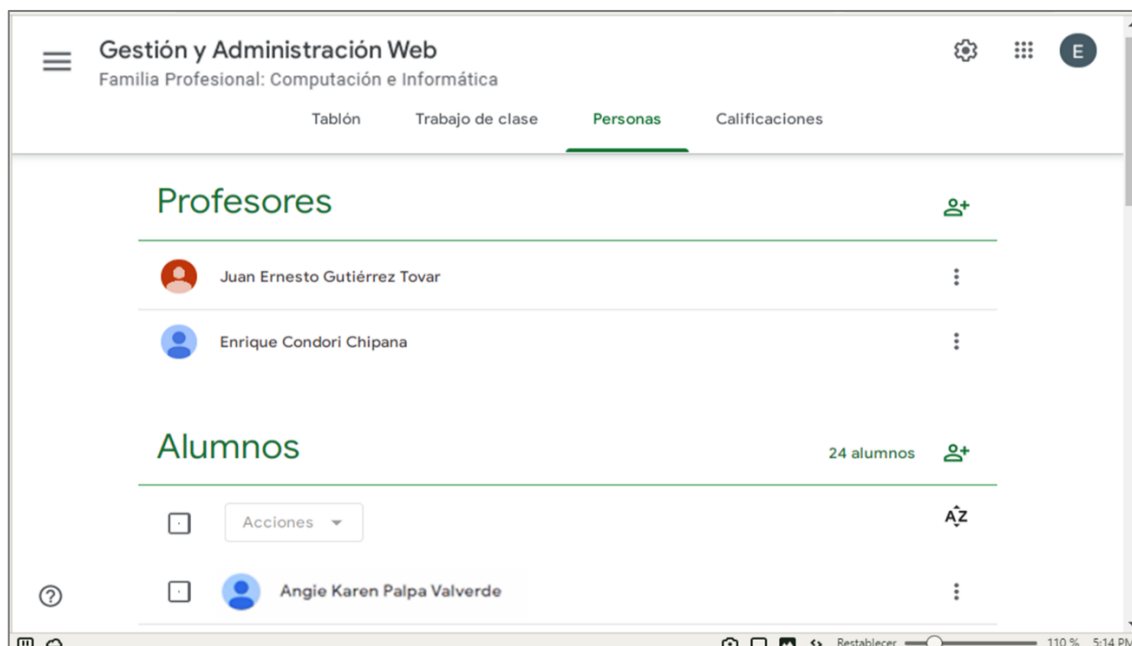
Captura de pantalla: Portada del aula virtual de Google Classroom.



Nota: Corresponde al curso de Gestión y Administración Web de la familia profesional de Computación e Informática.

IMAGEN 3

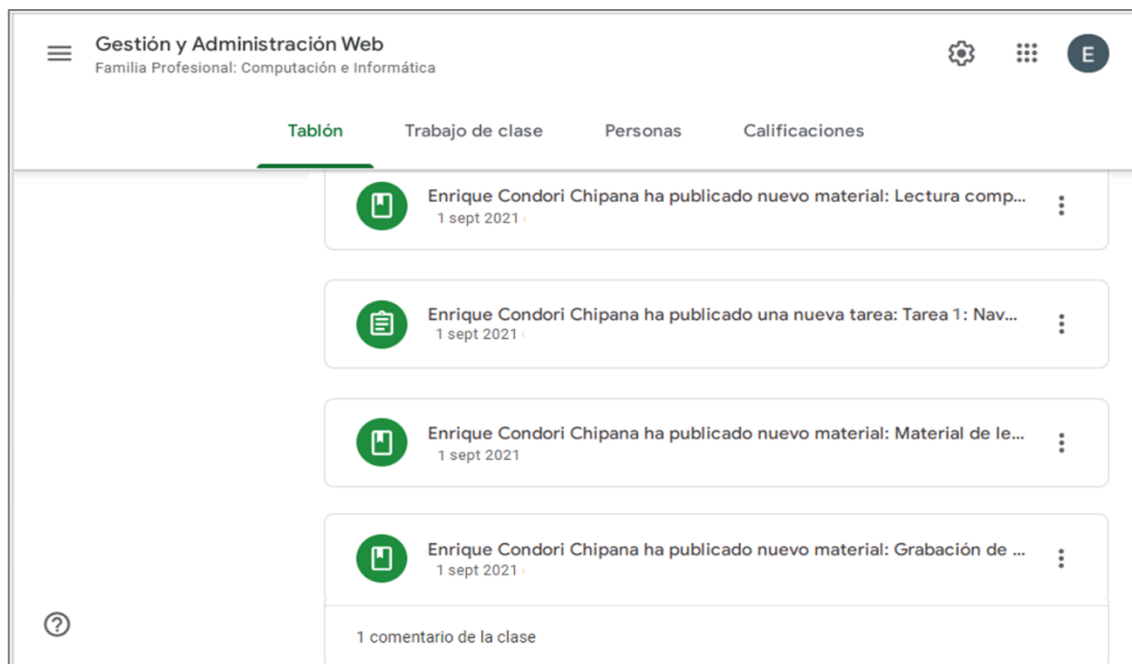
Captura de pantalla: Vista de página de "Personas" de Google Classroom.



Nota: En la lista aparecen los docentes y veinticuatro alumnos participantes.

IMAGEN 4

Captura de pantalla: Vista de la página de "Tablón" de Google Classroom.



Nota: En esta página de inicio "Tablón o novedades" permite visualizar los anuncios de publicación de materiales, tareas, comentarios y otros.

IMAGEN 5

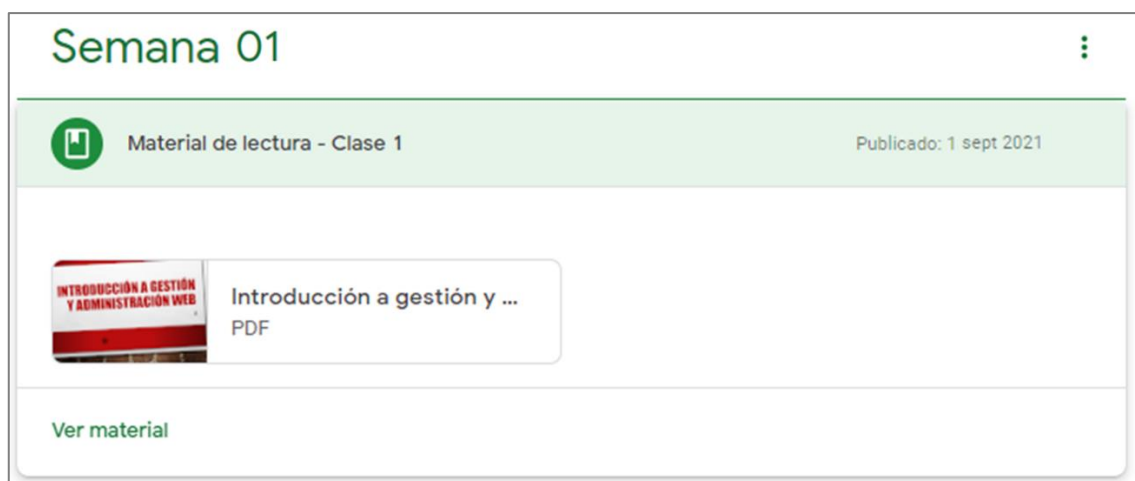
Captura de pantalla: Vista de página "Trabajo de clase" de Google Classroom.



Nota: Permite visualizar la organización de las clases semanales, los materiales, tareas, preguntas y otros con su respectiva fecha de publicación, disponible para los docentes y alumnos.

IMAGEN 6

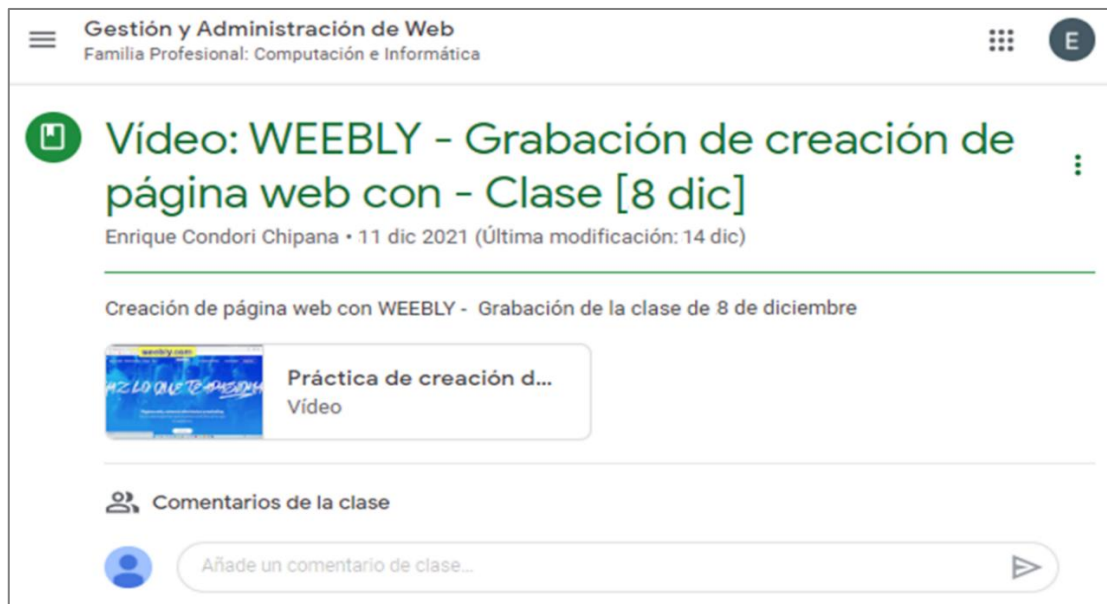
Captura de pantalla: Publicación de material de lectura



Nota: Permite visualizar al docente y alumnos el título del contenido y tipo de formato del material de lectura publicado.

IMAGEN 7

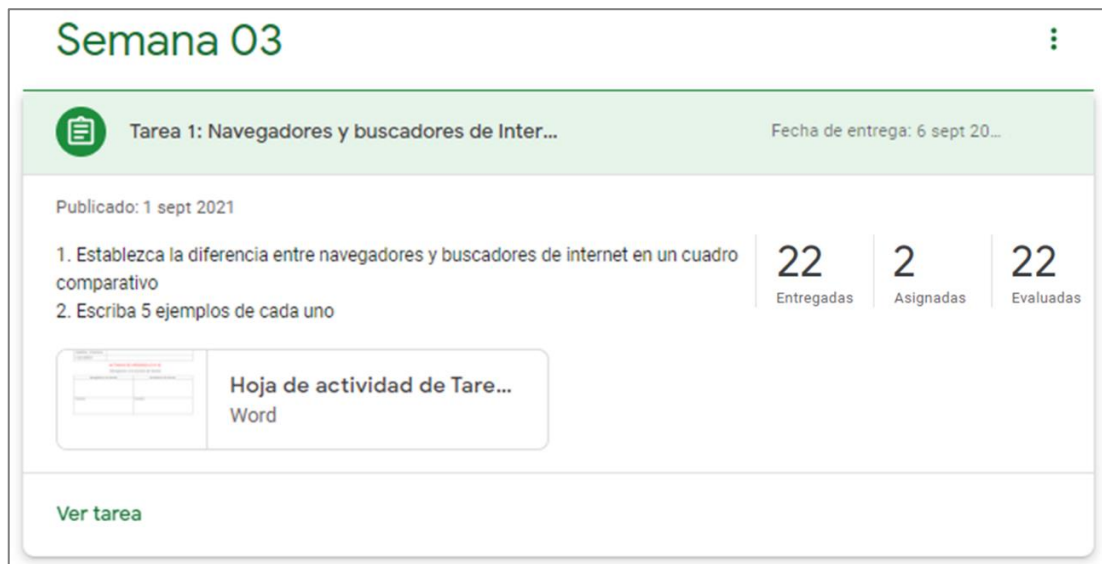
Captura de pantalla: Publicación de vídeo de grabación de la clase sincrónica.



Nota: Permite visualizar al docente y alumnos el título del vídeo, nombre del paquete y la breve descripción del mismo.

IMAGEN 8

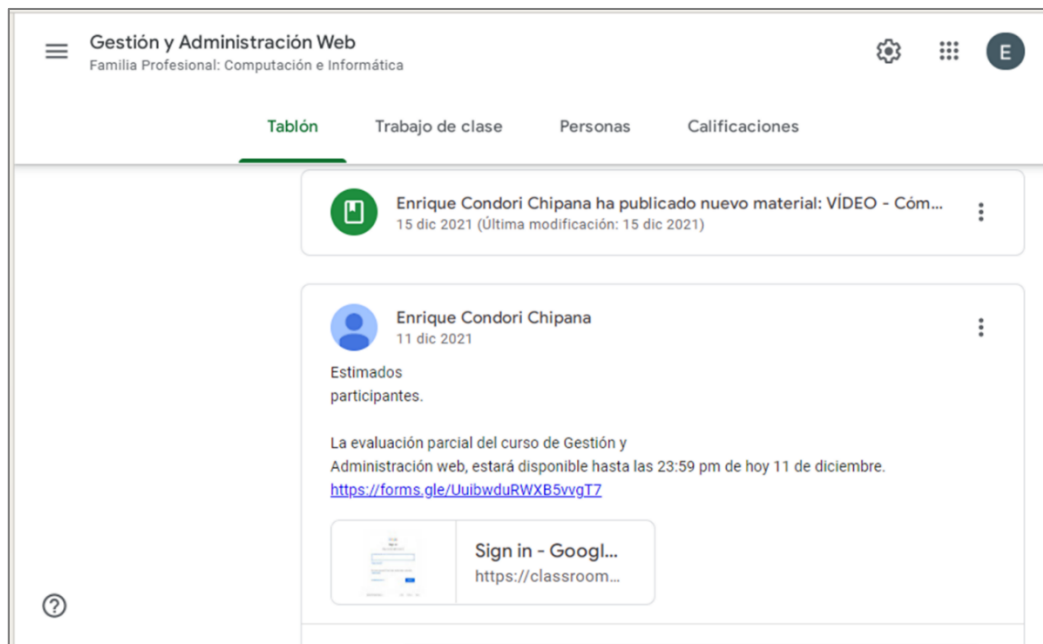
Captura de pantalla: Publicación de tarea [Hoja de actividad]



Nota: Permite ver la tarea y las instrucciones. A los docentes les permite saber cuántos ya entregaron la tarea y las que aparecen como asignadas son los que aún no completaron la entrega. La cual también se puede comprobar en página de "Calificaciones".

IMAGEN 9

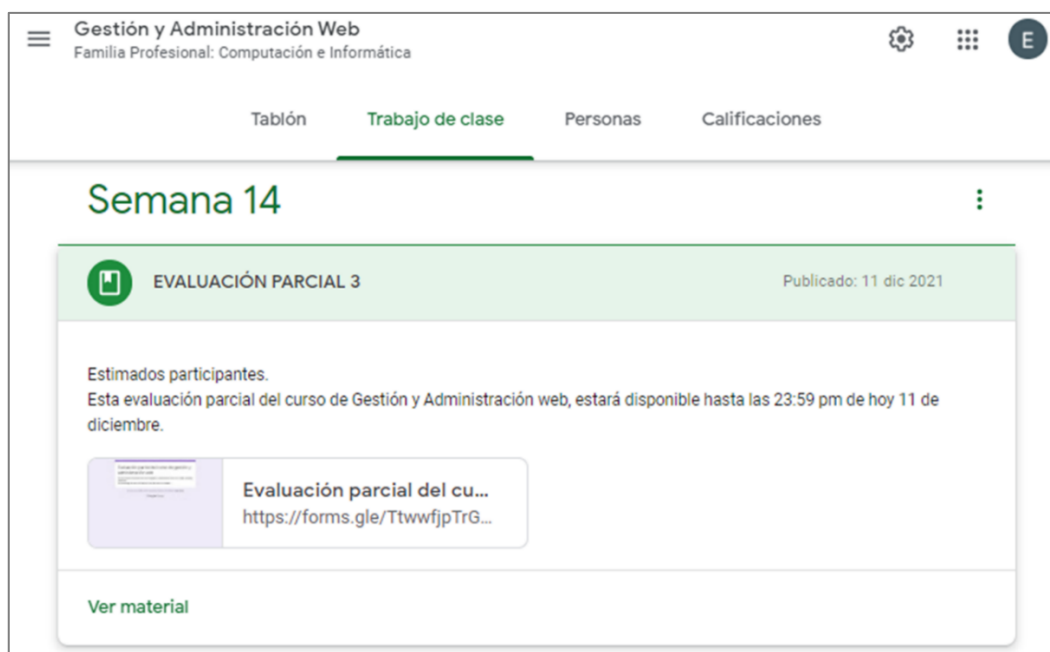
Captura de pantalla: Anuncio de la evaluación parcial en el tablón.



Nota: Todo lo que se publica también aparece en el Tablón o Novedades. Esta vez se trata de un anuncio que se colocó directamente en el tablón.

IMAGEN 10

Captura de pantalla: Publicación de la evaluación parcial en "Trabajo de clase".



Nota: Enlace de la evaluación parcial que se comparte cada cierto período.

IMAGEN 11

Captura de pantalla: Uso de formulario de Google para la evaluación parcial.

Evaluación parcial del curso de gestión y administración web

echipana@institutojuanpablo.edu.pe (no compartidos)
Cambiar de cuenta

*Obligatorio

Apellidos y nombres *

Tu respuesta

WhatsApp *

Tu respuesta

Especialidad *

Tu respuesta

Siguiente Página 1 de 4 Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Pregunta para relacionar

Relacione los siguientes términos *

Relacione cada término con su definición

Una colección de páginas web que se agrupan y normalmente se conectan de varias maneras. A menudo llamado un «sitio web» o simplemente un «sitio».

Un documento que se puede mostrar en un navegador web como Firefox, Google Chrome, Microsoft Internet Explorer, etc. A menudo también se denominan «páginas web» o simplemente «páginas».

Un sitio web que le ayuda a encontrar otras páginas web, como Google, Bing o Yahoo.

Un ordenador que alberga un sitio web en Internet.

Página web	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sitio web	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Servidor web	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Buscador	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Atrás Siguiente Página 3 de 4 Borrar formulario

Nota: Aquí se muestra una parte del formulario de Google que se aplicó para comprobar el aprendizaje.

IMAGEN 12

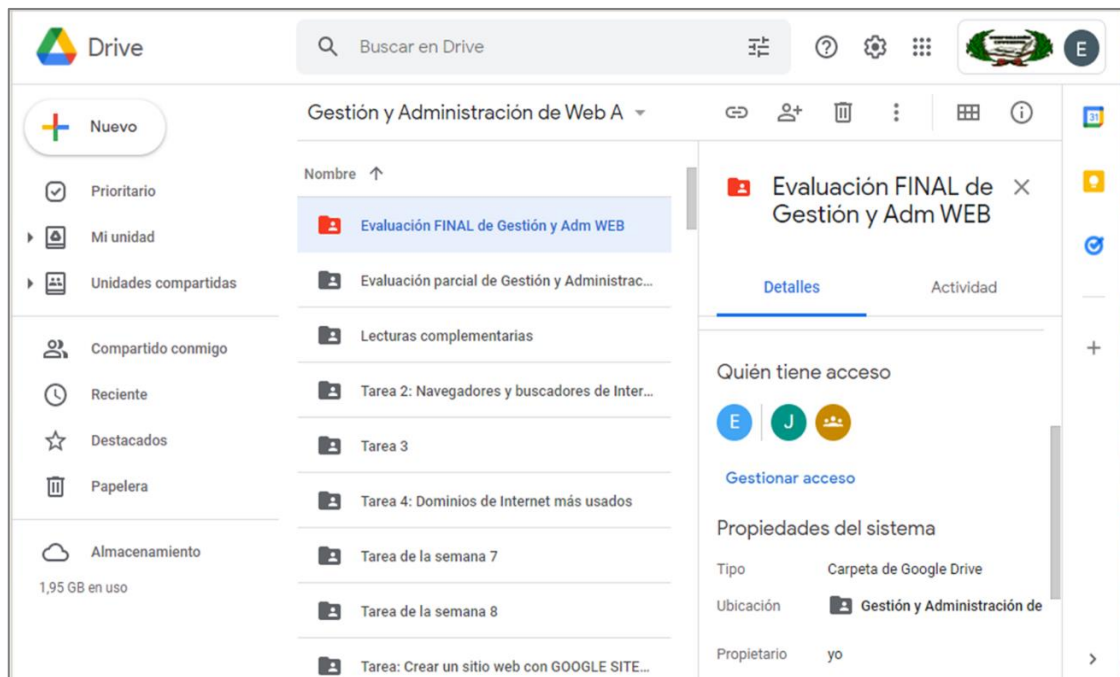
Captura de pantalla: Resultados automatizados de la evaluación parcial.

	A	B	E	G	H	I	J	
1	Marca temporal	Puntuación	Apellidos y nombres	WhatsApp	¿Con qué otro nombre se llama?	¿Cómo se llama?	Sabemos que la URL es	En Facebook
2	11/12/2021 15:59:20	13	Ramos Luis Mayela Patricia	916019435	Hosting	Espacio web	http://www.munihucay.com	Los "amigos"
3	11/12/2021 16:18:03	15	Mendoza Poma Meliza	984273033	Página web	Espacio web	http://localhost:51235/adi	Los "fans"
4	11/12/2021 17:06:48	17	Torres Aquino Jhuliana Catherine	921239813	Hosting	Espacio web	https://youtu.be/HbzDmc	Los "fans"
5	11/12/2021 17:40:19	9	PANDO VEGA JESUSA	957286512	Página web	HTTP	http://localhost:51235/adi	Los "fans"
6	11/12/2021 18:59:07	12	PACHECO ÑAUPA FERMINA	932632680	Hosting	Espacio web	http://localhost:51235/adi	Sólo para
7	11/12/2021 19:50:46	17	Riveros Alata Melany Lisseth	997882609	Hosting	HTTP	http://localhost:51235/adi	Únicamente
8	11/12/2021 21:21:28	14	Palpa Valverde Angie Karen	900776739	Red de internet	Espacio web	http://localhost:51235/adi	Los "fans"
9	11/12/2021 21:48:22	14	GARCIA LOPEZ ROSA LUZ	956285106	Hosting	Página web	http://localhost:51235/adi	Los "amigos"
10	11/12/2021 23:02:41	12	Benavente huillcas antony	931335485	Red de internet	Espacio web	http://www.munihucay.com	Los "fans"
11	12/12/2021 2:00:28	13	quiñones asto veronica Janett	935801568	Dominio	Página web	https://youtu.be/HbzDmc	Los "amigos"
12	12/12/2021 4:54:57	9	Delia Rojas Sánchez	997497956	Red de internet	HTTP	http://www.munihucay.com	Los "amigos"
13	12/12/2021 11:31:39	11	parejas torres lidia	964195102	Red de internet	Página web	http://localhost:51235/adi	Los "amigos"
14	13/12/2021 18:42:05	8	Villalva asto yisela miriam	910532245	Página web	Página web	http://localhost:51235/adi	Sólo para
15	13/12/2021 20:44:03	11	Montañez Gutierrez Elvia	901220967	Red de internet	Página web	http://www.munihucay.com	Los "fans"

Nota: Hoja de cálculo generado con el formulario de Google, donde aparece la fecha de aplicación, los datos de los estudiantes y la calificación automatizada.

IMAGEN 13

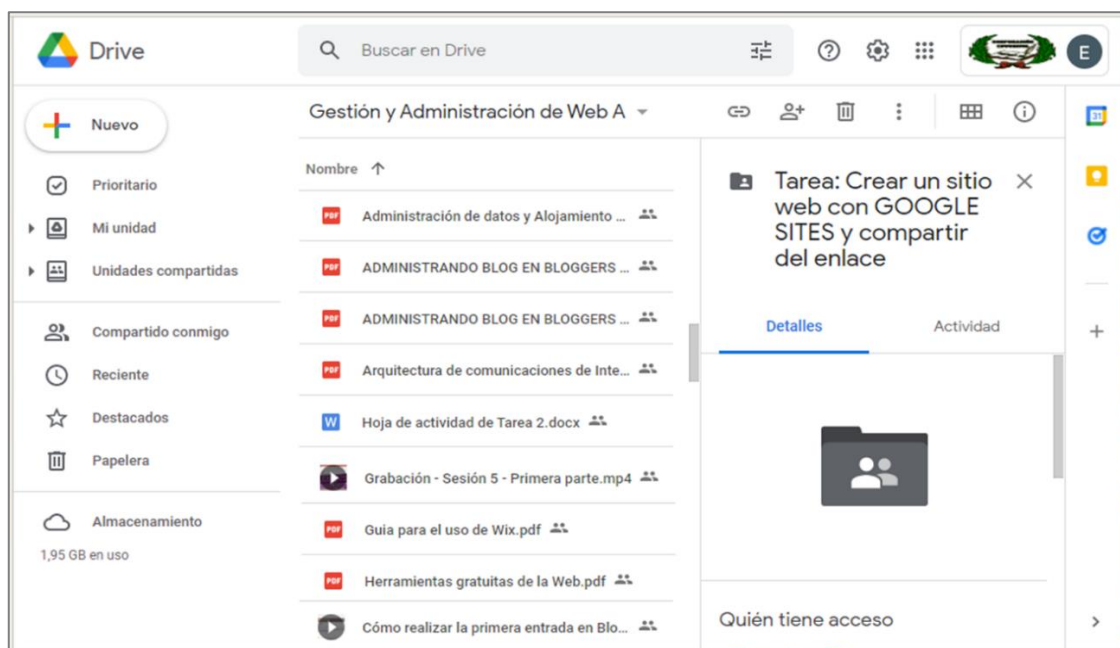
Captura de pantalla: Drive de carpetas de Classroom



Nota: Aquí se observa las carpetas guardadas dentro de la carpeta principal de Classroom, que corresponden al curso de Gestión y Administración Web.

IMAGEN 14

Captura de pantalla: Materiales autoguardados en el Drive.



Nota: Archivos publicados en diferentes formatos.

IMAGEN 15

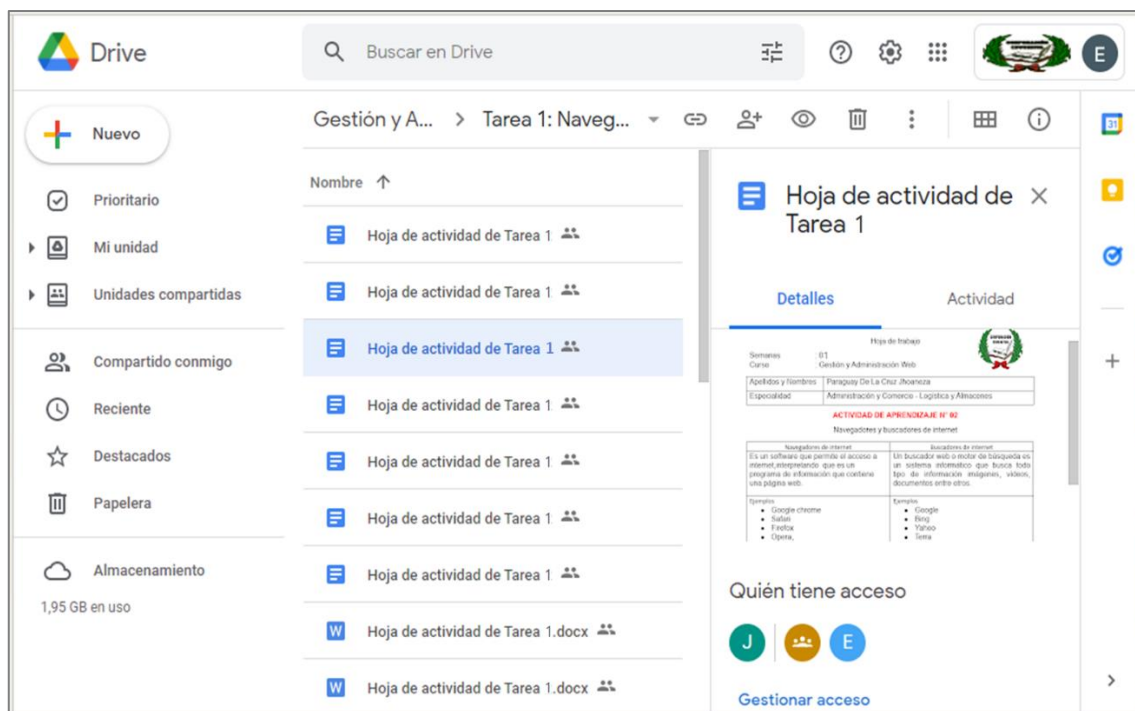
Captura de pantalla: Material de información.



Nota: Material de lectura utilizado en la sesión sincrónica y guardado en el Drive.

IMAGEN 16

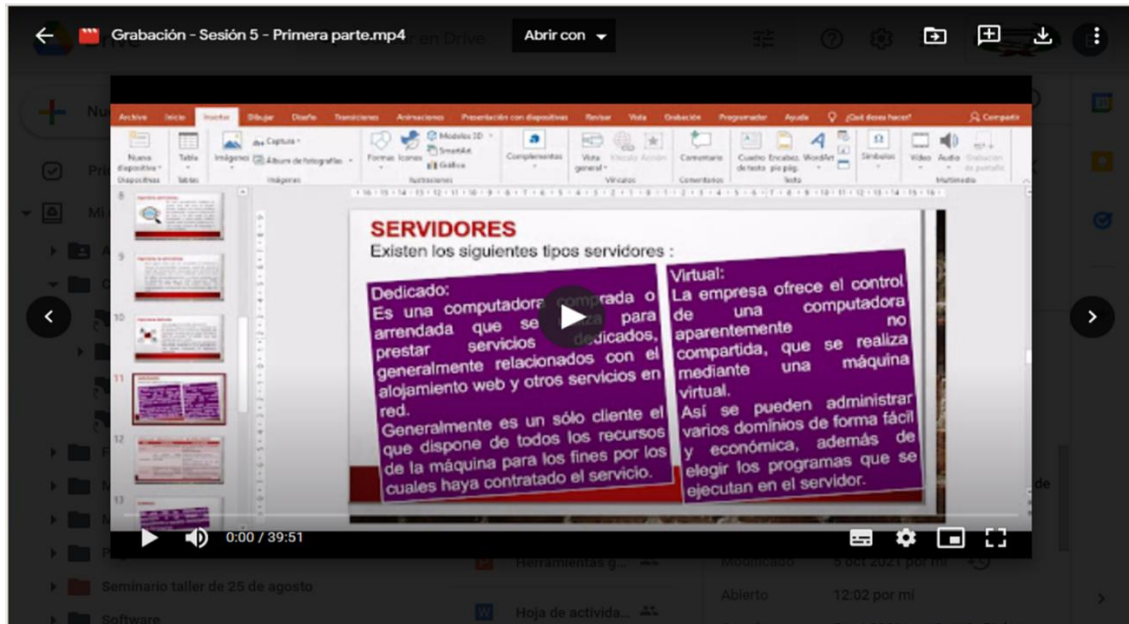
Captura de pantalla: Carpeta de hoja de actividades.



Nota: Archivos de tareas de los estudiantes autoguardados en el Drive.

IMAGEN 17

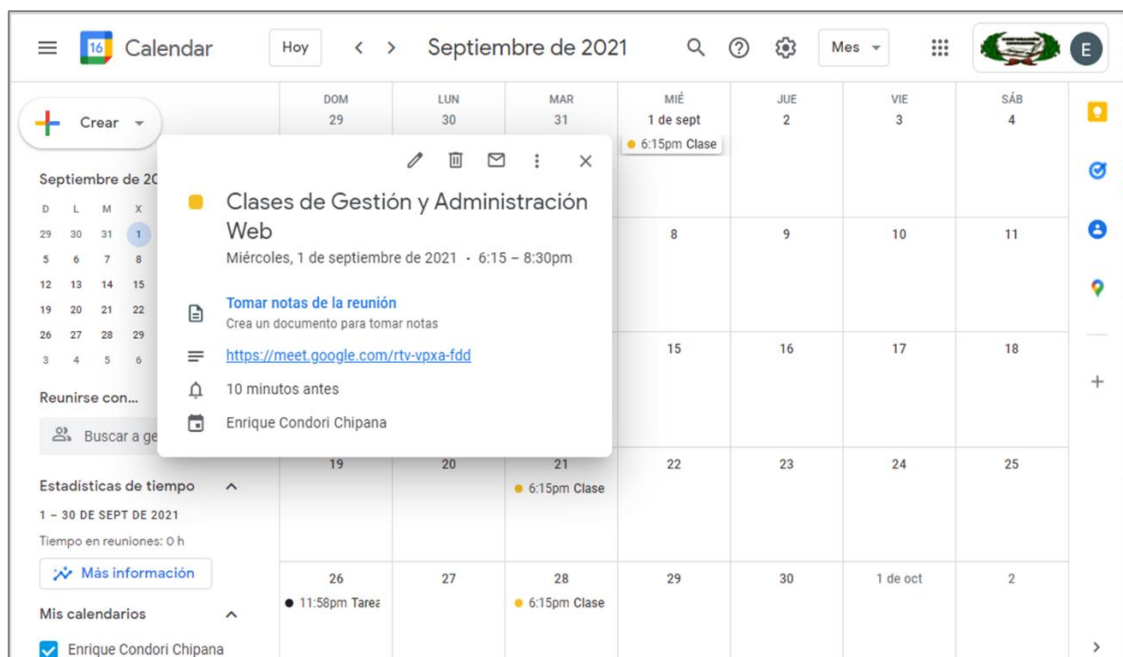
Captura de pantalla: Grabación de vídeo grabado y publicado en Classroom



Nota: Esta grabación de vídeo corresponde a una sesión sincrónica, disponible para los docentes y estudiantes.

IMAGEN 18

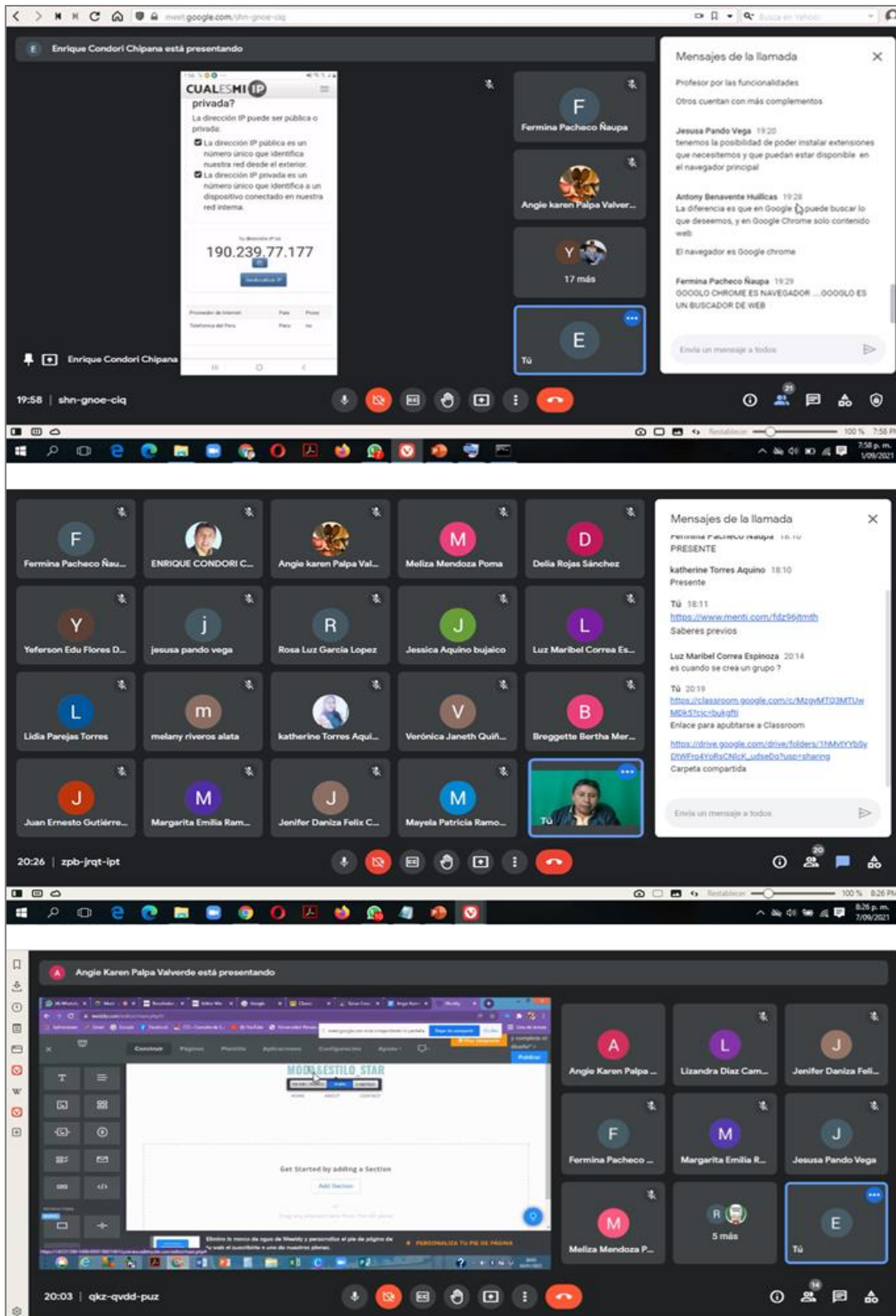
Captura de pantalla: Calendario de Google



Nota: Aquí se ve la programación de las clases sincrónicas, donde se muestra la fecha, hora y enlace de Google Meet.

IMAGEN 19

Capturas de pantalla: Sesiones síncronas e interacciones pedagógicas por Meet.



Nota: Aquí se presenta los diferentes momentos de las interacciones pedagógicas mediante las sesiones síncronas por Google Meet.

IMAGEN 20

Captura de pantalla: Uso de la aplicación mentimeter.

The screenshot shows the Mentimeter web interface. The top navigation bar includes the Mentimeter logo, an 'Upgrade' button, and user profile icons. The left sidebar contains 'My presentations', 'Templates', and 'Branding & Colors'. The main area displays a list of presentations under 'My presentations' with buttons for '+ New presentation' and '+ New folder', and a search bar. The list includes:

Name	Modified
Saberes previos 3 SLIDES 12 VOICES	Sep 18, 2021
Saludo - Clase de 14 Set 4 SLIDES 11 VOICES	Sep 14, 2021
Recojo de saberes previos 2 SLIDES 3 VOICES	Sep 11, 2021
Recojo de saberes previos 4 SLIDES 4 VOICES	Sep 7, 2021
Inicio - Clase de 1Set 2 SLIDES	Sep 1, 2021

Below the list, a poll question is displayed: "¿Qué es un blog?". The poll results are shown as a word cloud with the following text:

- es un sitio personal web
- es un sitio web
- es una plataforma
- de una página
- es un pagina web
- pagina web personal
- cuaderno digital
- es un sitio web personal
- o publicar
- donde puedes compartir
- es una página web
- para publicar contenidos
- es un weeb personal
- publicación y web
- sitio web personal

The interface also shows a navigation bar at the bottom with icons for menu, close, minimize, maximize, clear, and start recording, along with a '14' indicator.

Nota: Actividad interactiva que se propició haciendo uso de la aplicación Mentimeter durante las sesiones sincrónicas.



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital [X]

Fecha de entrega: 12-12-2023

1. Datos del autor (es):

Formulario with fields for author information: Nombres y Apellidos, Dirección, DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°, Teléfono, email, Facultad y/o Escuela de Posgrado, Escuela Profesional o Mención, Título o Grado Académico a optar, Asesor, and a section for work type and title.



2. Referencia de tesis:

- Bachiller
- Titulo
- 2da Especialidad
- Maestría
- Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG 24


Firma de Autor



huella digital

12 de diciembre de 2023

Fecha