

## **“Incorporación de la Web 2.0 y G suite de google como herramientas en el proceso de aprendizaje”**

---

**Ma. Guadalupe Alcalá García**

Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla  
México

### **Ma. Guadalupe Alcalá García.**

Maestra en E-Learning y Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la UPAEP con más de 20 años de experiencia docente en nivel básico, medio superior y superior en el área de Español y Literatura. En lo referente a la capacitación cuento he tomado diversos cursos en el área de comunicación y docencia, así como diplomados en: “Desarrollo de competencias digitales docentes”, Formación de Tutores, etc. Cuento con certificaciones en Tutoría, Google Level 1 y por el Bachillerato Internacional para impartir la asignatura de Lengua A: Literatura. Desde el 2013 me desempeño como docente en el Bachillerato Sur de UPAEP.

**Correspondencia:** [guadalupealcalagarcia@gmail.com](mailto:guadalupealcalagarcia@gmail.com) y [ma.guadalupe.alcala@upaep.mx](mailto:ma.guadalupe.alcala@upaep.mx)

## “Incorporación de la Web 2.0 y G suite de google como herramientas en el proceso de aprendizaje”

**Resumen:** La importancia de las TICs en el proceso de aprendizaje

Los alumnos del bachillerato Sur presentan dificultades para el manejo e incorporación de las Herramientas Digitales de la Web 2.0 y G Suite de Google, (actualmente Google Workspace for Education) en su proceso de aprendizaje. Esto fue observado en clases y en los resultados de la encuesta aplicada sobre los conocimientos en el tema y su dominio.

Para solucionarlo se diseñó e implementó un curso de 5 semanas para alumnos de nuevo ingreso en la modalidad Blended Learning sobre algunas HD y G Suite para favorecer las competencias digitales y el uso de las TIC's en su proceso de aprendizaje individual y colaborativo como lo propone la UNESCO. Esto implicó el uso de aula invertida, ya que para su aplicación en las actividades síncronas se generaron manuales y algunos ejercicios para las sesiones asíncronas.

Los contenidos de Español fueron el hilo conductor del proyecto por 2 razones: la primera porque no se había impartido un curso así en otros planteles de UPAEP y la segunda por la elaboración de productos con las herramientas seleccionadas (Canva, Genially, Sutori, Emaze, Gocoqr, Popplet, Classroom, Jamboard, Docs, Formularios y Site).

Finalmente los resultados fueron muy favorables, de 79 alumnos el 54% aprobó con un promedio de 9, quienes pueden elaborar diversos productos como mapas mentales, vídeos, líneas del tiempo, infografías, documentos y presentaciones usando herramientas digitales. También son capaces de configurar su perfil en classroom, activar notificaciones, revisar tareas pendientes y apuntarse a una clase por código, así como cambiar permisos, compartir e insertar enlaces en classroom y sites.

El ciclo 2021-2022 se volverá a implementar pero se requiere un rediseño ya que por las clases remotas es probable que varios las usen y dominen, sin embargo, las TICs y Google están en constante actualización y es necesario explorarlas para que aprendan a utilizarlas y así fortalecer más su aprendizaje.

### Resumen

**Palabras Claves:** Blended Learning, G suite de Google o Google Workspace Education, Herramientas Digitales de la Web 2.0, TICs.

La tecnología está cambiando el panorama educativo y requiere que tanto alumnos como maestros del siglo XXI desarrollen o posean competencias digitales eficaces. Lo anterior no tiene que ver con una moda, sino con una necesidad actual que la sociedad requiere para vivir, aprender y trabajar con éxito, por tal motivo la UNESCO ha solicitado a todos sus integrantes que se otorgue una educación de calidad en la cual el maestro no solo debe poseer una serie de competencias pedagógicas, sino también la del uso de las TICs.

En el caso de México la Secretaría de Educación Pública establece en el acuerdo 447, que el docente debe construir ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo en el cual propicie la utilización de la tecnología de la información y la comunicación (TICS) por parte de los estudiantes para obtener, procesar e interpretar información, así como para expresar ideas.. Lo cual está muy alineado a las competencias digitales propuestas por la UNESCO.

Lo anteriormente expuesto sería el ideal de la educación en nuestro país o lo que debería pasar, sin embargo, no es así en algunas instituciones de nivel educativo básico sean públicas o privadas, lo que se ve reflejado en los estudiantes al ingresar a la preparatoria pues presentan dificultades para el manejo e incorporación en su proceso de aprendizaje de las herramientas de la Web 2.0 y G Suite de Google.

La anterior problemática me llevó a diseñar e implementar un curso en la modalidad Blended Learning con una duración de cinco semanas sobre Herramientas digitales Web 2.0 y G Suite de Google para favorecer la competencia del uso de las TICs en los alumnos de nuevo ingreso al bachillerato. Esta propuesta parte de las observaciones realizadas en clase y de los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes para identificar sus conocimientos previos, el manejo de éstas en la secundaria, etc. Así como la aplicada a los docentes de la institución para saber cuáles eran los productos de aprendizaje más solicitados por ellos, la forma

(física o digital) y si consideraban necesario que los alumnos tuvieran un curso previo sobre este tema.

Para tener un mejor panorama continuación realizaré la descripción del contexto en el cual se llevó a cabo esta investigación, los contenidos abordados en él así como los resultados que se obtuvieron de la implementación del curso. Los cuáles fueron muy favorables y se ha logrado que los alumnos incorporen las Herramientas Digitales a su proceso de aprendizaje de forma permanente.

### ***Descripción del contexto***

La presente investigación se efectuó en el Bachillerato Sur de la UPAEP en la ciudad de Puebla y el cual forma parte de una red de 10 planteles que conforman ese Sistema Educativo de Bachilleratos UPAEP; los cuales pertenecen al sector de educación privada en el Estado. El perfil socioeconómico de las familias es de clase media alta y alta, aunque hay algunos alumnos de clase media baja que se encuentran estudiando ahí por contar con algún tipo de beca.

La preparatoria cuenta con una población aproximada de 230 alumnos cuyas edades oscilan entre los 15 y 19 años y los cuales se encuentran cursando alguno de los 3 años que conforman la formación en el bachillerato, ya sea en alguno de los cuatro grupos de primer año que están integrados entre 19 y 22 alumnos cada uno, los cuatro de segundo entre 22 a 24 estudiantes y los 3 de tercero de 21 cada uno.

La infraestructura del plantel se compone de 18 salones equipados con pantalla, computadora o chromebook, pizarrón, internet alámbrico y wifi en todo el plantel, área de oficinas para maestros de tiempo completo y área común para profesores de hora clase, capilla, salón de usos múltiples con capacidad de 200 personas, cafetería, laboratorio de ciencias,

enfermería, laboratorio de cómputo, oficina para admisiones, biblioteca en donde pueden solicitar los alumnos el préstamo de una chromebook de las 60 que hay, 4 baños, 2 canchas de basket ball y 1 de futbol rápido, estacionamiento para 20 automóviles, vigilante y cámaras de seguridad.

Por su parte, el personal de la institución está integrado por la directora, CAF, 10 maestros de tiempo completo de los cuales 8 desempeñan la función de tutores, 1 orientadora, 15 docentes hora clase, 1 secretaria, 2 promotoras, 1 enfermera, 2 personas de mantenimiento y 1 vigilante.

En el ámbito académico la malla curricular que llevan los alumnos se encuentran las asignaturas del área de comunicación a lo largo de los 6 semestres, las cuales están también alineadas a los programas, requisitos y estándares de calidad que la Organización del Bachillerato Internacional (IBO) solicita pues la preparatoria forma parte de la red de los 5108 colegios autorizados para impartir alguno de sus programas.

### ***¿Cómo y cuándo inició todo?***

A principios del 2019 el IB realizó cambios a la guía de la asignatura así como a los productos que se deben entregar para la acreditación, entre esos ajustes ha solicitado que los alumnos realicen una “Carpeta del estudiante”, la cual debe contener todas las evidencias de la asignatura de Literatura que cursarán los dos últimos años de la preparatoria. Dentro de las opciones propuestas por la Organización, está la digital, por lo que con base en ello la Academia de Literatura de los Bachilleratos acordó que fuera con la herramienta de la G Suite ( Google Workspace for Education) Sites, al ser una Escuela Referente de Google For Education y a la que todos los alumnos tienen acceso a través de su correo institucional.

Al empezar el ciclo escolar (2019-2020) con la implementación de las nuevas disposiciones con los los alumnos de primero y segundo año (en los cuales aplican estas actualizaciones), así como al solicitar actividades en herramientas de la Web 2.0; sucedió que durante el primer parcial muchos de ellos no entregaron los trabajos, provocando una alerta.

Al conversar con los estudiantes de un grupo de primer año sobre la situación, externaron que en la secundaria los maestros no les pedían actividades con herramientas digitales, que no trabajaban con ninguna plataforma digital como classroom o herramientas de la G Suite de Google, que por tal motivo desconocían el uso de Sites, lo que demuestra que esta competencia sobre el uso de las TICs no se ha desarrollado adecuadamente en los niveles previos limitando la inclusión de ellas en su proceso de aprendizaje y generando que la entrega de trabajos, tareas y uso de la G suite de google, plataforma con la que se trabaja en el prepa, sea mínima, no se puedan ver los archivos o no logren realizar las actividades solicitadas, ya que no tuvieron previamente un curso sobre el uso de estas.

Para corroborar la existencia de este problema, se aplicó un cuestionario de 17 preguntas a 3 grupos: 2 de primero y 1 de segundo. En donde participaron un total de 54 alumnos de los 175 que conforman los 2 primeros años de la preparatoria (equivalente al 30% de la población total).

Los resultados más relevantes que arrojó la encuesta fueron los siguientes (Ver gráficas Anexo A):

- El 37% de los alumnos consideran que las herramientas digitales son software tangible e intangible que pueden utilizar ya sea en la computadora o en sus dispositivos móviles (Figura 1).

- El 38.8% opinan que el uso de las herramientas de la Web. 2.0 son un apoyo en las clases (Figura 3) y que la principal ventaja de conocerlas es para su vida profesional. (Figura 4).
- El 57.4% consideran suficiente el dominio de las herramientas digitales antes de ingresar al bachillerato, (Figura 2)
- El 27.7% de los encuestados externó que rara vez utilizaban herramientas digitales para hacer trabajos o tareas (Figura 7).
- De los 54 alumnos, 42 respondieron que en secundaria no usaron herramientas G Suite.
- El 90.7% no recibieron un curso antes de ingresar a la preparatoria sobre la G Suite de Google (Figura 8)
- El 72.2% considera que la falta de conocimiento sobre ellas afecta la entrega de trabajos o tareas (Figura 9) y finalmente el 42.6% estima que su desconocimiento en las Herramientas digitales es una desventaja (Figura 5).

Hasta el momento de la aplicación de la encuesta el 74% tiene dificultades para utilizar la G Suite de Google (Figura 10) pues no saben publicar los archivos, compartir links, adjuntar trabajos, entre otras opciones. Al preguntar sobre la o las herramientas de Google en las que requieren capacitación los porcentajes quedaron así: classroom 11.1%, calendario y formularios 14.8% cada uno y en Site 59.2%. (Figura 11). Finalmente se preguntó si les hubiese gustado recibir un curso sobre Herramientas de la Web 2.0 y G Suite de Google a lo que el 74% respondió que sí.

Por todo lo anteriormente expuesto podemos ver que los estudiantes, presentan dificultades para el manejo e incorporación en su proceso de aprendizaje de las herramientas digitales de la Web 2.0 y G Suite de Google.

Para tener un mejor panorama del problema se aplicó también, un cuestionario a 22 de 30 docentes con el objetivo de conocer cuál o cuáles son los productos de aprendizaje que solicitan con mayor frecuencia a los alumnos, así como las Herramientas digitales de la Web 2.0 y G Suite de Google que utilizan, arrojando los siguientes datos que se observan en las tablas 1 y 2.

**Tabla 1**

*Porcentaje de respuestas de productos de aprendizaje solicitados por los docentes.*

Productos de aprendizaje.	Porcentaje de maestros que los piden.
Esquemas (mapas mentales o conceptuales)	77.3%
Exposiciones y videos	68.2%
Infografías	45.5%
Otros (sites, redacciones, gráficas, modelos, etc.)	40%
Línea de tiempo y animaciones	18.2%

*Nota:* Los productos de aprendizaje más solicitados a los alumnos por los profesores, son los esquemas 77.3% y sólo un 18.2% utiliza líneas de tiempo y animaciones. El 77.3% lo pide de forma física y el 22.7% utiliza alguna herramienta digital de la Web 2.0 o Gsuite. (Ver anexo D, Figura 13)



**Tabla 2**

*Herramientas digitales utilizadas por los profesores para productos de aprendizaje.*

Herramientas digitales (Web 2.0 o G Suite)	Número de maestros que la utiliza
Documentos	11
Slides	10
Classroom y Forms	7
Sites, Keep, Drive, Jamboard o Draw y Canva	4
Sheets	3
Meet	2
Goconqr, Padlet, Flip Grid y Educaplay	1

*Nota:* Herramientas de la G Suite y Web 2.0 ordenadas de mayor a menor número de profesores que las solicitan para realizar los productos de aprendizaje a los alumnos. Los datos obtenidos provienen de sus respuestas de la encuesta que se les aplicó. (Ver figura 14)

Finalmente el 100% de los maestros considera que es importante que los alumnos integren las TICs a su proceso de aprendizaje (Figura 15) y tomen un curso sobre ellas antes de ingresar al bachillerato. Con base en esto último y todo lo anteriormente expuesto; se propone

implementar el curso a los alumnos de nuevo ingreso a primer semestre del bachillerato para evitar que el problema continúe con las nuevas generaciones.

Lo que provocó el diseño de un curso de 5 semanas en la modalidad Blended Learning de Herramientas digitales de la Web 2.0 y G suite de Google para los alumnos de nuevo ingreso, planteando de esta manera una solución a una necesidad educativa de manera innovadora ya que no se ha generado antes un taller con estas características y metodología, (convirtiéndose en el primer acercamiento de ellos con este tipo de educación), que propicie un ambiente de aprendizaje significativo de las Herramientas Web 2.0 y G suite de Google en los alumnos; para impulsar la calidad educativa de los estudiantes de la preparatoria.

La distribución de contenido quedó de la siguiente manera como se muestra en el cuadro. Es importante mencionar que en él se encuentran herramientas que le permiten trabajar al alumno de manera individual y colaborativa, siendo esta una competencia también a desarrollar en ellos.

*Contenidos del curso.*

Primera semana	Segunda semana	Tercera semana	Cuarta semana	Quinta Semana
<b>Inducción al curso y Web 2.0 (29-06 al 5-07)</b>	<b>G Suite y Herramientas Web 2.0 (6-07 al 12-07)</b>	<b>Herramientas Web 2.0 (13-07 al 19-07)</b>	<b>Herramientas Web 2.0 y G Suite (20-07 al 26-07)</b>	<b>Site (3-08 al 10-08)</b>
1.- Bienvenida 1.1 Presentación del curso, lineamientos y cronograma de actividades.  1.2 Herramientas que conforman G Suite (docs, gmail, classroom, calendar, site, etc).	2. Herramientas colaborativas y de evaluación de Google for Education. (Slides y Forms)  2.1 Herramientas digitales de la Web 2.0: concepto, función y clasificación.	2.4 Infografías: Canva y Genially 2.5 Videos (Filmora 9 y Power Director)	2.6 Pizarras digitales (Jamboard) 2.7 Líneas de tiempo (Sutori)  3. Site: qué es y cuál es su objetivo.	3.1 Diseño y funciones de las herramientas de un site en la nueva versión. 3.2 Incrustar Herramientas Web 2.0 en site (URL y código embed. 3.3 Permisos para publicar en Site 4. Proyecto integrador

1.3 G suite de Google, función y clasificación de sus herramientas.	2.2 Mapas mentales: Popplet y Goconqr. 2.3 Presentaciones: Emaze			4.1 Evaluación del curso y entrega de notas.
---	---	--	--	--

Para que los alumnos pudieran identificar la importancia de la incorporación de estas Herramientas a su aprendizaje se anclaron a los contenidos del área de Literatura como Probidad académica, fuentes de investigación, proceso de lectura y escritura, sinónimos y antónimos, entre otros, así como a diversos productos de aprendizaje como mapas conceptuales y mentales, infografías, videos, presentaciones, líneas del tiempo, etc. los cuales son los más utilizados no sólo en esta asignatura sino también en el resto del plan de estudios. La distribución de todo lo anteriormente mencionado se llevará a cabo por medio un diseño [instruccional](#) en donde se desglosa el contenido, objetivos de aprendizaje, actividades, productos de aprendizaje, el tiempo estimado, materiales de consulta e instrumentos de evaluación.

### ***Resultados del Proyecto***

Los resultados que a continuación se presentan corresponden a la implementación del curso a 79 alumnos de nuevo ingreso al Bachillerato en el 2019 y los cuales fueron divididos en 3 grupos.

			<b>Grupo 1: 27 alumnos</b>		<b>Grupo 2: 29 alumnos</b>		<b>Grupo 3:: 23 alumnos</b>	
Semana	Actividad	Herramienta Web 2.0	Aprobados	Reprobados	Aprobados	Reprobados	Aprobados	Reprobados
1	Sesión virtual	<a href="#">Meet</a>	27	0	29	0	23	0
	Tarjeta de presentación	<a href="#">Padlet</a>	27	0	29	0	23	0

	Diagnóstico	<a href="#">Forms</a> (Formulario)	27	0	26	2	21	2
	Configuración del perfil en classroom	Docs, Gmail y <a href="#">classroom</a>	7	20	10	19	7	16
	Revisión del Video sobre G Suite.	<a href="#">Youtube</a> Classroom	18	9	23	6	17	6
Semana 2	Presentación (Slides)	<a href="#">Slides</a> (Presentaciones)	22	5	21	8	14	9
	Resolver formulario	<a href="#">Forms</a>	22	0	27	3	20	3
	Redacción sobre Herramientas digitales.	<a href="#">Documento de google</a> (Docs) y classroom	13	14	18	11	6	17
	Mapa mental	<a href="#">Popplet o Goconqr</a>	5	22	8	21	6	17
	Presentación	<a href="#">Emaze</a>	7	20	7	22	4	19
Semana 3	Infografía	<a href="#">Canva o Genially</a>	9	18	14	15	7	16
	Video	<a href="#">Filmora</a>	6	21	13	16	6	17
Semana 4	Sinónimos y antónimos	<a href="#">Jamboard</a>	15	12	21	8	14	9
	Línea del tiempo	<a href="#">Sutori</a>	7	20	13	16	7	16
	Video (sites)	<a href="#">Edpuzzle</a>	6	21	7	22	4	19
Semana 5	Sites	<a href="#">Sites</a>	5	22	11	18	2	21

Al finalizar el curso de Herramientas digitales y G Suite se observa que de los 79 alumnos que lo tomaron el 54.3% lo aprobó con un promedio general de 9 y el 45.7 % no lo acreditó debido a la falta de entrega de las actividades.

También se percibe que el número de alumnos que entregaron trabajos en las 2 primeras actividades es del 100% pero conforme avanzó el curso este porcentaje bajó al 72% al inicio de la segunda semana y a partir de ahí fue bajando considerablemente quedando en el 22.7% en la última actividad.

### ***Conclusiones***

Como se mencionó al inicio del presente trabajo, el proyecto se desarrolló en consonancia al objetivo planteado, ahora bien, después de un análisis profundo de toda la investigación y los resultados obtenidos es importante resaltar en este apartado las principales conclusiones y sugerencias derivadas del mismo, las cuales son:

Los estudiantes aprobados son capaces de configurar su perfil en classroom, activar las notificaciones, revisar tarea pendientes y apuntarse a una clase por medio del código proporcionado por el docente Sin embargo es importante que los docentes refuercen una vez iniciadas las clases que marquen la tarea como entregada o completada.

Los alumnos pueden elaborar documentos y presentaciones con las herramientas de la Suite de Google y Web 2.0, en los que aplican los conocimientos adquiridos para insertar imágenes, vídeo, notas del orador, utilizar el chat interno y compartir tanto en classroom como en Site.

Saben responder un formulario, trabajar en Jamboard y diseñar un Site ocupando diversas herramientas en la construcción de éste, así como cambiar la configuración a pública de las anteriores herramientas para que puedan visualizarse al momento de compartir en un sitio web o persona. En este punto y el anterior se sugiere a los maestros recordar a los alumnos la importancia de la configuración de los permisos ya que en algunos persiste el error.

Los estudiantes pueden crear diversos productos de aprendizaje como mapas mentales, videos, infografías, líneas del tiempo y presentaciones haciendo uso de las siguientes

Herramientas Digitales: Canva, Popplet, Goconqr, Genially, Filmora, Emaze y Sutori, en las que también pueden insertar imágenes, videos, enlaces, texto, cuestionarios, música de fondo, entre otras. En este punto se recomienda reforzar que la entrega de éstos sea por medio del enlace o descarga del documento ya que algunos realizan capturas de pantalla.

Con base en el número de alumnos no acreditados, el cambio de algunas actividades por el número de sesiones y los problemas que aún se detectan en algunos alumnos se sugiere a la directora lo siguiente:

Que los classrooms del curso queden habilitados como un centro de recursos de apoyo para que los alumnos puedan consultar la información sobre los contenidos abordados en el momento que ellos lo requieran y también se pueda incluir a los que por algún motivo no pudieron tomarlo.

Incrementar el número de sesiones presenciales a la semana para cubrir con mayor profundidad las herramientas y desarrollar las actividades planeadas en el diseño instruccional ya que se tuvieron que eliminar algunas de ellas.

Se efectúe una junta previa con los padres de familia para explicar el objetivo del curso y de esta manera concientizarlos sobre la importancia de que sus hijos asistan y entreguen las actividades en él para que desarrollen su competencia del uso de las TICs y lo incorporen en su proceso de aprendizaje.

Por último, la innovación del proyecto es de gran relevancia en la comunidad educativa y una experiencia muy enriquecedora porque la propuesta original se vió fortalecida previamente y durante la implementación con sugerencias y participación de la directora; así como de algunos profesores del plantel para explicar en las sesiones un tema que dominaran del curso.

### Referencias

Perrenoud, P. (200). *Las 10 Nuevas Competencias Docentes Para Enseñar*. [Página Web]

<http://files.sld.cu/reveducmedica/files/2011/03/1o-nuevas-competencias-para-ensenar.pdf>

SEP. (24 de octubre de 2008). ACUERDO número 447. [Página Web]

<https://transparencia.info.jalisco.gob.mx/sites/default/files/u149/ACUERDO%20447.pdf>

UNESCO. (s.f). Formación profesional docente : habilidades necesarias para el siglo XXI [Página Web]

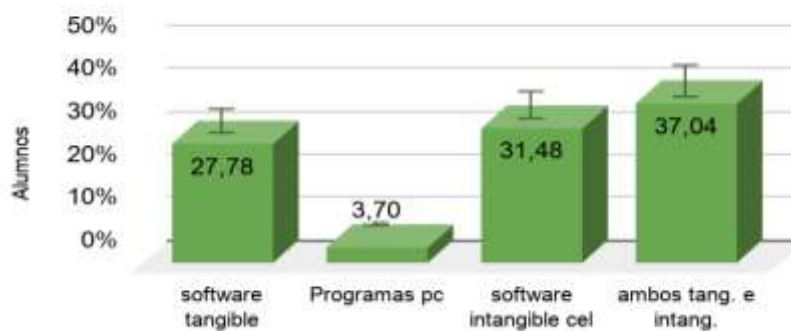
<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Competencias-estandares-TIC.pdf>

**Anexo A:** Resultados de la encuesta aplicada a alumnos.

En este anexo se encuentran graficadas las respuestas que proporcionaron los alumnos al resolver la encuesta sobre Herramientas digitales y G suite, las cuales nos demuestran que existe un problema en el manejo de éstas.

**Figura 1.**

Respuestas de los alumnos sobre las herramientas digitales.



*Nota.* El 37% de los alumnos del bachillerato seleccionaron la respuesta de que las herramientas digitales son tangibles e intangibles y el 3.7% programas para computadora

**Figura 3.**





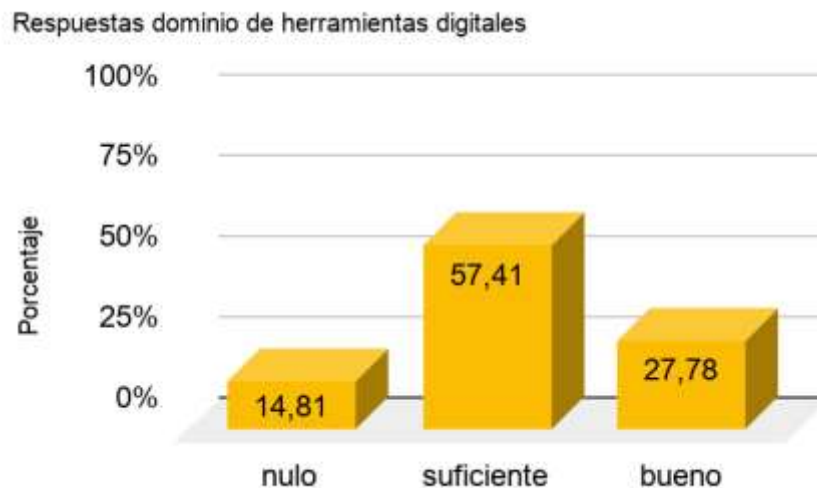
*Nota.* Los alumnos del bachillerato opinan en primer lugar que las herramientas digitales son un apoyo en la clase y un 3.7% considera que es una moda.

**Figura 4.**



*Nota.* La principal ventaja del uso de las herramientas digitales en la clase es conocerlas para la vida profesional, seguida de tareas divertidas y un 3.7% lo consideran como una motivación.

**Figura 2.**



*Nota.* El 57.4% considera suficiente el dominio de las herramientas digitales antes de entrar al bachillerato.

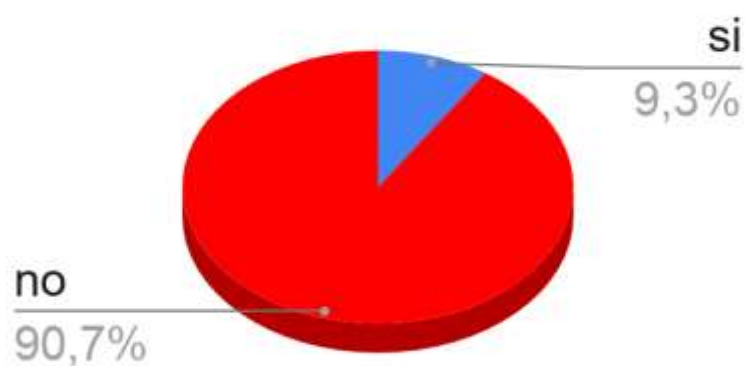
**Figura 7.**



*Nota.* Frecuencia del uso de las herramientas digitales por parte de los maestros para solicitar trabajos o tareas a los alumnos en la secundaria.

**Figura 8**

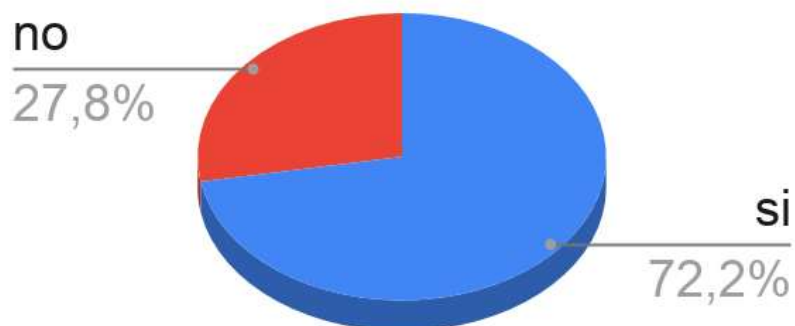
Curso de G suite antes de ingresar al bachillerato.



*Nota.* El 90% de los alumnos no recibieron un curso previo para poder conocer y manejar las herramientas de G Suite de Google .

**Figura 9**

Falta de conocimiento de la Suite de Google



*Nota.* Los alumnos refieren que la falta de conocimiento sobre las herramientas de la Suite de Google ha afectado su entrega de trabajo

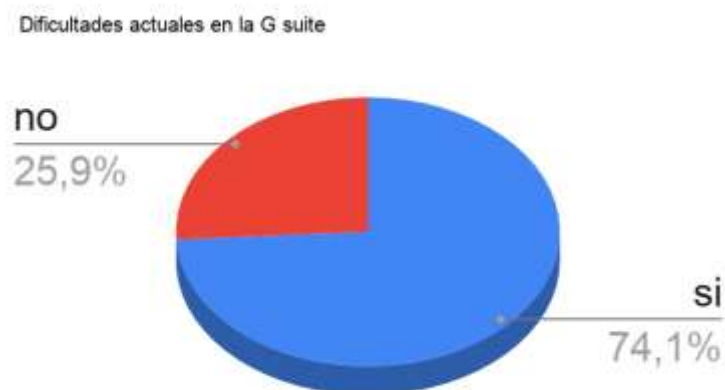
y tareas .

**Figura 5**



*Nota.* La principal desventaja de los alumnos para usar las herramientas digitales en las clases es la falta de conocimiento sobre el uso de estas.

**Figura 10**



*Nota.* Los alumnos aún tienen dificultades para utilizar la Suite de Google por el desconocimiento de como publicar los archivos, compartir links, etc.

**Figura 11**

*Nota.* Del conjunto de herramientas que conforma la G Suite de Google los alumnos requieren una mayor capacitación en el uso de Sites .