

Congreso Internacional de Investigación Academia Journals
Hidalgo 2019

CERTIFICADO

otorgado a

Hernández Larios Martha Susana
Longoria Gutierrez Luis Orlando
Hernández Berumen José de Jesús
García Villalobos Alejandro Rodolfo

por su artículo intitulado

*ESTUDIO DE CASO: LA IMPLEMENTACIÓN
DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA
GOOGLE CLASSROOM PARA EL
DESARROLLO DE HABILIDADES
DIGITALES: ESCUELA SECUNDARIA
TÉCNICA No.60*

Artículo No. HH0199

La ponencia de este artículo fue presentada en el congreso llevado a cabo los días 2 al 4 de octubre del año 2019 en Hidalgo, México. El artículo se incluyó en las siguientes publicaciones: (1) los volúmenes de internet publicados por AcademiaJournals.com con ISSN 1946-5351, Vol. 11, No. 8, 2019 online e indexación en la base de datos Fuente Académica Plus de EBSCOHOST y (2) en el e-libro intitulado *Educación en la Educación Superior – Hidalgo 2019*, mismo que cuenta con ISBN 978-1-939982-52-0 online. Ambas publicaciones tienen enlaces para su libre acceso en el portal AcademiaJournals.com.



Dr. Rafael Moras
Editor, Academia Journals

ESTUDIO DE CASO: LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA GOOGLE CLASSROOM PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES: ESCUELA SECUNDARIA TÉCNICA No.60

Martha Susana Hernández Larios¹, Luis Orlando Longoria Gutiérrez², José de Jesús Hernández Berumen³, Alejandro Rodolfo García Villalobos⁴

RESUMEN

La presente investigación, consta de una serie de intervenciones pedagógicas, apoyadas por las tecnologías de la información, la cual se lleva a cabo en el nivel secundaria con alumnos de primero grado en la Escuela Secundaria Técnica No. 60, donde la herramienta principal es la plataforma educativa Google Classroom.

Esta investigación, está elaborada bajo el diseño instruccional de un curso, por medio del modelo ASSURE, para atender la problemática principal, se implementaron una serie de estrategias didácticas y así favorecer el desarrollo de competencias tecnológicas. Se usaron en gran parte todas las herramientas de Google Classroom

Introducción

La presente investigación describe diferentes explicaciones, acerca del uso de la plataforma educativa en la educación secundaria. Del mismo modo se muestran las implicaciones principales sobre su funcionalidad a partir de su implementación y del análisis de diversos autores; y de igual forma se expone su influencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje y desarrollo de habilidades.

Es relevante investigar las funciones de la plataforma y los beneficios que aportan tanto al maestro como a los alumnos. Estos últimos probablemente se encuentran poco familiarizados con dicha tecnología, pero poseen antecedentes o nociones previas que podrán ayudarlos a manipular dicho recurso. Es pertinente realizar esta investigación, para descubrir y reafirmar que las tecnologías son una brecha hacia la construcción de aprendizajes significativos, y que los alumnos del nivel de secundaria poseen la capacidad de explotarlas.

La metodología que se sigue para esta investigación es científica experimental, puesto que las actividades a implementar permiten tanto a alumnos y docente experimentar con las estrategias, recursos, etc. En este sentido se, implementa una plataforma educativa para la consolidación de aprendizajes y desarrollo de habilidades digitales.

Análisis del proyecto

El proyecto de intervención, se lleva a cabo en la Escuela Secundaria Técnica No. 60, de la ciudad de Sombrerete, Zacatecas. Es una de las dos secundarias con las que cuenta la cabecera, con una estructura de 6 grupos en primero y segundo grado, así como de 5 en tercero. La implementación de las propuestas educativas, se pondrán

¹ Martha Susana Hernández Larios es Doctora en Ciencias de la Educación funge como docente Investigador de la Unidad Académica de Docencia Superior en el programa de la Maestría en Tecnología Informática Educativa de la Universidad Autónoma de Zacatecas “Francisco García Salinas” (autor correspondiente)

² Luis Orlando Longoria Gutiérrez es Maestro en Tecnología Informática Educativa y es profesor en la Escuela Secundaria No.60, Sombrerete, Zacatecas temole91@hotmail.com

³ José de Jesús Hernández Larios es Doctor en Administración de Empresas y director de la Unidad Académica de Docencia Superior en la Universidad Autónoma de Zacatecas “Francisco García Salinas”, jherber@uaz.edu.mx

⁴ Alejandro Rodolfo García Villalobos es Doctor en Ciencias de la Educación y funge como docente Investigador de la Unidad Académica de Docencia Superior en el programa de la Maestría en Tecnología Informática Educativa de la Universidad Autónoma de Zacatecas “Francisco García Salinas”

en práctica con los alumnos de primer grado, con énfasis en la autonomía curricular, la cual forma parte del nuevo modelo educativo..

Objetivo general

- Implementar y emplear la plataforma Google Classroom, para la optimización de las habilidades digitales de los alumnos de primer grado, de la Escuela, Secundaria Técnica No.60.

Objetivos específicos

- Diseñar los contenidos del curso con la intención de mostrar el empleo de la plataforma Google Classroom.
- Desarrollo de las habilidades digitales, como el manejo de una plataforma educativa, que es lo que se desea lograr que en el alumnado.
- Implementar estrategias de aprendizaje para el uso y manejo de la plataforma Google Classroom.

Marco Teórico

Una plataforma educativa es una herramienta de la web 2.0 que cada vez ha ido tomando más relevancia dentro de las instituciones educativas. Fernández-Pampillón (2009), menciona que “el objetivo primordial de una plataforma e-learning es permitir la creación y gestión de los espacios de enseñanza y aprendizaje en Internet, donde los profesores y los alumnos puedan interactuar durante su proceso de formación” (p.2).

El e-learning, que traducido al español, significa enseñanza virtual, implica el uso de la web para la enseñanza y aprendizaje a distancia. Sin embargo, en este proyecto de intervención se ejecutará el b-learning. Que en castellano es la formación combinada, consiste en un proceso docente semipresencial; esto significa que un curso dictado en este formato incluirá tanto clases presenciales como actividades de e-learning (Macías, 2010).

Así mismo, Castillo (2017) señala que el b - learning “es el método de enseñanza más flexible, porque no impone horarios. Es mucho más efectivo que las estrategias autodidactas de educación a distancia. Estimula la comunicación en todo momento e instante” (p.23).

Con la aplicación del método b-learning es posible establecer una mejor comunicación con los estudiantes. Pues, es posible que los procesos a desarrollar mediante una plataforma virtual queden mejor definidos y explicados que dentro de la educación a distancia. De igual forma los estudiantes tienen la oportunidad de aclarar dudas de manera presencial y aprender de una manera más efectiva.

De acuerdo a Vélez (2016) nos señala que “la aplicación permite la creación de un aula virtual, donde se puede crear asignaciones, pruebas, se puede distribuir lecturas, videos, tareas, crear foro de discusión, entre muchas otras” (p.5).

Vélez (2016) expone un listado de las actividades que se pueden realizar en la plataforma, el cual es el siguiente:

Los diferentes recursos que aportan las tecnologías de la información, permite que la educación sea centrada en el aprendizaje. Las actividades que se proponen en la educación presencial, son las mismas que se pueden implementar vía internet, así como en el salón de clases se realiza un resumen, durante una sesión online también es factible realizar dicha actividad. Y hasta cierto punto resultan más novedosas y atractivas para los alumnos.

Metodología, medios y materiales

La metodología más adecuada para la implementación del proyecto, es vía b- learning, donde el trabajo propuesto por medio de internet, se complementará con sesiones de clase presenciales, en las que los procesos de enseñanza y aprendizaje serán teóricos y la práctica desde la casa de los alumnos.

La elección de los medios y materiales, están fundamentados en las redes sociales y en algunas herramientas que ofrece Google Classroom. Entre ellos, destacan los cuestionarios, la función “tarea” en la que podrán usar recursos como Word, power point, imágenes y videos. De igual forma, se hará uso de las redes sociales para interactuar y hacer más diversas dinámicas los contenidos. Además, de una antología que contiene un compilado de textos referentes a las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Uno de los medios relevantes, es el Internet, parte elemental de las actividades y productos que elaboren los alumnos. Para que el desarrollo de las actividades propuestas, a través de los medios y materiales, se requiere que los alumnos únicamente tengan una computadora y conexión a internet a su alcance.

Organización, procedimiento y modalidades de ejecución.

A continuación se presenta la organización de las unidades didácticas:

Tabla 1. Cuadro de organización de las unidades.

Semanas	Tema	Recursos	Actividades	Número de horas
1	-Introducción a las TIC -Plataformas educativas	-Antología de textos. -Videos.	Lecturas de textos sobre las TIC. -Análisis de videos. -Interpretación de textos	5
2	-Características e learning. -Introducción a Google Classroom.	-Antología de textos. - Manual de funciones básicas de Google Classroom.	-Análisis de las características y recursos del e learning. -Elaboración de mapas conceptuales -Historia y Características de Google Classroom - Elaboración de correo electrónico	5
3	-Características y funciones de la plataforma. -Tareas y preguntas	- Google Classroom	- Observación de tutorial de las funciones de Classroom desde la perspectiva del alumno y profesor. -Pasos para ingresar a Google Classroom -Características de las funciones de tareas y preguntas. -Cómo responder una pregunta.	5
4	Proyecto	-Cuaderno -Audacity -Google Classroom	Análisis del software "Audacity" -Observación de tutoriales del software --Los alumnos narran un breve cuento apoyándose de Audacity. -Los alumnos comparten el producto final en una tarea por medio de Classroom.	5

Fuente. Creación propia.

Calendario de ejecución de las actividades planteadas en tu curso.

En seguida se presenta el cronograma de las actividades a realizar durante las semanas que durará el proyecto.

Tabla 2. Calendario de ejecución de actividades

Actividades a desarrollar durante un mes				
Actividad	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
1	Lectura de textos sobre las TIC	Análisis de las características y recursos del e learning.	Observación de tutorial de las funciones de Classroom desde la	Análisis del software "Audacity"

			perspectiva del alumno y profesor.	
2	Análisis de videos	Elaboración de mapas conceptuales.	Pasos para ingresar a Google Classroom	Observación de tutoriales del software
3	Interpretación de textos	Historia y Características de Google Classroom	Características de las funciones de tareas y preguntas	Los alumnos narran un breve cuento apoyándose de Audacity.
		Elaboración de correo electrónico	Cómo responder una pregunta.	Los alumnos comparten el producto final en una tarea por medio de Classroom.

Fuente. Creación propia

Conclusiones

El desarrollo de habilidades digitales, estuvo presente a lo largo del curso. Los alumnos continuamente y en su mayoría participaron en todas las actividades presenciales y no presenciales. Se considera que se favoreció debido a que se usaron las herramientas ofrecidas por Google Classroom con diversas actividades.

Asimismo, se logró familiarizar a los estudiantes con la plataforma, las actividades planteadas generaron interés y por lo tanto los alumnos constantemente ingresaron a Google Classroom. De igual manera, no solo accedieron para realizar las tareas, sino que también interactuaron entre ellos a través de la publicación de comentarios a las aportaciones de otros.

Finalmente, la mayoría de alumnos que participaron en las actividades propuestas en Google Classroom, adquirieron habilidades digitales en gran medida. Los alumnos desarrollaron conocimientos generales sobre las TIC y plataformas educativas, realizaron búsqueda y selección de información, usaron constantemente la plataforma y crearon su propio contenido al realizar un audio

Referencias

Carreiro, R., Díaz, T & Toscano, J. (2009). *Los desafíos de las Tic para el cambio educativo..* Recuperado de: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/37227526/cambio_educativo.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1541995498&Signature=aTUvHsI1NtIvcZiad%2FWp2SvtecM%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLos%20desafios%20de%20las%20TIC%20para%20el%20cambio%20e.pdf

Linarez, G. (2007). *Las plataformas virtuales de aprendizaje, una propuesta para la investigación educativa en línea.* Recuperado de: <http://ride.org.mx/1-11/index.php/RIDESECUNDARIO/article/viewFile/201/196>

Macías, D. (2010). *Plataformas de enseñanza virtual libres y sus características de extensión: Desarrollo de un bloque para la gestión de tutorías en Moodle.* Recuperado de: <http://www3.uah.es/libretics/files/Tutorias.pdf>

Vélez, M. (2016). *Google Classroom en la enseñanza: Manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso.* Recuperado de: <http://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2016/10/manual.pdf>