

PROMOCIÓN DE LMS GOOGLE CLASSROOM Y GSUITE¹ PARA USO EFECTIVO EN TRABAJO COLABORATIVO

José Francisco Jorquera Pulgar - jjorquera@altomonte.cl; jose.jorquera.p@gmail.com

Sábado 30 de noviembre de 2019

Resumen

La implantación de recursos TIC en el aula, es un elemento que cada vez se hará más común en los centros educativos de nuestro país. Sea cual sea la herramienta seleccionada, es importante que con ella se pueda trabajar por intermedio de un Modelo de Implantación adaptado a las necesidades de la Escuela, ya que todos los contextos educativos son diferentes. Es por eso que en este Proyecto, se ha trabajado en la promoción de la Learning Management System (LMS) o Sistema de Gestión de Aprendizaje de Google, llamada Classroom, para así lograr en los estudiantes y Docentes un trabajo colaborativo en un ambiente virtual, evidenciando capacidad de colaboración, y, como no, de comunicación fluida en tiempos sincrónicos y asincrónicos. De esta experiencia, se propone un Modelo de Implantación específico para un Centro Educativo Particular de la Región de Valparaíso, el cual, su función es que cada Docente de ese Centro, pueda implantar tecnologías, a través de un método claro, considerando lo que se debe hacer antes, durante y después del mismo.

1. Introducción

El Colegio Altomonte, es una institución educacional ubicada en la comuna de Villa Alemana, Región de Valparaíso. La institución surge en el año 2012, a través de la formación de la Sociedad Educacional Colegio Altomonte S.A. Su nacimiento responde a ser una alternativa privada, de carácter laico y librepensante. Hoy cuenta con una matrícula de 598 alumnos entre Playgroup a Cuarto Medio, con un máximo de 28 alumnos por sala. Su planta docente es de 40 profesores, cuya media en edad fluctúa entre los 30 a 50 años.

Con respecto a su organigrama, la Sociedad Educacional Colegio Altomonte, dueña del Establecimiento, designa a un Gerente General, para velar por la administración de los recursos materiales y humanos, como también la mantención e inversiones a mediano y largo plazo. El Gerente General designa a un Rector, y a través de él, se forma un Equipo Directivo, compuesto por las dos Direcciones Académicas (Una de Playgroup a 4° Básico y la otra de 5° Básico a 4° Medio), el Director Académico de Educación Física y Deportes, quien administra todo lo relacionado a las Academias Deportivas y a la Educación Física, y un Director de Gestión Escolar, quien es el encargado de dirigir el equipo de Apoyo Docente (Inspectores), Personal de Aseo y coordinar las labores de mantención, como también de entregar la información ligada a disciplina y a conducta académica. Posteriormente, está el cuerpo de Coordinadores, dónde está el Coordinador Docente, la Coordinadora de Prebásica y el Coordinador Tecnológico, quien vela por el uso de los Recursos TIC, como también se encarga de capacitar al personal en el uso de nuevas tecnologías, y administrar las plataformas digitales. En relación con su Proyecto Educativo Institucional, el Colegio pone énfasis en los tres pilares fundamentales: Educación, Deporte y Naturaleza, producto de las características del territorio en el que se encuentra. Pero, además, trabaja en un perfil del estudiante, ubicado dentro de una comunidad de aprendizaje, en conjunto con la familia y el Colegio. El estudiante recibe contenidos de aprendizaje, entre los cuáles, el uso de TIC es parte de ese insumo, siendo parte del Proceso de Aprendizaje del estudiante (RICE, 2018).

En cuanto a implementación tecnológica, el Colegio tiene iluminación wifi en todas las salas de clases, además de que en cada una de ellas, cuenta con un kit que consiste en un proyector HD, un notebook y un control remoto inalámbrico. Este kit, es adquirido en comodato con la Editorial SM, a cambio del uso exclusivo de sus libros, y de la utilización de su entorno virtual con material exclusivo, el cual, se puede utilizar solo para las asignaturas incluidas en los textos (Lenguaje, Matemáticas, Historia, Ciencias).

Frente a este contexto, se ha observado en estos años, una importante merma en el uso de espacios virtuales, producto de la insatisfacción del servicio entregado por las Editoriales, además, que no consideran el uso de Sistemas de Gestión del Aprendizaje, lo que hace que el estudiante no tenga acceso a entornos virtuales en donde se pueda compartir contenido y el Profesor pueda administrar los aprendizajes.

Además, los Docentes del Colegio, están siendo evaluados a través de un sistema de Gestión del Desempeño, SGD, en el que se están estableciendo metas por cargo y con evaluación permanente en el año. En ese aspecto, se ha considerado entregarle a las TIC el sitio establecido en el PEI de nuestro Establecimiento: Como parte integral del proceso de formación académica del estudiante, modelando el perfil del alumno Altomontino.

En base a estos elementos, es que en este Proyecto se buscará la Promoción de las Aulas Virtuales, para así generar cercanías con los Sistemas de Gestión del Aprendizaje en los estudiantes de nuestro Colegio, ya que así pueden trabajar en la capacidad colaborativa, y, como no, en el trabajo en equipo. A través de esta experiencia, se establecerá un Modelo de Implantación de Tecnologías adaptado a la realidad de Colegio Altomonte, y que puede ser aplicado por cualquier sujeto de la institución.

¹ Google Suite: Es un servicio de la empresa Google, que provee de una variedad de productos a sus usuarios, desde uso de Correo Electrónico, Cloud, Documentos en Línea, Videos, LMS. De acuerdo con su versión, puede ser específico para Negocios, Educación o para uso individual.

2. Objetivos

En base al contexto que se expuso en la introducción, es que el objetivo principal de este Proyecto es **Promover el uso de Aulas Virtuales de Google Classroom y de los elementos de la suite de Google que sean necesarios, para así evidenciar capacidad de colaboración y trabajo en equipo entre los Estudiantes y los Docentes.** La promoción de las Aulas Virtuales, obedece a la necesidad de que los estudiantes puedan trabajar en entornos virtuales, para que así también vayan desarrollando las habilidades del Siglo XXI. Este trabajo virtual, tiene importantes beneficios tanto para el estudiante, como para el Docente. El estudiante puede vivir un aprendizaje mediado por las TIC de manera ordenada a través de una administración de los contenidos, y el Profesor tiene un mayor control en la revisión, evita el exceso de papel, y puede manejar sus tiempos para la revisión, desde cualquier lugar con una conexión a internet.

Se selecciona el Google Classroom y la Suite de Google, debido a que el Establecimiento ya tiene implementado en sus estudiantes el acceso a una cuenta de correo electrónico alojada en Google, lo que implica que ellos tienen la posibilidad de acceder a este entorno sin costos adicionales asociados, y además, sacar provecho a todas las otras herramientas disponibles, como Drive, Documentos en Línea, YouTube, Sitios, etc.

Se busca con este proyecto, además de la promoción de la LMS de Google, que los estudiantes sean capaces de trabajar de manera colaborativa y en equipo, en conjunto con el Docente. Esto significa que la acción del Profesor no se limita solo a lo visto en clases, sino que también puede remitir material de interés a los estudiantes, como también ellos pueden acudir de manera fácil al Profesor sin necesidad de ubicarlo físicamente en el Colegio. También, se busca que los estudiantes trabajen de buena forma en sus equipos de trabajo, utilizando las herramientas implantadas en una temporalidad sincrónica (Todos al mismo tiempo) o asincrónica (En distintos tiempos), sin perder de foco la capacidad de un trabajo en conjunto efectivo y ordenado.

Para este proyecto, se trabaja con el Octavo Básico A del Colegio Altomonte, en la asignatura de Tecnología, en el marco de las unidades 3 y 4 de las Bases Curriculares actualizadas (Mineduc, 2018): Planificación y elaboración de la solución; Evaluación y Funcionamiento de la solución. Los objetivos de aprendizaje que se trabajarán son los siguientes:

OA1: Identificar oportunidades o necesidades personales, grupales o locales que impliquen la creación de un producto tecnológico, reflexionando acerca de sus posibles aportes.

OA4: Comunicar el diseño, la planificación u otros procesos de la creación de productos tecnológicos, utilizando herramientas TIC, considerando diferentes tipos de objetivos y audiencias, y teniendo en cuenta aspectos éticos

La selección de la población de este proyecto, radica en tres factores: (1) El 100% de los estudiantes tiene un Teléfono Celular (2) Es un curso que esta siendo intervenido por el Equipo Directivo por problemas entre pares (3) El proyecto de la asignatura debe tener un producto que puede ser virtual.

3. Planificación del Proyecto

Para la implantación de este proyecto, se investigó sobre la herramienta a utilizar, y fue, en este caso, idea del Coordinador Tecnológico su aplicación, por lo que, a través de él, se realizó un diagnóstico inicial de dispositivos móviles y de PC disponibles para los estudiantes. El Software ya se encontraba a disposición del Establecimiento, por lo que no fue necesario solicitar recursos a la Gerencia, ni tampoco realizar un mayor levantamiento de la base de datos, ya que los estudiantes cuentan con casillas de Correo Electrónico desde inicios del año 2019. Posteriormente a ello, se contacta a la Profesora de Tecnología para que acepte el desafío de incorporar TIC en el aula, lo que fue aprobado por ella, y se le realizó una pequeña inducción en el uso de esta plataforma. Fue la Profesora quien decidió realizar esta implantación con 8º Básico, con los antecedentes anteriormente expuestos, además que le parecía adecuado para las habilidades a desarrollar en los estudiantes.

Ya verificada la factibilidad técnica, se procede a tomar acuerdos con la Profesora Titular para el uso de esta tecnología. De acuerdo con su planificación, los estudiantes deben generar un producto en su asignatura, enmarcado en las unidades anteriormente señaladas, y, cuyo contenido es el Turismo. Es por ello que la forma de trabajo de los estudiantes se inicia con la selección de parejas por parte de la Profesora, las cuáles deben generar una empresa ficticia, con un nombre que los identifique, que trabaje en el rubro de las Agencias de Viajes. Esta agencia, por medio del trabajo colaborativo a través del entorno virtual, deberá crear un producto digital, una página web, en la que informe a sus potenciales usuarios sobre dos destinos a visitar, elegidos por cada miembro del equipo. Para ello, la pareja debe buscar la siguiente información sobre su destino elegido: Lugares a visitar, Hotelería, Gastronomía y Transporte. Es por ello que, el sitio web deberá tener las siguientes páginas: Home, Destino 1, Destino 2 y Contacto. Los estudiantes, entonces, recopilarán información, la analizarán, y con ella generarán un producto, que es la Página Web, como se mencionó anteriormente, por lo que el Entorno Virtual es más bien el medio para obtener el producto, no el fin.

Para generar este producto, se trabajará en las siguientes aplicaciones (1) Classroom: LMS en la que se vinculan los estudiantes a través de Correos Electrónicos alojados en Google. Ahí pueden interactuar con los Profesores, aclarar dudas, realizar actividades y entregar productos. Tiene una aplicación móvil que

le permite al estudiante recibir los avisos como notificación push (2) Drive: Es el servicio de almacenamiento de archivos en la nube (Cloud) de Google. Permite la generación de carpetas compartidas, con información accesible para todos los invitados a la misma (3) Sites: Servicio de generación de Páginas Web de Google (4) Forms: Servicio de generación de formularios web de Google. Permite realizar encuestas o cuestionarios web, cuyas respuestas son procesadas por los dueños del formulario, entregando una tabulación automática y en tiempo real (5) YouTube: Sitio web de Google, dedicado a compartir videos de sus usuarios (6) Canva: Sitio web especializado en la creación de elementos de diseño gráfico, tales como afiches, invitaciones, logos, etc. No pertenece a la suite de Google

Para tener en pleno funcionamiento la plataforma seleccionada, se realizaron los siguientes pasos por parte del Coordinador Tecnológico: (1) Verificar activación de Cuentas de Google (2) Creación del Curso en Classroom (3) Inducción a los estudiantes en el uso de la LMS.

4. Implantación

La Profesora, planifica las actividades que debe realizar el estudiante, las que luego deben incorporarse al Modelo de Integración. La experiencia del estudiante se resume en los siguientes momentos:

- 1.- Luego de formar parejas, cada miembro elige su destino, y busca información en Internet de: Lugares Típicos, Hotelería, Transporte, Gastronomía.
- 2.- La información deben ingresarla a un Google Docs con acceso compartido. Luego, un administrador (Un miembro del grupo) crea una carpeta en conjunto en Google Drive, la que comparten a los profesores.
- 3.- Deben decidir el Nombre de la Empresa en conjunto, para que luego, cada uno, cree un logo en Canva. Entre los miembros eligen el logo que se utilizará y será agregado a la carpeta de Google Drive, y subido a un tema de Google Classroom, como evaluación de proceso.
- 4.- Con las instrucciones indicadas en Google Classroom, deben crear un Sitio Web de estructura sencilla (Home, una página por cada destino y una página de contacto), la que debe ser creada en conjunto, a través del entorno compartido en sites.
- 5.- El sitio es entregado a través de la LMS y posteriormente realizan una presentación del sitio a sus compañeros, interactuando con la página web en sus computadores o celulares.

Durante el desarrollo de estas actividades, los estudiantes trabajan 100% online, mayoritariamente a través del computador y durante el tiempo de clases. Los Profesores, además crean foros de discusión en donde los estudiantes pueden opinar con respecto a una actividad en particular, o bien pueden observar material de apoyo para la clase siguiente. Con el fin de realizar modelamiento, se intervienen en todas las clases con el fin de empoderar al Profesor en el uso de la herramienta. Pero, también está considerada la capacitación en las nuevas herramientas a los estudiantes, ya que no todos las conocen, y así también se puede nivelar el uso, teniendo un marco referencial similar en todos los alumnos del curso.

De acuerdo con la planificación, los estudiantes utilizan el recurso seleccionado en los siguientes pasos:

1. Reciben material de apoyo por parte de los Profesores
2. Generan una carpeta en Drive, donde guardarán toda la información. Es creada por un administrador, el que invita a su pareja, y a los Profesores
3. Entregan resultados de actividades específicas (Entrega de Logo, Entrega de Página Web, Comentario sobre sitios web revisados)
4. Responden encuestas de satisfacción

5. Resultados y Conclusiones

Uno de los objetivos de esta implantación, era promover el uso de Aulas Virtuales en nuestros estudiantes. Al generar actividades para los alumnos dentro de la misma plataforma, y que ésta fuera la forma oficial de comunicación entre ellos y los Profesores, hace que este objetivo se haya cumplido con creces, ya que todos los estudiantes entregaron sus trabajos, y remitieron el funcionamiento del Aula Virtual solo a temas académicos. Junto con ello, las notificaciones de la aplicación de Classroom, hizo que los estudiantes estuviesen atentos a cualquier información entregada por los profesores, y, de alguna forma, no existió la excusa de la desinformación para no cumplir con un trabajo. La promoción del uso de Aulas Virtuales, también se logró con el trabajo en clases directamente con dispositivos móviles y PC, ya que si bien estaban en presencia de los profesores, los estudiantes estaban obligados a interactuar virtualmente.

La Profesora, en el marco de la planificación, buscaba que los estudiantes generaran un producto nuevo en base al trabajo realizado en clases. Con la entrega de los Sitios Web, se lograron los productos esperados de parte de los estudiantes, evidenciando en ellos un trabajo en equipo, a pesar de que las parejas fueron designadas por la Profesora, y además también de que no estaban trabajando juntos físicamente. Esto, ayudó a mejorar en algo la convivencia, ya que se vieron obligados a trabajar con otros compañeros, a interactuar con ellos, y a generar lazos de confianza para lograr el objetivo. Además de lo anterior, se cumplió el objetivo de que los estudiantes pudiesen planificar y elaborar una solución, de acuerdo a sus particulares formas de vista. Esto se logró gracias a la presentación de los trabajos ante sus compañeros, ya que, con ese ejercicio, co-evaluaron a sus pares, y mostraron que la solución planteada funciona.

Gracias a la elaboración de encuestas, se obtuvo una buena fuente de información por parte de los estudiantes, y que el Colegio no poseía, hasta el momento. En esas encuestas, se promovió el hecho de que se expresaran con total sinceridad sobre la experiencia vivida, mostrando lo bueno y lo malo de ésta. Las opiniones se destacaron fueron:

- Se estableció que el correo electrónico es la forma más adecuada de comunicación Profesor - Alumno.
 - Se declaró que lo aprendido, ayuda a mejorar las competencias académicas, lo que desemboca en un aporte a la formación.
 - Se valoró el trabajo asincrónico, sin necesidad de la presencia física.
 - Se estableció que la tecnología permite una mejor comunicación entre los estudiantes y los profesores. Además, que las entregas digitales, evita el exceso de papel entre los Profesores.
 - Se logró en los estudiantes, una opinión generalizada de que estas implantaciones son útiles para su desarrollo, y manifestaron su deseo de que en otras asignaturas también se utilicen.
- Además de todo lo expresado anteriormente, esta implantación trajo consigo la elaboración de un Modelo de Integración de TIC en el Aula, adaptado a la realidad de Colegio Altomonte. Obviamente, puede ser un Modelo perfectible, pero, a continuación, entregamos nuestra propuesta, basada en la experiencia vivida, como también en la experiencia previa:

Mi Modelo de Integración de TIC		
ANTES	DURANTE	DESPUÉS
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre la herramienta a implantar, y entregar propuesta a Coordinador Tecnológico. - Diagnosticar los dispositivos tecnológicos presentes en el Colegio y en los Estudiantes. - Seleccionar herramienta a implantar, de acuerdo al nivel. - Seleccionar tipo de dispositivo a utilizar + Software en base a los requerimientos técnicos disponibles. - Presentar a las Direcciones Académicas (DDAA) el proyecto para autorizar implantación, de acuerdo a fines pedagógicos. La idea se aterriza a terreno pedagógico. - En caso de necesitar recursos, gestionarlos a través de Coordinador Tecnológico, quien consultará a Gerencia, sobre su aprobación. - Contactar e incluir a los Profesores que trabajarán en la implantación, y considerar sus opiniones, como también sus pensamientos previos sobre el uso de TIC - Capacitar a los Profesores, si es necesario. - Profesor debe establecer en la planificación, el uso de las herramientas, y definir los OA en los que se trabajará, con las actividades. - Levantar e instalar plataformas de ser necesario. - Seleccionar al grupo de estudiantes vivirá la implantación, en conjunto con el CT, DDAA y Profesores 	<ul style="list-style-type: none"> - Incorporar las actividades planificadas de acuerdo a progresión establecida en planificación - Verificar la trazabilidad del uso de la herramienta TIC, a través de informes que entregue el SW o bien de la captación manual de datos. - Realizar a todos los participantes, encuestas de satisfacción y opinión, como también conversaciones con respecto a la implantación, para ver aspectos a mejorar. - Atender dudas y consultas de todos los actores participantes. - Verificar el buen funcionamiento de los requerimientos técnicos. En caso de falla, CT debe buscar soluciones de acuerdo a su criterio y disponibilidad. Atender a los estudiantes que se quedan atrás o a los profesores que les cuesta más - Realizar acompañamiento y/o modelación de clase al Profesor, y de a poco, entregarle más protagonismo al Profesor, como elemento facilitador del aprendizaje en los estudiantes. - De acuerdo a la experiencia, se debe verificar el cumplimiento de la planificación, y realizar correcciones si es necesario, por intermedio de reuniones de Estado de Avance. - Capacitar a los estudiantes en el uso del SW correspondiente. 	<ul style="list-style-type: none"> -Informar de resultados a las DDAA + Profesores y Estudiantes, a través de presentaciones del CT. Junto con ello, generar informes en relación a la experiencia, tomando en cuenta aspectos técnicos, pedagógicos -Encuestar a todos los sujetos involucrados con respecto a la experiencia, considerando mejoras y lo que se debe mantener. -Listar lecciones aprendidas del Proyecto, para tomarlas en consideración en una próxima implantación. -Evaluar los aspectos de mejora, para analizar que se modifica y que se mantiene del Proyecto en el futuro. -Difundir los productos realizados por los estudiantes a la comunidad educativa.

BIBLIOGRAFÍA:

- Mineduc, Bases Curriculares, Programa de Estudio de Tecnología, Octavo Básico. Santiago, 2016.
- Reglamento Interno y de Convivencia Escolar, Colegio Altomonte. Villa Alemana, 2018.