

**EL USO DE LA PLATAFORMA GOOGLE CLASSROOM A NIVEL DE
BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO**

**THE USE OF THE GOOGLE CLASSROOM PLATFORM AT THE UNIFIED
GENERAL HIGH SCHOOL LEVEL**

**UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA DE AULAS GOOGLE AO NÍVEL DO
BACCALAURÉAT GERAL UNIFICADO**

Luisa Victoria Granda Lima
Universidad Nacional de Loja
luisa.granda@unl.edu.ec
0000-0002-6969-0789

Guissella Yazmin Naranjo Correa
Universidad Nacional de Loja
guissella.naranjo@unl.edu.ec
0000-0001-9726-9804

Elian Andres Buri Orosco
Universidad Nacional de Loja
elian.buri@unl.edu.ec
0000-0003-1757-5137

Resumen

La presente investigación está orientada a determinar el uso de la plataforma Google Classroom en el proceso enseñanza y aprendizaje en Matemática de los estudiantes de Bachillerato General Unificado. La metodología parte del método deductivo, con enfoque cuantitativo y tipo de investigación exploratoria descriptiva, la población corresponde a 32 docentes de Bachillerato General Unificado que laboran en la institución, como técnica de recolección de datos se ha utilizado una encuesta, la misma que fue aplicada de manera virtual en GoogleForms. Los resultados demostraron que los docentes aplican Google Classroom con las herramientas digitales educativas; Powtoon, para la edición de videos; Geogebra, para la enseñanza de matemáticas y Quizzis como herramienta de creación de cuestionarios de evaluación.

Palabras claves: Enseñanza, Aprendizaje, Classroom, Herramientas digitales.

Abstract

This research is oriented to determine the use of the Google Classroom platform in the teaching and learning process in Mathematics of the students of Bachillerato General Unificado. The methodology is based on the deductive method, with quantitative approach and descriptive exploratory research type, the population corresponds to 32 teachers of Bachillerato General Unificado who work in the institution, a survey was used as a data collection technique, which was applied virtually in Google Forms. The results showed that teachers apply Google Classroom with digital educational tools; Powtoon, for video editing; Geogebra, for teaching mathematics and Quizzis as a tool for creating evaluation questionnaires.

Keywords: Teaching, Learning, Classroom, Digital tools.

Resumo

Esta investigação visa determinar a utilização da plataforma Google Classroom no processo de ensino e aprendizagem em Matemática dos estudantes de Bachillerato General Unificado. A metodologia baseia-se no método dedutivo, com abordagem quantitativa e tipo de pesquisa exploratória descritiva, a população corresponde a 32 professores da Bachillerato General Unificado que trabalham na instituição, uma vez que foi utilizada uma técnica de recolha de dados, a mesma que foi aplicada virtualmente em Google Forms. Os resultados mostraram que os professores aplicam o Google Classroom com ferramentas educacionais digitais;

Powtoon, para edição de vídeo; Geogebra, para o ensino de matemática e Quizzis como ferramenta para a criação de questionários de avaliação.

Palavras-chave: Ensino, Aprendizagem, Classroom, Ferramentas digitais.

Introducción

La pandemia Covid-19 ha traído cambios notables en la educación ante los procesos educativos, puesto que los docentes han tenido que buscar alternativas para continuar con el proceso de enseñanza, haciendo uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a la vez permitiendo que se adapten y busquen nuevas estrategias metodológicas y así compartir conocimientos a los estudiantes. Por lo tanto, el uso de entornos virtuales, aplicaciones móviles y plataformas son favorables para no solo compartir material, sino estar conectados de manera instantánea.

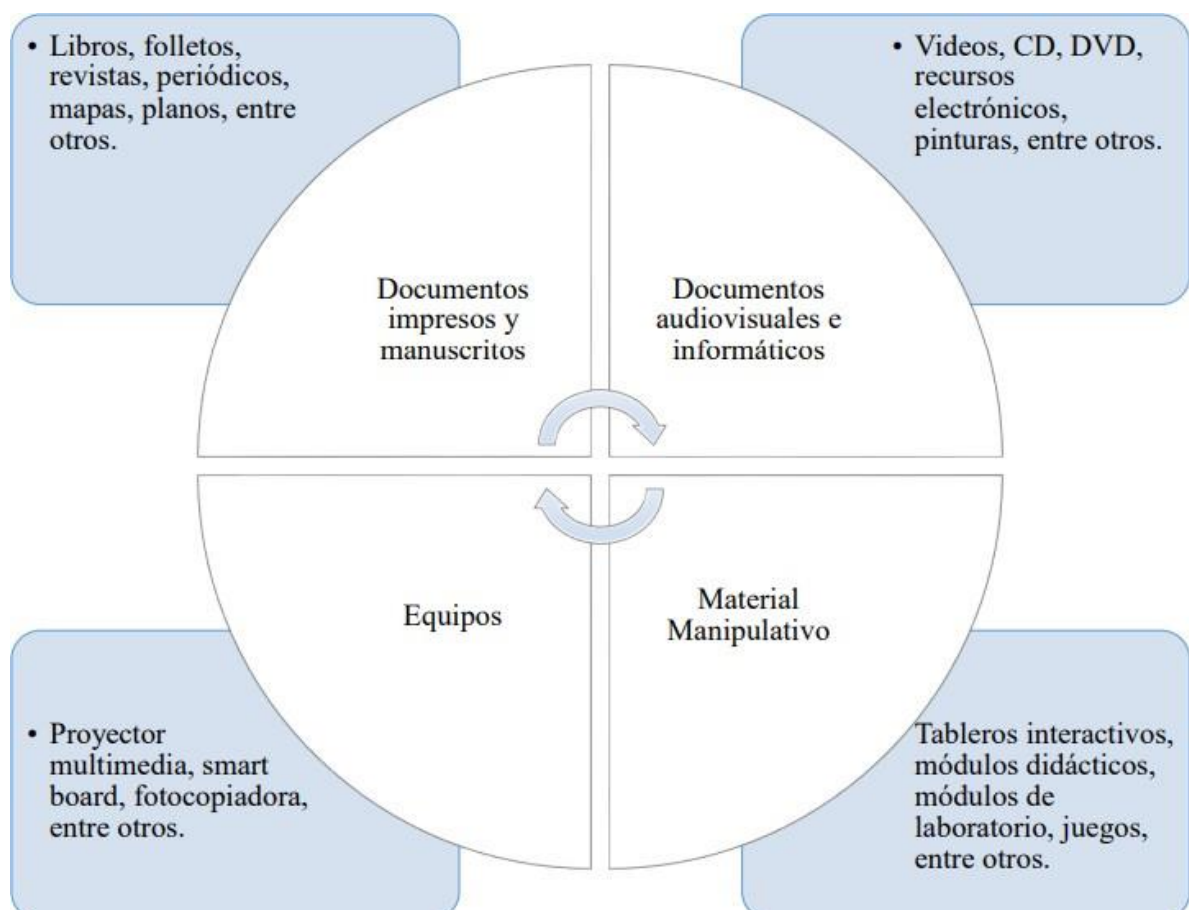
Actualmente, se ha evidenciado el uso de Google Classroom, puesto que es de fácil acceso al igual que su manejo de interfaz y a la vez se integra con herramientas tecnológicas. Empleando las palabras de Gómez (2020), el Google Classroom es adecuado para que se lleve a cabo su implementación en el ámbito educativo donde los educadores pueden crear clases, subir tareas con elementos multimedia y llevar un orden jerárquico en un único lugar, a la vez los estudiantes pueden visualizar el tablón de anuncios, tareas asignadas y el calendario de la clase.

De este modo, la investigación tiene como finalidad determinar el uso de la plataforma Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los docentes de Bachillerato General Unificado (BGU). Como punto de partida, se realizó una búsqueda de información respecto a la plataforma Google Classroom en bases de datos, repositorios académicos, entre otras. Con el fin de orientar de

manera adecuada el tema abordado se tendrá en cuenta las siguientes dimensiones: los recursos educativos y las TIC.

Los recursos didácticos son aquellos recursos que apoyan al educador a llevar a cabo sus clases e intervenir con metodologías innovadoras de enseñanza con el fin que los conocimientos lleguen de manera clara y precisa al estudiante y estos se motiven por aprender, para Sanmartín (2020) existen 4 tipos de recursos necesarios, estos se exponen en la Gráfica N°1.

TIPOS DE RECURSOS DIDÁCTICOS



Gráfica N°1. Tipos de recursos didácticos. Fuente: Sanmartín (2020).

Las TIC son un conjunto de herramientas que permiten comunicarse a distancia y que son protagonistas en la era actual, pueden utilizarse en diferentes contextos. Teniendo en cuenta a Cabrero (2007, p.11), da a conocer en su libro titulado Nuevas tecnologías aplicadas a la educación, las siguientes características de las TIC:

- Inmaterialidad.
- Penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales, etc.
- Interconexión, Interactividad e instantaneidad.
- Creación de nuevos lenguajes expresivos.
- Ruptura de la linealidad expresiva.
- Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido.
- Potenciación audiencia segmentaria y diferenciada.
- Digitalización.
- Más influencia sobre los procesos que sobre los productos.
- Tendencia hacia la automatización.
- Diversidad e innovación.

Para la comprensión del lector Sanmartín (2020), especifica algunos términos confusos:

- Inmaterialidad, se refiere a la utilización de recursos tecnológicos para generar un cambio en el entorno educativo.
- Interconexión, en otras palabras, es la unión de varias tecnologías con el fin de crear recursos digitales.

- Interactividad, mejor dicho, a la diversidad de interacción y comunicación entre los usuarios que utilicen estas herramientas tecnológicas.
- Instantaneidad, es decir, tiempo reducido que se obtiene utilizando estas herramientas tecnológicas en el momento de la comunicación entre los usuarios.
- Ubicuidad, dicho de otras palabras, hace referencia a la facilidad de utilizar las tecnologías en cualquier momento y lugar.
- Google Classroom: Es una plataforma de fácil uso y gratuita que utiliza todo el mundo por sus diversas funciones, además permite integrar varias herramientas como se visualiza en la Tabla 1, de acuerdo con las actualizaciones que se hacen en la plataforma.

Tabla 1.

Herramientas que se integran con Google Classroom.

HERRAMIENTAS	CARACTERÍSTICAS
Powtoon	Es una herramienta educativa virtual, la cual facilita la creación de vídeos y presentaciones animadas, se integra a Google Classroom mediante enlaces que se pueden compartir directamente.
Geogebra	Dentro de las aplicaciones específicas para las distintas disciplinas, cabe destacar en Matemáticas, el software Geogebra que dispone de miles de applets listos para usar y que se pueden compartir directamente en Classroom de manera muy sencilla, bien como información o como tareas.
Quizziz	Es una herramienta de creación de cuestionarios similar al popular Kahoot integrada en Classroom, facilita la creación de pruebas personalizadas de manera sencilla y divertida, donde el docente genera preguntas online y proporciona al alumnado el código del cuestionario. Es compatible con dispositivos móviles y ordenadores.

Fuente: Sanmartín (2020).

Como se observa en la Tabla 1, la integración de herramientas digitales actuales con la plataforma Google Classroom permite al usuario la oportunidad de aprender de manera interactiva acorde a la necesidad de cada usuario.

Materiales y métodos

Como base de la investigación se utilizó el método deductivo, con enfoque cuantitativo y tipo de investigación exploratoria descriptiva, realizada en una Institución educativa de bachillerato de la Zona 7, perteneciente al cantón y provincia de Loja. La población estuvo conformada por 32 docentes de BGU, cabe destacar que se desarrolló un instrumento de recolección de datos dividido en 3 dimensiones: Recursos didácticos, Las TIC y Aplicaciones de Google Classroom, con base a la información recolectada de varios artículos los cuales fueron consultados en bases de datos, repositorios académicos, entre otras. El mismo fue aplicado de modo virtual mediante Google Forms.

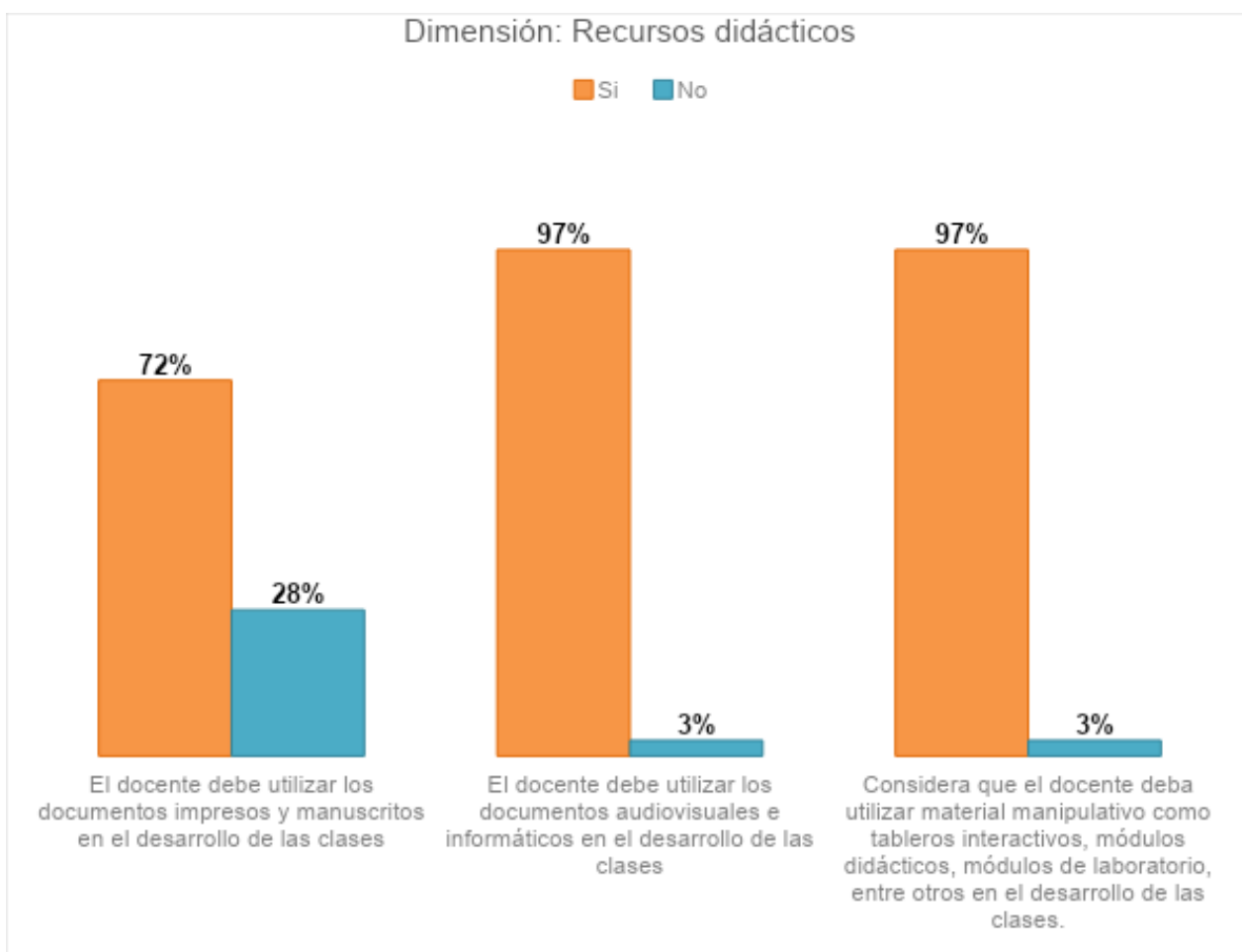
Resultados y discusión

Los resultados en este artículo se organizaron en las siguientes dimensiones: Recursos didácticos, Las TIC y Aplicaciones de Google Classroom.

Dimensión 1: Recursos didácticos.

Para indicar los resultados de la primera dimensión analizada en la Gráfica N° 2, se muestra que el 88,66% de los docentes de BGU usan documentos impresos y manuscritos en el desarrollo de las clases, además emplean recursos audiovisuales para el desarrollo de las clases, asimismo, consideran que es

necesaria la aplicación de material manipulativo como tableros interactivos, módulos didácticos y de laboratorio. Estos datos se relacionan con la teoría de Vidal et al., (2019) quienes afirman que los docentes emplean recursos didácticos en su planificación para mediar el aprendizaje y desarrollar habilidades cognitivas de cada estudiante.

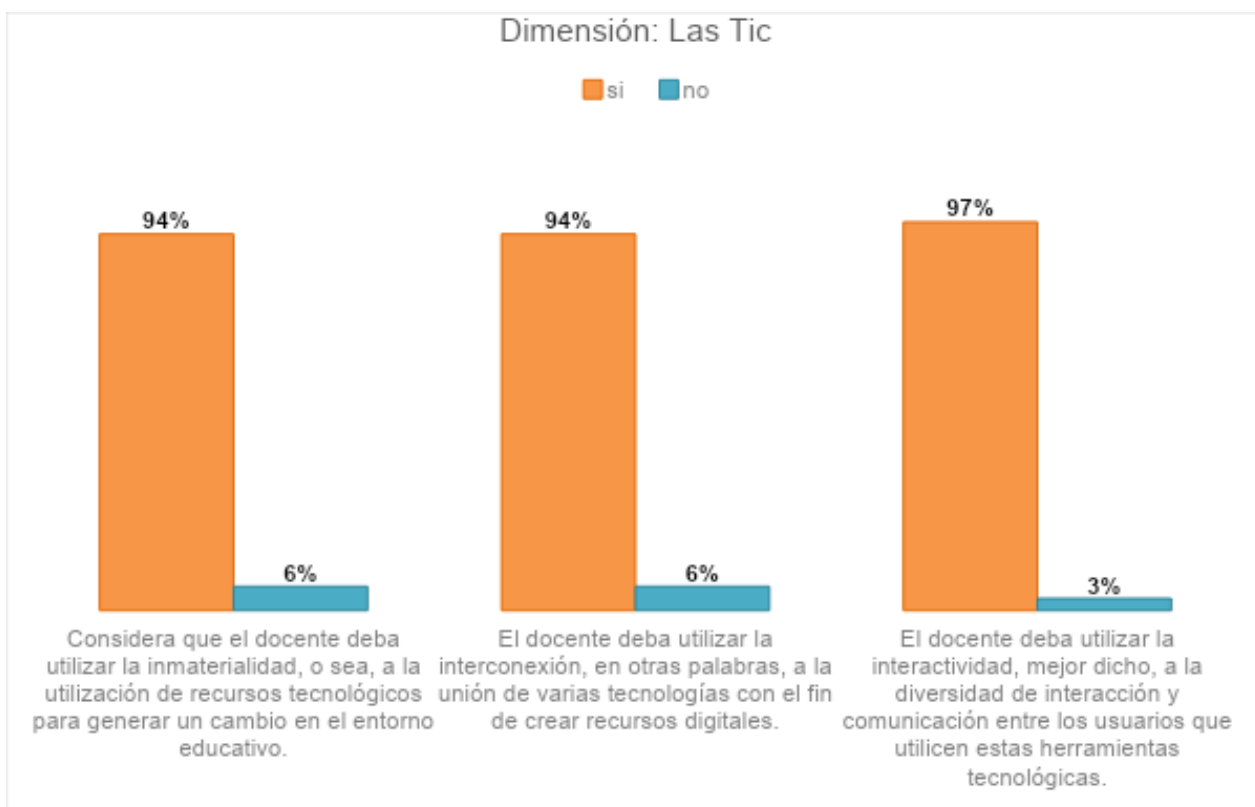


Gráfica N° 2. Dimensión: Recursos didácticos.

Dimensión 2: Las TIC

En la dimensión de las TIC se indican los resultados en la Gráfica N° 3, donde el 95% de los docentes consideran que los recursos tecnológicos sirven para generar cambios en los entornos educativos además impulsan las interconexiones de varias tecnologías para crear recursos digitales y promueven la interacción y

comunicación con herramientas tecnológicas. El análisis permitió relacionar la información con el criterio de Navarrete y Mendieta (2018), quienes impulsan el uso de las TIC para potenciar las capacidades intelectuales de los estudiantes al abrir nuevas posibilidades de desarrollo individual y social.

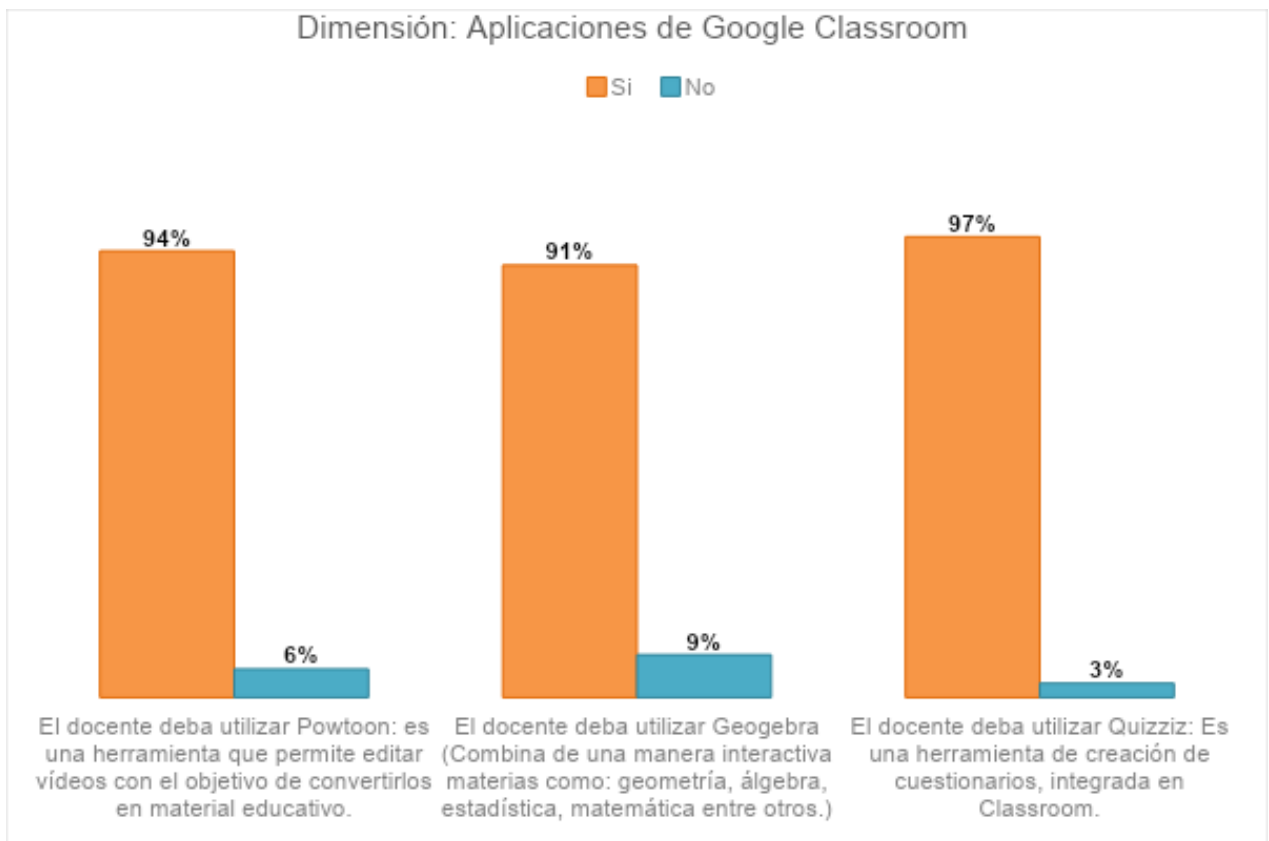


Gráfica N° 3. Dimensión: Las TIC.

Dimensión 3: Aplicaciones de Google Classroom

El análisis de esta dimensión se muestra en la Gráfica N° 4 donde el 94% de los docentes aplican Google Classroom con las siguientes herramientas digitales educativas: Powtoon para la edición de videos; Geogebra como herramienta de enseñanza de matemáticas y Quizzis con el propósito de crear cuestionarios de evaluación de aprendizajes. Estos resultados destacan lo propuesto por Manrique et al. (2020), quienes destacan que las herramientas educativas permiten a los

docentes la creación, producción y gestión de contenidos para fortalecer el aprendizaje individual y colectivo de los estudiantes.



Gráfica N° 4. Dimensión: Aplicaciones de Google Classroom.

Conclusiones

Se logró determinar que la dimensión de recursos didácticos el 88,66% de los docentes de BGU usan documentos impresos y manuscritos para el desarrollo de las clases, asimismo, consideran que es necesaria la aplicación de material manipulativo como tableros interactivos, módulos didácticos y de laboratorio, para así mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

En la dimensión de las TIC, los docentes con el 95% consideran que los recursos tecnológicos generan cambios en el entorno educativo en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Finalmente, en la dimensión de aplicaciones de Google Classroom con un 94% los docentes utilizan las herramientas tecnológicas como Powtoon para la edición de videos; Geogebra, para la enseñanza de matemáticas y Quizzis, para crear cuestionarios para la evaluación de aprendizajes, logrando establecer un vínculo entre el docente y alumno durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

REFERENCIA

- Cabrero, J. (2007). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación (pp. 153-265). McGraw-Hill Interamericana.
- Gómez, M. (2020). Google Classroom: como herramienta para la gestión pedagógica. *Mamakuna*, (14), 44 - 54.
<https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/340>
- Manrique, B., Cárdenas, M. y Arango, S. (2020). Entorno virtual para cocrear recursos educativos digitales en la educación superior. *Universidad de Medellin*, 9 (1), 101-112.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7470457>
- Navarrete, G. y Mendieta, R. (2018). LAS TIC Y LA EDUCACIÓN ECUATORIANA EN TIEMPOS DE INTERNET: BREVE ANÁLISIS. *Revista multidisciplinaria de investigación*, 2 (15), 123 – 136.
https://redib.org/Record/oai_articulo1949296-las-tic-y-la-educaci%C3%B3n-ecuatoriana-en-tiempos-de-internet-breve-an%C3%A1lisis
- Sanmartín, C. (2020). *Guía didáctica para la utilización de la Plataforma Google Classroom en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Matemática en los estudiantes de tercer semestre de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales, Matemática y Física de la Universidad Central del Ecuador durante el periodo 2020–2020* (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22382>
- Vidal, M., Vega, A. y López, S. (2019). Uso de materiales didácticos digitales en las aulas de primaria. *Revista científica iberoamericana de tecnología educativa*. 3 (2I), 103-119.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/196070>