

Universidad Siglo 21



Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Grado

Manuscrito Científico

**Creación e implementación de aulas virtuales gratuitas en el nivel
medio de Unidad educativa Maryland**

Autor: Lizarraga Mauro Alejandro

Salta, 2019

Índice

Resumen	2
Palabras Clave: Aula Virtual Google Classroom TICS	2
Introducción	3
Presentacion de la linea tematica	4
Síntesis de la institución	4
Datos de la institución.....	4
Historia.....	5
Misión	5
Visión	6
Valores	6
Organigrama.....	7
Problema o necesidad	7
Especificación de la temática	9
Plan de Intervención	11
Objetivos	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos.....	14
Justificación	15
Marco teórico	17
Aulas como apoyo a la presencialidad.....	20
Aulas extendidas	21
Plan de trabajo	22
Actividades	22
Cronograma	33
Recursos	34
Recursos humanos	34
Materiales /técnicos.....	35
De contenido	36
Económicos	37
Resultados esperados	38
Conclusión	39
Referencias	42

Resumen

En una sociedad de la información, donde las Tics avanzan cada vez más, la forma de relacionarnos y comunicarnos va cambiando, es por esto que se plantean nuevos desafíos en los procesos educativos para incorporarlas y mejorar los resultados, tanto en la calidad de la enseñanza implementando nuevas estrategias, como en la democratización de la información, haciendo que esté disponible para mayor cantidad de gente. El siguiente proyecto de intervención fue pensado para desarrollar en la institución Maryland, que cuenta con equipos de computación e informática, incluyéndose también talleres de Formación Opcional de Lengua Inglesa (F.O.L.I) por lo que se planteó la necesidad de mejorar esta área, y se propuso la creación de un Aula virtual de carácter gratuito para fomentar el uso de estrategias y recursos digitales. Esto se puede lograr capacitando y asesorando a la comunidad educativa en cuanto a la creación, gestión y posibilidades que ofrece el aula virtual de Google Classroom entendiéndola como aula extendida con apoyo a la presencialidad. Para ello se deberá incorporar un administrador del aula virtual encargado de las capacitaciones a docentes y directivos, sugerir recursos virtuales que se puedan implementar y evaluar el proceso de toda la comunidad mediante entrevistas, encuestas y cuestionarios de forma presencial o virtual. Según los resultados finales del proceso se puede proponer una mejora para los años siguientes tratando de llegar a crear una nueva modalidad semipresencial o a distancia para el taller de inglés que se lleva a cabo en la institución.

Palabras Clave: Aula Virtual Google Classroom TICS

Introducción

La educación es considerada un proceso dinámico y social, por lo que debe adecuarse y repensarse constantemente, para que las estrategias de enseñanza se adecúen las nuevas modalidades y a las nuevas mentalidades que poseen los alumnos en la era digital. Como una manera de aportar en ese paradigma, surgieron las TICs (Tecnologías de la Información y la Comunicación), que proponen aprovechar las nuevas tecnologías e incorporarlas en las comunidades educativas.

Contemplado lo dicho anteriormente, es que se pensó el presente proyecto de intervención e implementación de un aula virtual, para ser aplicado en la una institución específica, pero bajo la idea de que luego se puedan replicar los mismos métodos y estrategias en otros centros educativos. Esto, con el fin de que la escuela integre cada vez más, nuevos y alternativos modos de enseñanza, que los docentes se capaciten constantemente, y que puedan cumplir con las exigencias de la educación en la era digital.

Un aula virtual y digital es un poderoso dispositivo de comunicación, y puede configurarse como un espacio para atender las consultas y evaluar también a los participantes, y de esa manera, simplificar la enseñanza, y a la vez, brindar un nuevo lenguaje. Siempre online, permiten accederse en cualquier momento y en cualquier lugar del mundo, una ventaja a favor sobre la educación presenciales. Las aulas virtuales suelen utilizarse como vía principal en la educación a distancia, pero también como canal complementario en la educación convencional. Así, son cada vez más las escuelas e instituciones que utilizan un aula virtual para mejorar la relación con sus alumnos en los tiempos por fuera del curricular. Por eso, un futuro educador, debe poder comprender estas estructuras, y posicionarse ante ellas como un mediador de las

nuevas tecnologías, sin perder de vista la transmisión de conocimientos, que es lo que se busca, a futuro, con la implementación del presente proyecto de intervención.

Línea Temática: Modelos de Aprendizajes Innovadores

En este trabajo se desarrollará paso a paso un plan de acción para transformar parcial o totalmente, un modelo de educación tradicional y presencial, a un modelo innovador que adapte e integre las nuevas tecnologías, utilizando las aulas virtuales para así lograr una mejor adaptación a las nuevas demandas sociales que surgen de una sociedad del conocimiento. Poniendo énfasis en la capacitación del cuerpo docente, directivos, y teniendo en cuenta la retroalimentación de los alumnos y la comunidad de padres

Síntesis de la institución

Datos de la institución

El presente proyecto de intervención se implementa en la Unidad Educativa Maryland, Institución privada – laica con orientación en Comunicación y Lengua extranjera. Ubicada actualmente en la jurisdicción de Córdoba, Colon, Villa Allende en la Calle Güemes al 702.

Página : www.maryland.edu.ar **Email:** administración@maryland.edu.ar

Historia

La Unidad Educativa Maryland comienza en el año 1994, cuando Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry comenzaron con las gestiones pertinentes para fundar una escuela. Las organizadoras partieron de la premisa de que querían formar un centro educativo donde se practicaran valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación, y que los mismos estuvieran presentes en todo momento, donde, a la vez, se ofreciera la posibilidad de acceder a una modalidad bilingüe del idioma inglés, no obligatoria.

Es por ello que crearon un contra turno no obligatorio que denominaron **F.O.L.I.:** **Formación Opcional de Lengua Inglesa**, que se extiende desde el horario de salida de cada nivel hasta 3 horas después. A pesar de ser optativo, el 82% de la población escolar asiste a esta doble jornada de capacitación.

Comenzó a funcionar efectivamente en marzo de 1995, tras conseguir una casona antigua por medio de la Municipalidad de Villa Allende y el Concejo Deliberante. En la actualidad, cuenta con los tres niveles: nivel inicial, nivel primario y nivel medio, y con dos secciones por cada curso. (Universidad Siglo 21, 2019)

Misión

En el reconocimiento de los fines de la escuela secundaria radica el principal motivo de trabajo y concientización de los valores de convivencia democrática: La formación de la subjetividad, autonomía y capacidad de vincularse con los otros. El desarrollo en términos de verdadera tramitación social para la integración al mundo adulto. La transmisión de conocimientos y competencias relevantes para una construcción de la sociedad democrática y para la incorporación al mundo del trabajo.

Visión

Al término del bachillerato polivalente, el alumno/a egresado estará capacitado para:

- ❖ Abordar con un sentido positivo, constructivo y responsable la realidad de su medio social, con una disposición personal a contribuir al mismo desde su potencial humano e integral.
- ❖ Emplear modelos explicativos apropiados, habilidades y operaciones de pensamiento para abordar situaciones problemáticas del entorno – en su complejidad- transfiriendo creativamente los conocimientos adquiridos, en un proceso de reestructuración intelectual y de fortaleza emocional.
- ❖ Intervenir -con criterios relevantes y significativos – desde las ideas hasta la acción, en diversos ámbitos de desarrollo; asumiendo las consecuencias de tales intervenciones y configurando al mismo tiempo una pauta valorativa para su propio proyecto personal vital.
- ❖ Continuar estudios superiores y/o una experiencia laboral, con un bagaje de conocimientos, herramientas cognitivas y soportes afectivos para la inserción en estos nuevos ámbitos y su desempeño eficaz. (Unidad Educativa Maryland, s. f.)

Valores

- ❖ Formar un centro educativo donde se practicarán valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación.
- ❖ La atención a la diversidad como condición distintiva de lo social y categoría ineludible de aprendizaje atravesando lo epistemológico como lo fenomenológico dentro del espacio escolar.
- ❖ La escuela al servicio de un proceso de humanización de todos sus actores y el conocimiento como mediador de esas interacciones.

- ❖ Una escuela abierta al cambio, como vocación, como responsabilidad de un tiempo que no puede cerrarse, ni mostrarse indiferente al dinamismo vital de los cambios y el potencial de aprendizaje que ellos traen. La escuela define su carácter laico y plural, no confesional y abierto. (Universidad Siglo 21, 2019)

Organigrama

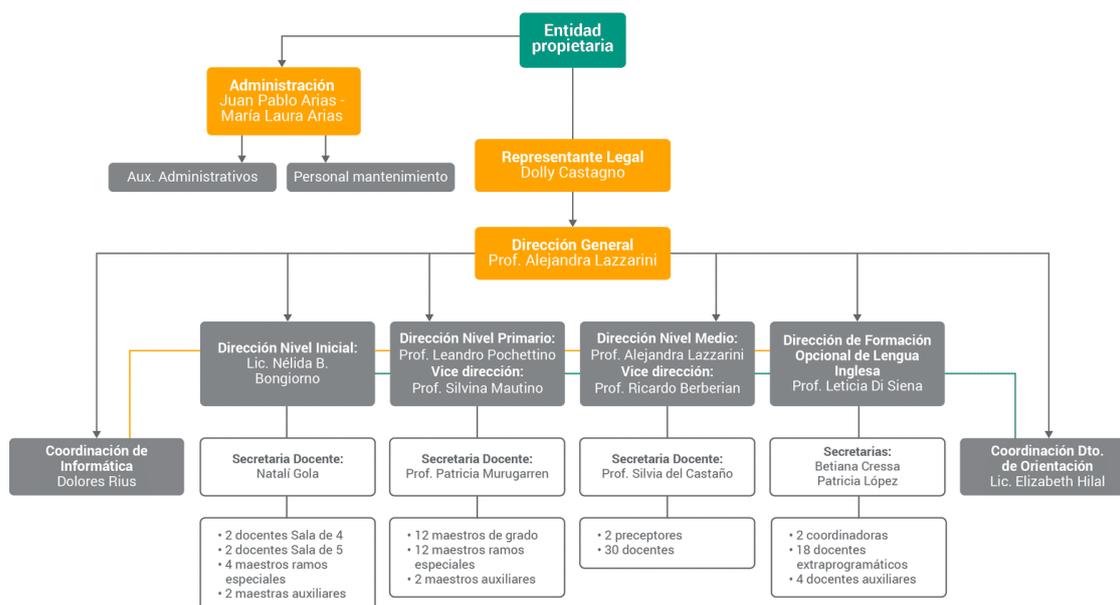


Figura N° 1. Organigrama de la Institución

Fuente: Universidad Siglo 21, 2019.

Problema o necesidad

Al tener contacto con la institución y haber realizado un recorrido virtual por la misma, se puede observar que esta presenta sala de informática, demostrando así, su interés por cumplir con la democratización de los canales de acceso a los distintos niveles del sistema educativo y mostrando de consolidar las políticas de inclusión, equidad y estrategias de expansión cuantitativa de en cuanto a la cobertura escolar se refiere. Además de diversificar las metodologías utilizadas por la institución para incluir las Tics.

En este sentido, teniendo en cuenta la sociedad del conocimiento actual, mediado por lo digital y las Tecnologías de Información y Comunicación, y agregando, también, la noción de Unidad Educativa de la institución donde *“se proyectaba una escuela con enseñanza del idioma inglés e inclusive plantaba la posibilidad de un intercambio con el estado de Maryland”* se presenta la necesidad de la creación de un aula virtual, entendiendo que de esa manera la institución se abre a una nueva posibilidad del proceso de aprendizaje y enseñanza, tanto para alumnos como para docentes. Algunos de los beneficios que pueden ser replicados a la institución son:

- 1) Complementar y acercar la idea original que se tuvo en el momento de su fundación, de implementar intercambios con países de habla inglesa.
- 2) Utilizar de forma eficaz y continua la sala de informática que tiene disponible la unidad educativa.
- 3) Para cumplimentar la democratización de la educación planteados en su misión de crear y valorar una sociedad democrática.

Teniendo en cuenta que, en el auge de la implementación y de los avances tecnológicos, y valorando el hecho de que la institución aún no cuenta con un aula virtual, se pondera como importante y necesario que Maryland pueda contar este tipo de herramientas digitales, encuadradas dentro de lo que se asume como las nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, sumando beneficios económicos, académicos, y adaptados a las demandas culturales de los alumnos en esta era totalmente digital.

Especificación de la temática

En un contexto en el que las tecnologías digitales (cámaras, celulares, etc.), los nuevos medios de comunicación forman parte de los escenarios educativos. Las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TICS) permiten el desarrollo de nuevas oportunidades de aprendizaje e inclusión de los estudiantes.

La proliferación y multiplicación de las TICS plantean nuevos desafíos en los procesos educativos, en las formas de construcción de conocimiento y de producción subjetiva. En ese sentido, se puede reflexionar acerca de los quiebres en los espacios disciplinarios introducidos de la mano de las TICS; las formas alternativas de concebir el espacio y el tiempo en el aula; y los nuevos modos de producción subjetiva. (Di Paolo, 2010).

En este sentido, las TICS, como la computadora, la telefonía o el acceso a Internet, entre otras, facilitan a los agentes mantenerse conectados entre sí y con el mundo, sin importar la distancia ni el tiempo, y pueden contribuir a mejorar los resultados educativos, les permiten a los estudiantes hacer las tareas escolares, buscar información por la web, realizar presentaciones, aprender y comunicarse con sus compañeros de clase, entre otras actividades.

Siempre y cuando el acceso esté acompañado de un uso adecuado, puede generar resultados educativos favorables, si se tienen en cuenta la interrelación de varios factores, como, por ejemplo, el grado de confianza y comunicación, la familiaridad de los docentes, estudiantes y padres con las TIC, el acceso a los recursos en el hogar, la escuela o cualquier otro entorno relevante, los efectos entre pares, etc.

Esta incorporación de las TICs supondría una democratización de los canales de acceso a los distintos niveles del sistema educativo y una manera de consolidar las políticas de inclusión, equidad y estrategias de expansión cuantitativa de en cuanto a la cobertura escolar se refiere. Esto conlleva plantear nuevos desafíos para comprender los procesos de enseñar y de aprender que se gestan junto con la construcción de nuevas ciudadanía mediadas e inmersas en entornos virtuales.

Las TIC no son la panacea para los problemas educativos sino una ventana de oportunidad para innovar en la gestión del conocimiento, en las estrategias de enseñanza, en las configuraciones institucionales, en los roles de los profesores y los alumnos. Los países de la región han tomado debida cuenta de la importancia de integrar las TIC en sus proyectos educativos como una forma de lograr proyectos democráticos de inclusión y justicia. (...) (Lugo, 2010; p.52)

Este proyecto, por lo tanto, tiene como propósito trabajar con docentes de nivel secundario que pretenden transformar sus prácticas de enseñanza y aprendizaje con el uso de diversos recursos (tales como internet, computadoras, programas de software libre y un aula virtual) para lograr que sus estudiantes construyan aprendizajes significativos y de calidad.

Plan de Intervención

En este proyecto, se plantea la necesidad de crear e implementar un Aula virtual del tipo gratuito en la institución. Esto, con la finalidad de brindar la posibilidad y acceso a los contenidos pedagógicos y multimediales de forma presencial o, posteriormente, la creación de una modalidad a distancia en la institución, siempre entendiendo la problemática desde el paradigma de las TICS y de su inminente implementación en todas las instituciones educativas.

Esto se realizará para poder mejorar la cantidad y calidad de las estrategias metodológicas, contando con mayor cantidad de herramientas, y al mismo tiempo, ampliar el alcance de la institución llegando a lugares que tienen imposibilidad de esta oferta, democratizando así de una mejor forma el conocimiento. Estará dirigido a los alumnos que estudian allí de forma presencial.

El planteamiento de implementación propone que los alumnos que asistan regularmente a la institución tengan acceso a través de la sala de informática, ya sea para el nivel medio o el F.O.L.I (Acceso mediante los navegadores webs, PC o móviles desde el hogar).

En una primera instancia, se tendría una fase de prueba con elementos virtuales utilizando como ejemplo la plataforma de **Google Classroom**.

En la primera fase, se dictará una capacitación destinada a los docentes para la creación y personalización de su propia clase en **Google Classroom**, dado que la plataforma está diseñada para que un profesor pueda administrar una clase virtual de forma individual, en la cual se puede subir información, texto, videos, tareas, trabajos

prácticos, para luego poder corregirlos de forma virtual y/o presencial, y adecuar los contenidos de su materia a dicha plataforma.

En este caso se deberá dar una clase a los docentes donde se les:

1. Qué es y cómo crear su usuario en la plataforma de Google.
2. Cómo crear su propia clase dentro de la misma y añadir los alumnos a su clase.
3. Cómo subir contenido, crear tareas, modificar y personalizar su aula.
4. Métodos de entrega de trabajos, correcciones y devoluciones a los alumnos (sistemas de mensajes y comunicación sincrónica o asincrónica).

Una vez que concluya la fase de capacitación al personal docente y directivo, empezará la fase de prueba de adaptación al trabajo con aulas virtuales, en la cual, a criterio del personal directivo, puede ser de mínimo un trimestre, o 6 meses, o un año,

En esta segunda fase se irán dando indicaciones y consultas por medio de un asesor de aula virtual que deberá asistir en cuanto a la búsqueda de materiales virtuales para las publicaciones que deseen hacer los docentes. Proponer distintos tipos de trabajos prácticos para que exista variedad en las actividades de los alumnos y que, de forma paulatina, se vayan utilizando todas las herramientas que ofrece un aula virtual durante todo el transcurso del tiempo determinado por los directivos.

Una vez que finalice esta segunda etapa, se dará comienzo a una tercera, en la cual se utilizara una plataforma virtual, pero esta vez a nivel institucional.

Dicha plataforma, pensada para que se desarrolle según las necesidades y el interés de la institución, nivel en el que se desea aplicar y modalidad, puede desarrollarse con la misma modalidad propuesta del aula virtual, o profundizar y acompañar con otras

herramientas didácticas digitales. Se podría elegir entre algunos ejemplos, como los que se presentan a continuación:

- Khan Academy
- Edmodo
- Quipper
- Moodle
- Google Classroom

Una vez seleccionada el tipo de aula virtual gratuita, se volverá a llevar a cabo la fase de capacitación a docentes y directivos, pero con el Aula virtual ya a nivel institucional. (En este caso tomaremos de ejemplo la plataforma Google Classroom

Al finalizar este proceso se deberá realizar un seguimiento de las actividades que fueron propuestas por los docentes, teniendo en cuenta:

En el caso de los docentes:

- Si la información presentada era accesible y adecuada al nivel de los alumnos.
- Si existieron diferentes formas de trabajar con el aula para motivar a los alumnos con creatividad en el uso de las herramientas virtuales.
- Periodicidad en la cual se trabajó utilizando o las Tics o aulas virtuales.
- Si existió motivación para el equipo docente para utilizar de forma correcta y asidua las Tics. En caso de que no haya ocurrido, explicitar cuales fueron los motivos.

En cuanto a los alumnos:

- Nivel de participación y presentación de tareas en las publicaciones hechas en la plataforma.
- Periodicidad en la cual los alumnos accedían a la plataforma para revisar tareas, avisos o información subida por los docentes.
- Nivel y tipo de interacción con alumnos o profesores dentro de la plataforma.

Una vez que se recopile toda esta información durante el primer año de implementación, se realizara un relevamiento de datos para investigar que se puede mejorar e implementarlo el año siguiente.

Objetivos

Objetivo General

- Implementar el desarrollo de un aula virtual que pueda ser empleada como una herramienta de apoyo en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje durante el ciclo 2020, en la Unidad Educativa Maryland.

Objetivos Específicos

- ❖ Relevar qué uso y aplicación posee la Unidad Educativa Maryland, de las herramientas didácticas digitales.
- ❖ Fomentar el uso e importancia de las estrategias que presentan las plataformas de gestión de aprendizaje, especialmente las referidas a Google Classroom.
- ❖ Valorar el desempeño del aula virtual a través de los estudiantes, personal docente y directivos y operarios respecto al aspecto visual, de navegabilidad, contenidos y diseño instruccional.

Justificación

Partiendo de la base de que el proceso educativo se fortalece con la inclusión de las tecnologías, caracterizadas por la posibilidad de acceder a volúmenes ingentes de información y de conectarse con otros colectivos o ciudadanos fuera de los límites del espacio y del tiempo (Quintero, 2008), es primordial realizar el cuestionamiento acerca de cuál es el efecto de la inclusión de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la práctica educativa.

Con relación a ello, y como una probable respuesta a dicha pregunta, Quintero (2008) plantea que la inserción de las TIC busca optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, lo cual requiere primeramente de una inversión de carácter económico que permita obtener la infraestructura necesaria; asimismo demanda un conocimiento claro de cómo incluir la tecnología en el ambiente educativo.

Los estudiantes actuales viven ya en la Sociedad de la Información, la cual según reflexiona Marques (2001; p.1) *está “modelada por los continuos avances científicos y por la tendencia de la globalización económica y cultural, que cuenta con una difusión masiva de la informática, la telemática y los medios audiovisuales de comunicación en todos los estratos sociales y económicos(...)”*, por lo tanto es usual ver en ellos destreza y soltura en el manejo de todos los elementos tecnológicos a su alcance. Observamos a diario cómo los estudiantes emplean nuevos sistemas para comunicarse (mensajes de texto, email), compartir información (blogs, Bluetooth, YouTube), coordinar (Wikis), buscar (Google) e incluso para aprender (portales educativos, aplicaciones educativas, enciclopedias online). Es entonces, teniendo en cuenta este panorama, de actual interés el aproximar la educación formal a estas prácticas cotidianas en los estudiantes, *“ampliando*

el tipo de experiencias formativas de los estudiantes utilizando medios que van a encontrar por todas partes en su vida profesional y que forman parte de la cultura tecnológica que lo impregna todo” (Adell, 1997; p.2)

Es así como, ante la necesidad docente de implementar cada vez más estos espacios, surgen las plataformas de gestión de aprendizaje, las cuales son herramientas integradas para la creación de entornos de enseñanza-aprendizaje, integrando materiales didácticos y herramientas de comunicación, colaboración y gestión educativas.

Todo esto, exige que el docente domine su uso en la enseñanza y el aprendizaje y que posea los conocimientos mínimos que le permitan integrar y operar eficientemente, con creatividad y autonomía estas herramientas tecnológicas como un recurso más en las áreas de desarrollo del currículo. Para ello, es necesario que los docentes sean capaces de evaluar el software educativo, los multimedia e Internet para que puedan incorporarlos como apoyo a las actividades de aprendizaje para la construcción de nuevos conocimientos, pues sólo así podrán formular criterios para determinar la forma y el momento oportuno para la integración de las TIC en su práctica pedagógica (Murcia, 2004).

Marco teórico

Teniendo en cuenta los antecedentes de investigación donde se implementaron tics Brenda Di Paolo concluye en su trabajo diciendo:

“se evidencia que la enseñanza con las tecnologías de información y comunicación involucra una serie de cambios y nuevos desafíos.... el reto planteado con la incorporación de las Tics, remite a si éstas se utilizan como noo-políticas, es decir, como herramientas que refuerzan, coordinan y agencian las antiguas estructuras disciplinarias; o, por el contrario, si permiten formas pedagógicas alternativas, que abran espacio a la lógica del juego, de la invención, potenciando la construcción de un mundo múltiple, no totalizante.” (Brenda Di Paolo, 2014, p. 14)

Poniendo énfasis en la importancia de estas nuevas políticas para potenciar nuevas metodologías. En lo cual Lorena Sánchez puede añadir en su trabajo la forma en la que estas políticas impactan directamente en la democratización e inclusión educativa.

“Así, la escuela secundaria mediada por tic representa, en principio, un avance importante en cuanto a la cobertura y la inclusión educativas. El dispositivo original de la propuesta pondría al servicio de las comunidades educativas mas postergadas un nuevo medio: el uso de la Internet como herramienta interactiva que une distancias y aproxima diferentes tipos de conocimiento generando un entorno de emergencias de nuevos saberes, saberes situados, contextuados y, a la vez, resignificados por la mirada de otros sujetos distantes geopolíticamente.” (Lorena E. Sánchez, 2015, p. 16)

Teniendo en cuenta estos aportes podemos ver la importancia de la elaboración y aplicación de nuevas políticas, y de cómo estas están directamente relacionadas con cumplir con la democratización de los saberes, pero ¿son las tics el medio para ello?

Al respecto María Verónica Alderete exploya: “tanto la disponibilidad de computadoras con Internet en el hogar como la disponibilidad de computadoras para estudiar en la escuela se asocian con un mayor rendimiento escolar... El uso de las tic en el hogar es un factor positivo y significativo, ya que permite proveer a los estudiantes de las herramientas y las habilidades digitales requeridas en la escuela... Asimismo, existen factores inobservables vinculados con el acceso a las tic y al aprendizaje, tales como la actitud de los estudiantes hacia las tic, habilidades, motivaciones, entre otros; que, si bien pretenden ser controlados con el método econométrico empleado, es casi imposible obtener resultados que contemplen a todos.”

Sabiendo esto, podemos asegurar que el uso de las tics y computadoras tanto en la escuela como en el hogar contribuyen a un mejor rendimiento académico, pero, al mismo tiempo existen barreras en cuanto a las habilidades y motivaciones de la comunidad, por lo que

Los aportes de Hugo D. Navone explican:

“es importante destacar que las puestas en práctica desarrolladas muestran que existen ciertas carencias en la formación computacional tanto en el nivel medio como en la formación inicial de los profesores de ciencias, quienes en general asumen el uso de la computadora como una herramienta y no como un laboratorio desde el cual interpelar al mundo. En este sentido, creemos que es necesario integrar a la computadora “como laboratorio” en el curriculum de ciencias de todos los niveles educativos, promoviendo el diálogo entre ciencia escolar y ciencia erudita al brindar una imagen del trabajo en ciencias más acorde con la realidad actual.”

Es por eso que en este caso se decidió tomar en cuenta la capacitación de los profesores y directivos en la variedad de herramientas para que puedan desarrollar competencias en cuanto al uso de las aula virtual de Google Classroom y destinar un tiempo al libre desarrollo de cada uno para que puedan experimentar en su “laboratorio” de metodologías innovadoras virtual.

Pero para ello, en primer lugar, y como el primer acercamiento teórico, , se deben definir las nociones de aula y, más concretamente, de aula virtual.

Primero debemos establecer que, para Dussel (1999; p.1) “*el aula es una estructura material y una estructura de comunicación entre sujetos*”. Al decir que es una estructura material, está haciendo referencia a la constitución arquitectónica, disponibilidad de mobiliario y otros influyentes en la misma (puertas, ventanas, ventilación, etc.). Mientras que, con estructura de comunicación, se está refiriendo a las relaciones de autoridad y la circulación de la palabra entre los sujetos, con relaciones de saber y de poder mediatizadas por la acción docente.

Por otro lado, cabe decir que un Aula Virtual contiene todos los elementos constitutivos de cualquier acto pedagógico: un docente, un sujeto que aprende y un contenido a ser enseñado y además le agrega la condición de ser un espacio mediatizado por una computadora y un entorno virtual.

Al respecto, Duart (2000) define las aulas virtuales como los espacios donde las relaciones y la comunicación están condicionadas por la distancia física y temporal que separa al docente con sus alumnos, y éstos entre sí, sin dejar por ello de constituir un auténtico entorno propicio para la enseñanza y el aprendizaje:

(...) espacios de interacción humana en los cuales el espacio y el tiempo, como coordenadas reales para cada uno de los miembros de la comunidad, pueden relacionarse de forma asincrónica -sin coincidir ni en el tiempo ni en el espacio- con las relaciones entre cada uno de sus miembros y constituir un auténtico (es decir, real) entorno virtual. (Fernández, Duart, 2000; p 14)

A continuación, nos interesa hacer una diferenciación entre dos formas de entender las aulas virtuales:

Aulas como apoyo a la presencialidad

De acuerdo con esta terminología, este tipo de aula funciona como “un auxilio”, un agregado de cuestiones de lo que sucede en la clase presencial. Desde este lugar la intencionalidad del docente está dirigida para que la misma se convierta en un espacio de reservorio de materiales, textos, guías de preguntas, videos, un espacio para “visitar, mirar y descargar” los materiales que resulten pertinentes a los alumnos.

Podríamos decir que este tipo de aula podría encontrarse como inclusión efectiva, en aquellas situaciones en las que la incorporación del Aula Virtual se produce por recomendaciones, o tendencias institucionales, pero donde el docente no reconoce toda su potencialidad para generar un espacio de aprendizaje. (Fernández, 2015)

Aulas extendidas

El Aula Extendida se constituye en un espacio donde enriquecer y ampliar los contenidos y las experiencias del aula presencial, donde dialoguen teoría y la práctica y donde los recursos didácticos, adquieran significatividad y trascendencia para los aprendizajes. A contrapelo del aula entendida como apoyo a la presencialidad, la extendida no sólo contiene “materiales teóricos” sino también se transforma en un espacio de comunicación pedagógica propia de los vínculos que se establecen en todo proceso de enseñanza y de aprendizaje empleando incluso también, entornos tecnológicos externos a la plataforma Moodle.

Esta definición de Aula Extendida nos lleva a una concepción anclada en el paradigma interpretativo y colaborativo de enseñanza, donde el docente enriquece su propuesta pedagógica nutriéndose de los entornos que ofrece en todas las dimensiones de la virtualidad, en un escenario enmarcado en un tipo de aprendizaje que se produce en cualquier momento y en cualquier lugar, denominado por la literatura como “aprendizaje ubicuo”. (Fernández, 2015)

Durante el desarrollo de este proyecto entenderemos las aulas virtuales como “Aulas como apoyo a la presencialidad”. Una vez afianzada la plataforma virtual se podrá ampliar su alcance y entenderla como “Aula Extendida”.

Plan de trabajo

Actividades

En este apartado, se desarrollarán y se expondrán las principales acciones que se proponen para la creación y la implementación de las aulas virtuales, utilizando el formato instructivo, con las indicaciones pertinentes, para que todo el proceso sea entendido de manera completa, y el personal del instituto que desarrolle la implementación del aula, sepa cómo hacerlo de manera precisa.

Fase 1: Creación del aula virtual

A) Recopilar la información necesaria

Para la creación del aula virtual se necesitará realizar algunas actividades previas que se llevaran a cabo por el Administrador del aula virtual, el cual deberá:

- 1) Crear y manejar una lista completa de la matrícula de los alumnos con los siguientes datos: Nombre y apellido, DNI, Fecha de nacimiento y sexo. (Matrícula de todo el colegio)
- 2) Elaborar una lista de los cursos participantes, así como las respectivas materias de cada uno. (Cantidad de cursos y materias). Anteriormente, la unidad educativa deberá determinar qué tipo de uso le dará a la plataforma, si será aplicado a todas las materias o si se utilizará específicamente para ciertos contenidos. Todo esto, deberá ser formulado de manera expresa en forma de objetivos.
- 3) Organizar la lista de alumnos por curso.
- 4) Crear y manejar una lista de todos los profesores que van a intervenir y las materias a cargo de cada uno y si tiene o no un email creado de Gmail. (Si el

profesor A tiene a cargo 3 materias en 2 cursos, el profesor B 4 materias en 4 cursos, etc.)

B) Creación de Usuarios de alumnos y profesores

- 1) Con la información de cada alumno se creará una cuenta de Gmail para poder registrarlo en el **aula virtual de Google Classroom**:
En el nombre de usuario se utilizará el Apellido y el nombre del alumno en minúsculas, (Por ejemplo: `juanmanuelperez@gmail.com`) y de contraseña se podrá establecer el DNI del alumno de forma provisoria, para que luego la pueda cambiar por una definitiva personalizable por el usuario. La creación de la cuenta de correo electrónico deberá ser obligatoria para todos los alumnos. Se eligió esta plataforma, como ya se indicó durante el proceso justificatorio del presente trabajo, porque resulta de fácil manejo, es gratuita y permite una gran cantidad de formas de trabajar.



Google

Crear tu cuenta de Google

Nombre Apellidos

Nombre de usuario

Puedes utilizar letras, números y puntos

[Prefiero usar mi dirección de correo electrónico actual](#)

Contraseña Confirmación

Utiliza ocho caracteres como mínimo con una combinación de letras, números y símbolos

Una cuenta. Todo Google a tu disposición.

Figura N° 2.

Fuente: Google, 2019.

- 2) Con la información personal de cada profesor, se le creará de la misma forma una cuenta de Google en caso de que no la tuviese con los mismos pasos explicados previamente.
- 3) En el caso de que los profesores ya dispongan de un email, se creará la clase con la cuenta del administrador y se los invitara utilizando un código de 6 letras que aparece en la página principal. Luego de creada la clase, el docente será el que disponga y maneje el aula virtual, incorporando todo lo que considere necesario para su correcta implementación y uso por parte de los alumnos.

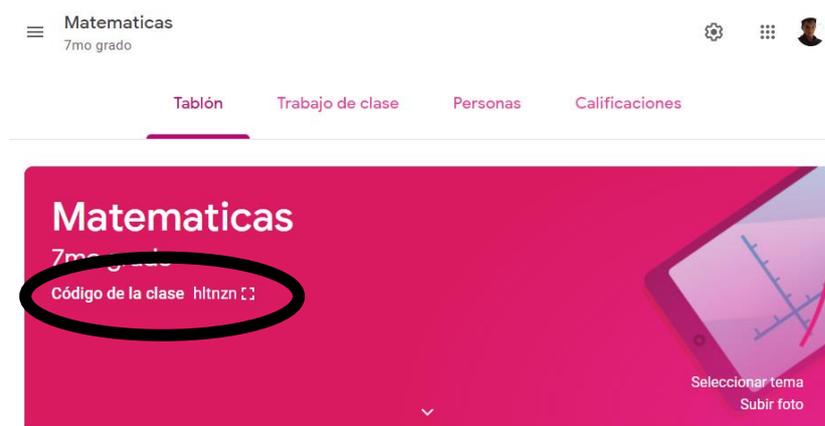


Figura N° 3.

Fuente: Google Classroom, 2019.

- 4) Luego se crearán las clases en cada cuenta de los profesores, según los cursos que tengan a cargo, tal como se muestra en la imagen.

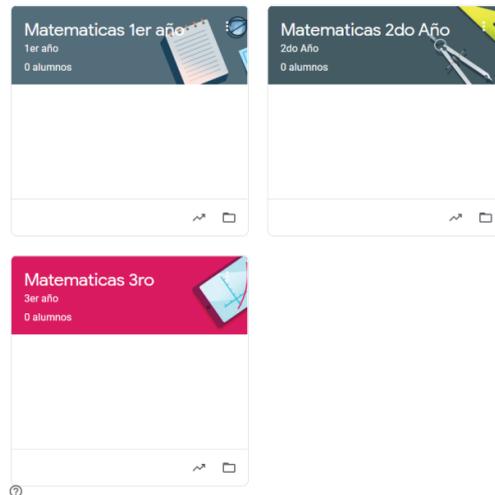


Figura N° 4.

Fuente: Google Classroom, 2019.

- 5) Se invitará/agregará a los profesores mediante el “código de la clase” código de 6 dígitos que aparece en la página principal para poder agregar otro profesor a cargo. En el caso de las cuentas creadas, esta invitación será aceptada por el mismo administrador. Y en el caso de las personas que ya tenían sus cuentas, estas deberán ser aceptadas por los profesores particularmente.

El profesor debe procurar que todos los alumnos estén correctamente incorporados. Sería preferible que dicho proceso se realice durante una clase, para que, en el caso de existir dudas, puedan ser solucionadas en el momento y con la presencia del alumno.

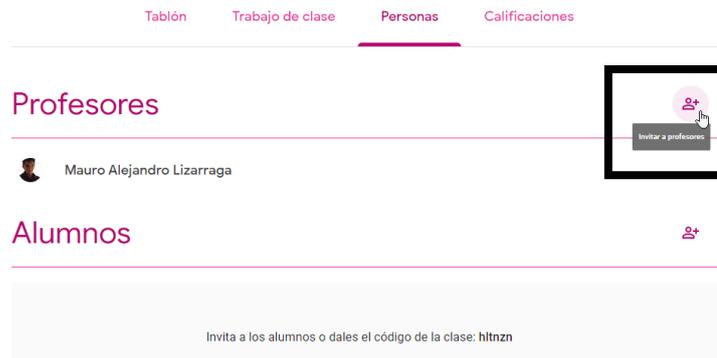


Figura N° 5.

Fuente: Google Classroom, 2019.

- 6) Se añadirán los contactos de cada grado al aula virtual y se los etiquetará como un grupo, por ejemplo “1er año”, así la próxima vez que necesitemos agregar a este curso, directamente copiamos esta lista¹.

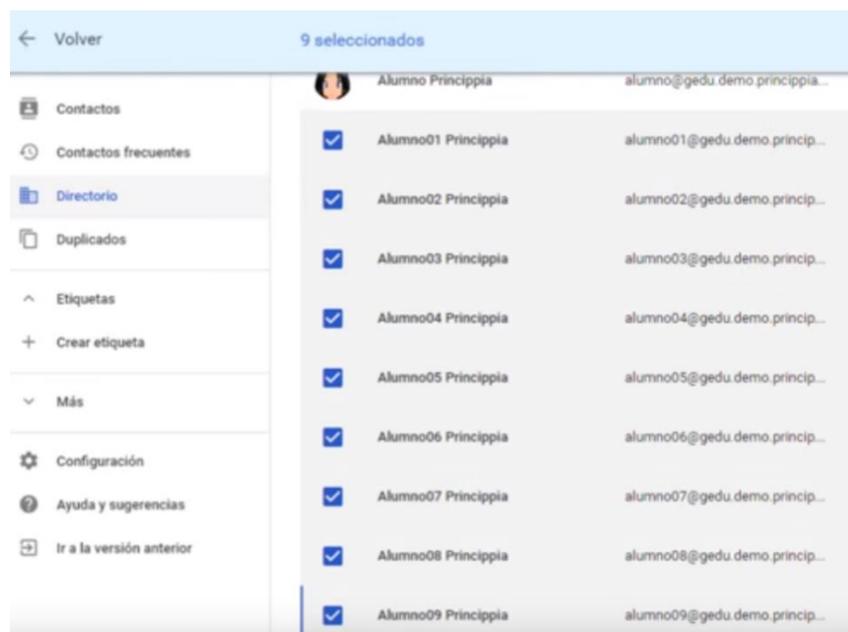


Figura N° 6.

Fuente: Google Classroom, 2019

¹ El video tutorial puede consultarse en: <https://youtu.be/j5KHTE-DNr0>

7) Una vez creado todo lo necesario, y con todos los miembros correctamente incorporado, se elaborará un material impreso que se le dará a cada alumno donde figurará:

- Nombre de Usuario
- Contraseña provisoria
- Tutorial sobre como cambiar la contraseña
- Tutorial para enlazar cuentas

Cómo cambiar o restablecer tu contraseña

Puedes cambiar tu contraseña por razones de seguridad o restablecerla si te la olvidas. La contraseña de tu cuenta de Google se usa para acceder a muchos de nuestros productos, como Gmail y YouTube.

Computadora Android iPhone y iPad

Cómo cambiar la contraseña

1. Abre tu [Cuenta de Google](#) . Es posible que debas acceder.
2. En "Seguridad", selecciona [Acceso a Google](#).
3. Selecciona [Contraseña](#). Es posible que debas volver a acceder.
4. Ingresa la contraseña nueva; luego, selecciona [Cambiar contraseña](#).

Cambiar la contraseña

Restablece tu contraseña

1. [Sigue los pasos para recuperar la cuenta](#) . Te haremos algunas preguntas para confirmar que sea tu cuenta y te enviaremos un correo electrónico. Si no recibes un correo electrónico:
 - Revisa las carpetas Spam o Correo masivo.
 - Agrega noreply@google.com a tu libreta de direcciones.
 - [Para solicitar otro correo electrónico, sigue los pasos para recuperar la cuenta](#) .
 - Comprueba todas las direcciones de correo electrónico que hayas podido usar para registrarte o acceder a tu cuenta.
2. Elige una contraseña que no hayas usado antes con esta cuenta. [Obtén más información sobre cómo crear una contraseña segura](#).

Cómo agregar otra dirección de correo electrónico a la app de Gmail

Lee y envía mensajes de Yahoo, Hotmail y otras direcciones con la app de Gmail en lugar de reenviar tus correos electrónicos.

¿Qué puedes hacer con direcciones que no sean de Google?

Puedes utilizar muchas de las funciones de Gmail como Cuentas de Google:

- Busca correos electrónicos por remitente, asunto u otros criterios.
- Mueve un correo electrónico a una carpeta.
- [Cambia la forma en la que aparecen las respuestas](#).

Android iPhone y iPad

Con la app de Gmail para Android, puedes leer y enviar mensajes desde la mayoría de las direcciones de correo electrónico, incluidos los servicios de Yahoo y Hotmail. En vez de reenviar tus mensajes, puedes agregar esa cuenta a la app de Gmail.

Cómo agregar o quitar tu cuenta

Puedes agregar cuentas de Gmail u otros proveedores a la app de Gmail para Android.

Cómo agregar una cuenta

Cómo quitar una cuenta

Figura N° 7.

Fuente: Google Classroom, 2019.

En el caso de los alumnos que tengan otra cuenta de Gmail ya existente y quieran utilizar esa, al enlazar (linkear) las cuentas ellos podrán elegir si quieren utilizar la cuenta creada por el establecimiento, o utilizar la suya propia creada anteriormente.

Este paso es totalmente opcional, pero sirve para la comodidad y personalización de cada usuario con respecto a su privacidad e identidad virtual en el aula, dado que además suele ser más útil tener sincronizado con la cuenta de uso diario.

Fase 2: Capacitación

En esta fase el administrador del aula virtual capacitará a los profesores sobre la utilización del aula virtual, además, entre cada capacitación el deberá estar atento a las consultas o sugerencias de los docentes.

Las capacitaciones se realizarán de forma gradual en 5 etapas, en las que en cada una de ellas se desarrollará una competencia nueva para implementar en el aula virtual.

En cada capacitación se dará:

- Una explicación teórica sobre las nuevas herramientas.
- Una actividad para desarrollar durante la capacitación en el aula personal de cada profesor, probar su funcionamiento y saldar dudas.
- Una actividad para implementar luego de la capacitación, en las aulas virtuales utilizando lo adquirido hasta el próximo encuentro de capacitación

Las mismas se podrán realizar en la misma sala de informática haciendo grupos de dos profesores por computadora durante una jornada.

- a) En la primera capacitación se enseñará cómo entrar a la plataforma, como personalizar sus cuentas, contraseñas, clases, listado de alumnos y sobre todo como publicar recursos textuales tales como documentos en Word, PDF e imágenes y todo aquel material que el docente requiera necesario para desarrollar su clase.

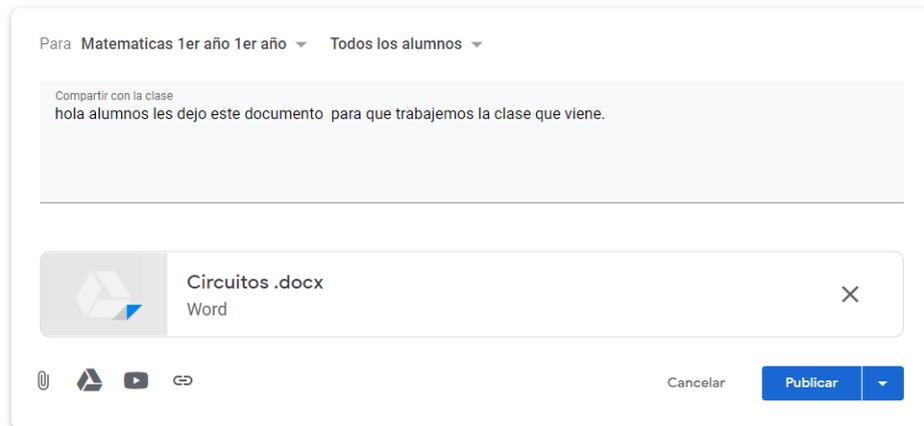


Figura N° 8.

Fuente: Google Classroom, 2019.

- b) En la 2da capacitación se explicará como recibir documentos de parte de los alumnos, corregirles y darles una devolución en forma de una nota y/o un comentario sobre el trabajo, para que puedan pedir y corregir tareas dentro del aula. Dentro de cada categoría se explicará cómo se pueden ir cambiando las opciones de personalización, según lo que se exija durante cada clase.

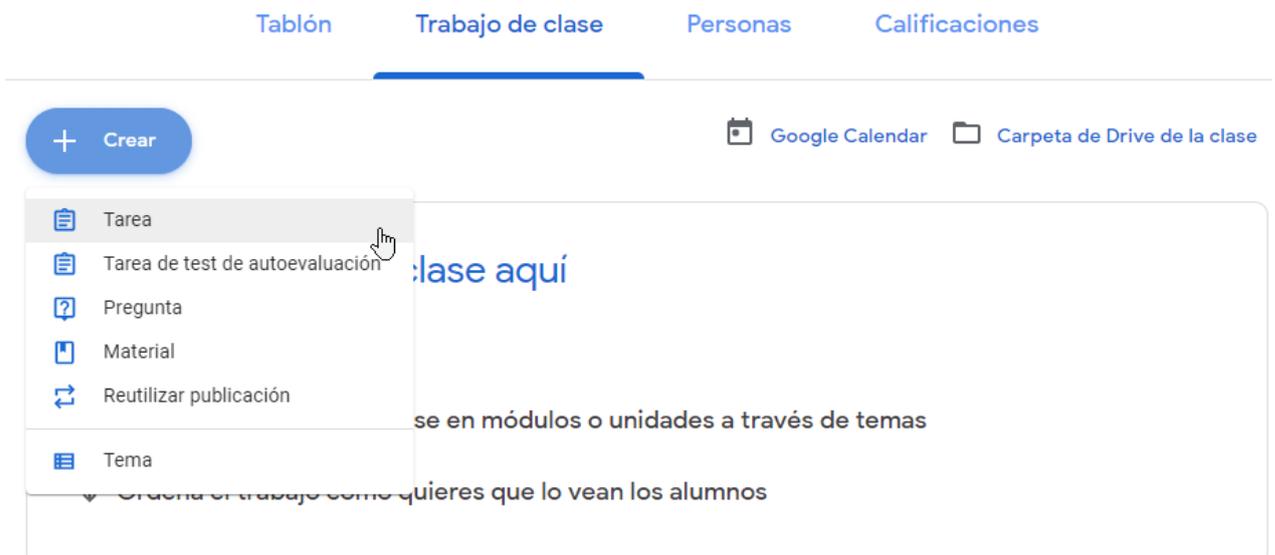


Figura N° 9.

Fuente: Google Classroom, 2019.

- c) En la 3ra capacitación se explicará cómo agregar videos a cada publicación o tarea, además de enlaces a páginas y una muestra de páginas educativas que podrían servir como material didáctico. Cada docente será libre de compartir el material que sea pertinente para su clase.

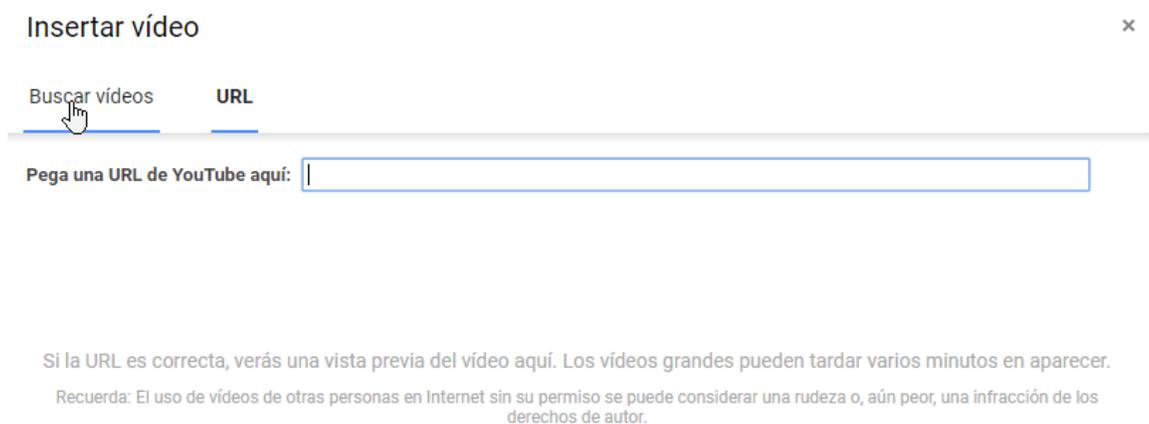


Figura N° 10.

Fuente: Google Classroom, 2019.

- d) En la 4ta capacitación se explicará lo que son los archivos subidos a la nube, como es y para qué sirve Google Drive, como utilizar formularios de Google y archivos.

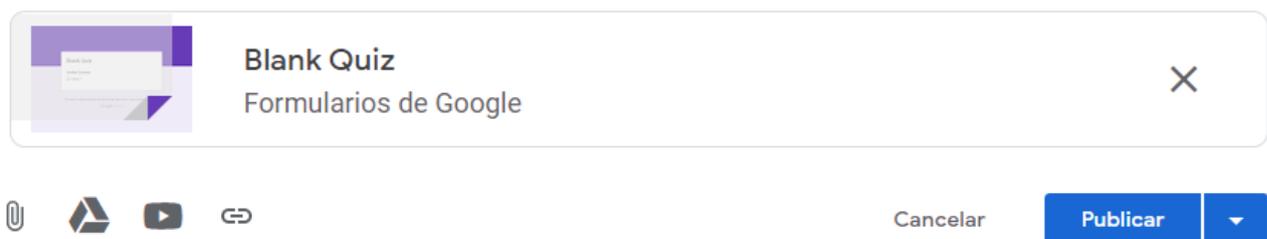


Figura N° 11.

Fuente: Google Classroom, 2019.

- e) En la 5ta y última capacitación se realizará una autoevaluación del uso de cada docente y en base a eso se les dará una última clase de consulta a cada uno para despejar dudas sobre la implementación de las herramientas en la plataforma. Luego se explicará la siguiente etapa.

Fase 3: Período de implementación libre

Durante los meses que quedan hasta el final del año, se les dará a los docentes tiempo para que ellos mismos publiquen y experimenten como ellos prefieran la publicación de material o tareas en el aula, siempre recordando que se busca un uso con retroalimentación, que fomente la participación activa de todos los alumnos, y que, en definitiva, sea comprendido como un nuevo paradigma en la forma de aprender.

La tarea del Administrador en esta etapa será tener en cuenta la periodicidad de las publicaciones exigiéndose al menos una publicación por mes, la variación en cuanto a la utilización de las herramientas, los comentarios de los alumnos o padres.

Los docentes podrán pedir asesoramiento al administrador, solicitando ayuda con temas como: búsqueda de material o páginas webs según la temática asociada, algún juego didáctico o recursos online que puedan facilitar la tarea del docente a la hora de publicar contenido.

Fase 4: Evaluación

Esta fase se realizará al finalizar el periodo lectivo, teniendo en cuenta los comentarios y opiniones de alumnos, docentes, equipo directivo y el administrador del aula.

Los instrumentos de evaluación a utilizar serán:

- Cuestionarios
- Entrevistas
- Encuestas
- Formularios de Google

En el caso de los alumnos se les realizará una encuesta con un formulario de Google para que puedan responder de forma anónima preguntas cerradas de valoración de opción múltiple del 1 al 5, en donde se les preguntará sobre la conformidad con respecto a los proyectos del aula virtual, si estuvieron cómodos con los recursos utilizados y si presentaron alguna dificultad en cuanto al acceso y/o uso de la plataforma.

En el caso de los docentes, también se realizará una encuesta anónima, donde cada uno responderá sobre su nivel de satisfacción con el proyecto, el acompañamiento tanto del administrador del aula como del equipo directivo, la utilidad y efectividad de las capacitaciones, la percepción de ellos sobre el recibimiento de parte de los alumnos, su impacto en el rendimiento académico de los mismos y si tuvieron problemas, o no, con el acceso y/o utilización de la plataforma, claridad en el aspecto visual, de navegabilidad, contenidos y diseño instruccional y además se agregara un casillero específico para el aporte de sugerencias.

En el caso del equipo directivo, se les realizará una entrevista realizando las mismas preguntas que al personal docente, cómo piensan ellos que fue el recibimiento por parte del equipo docente, comentarios recibidos de los padres, la comunidad, alumnos y el impacto de las metodologías de enseñanza utilizadas en el rendimiento académico institucional.

Por último, al Administrador del aula virtual también se le hará una entrevista con las mismas preguntas que al equipo directivo, para que también pueda comentar su experiencia con el trabajo, y pueda, en especial, corroborar lo dicho por los usuarios, tanto docentes como alumnos.

Al tener todas las encuestas, entrevistas y cuestionarios, se reunirá el equipo directivo y el administrador para realizar un análisis FODA cualitativo, donde se detallen las fortalezas, debilidades de este proyecto en el año lectivo, las posibles oportunidades para mejorar el proyecto para el año siguiente, y cuáles podrían ser o fueron las amenazas en su efectiva implementación. Posteriormente, se deberá realizar un informe que contenga todos los aspectos anteriormente mencionados.

Cronograma

Actividades	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
1 Creación del Aula virtual										
Recopilación de información										
Presentar a Docentes y alumnos										
2 Capacitaciones										
Capacitación 1										
Capacitación 2										
Capacitación 3										
Capacitación 4										
Capacitación 5										
3 Periodo de Implementación libre										
Uso efectivo del aula con asesorías										
4 Evaluación										
Implementación de formularios, encuestas y entrevistas										

Figura N° 12. Cronograma Mensual

Fuente: Elaboración propia, 2019.

Actividades	Meses										
	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	
Recopilación de información											
Presentar a Docentes y alumnos											
Capacitación 1											
Capacitación 2											
Capacitación 3											
Capacitación 4											
Capacitación 5											
Uso efectivo del aula con asesorías											
Implementación de formularios, encuestas y entrevistas											

Figura N°13 . Cronograma Semanal

Fuente: Elaboración propia, 2019

Recursos

La ejecución del proyecto conllevará la utilización de recursos humanos como recursos materiales. En el siguiente apartado, por tanto, se darán cuenta de las especificaciones de cada uno de los grupos, con el fin de lograr la correcta y exitosa implementación de las aulas virtuales en la unidad educativa ya consignada. Si bien se trata de lineamientos necesarios, siempre que se considere, la institución puede incorporar otro tipo de profesional o acudir a otro tipo de requerimientos materiales.

Recursos humanos

Para ejecutar este tipo de proyecto, será necesario contar con:

- Equipo directivo
- Personal docente
- Administrador del aula virtual
- Alumnos
- Comunidad de padres

En el caso de este proyecto, y tal como se consignó durante el instructivo, será necesario un Administrador del aula virtual, el cual deberá ser un docente. El mismo puede ser un Licenciado en Educación o con algún título universitario relacionado, a la vez que deberá poseer conocimientos intermedios sobre las TICS, su utilización y contar con experiencia comprobable en el uso de aulas virtuales. Por este motivo, y por las especificaciones requeridas para tal tarea, la institución deberá cotejar si cuenta en el personal con alguien capacitado, o si deberá contratar alguien externo.

Sus tareas serán:

- Capacitar a los docentes en cuanto al uso e implementación de TICS en el aula virtual.
- Asesorar a los docentes en cuanto a diversas estrategias, metodologías y recursos virtuales tales como páginas, juegos, documentos, etc.
- Crear y organizar la estructura del aula virtual para que sea funcional.

Materiales /técnicos

Para realizar este proyecto serán necesarios:

- 20 computadoras (o que el alumno cuente con un equipo personal para uso exclusivo en el aula)
- Sala de computación o informática para las capacitaciones y clases a los alumnos
- Herramientas y software de Google como Gmail, Google Classroom, Google Drive, YouTube, Contactos de Google etc.

De contenido

Para la implementación del proyecto serán necesarios tutoriales, videos, y documentos para:

- Crear una cuenta de Gmail
- Cambiar la contraseña de Gmail
- Como enlazar cuentas de Gmail en una sola
- Como crear un aula virtual de Google Classroom
- Como utilizar las herramientas virtuales de Google Classroom

La mayoría de estos documentos pueden ser encontrados fácilmente en los tutoriales oficiales de Google <https://support.google.com/>.

Los documentos relacionados a cómo manejar una herramienta específica de Google Classroom se lo puede encontrar en YouTube, en canales tales como:

Princippia: <https://www.youtube.com/channel/UCqKjMX5WM2RwiK8yae0bnFg>

Docente 2.0: <https://www.youtube.com/channel/UCL1mtgQMX0CY1stSAMdzulw>

La utilización de estas herramientas virtuales estará limitada deberá ser analizada por la institución, y por el docente en particular, para que considere cuál es la más apta para la tarea que se desea realizar. En ese sentido, deberán analizar la complejidad o sencillez con la que esté explicado el video, cuál es el lenguaje utilizado y otro tipo de consideraciones que sean relevantes para la comprensión tanto de los alumnos como de los docentes.

Económicos

Estas herramientas y software de Google son de carácter gratuito, por lo que no será necesario realizar una inversión inicial para la creación del aula.

Sin embargo, para el mantenimiento y arreglos necesarios del aula virtual, capacitación y asesoramiento será necesario incorporar un Administrador del aula virtual, el cual deberá hacer un seguimiento de la misma, correspondiendo honorarios por aparte, en caso de tratarse de un docente de la institución, u honorarios acordados de antemano, si se trata de un administrador externo a la unidad educativa.

El mismo deberá estar en la institución 3 veces por semana en el turno correspondiente.

Presupuesto estimado

Teniendo en cuenta que el administrador deberá estar 3 días a la semana, unas 6 horas catedra cada día, podemos estimar que su sueldo de 18 horas en el nivel secundario según los datos de la Asociación ADEMYS CTA, la cual cuenta con una calculadora de salarios actualizada a Octubre del 2019. sería de:

Sueldo Bruto: \$27.261,69

Sueldo en mano: \$24.027,00

Esto considerando Antigüedad 0, la cual deberá calcularse en el momento de conocer al profesional.

ACTUALIZADA OCTUBRE 2019		CALCULADORA DE SUELDOS PARA CARGOS DE HORA CÁTEDRA DE MEDIA O CURRICULAR		IMPORTANTE: TENÉS QUE DESCARGAR EL ARCHIVO PARA PODER USARLA		ASOCIACIÓN ODONTE <i>Ademys</i>	
Completá la cantidad de horas y el porcentaje de antigüedad	CANTIDAD DE HORAS	18	(Máximo de 72 horas)	IMPORTANTE: - Los resultados incluyen todos los items que se pagan excepto el salario familiar. - Incluyen el presenismo. Por lo tanto, hay que descontar ese monto si sufrió el descuento. - Se aplican en "Descuentos" la jubilación (13%), la Obra Social (6%) y el fondo compensador (0,3%) No incluyen algunos descuentos como: - el impuesto a las Ganancias, - la desregulación de OsBA, - la afiliación sindical, - la caja complementaria, - ni ningún descuento que no sea obligatorio. Debés ingresarlos en "Otros descuentos" para que el resultado sea exacto.			
	ANTIGÜEDAD:	0	%				
	Menos de 1 año trabajado						
SUELDO BRUTO:		\$ 27.261,69					
DESCUENTOS:		\$ 3.234,69					
SUELDO EN MANO		\$ 24.027,00					
		OTROS DESCUENTOS		\$ 0,00			

Figura N°13 . Ademys

(Ademys, 2019)

Sabiendo esto nos queda un monto mínimo estimado de:

Monto Mensual: \$ 27.261,69

Monto Anual: \$ 272.616,90

Cabe aclarar, respecto de este punto, que puede variar un poco según el mantenimiento de la sala de informática, gastos tales como comprar nuevos mouses, teclado, etc. los cuales ya se consideraban necesarios previos a la implementación de este proyecto.

Resultados esperados

Teniendo en cuenta que el presente proyecto plantea una implementación a futuro de un proyecto, y no se basó en analizar una situación ya existente y concreta, no se pueden plantear resultados observados pero sí esperados. En ese sentido, y en relación al objetivo general, que es implementar el desarrollo de un aula virtual que pueda ser empleada como una herramienta de apoyo en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje, se puede determinar que uno de los principales resultados que se esperan es que verdaderamente el proceso sirva como una nueva modalidad de enseñanza y de aprendizaje. Para esto, se espera que el proyecto de intervención se consolide como una dinámica pedagógica alternativa a las tradicionales, pudiendo observar los beneficios y ventajas de la modalidad, como ser los bajos costos, la facilidad y la instantaneidad del método.

Al finalizar este proyecto, se espera que ya se deba tener creada y en funcionamiento una plataforma virtual para que los profesores y alumnos puedan mejorar en cuanto al uso de las herramientas didácticas digitales, y que todos tengan todos los pasos realizados en las diversas instancias propuestas.

De esa manera, lo que se consigue o se espera conseguir es una visión que amplía el paradigma sobre las nuevas estrategias posibles en modalidades como la de un aula virtual o la enseñanza mediada por las Tics. En relación a ello, los resultados esperados apuntan a que la implementación sea total y transversal y pueda ser aplicado a todas las áreas del conocimiento, siendo capaces de hacer una autocrítica constructiva sobre el desempeño de la comunidad en la utilización de las mismas para mejorarla en una próxima aplicación teniendo en cuenta factores como la navegabilidad, contenidos utilizados y capacitación de los instrumentos a utilizar.

Conclusión

En este proyecto se intenta dar las bases en cuanto a conocimientos y habilidades de la comunidad educativa en el aula de Google Classroom para poder gestionar a nivel institucional o áulico distintas estrategias pedagógicas y recursos administrativos. Esto servirá como etapa inicial para lograr en un futuro una aproximación a la creación de toda una plataforma virtual totalmente personalizable según las necesidades institucionales. Pero más en profundidad, y respondiendo al eje sobre el cual versa el proyecto de intervención, el presente trabajo sirve para pensar y repensar la educación mediada por las TICs. Se habla de la integración de las TIC a la educación, cuando el sistema educativo, pueda diseñar un aprendizaje significativo, producto de vivencias experienciales y un contenido reflexivo, capaz de generar en el alumno y docente el logro de generar conocimiento. Las TIC, como herramientas tecnológicas han incrementado el

grado de significancia y concepción educativa, estableciendo nuevos modelos de comunicación, además de generar espacios de formación, información, debate, reflexión, entre otros; rompiendo con las barreras del tradicionalismo, en el aula. Por ese motivo, al pensar la escuela actual, se lo debe haber, indefectiblemente, pensando en todos estos nuevos paradigmas que obligan a la enseñanza y a los docentes a idear nuevas estrategias.

En este marco, fue que se eligió la plataforma de Google Classroom por ser gratuita y de muy fácil entendimiento para personas ajenas al manejo, creación y publicación de contenidos en aulas virtuales. Pero, al ser muy sencilla en cuanto a su interfaz y personalización, lo que puede llegar a tener de accesible, lo tiene en cuanto a escasez de opciones, en comparación a otras plataformas virtuales de paga. En ese sentido, a su vez, se apuesta a la universalidad de la educación, garantizando el acceso de todas y todos.

El proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, haciendo uso de las TIC, requiere de un conjunto de competencias que el docente debe adquirir con la lógica de sumar una metodología capaz de aprovechar las herramientas tecnológicas, donde la capacitación docente deberá considerarse una de las primeras opciones antes de afrontar nuevos retos educativos, tal y como propone el presente proyecto de intervención. En el contexto que se plantean las ideas, el paso de una educación tradicional a una sociedad que se fundamenta en la adquisición del conocimiento no se posiciona claramente como una tarea fácil y todavía persisten muchos mitos y prejuicios a desterrar, a la vez que sigue siendo necesaria mayor capacitación. El rol funcional del docente dentro de este enfoque no solo conlleva a exigir un cambio en sus prácticas metodológicas, sino a un cambio de mentalidad que involucra sus creencias frente a los distintos entornos donde se puede lograr el aprendizaje.

No puede discutirse que es un hecho que las TICs aportan positivamente a la educación y a la sociedad como tal; es la flexibilidad, y la adaptación a un entorno cada vez más cambiante.

En este sentido este proyecto está pensado para luego continuarlo cambiando de plataforma, como por ejemplo Edmodo, Quipper, Khan Academy entre otras, pudiendo sumarle cada vez una mejor y mayor impronta, pero con toda la comunidad teniendo el conocimiento y manejando las habilidades necesarias para un buen uso. A medida que la comunidad vaya mejorando en cuanto a su aplicación, porque lógicamente esto implica un proceso, cuyo tiempo dependerá de cada institución, se puede pensar en ampliar el sector encargado de la administración del aula virtual progresivamente para crear alguna modalidad semipresencial en el caso del nivel medio o secundario, o formato a distancia para los talleres de inglés, teniendo como ejemplo a seguir las modalidades utilizadas en otras plataformas de E-learning tales como Bussu o Babel, plataformas de enseñanza de idioma muy reconocidas, manejadas e intermediadas por las Tics, aulas virtuales y el E-learning.

En una sociedad mediatizada y digitalizada, la escuela debe ser capaz de amoldarse y adoptar las estrategias de enseñanza que sean más adecuadas para los alumnos en esta era, partiendo de la premisa de que la educación es un fenómeno social, y como tal, es dinámica y pensado para los estudiantes y para los docentes.

Referencias

- Adell, J. (1997). *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información*. Obtenido de EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa. N° 7. I: En línea :<http://nti.uji.es/~jordi>
- Ademys, A. d. (Octubre de 2019). www.ademys.org.ar. Obtenido de <https://www.ademys.org.ar/v2/salariosconsultas/>
- Breyda, A. C. (19 de enero - diciembre de 2013). Uso de las aulas virtuales bajo la modalidad de aprendizaje dialogico interactivo. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, págs. 121 - 141.
- Burgos, K. C. (s.f.). *AULA VIRTUAL BASADA EN LA TEORIA CONSTRUCTIVISTA EMPLEADA COMO APOYO PARA LA ENSEÑANZA DE LOS SISTEMAS OPERATIVOS A NIVEL UNIVERSITARIO*. Obtenido de UNIVERSIDAD CATOLICA STO. TORIBIO DE MOGROVEJO: <https://revistas.um.es/red/article/download/69511/67011/>
- Di Paolo, B. (2010). *La experiencia de las T.I.C.S. en el aula Disciplina, Control y Noo-Políticas*.
- Duart, J. (2000).
- Dussel, I. y. (13 de 10 de 2015). Obtenido de Las aulas virtuales, dos enfoques para su implementacion: <http://campus.unla.edu.ar/las-aulas-virtuales-dos-enfoques-para-su-implementacion/>
- Fernandez, R. P. (13 de Octubre de 2015). *Campus virtual UNLA*. Obtenido de <http://campus.unla.edu.ar/las-aulas-virtuales-dos-enfoques-para-su-implementacion/>
- J., M. (2004). *Redes del saber. Investigación virtual, proceso educativo y autoformación*. Bogota: Alma Mater Magisterio.
- Lugo, M. T. (2010). *Universidad Virtual de Quilmes*. Obtenido de Universidad Catolica Argentina: <http://bit.ly/2TzbKxc>
- Marques Graells, P. (2001). *La Cultura tecnológica en la Sociedad de la Información*. Obtenido de <http://dewey.uab.es/pmarques/si.htm>
- Muñoz, J. d. (s.f.). *Universidad de Guadalajara*. Obtenido de Construcción de aulas virtuales: impacto en el proceso de formación docente: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/184/199>
- Quintero. (2008).
- Universidad Siglo 21. (23 de Septiembre de 2019). *Seminario Final Modulo 0 Organizaciones*. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/5491/pages/plan-de-intervencion->

modulo-0#org3: <https://siglo21.instructure.com/courses/5491/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>