



Carrera de Licenciatura en Educación.

Trabajo final de Grado.

Plan de intervención.

“Classroom ¿una herramienta tecnológica para poder terminar los estudios secundarios?”

Modelos de aprendizajes innovadores.

Archivero virtual para el I.P.E.M N° 193 José María Paz.

Alumna: Vanzetti, Gabriela Belén.

Legajo: VEDU13273.

DNI:38.3739.934.

Tutor: Soria, Sandra del Valle.

Agosto, 2021.

Índice.

Resumen.....	Página 4.
Introducción.....	Página 5.
Capítulo 1.....	Página 7.
1.1 Presentación de la línea temática.....	Página 7.
1.2 Presentación de la institución.....	Página 9.
1.3 Delimitación del problema.....	Página 12.
Capítulo 2.....	Página 15.
2.1 Objetivos del plan de intervención.....	Página 15.
2.2 Justificación.....	Página 15.
2.3 Marco teórico.....	Página 20.
Capítulo 3.....	Página 27.
3.1 Plan de intervención.....	Página 27.
3.2 Plan de trabajo.....	Página 28.
3.3 Cronograma de actividades. Diagrama de Grantt.....	Página 34.
3.4 Recursos.....	Página 38.
3.5 Evaluación.....	Página 40.
Capítulo 4.....	Página 43.
4.1 Resultados esperados	Página 43.

Conclusiones.....Página 44.

Bibliografía.....Página 47.

Anexo..... Página 51.

Resumen.

En la actualidad se pueden observar dos cualidades que pueden afectar de problema y solución relacionándolos; por un lado está presente en la sociedad Argentina el abandono escolar en educación secundaria, por diversas razones, tales como la necesidad de trabajar, cuidado de hermanos, embarazo, exclusión social, entre otras; pero por más que el abandono escolar esté muy presente en la sociedad, sería un gran error naturalizarlo y dejarlo pasar sin hacer nada para solucionarlo. Y otra cualidad que brinda la sociedad actual es el uso cotidiano de las Tecnologías de la Información y la Comunicación; en escuelas, clubes, bares, plazas públicas se puede encontrar redes de conexión a Internet libre; en escuelas hay computadoras a disposición de los alumnos y por grupo familiar puede encontrarse al menos un celular. De manera tal que fácilmente se puede hacer uso de las tecnologías como una posible solución al problema de trayectorias escolares incompletas. Es decir, incorporar las TIC a lo habitual de las escuelas con el objetivo de brindar la posibilidad a los estudiantes que no pueden asistir a la escuela, por diversas problemáticas, a terminar su escolaridad con flexibilidad de horarios; ya que van a poder ser ellos organizar parte de su cronograma.

Por tanto en el Plan de intervención se presenta una posible solución a las trayectorias escolares incompletas a partir de la incorporación del uso de Classroom para que todos los alumnos puedan continuar sus estudios secundarios a pesar de las adversidades de la vida.

Palabras claves: educación secundaria, trayectorias escolares incompletas, TIC, Classroom.

Introducción.

El presente trabajo se desarrolla en el marco de la materia Seminario Final de la Licenciatura en Educación brindada por la Universidad Siglo21.

El mismo se plantea en contexto, a partir del estudio de la Institución Educativa I.P.E.M N°193 “José María Paz”, ubicado en la localidad de Saldán, Córdoba, Argentina.

Se programa capacitar de los docentes, de los alumnos que están por comenzar su último año de escolaridad, en la plataforma Classroom; con la finalidad de que los estudiantes con mayor vulnerabilidad de abandonar su trayectoria escolar, por la necesidad de trabajar, por ejemplo, puedan acceder al material que carguen los profesores a la plataforma en el horario que ellos puedan, y considerando que la Institución está abierta tanto por la mañana y por la tarde, presenta computadoras e internet, también puedan hacer uso de los bienes escolares, en caso de no contar con alguno de los elementos mencionados.

El Plan de intervención cuenta con 4 capítulos; en el primero se podrá encontrar la presentación de la línea temática, sea ésta modelos de aprendizajes innovadores; la presentación de la institución incluyendo su ubicación, la composición de la comunidad educativa, la historia de las institución, y la misión, valores y visión de la misma. Y también se podrá encontrar la delimitación del problema, que en dicho caso se toma como problemática las trayectorias escolares incompletas.

En el segundo capítulo se desarrollan el objetivo general y tres objetivos específicos; el fin de los objetivos es capacitar a los docentes de los alumnos de sexto año en Classroom para que, en aquellos estudiantes que pelagra su escolaridad completa por la necesidad de trabajar, se les dé la posibilidad de terminarla con la ayuda de la

adaptación de los contenidos al Classroom. También de podrá encontrar la justificación y el marco teórico de dicho plan.

Ya en el tercer capítulo se podrá leer el plan de intervención, el plan de trabajo, contando éste con tres etapas desarrolladas cronológicamente y con una estructura de inicio, desarrollo y cierre. También cuenta con un Diagrama de Grantt y cronograma de actividades; recursos humanos y materiales, contenidos y recursos económicos. Y por último, en este tercer capítulo, se puede encontrar las temáticas de las evaluaciones.

Finalmente, en el cuarto capítulo se encuentran los resultados esperados.

Capítulo 1.

1.1 Presentación de la línea temática.

Modelos de aprendizajes innovadores.

Con el paso del tiempo la sociedad ha ido atravesando distintos cambios desde la alimentación a la forma de relacionarse; desde la vestimenta hasta la forma de vida en general. Pero donde no se han notado muchos cambios es en relación a la educación académica; desde sus comienzos encontramos un docente, portador del conocimiento y alumnos, receptores de los mismos; un aula y un pizarrón. Cursos divididos por edades y docentes golondrinas. A pesar de que la sociedad cambió su estilo de vida, en grandes rasgos, la educación no se ayornó a la demanda de la sociedad cambiante.

Ubicándonos en el año 2021, tenemos que ser consientes de todos los cambios que hemos travesado como sociedad, ya no podemos mirar a un constado y no incorporar a la educación la tecnología, siendo esta parte de la gran mayoría del día de una persona; sabemos que es útil y necesaria, en su justa medida.

Por lo tanto es hora de incorporar las TIC a las trayectorias escolares; utilizándolas para facilitar a la sociedad, facilitar al estudiante al acceso a la educación, ya que por distintos motivos, el alumno, a veces no puede acceder diariamente a la Institución.

Siendo la escuela un espacio obligatorio, gratuito y público de la sociedad, se ve obligada a incorporar las tecnologías al ámbito educativo, con objeto de promover la creación de nuevos entornos didácticos, el cual afecta de manera directa a los actores del proceso de enseñanza y de aprendizaje.

La aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el mundo educativo han posibilitado diversas ventajas en los últimos años en el

contexto de la Sociedad de Información. Estas herramientas propician una mejora, siempre y cuando, se apliquen con la metodología adecuada, por lo que las estrategias metodológicas vinculadas al aprendizaje colaborativo presentan numerosas posibilidades que se ven reforzadas con los recursos que aporta la Tecnología Educativa. A la universalización del uso de las TIC en términos de igualdad, se suma la necesidad de innovar en la integración de éstas al sistema educativo para lograr aprendizajes de calidad: —Así, se plantean nuevas barreras por superar, relacionadas con la democratización, la equidad y la calidad; que deben ser puestas en consideración a la hora de medir el éxito en la innovación TIC de los sistemas educativos. Lugo, (2009, p. 54). Los entornos virtuales de aprendizaje nos ofrecen un sin fin de beneficios en el proceso de aprendizaje personal. Hoy son las nuevas tecnologías las que se encuentran inmersas en nuestra realidad actual y, por ello que existe la necesidad de hacer de estas, una herramienta educativa aplicada al trabajo dentro o fuera del aula. Las oportunidades que ofrece la formación con apoyos virtuales en el campo de la educación son notorios en hechos tales como: flexibilización de los horarios, personalización y autogestión de algunos contenidos y actividades del curso y desarrollo de destrezas tecnológicas, entre otros. Es por ello que, al implementar propuestas educativas innovadoras ante la escasez de espacios para la investigación y capacitación docente, hacen de la educación mediada por tecnología una elección preferencial para la actualización académica y permitiría comprender la necesidad de que en las Instituciones Educativas se lleven adelante experiencias y proyectos de capacitación superando las barreras del espacio y el tiempo.

Por lo tanto, como se dijo al comienzo, ya no podemos mirar a un costado la realidad; las diversas propuestas que ofrece la tecnología, la debemos utilizar a favor

de la formación continua de los estudiantes; evitando así, entre una de las tantas posibilidades, la deserción escolar.

1.2 Presentación de la institución.

Datos generales de la Escuela y su contexto.

Ubicación.

La escuela secundaria de gestión pública, I. P. E. M. N° 193 José María Paz, se encuentra ubicada en Vélez Sarfield N° 647, en el centro de la localidad de Saldán, la cual está a 18 KM de la provincia de Córdoba; y pertenece al departamento Colón. La ciudad está habitada por 10.650 personas según el último censo del año 2010 (Indec, 2010). La misma cuenta con 10 barrios Públicos, y 3 barrios Privados. Dichos barrios se encuentran poblados entre un 70% y un 95% cuyas familias tienen una posición socioeconómica baja en general, salvo la población de los barrios privados que tienen una posición socioeconómica media.

Comunidad educativa.

La institución cuenta con 1 director, 1 vicedirector, 2 coordinadores de curso, 1 secretario, 97 docentes, 2 ayudantes técnicos, 8 preceptores, 2 bibliotecarias, 4 personal de limpieza, 1 quiosquero, 2 personal de PAICOR, y 664 alumnos distribuidos en dos turnos –mañana y tarde– con dos orientaciones: Economía y Gestión y Turismo.

Historia de la institución.

La institución, desde sus comienzos en el año 1965 hasta fechas más actuales ha atravesado múltiples cambios, tanto de gestión como de edificio, por ejemplo. A continuación se presentará un recorrido histórico del I.P.E.M N°193.

Comenzando el recorrido nos ubicamos en el año 1965 que gracias a la acción de un grupo de vecinos y de la Municipalidad, se fundó una escuela secundaria con el objetivo de evitar la dispersión de los jóvenes; en 1966 comienza a funcionar como escuela privada en un edificio prestado por la escuela Nogal Histórico en horario vespertino; con docentes trabajando ad honorem. Ya bautizada José María Paz, en relación con el caudillo cordobés. En el año 1976 se incorporó el quinto año, quedando conformado el ciclo completo y la formación de un Centro de Estudiantes. En el año 1988 la escuela ingresó al ámbito provincial y la prioridad fue la construcción de un edificio propio; ingresando al presupuesto provincial en 1993 y en el mismo año se implementó la Ley Federal de Educación N° 24195. El PEI de la educación se delimitó alrededor de la competencia folclórica.

Conforme avanza el tiempo, y llegando al 1995, la escuela se trasladó a sus propias instalaciones en el terreno ubicado entre las calles Suipacha, Lima Quito y Vélez Sarsfield. Contando con baños, cocina, biblioteca, 4 aulas, 1 oficina. Y a partir de allí se suceden muchos cambios edilicios, reformas estructurales acordes a la necesidad de la institución. Continuando al 2003-2004, última etapa de concreción y reformas edilicias; se reformuló el PEI, gracias a la intervención de todos los integrantes de la comunidad educativa. La escuela ingresó al Programa Nacional de Becas Estudiantiles.

En 2005 se obtiene de un laboratorio de informática de última generación, gracias a que la escuela se incluyó en el Programa Eductrade. Su propuesta fue responder a la demanda social y educativa. En 2008 se obtuvo equipamiento informático, elementos electrónicos para la mejorar los recursos áulicos y dinero para el desarrollo del proyecto institucional, gracias a la participación del Programa de Mejoramiento del Sistema Educativo.

Continuando en el recorrido histórico, llegamos al 2009, la institución participó en el proyecto de mejora del Programa Nacional de Becas de Estudiantes, permitiendo concretar con las tutorías para acompañar la trayectoria escolar. Y también se incorporó los Centros de Actividades Juveniles: organizaciones de tiempo libre educativos. En 2010, la escuela inicia un proceso de reelaboración de su proyecto educativo para dar respuesta a las exigencias de una sociedad en cambio permanente.

Y por último entre los años 2011-2017 se presenta una etapa de grandes remodelaciones edilicias, cambios del personal docente y de proyectos educativos. (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 4).

Misión.

El I.P.E.M; siendo una escuela de educación secundaria con dos orientaciones tiende hacia la formación del estudiante de manera integral y permanente; brindándoles herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico. (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 7).

Valores.

La institución promueve valores de respeto, libertad, tolerancia, empatía, responsabilidad, conocimiento, sentido de pertenencia, igualdad, inclusión y honestidad. (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 6).

Visión.

La institución facilita en el egresado la adquisición de los saberes relevantes para la formación de un ciudadano a partir de la cultura del aprendizaje, del esfuerzo y compromiso personal de su crecimiento y de la formación permanente en beneficio

de su dignidad individual y social. Se trata de afianzar el compromiso social, la comprensión de conceptos aplicados a la vida cotidiana y sus problemáticas para que reconozcan valores universales aplicados en la realidad social, abordada de manera interdisciplinaria. (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 7).

1.3 Delimitación del problema.

Conociendo la ubicación de la escuela, su contexto, su edificio y personal educativo, nos vamos adentrando en la delimitación de una de las tantas problemáticas que presenta el I.P.E.M N°193; uno de ellos es la trayectoria escolar incompleta, encontrando las siguientes causas posibles: abandono, edad elevada, escaso acompañamiento familiar por cuidado de hermanos, trabajos tempranos, cumplimiento parcial de los acuerdos didácticos e institucionales, incipiente trabajo en equipo e integral de los docentes por cursos. UES21 (2019) S.F. Módulo 0. (PI. IPEM 193. Lección 2 Datos Grales. Pág. 139.).

A manera de delimitar el Plan de intervención, el trabajo se centra en la causa de abandono, causado por trabajos tempranos, lo que genera que adolescentes no terminen sus estudios de educación secundaria.

Teniendo en cuenta que en la actualidad la educación se rige la de Ley de Educación Nacional N°26.206, la cual promueve valores de respeto, libertad, tolerancia, empatía, responsabilidad, conocimiento, sentido de pertenencia, igualdad, inclusión y honestidad. Y tiene como propósito brindar educación con calidad y equidad a los fines de materializar los objetivos de inclusión, retención, promoción y finalización de los estudios secundarios de las políticas educativas de la educación pública. Es deber de la escuela, del personal docente para ser más específico, tener en

cuenta lo que plantea la Ley y la necesidad del alumnado. Ser empáticos y tolerantes con los estudiantes implicaría amoldar las prácticas educativas a las necesidades de los alumnos; por lo tanto es deber del docente buscar la forma de evitar, entre tantas cosas, el abandono escolar.

La deserción escolar y el trabajo adolescente son fenómenos complejos, así como multicausales, que se encuentran vinculados. En efecto, varios estudios demostraron la relación del trabajo entre los estudiantes y las tasas de abandono escolar, situación que, en consecuencia, en el futuro muchas veces termina incorporándolos bajo precarias condiciones en el mercado laboral (OIT y UNICEF, 2008; Marsh y Kleitman, 2005). El trabajo infantil coloca fuertes barreras al acceso y permanencia en la escuela, tal como queda reflejado en diversos estudios que constatan de qué manera el trabajo, tanto fuera como dentro del hogar, disminuye la probabilidad de escolarización de niñas, niños y adolescentes, en las zonas urbanas y en las rurales (Murillo Torrecilla y Román Carrasco, 2014; Ray y Lancaster, 2005; Maitra y Ray, 2002).

En el siguiente cuadro se puede analizar, dependiendo de los años escolares, la cantidad de matrículas al comienzo del ciclo y al final del mismo; con un porcentaje de abandono de entre el 9,2 % y el 13 %. Porcentajes muy alto, considerando que la Ley de Educación 26.206 promueve, no solo la inclusión, sino también la permanencia y egreso de todos los estudiantes.

Ciclo lectivo	Matricula inicial	Matricula final	Abandono		P. último día		Aprobación coloquio		Aprobación ex. regular		Repitentes	
			Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%
2014	605	547	55	9,2	270	45	95	16	41	7	122	20
2015	608	549	71	12	249	41	71	12	39	6	102	17
2016	676	611	65	9,6	291	43	127	19	32	5	143	21
2017	665	565	89	13	321	48,27	107	16,09	40	6,01	112	17

Fuente: Giojala, 2017.

(U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 11).

Susana Giojalas, Directora de la Institución, manifiesta, en una entrevista, que los estudiantes le dan más importancia a lo que pueden obtener desde el celular que lo que explican los docentes. (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 14). De manera tal, que aprovechando lo comentado por la directora y asociándolo con la problemática competente, es decir la deserción escolar a causa de trabajos tempranos; se puede entender una herramienta muy útil el celular para estimular y/o adaptar la trayectoria escolar, evitando así el abandono escolar.

Capítulo 2.

2.1 Objetivos del plan de intervención.

Objetivo General:

- ✓ Diseñar una propuesta de capacitación a través de un ciclo de encuentros que les permita a los docentes del último año del I.P.E.M. N° 193 José María Paz, incorporar Classroom con el fin de lograr trayectorias escolares completas en sus alumnos.

Objetivos Específicos:

- ✓ Desarrollar el concepto de Classroom, presentando los beneficios de incluirlo al proceso formativo como herramienta de ayuda, a través de Power Point y ejemplos.
- ✓ Formar a los docentes sobre los usos que brinda el Classroom que son beneficiosos para colaborar en sus tareas mediante la construcción del mismo.
- ✓ Generar espacios de trabajo colaborativo e interdisciplinario entre los docentes de diferentes áreas curriculares, donde se aplique lo aprendido mediante la construcción de una propuesta didáctica a través del Classroom como herramienta de ayuda para la adquisición de aprendizajes dentro y fuera del aula.

2.2 Justificación.

La sociedad Argentina es muy cambiante y diversa, por lo tanto la educación debería adaptarse a los contextos particulares en los que se desenvuelve, atendiendo a las necesidades de las personas que conforman a las instituciones educativas. Mirando las realidades e involucrarse en ella; se puede notar que las tecnologías son parte de las sociedades; y las trayectorias escolares incompletas, también los son, problemática que

presenta la educación Argentina; por lo tanto una manera estratégica de resolver dicha problemática es aliándola con las tecnologías, para que las mismas contribuyan favorablemente en su resolución.

En el año 2006 la Argentina asume el compromiso de que todos los adolescentes y jóvenes del país completen el nivel de educación secundaria como parte de su educación básica y obligatoria. Si bien el acceso a dicho nivel se ha incrementado significativamente en los últimos veinte años, las estadísticas educativas indican que muchos adolescentes y jóvenes tienen aún serias dificultades de permanecer y completar el nivel secundario. (Steinberg, 2014).

Por este motivo se espera que en toda comunidad educativa que está al servicio de la persona y de la sociedad, los derechos esenciales de la naturaleza humana sean respetados, ejercidos y promovidos por cada uno de los actores educativos. (UNICEF, 2008).

Situándonos específicamente en el I.P.E.M. N° 193 José María Paz, reconociendo las trayectorias escolares incompletas de los estudiantes, y teniendo en cuenta, específicamente, una de las causas, que es por la necesidad de trabajar, y a partir de los citados anteriormente; debemos reconocer parte de la realidad: alumnos que por la necesidad de trabajar se ven perjudicados en completar sus estudios secundarios, pero como sujetos de derechos, se les debe garantizar la posibilidad de terminar su escolaridad. A favor, están las tecnologías que pueden brindar una gran oportunidad para adaptar la escuela tradicional a las nuevas necesidades, haciendo uso de las mismas; por lo tanto en el presente trabajo de intervención se busca incorporar el uso del Classroom en los alumnos de 6to año del I.P.E.M. N° 193 José María Paz que no pueden asistir a clases por tener la necesidad de trabajar, mediante la capacitación a sus docentes.

Con lo cual se pretende brindar nuevas y mayores posibilidades de enseñanza-aprendizaje a los estudiantes y docentes del I.P.E.M. N°193 José María Paz, quienes reconocen, también, que los alumnos toman más en cuenta lo que pueden obtener desde el celular, que desde la propia palabra del docente.

Se hace primordial, entonces, diseñar nuevos desafíos, con los cuales se adquiera un compromiso de recorrer el camino que conduzca hacia la universalización de la escuela secundaria y favorezca procesos no solo de inclusión, sino además de permanencia y egreso, a la vez que se redoblen los esfuerzos para lograr aprendizajes de mejor calidad. Así un diseño para la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) realizado de manera crítica, es uno de los aspectos fundamentales para contribuir a la expansión y mejora de la escuela media (Lugo y Kelly, 2011).

¿Qué podemos hacer con Google Classroom?

1. Publicar videos, páginas web, lecturas y otros recursos para profundizar y/o ampliar el material del curso.
2. Reducción de uso de papel, al enviar las asignaciones, tareas, pruebas cortas por la plataforma.
3. Corregir, comentar y asignarle una calificación instantánea al trabajo sometido por el estudiante.
4. Comunicación instantánea con los estudiantes, mediante anuncios públicos, o mensajes privados.
5. Fomentar la participación y discusión fuera del salón de clases.
6. Organizar tareas y trabajos por fecha, y programarlos para publicación en alguna fecha.
7. Crear horas de oficina virtuales.

8. Hacer sondeos en la clase y ver los resultados en vivo para poder auscultar la comprensión del material de los estudiantes.

9. Facilitar asignar la nota final, mediante la creación de un archivo de Excel con todas las calificaciones del semestre. (Mayra Vélez Serrano, 2016, p. 5)

Classroom es un herramienta muy versátil y dúctil, que por sus cualidades resulta de gran utilidad y fácil aplicación para la resolución de las trayectorias escolares incompletas en los alumnos de sexto año del I.P.E.M. N° 193 José María Paz; ya que les va a permitir, a los estudiantes que no pueden asistir a la escuela por la necesidad de trabajar, acceder a la información necesaria para poder continuar sus estudios; es gratuita y pueden acceder desde diversos dispositivos; a la hora que su realidad se los permita. De manera que la capacitación a los docentes en Classroom, le va a dar la posibilidad a más alumnos poder terminar su educación secundaria a pesar de su realidad.

La coyuntura que plantea el uso de las TIC implica una apertura frente a las antiguas limitaciones que establecía la escuela tradicional y fomenta un re direccionamiento de los docentes y responsables de cada establecimiento educativo, con el objetivo de universalizar su acceso y posibilidad a nuevos procesos de aprendizaje. Además, hace hincapié en el lugar central de la enseñanza y la contextualización de los conocimientos en los diversos cambios socioculturales. (Lugo y Kelly, 2011).

En la siguiente tabla se encuentran los resultados obtenidos, de las escuetas que se les realizaron a los alumnos luego de la aplicación del GOOGLE CLASROOM en la asignatura “Tratamiento de Residuos”.

Tabla 1. Resultados de evaluación de la metodología

Según la afirmación:	N° de alumnos que han contestado				
	Completamente en desacuerdo	Bastante en desacuerdo	Indiferente	Bastante de acuerdo	Completamente de acuerdo
Se aprovecha mejor el tiempo en el aula	0	0	1	3	11
El trabajo realizado en clase es más práctico y colaborativo	0	0	2	4	9
Ha aumentado mi interés por la asignatura	0	1	3	6	4
Prefiero el sistema tradicional de clase magistral, en el que el profesor explica los contenidos en clase	10	5	0	0	0
He reproducido los videos varias veces para entender los conceptos	3	1	5	3	3
Los videos complementan la explicación del profesor en el aula	0	0	1	4	10
Los videos me han ayudado para aplicar los conocimientos adquiridos en la práctica	0	0	1	5	9
He podido distribuir el tiempo de estudio con mayor facilidad según mis necesidades	1	1	3	5	5
La plataforma GOOGLE CLASSROOM me ha permitido acceder fácilmente a todos los contenidos	0	0	0	3	12
La plataforma GOOGLE CLASSROOM es muy intuitiva y facilita el trabajo fuera del aula	0	0	0	4	11

(MD. Sampera, 2017, p.8)

En la siguiente imagen se pueden observar los gráficos obtenidos de encuestas realizadas a alumnos que utilizaron Classroom.



Figura 2. Resultados de la encuesta de opinión de los estudiantes con respecto a la implantación del enfoque Flipped Classroom en la asignatura.

(J S Artal Sevil, p. 10)

Por las argumentaciones y resultados citados anteriormente, es menester incluir Classroom a los alumnos del I.P.E.M N°193 que no pueden asistir a la escuela, provocando que terminen su educación secundaria obligatoria, mediante la capacitación a sus docentes; para que éstos brinden más posibilidades y acompañamiento a todos los alumnos.

2.3 Marco teórico.

En la Argentina, la promulgación de la Ley 2006 de la Ley de Obligatoriedad de un nivel ya masificado, pero con dificultades para retener y permitir que sus alumnos egresen puso en el centro de la escena un problema político y pedagógico. Cada nuevo esfuerzo por ampliar la escolarización ha producido nuevos contingentes de niños/niñas, adolescentes, jóvenes, que no ingresan a la escuela, que ingresando no permanecen, que permaneciendo no aprenden en los ritmos y de la forma que espera la escuela, o que, aprendiendo en los ritmos y de las formas en que lo espera la escuela, acceden a contenidos de baja relevancia y ven comprometida su trayectoria escolar posterior debido a los condicionamientos que ello produce sobre sus aprendizajes ulteriores. (Terigi Flavia, 2009).

La fortaleza del patrón organizacional de la escuela secundaria y advierte la complejidad que conlleva la introducción de modificaciones. Aun teniendo en cuenta las restricciones parece existir un importante consenso en que los cambios deberán orientarse en este sentido para hacer posible una escuela inclusora. (Terigi Flavia, 2009).

En términos generales, las transiciones entre niveles son puntos críticos de las trayectorias reales de los alumnos en nuestros sistemas escolares. Por su parte, el nivel secundario, que ha aumentado su cobertura, sigue presentando una serie de fenómenos que hacen que su completamiento sea extremadamente bajo. (Terigi Flavia, 2009).

Los estudiantes ingresan a las escuelas, pero también se debe hacer el esfuerzo que adquieran conocimientos de calidad, significativos y que logren cumplir su trayectoria escolar completa; en muchos casos, se deben modificar los planes tradicionales de cómo enseñar, realizando trayectorias innovadoras para que todos

tengan acceso a la información. Así las estrategias en las prácticas de la enseñanza debe basarse en lograr un aprendizaje significativo, que es aquel que parte de los conocimientos previos que posee el alumno, para arraigar los nuevos que se van a adquirir, Ausubel (1983); plantea que *“el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe, aquí radica la importancia de averiguar sobre esos conocimientos para enseñar nuevos y que se conformen como significativos”*. De modo que los estudiantes de sexto año del I.P.E.M. N°193 José María Paz, son nativos digitales y su escolaridad está avanza, es propicio continuar desde allí, teniendo dos gran potencialidades con el objetivo de que logren finalizar sus estudios. Y tomando el concepto (Skinner, 1970, pág. 23) *“Enseñar a un estudiante es inducirle a adoptar nuevas formas de comportamiento, a actuar de determinados modos en determinados casos”*; de modo que a partir de su último año, el Classroom es una gran posibilidad en los estudiantes que no pueden concurrir a clases debido a su necesidad de trabajar, adquirir nueva forma de adaptar a la escolaridad.

Se hace imprescindible definir innovación educativa como cambio de representaciones individuales y colectivas y de prácticas que es, ni es espontánea, ni casual, sino que es intencional, deliberada e impulsada voluntariamente, comprometiendo la acción consciente y pensada de los sujetos involucrados, tanto en su gestación como en su implementación. (Salinas Ibañez, 2008, pág. 18).

A partir del uso de las TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación) que realizan los docentes, se puede fomentar la motivación en los alumnos, además de otorgarle dinamismo a las clases y hacerlas más enriquecedoras; también los estudiantes pueden acceder a la información en cualquier momento del día y desde diversos dispositivos.

Sabemos que la educación durante años estuvo representada por un modelo tradicionalista en donde el docente era la fuente de información y los alumnos repetían contenidos de manera sistemática; en la actualidad, nada es tan lineal; existen diferentes maneras de abordar la educación y diferentes contextos que impulsan al docente a repensar la metodología estándar. El reto es incluir las TIC como estrategia docente para brindar la posibilidad de que todos los estudiantes puedan acceder a la información y lograr finalizar su educación de manera exitosa.

Desde el enfoque constructivista se concibe al aprendizaje como un proceso activo por parte del alumno, quien constituye activamente el conocimiento mediante la reflexión de su propio aprendizaje. El rol del docente es ser un moderador, coordinador, facilitador, y mediador en ese proceso. Esta teoría se contrapone al aprendizaje memorístico. Por lo tanto, en el caso de los alumnos de I.P.E.M N°193 que no pueden asistir a clases diariamente, es una gran posibilidad brindarles una herramienta novedosa para que puedan estudiar cuando sus tiempos se lo permitan.

Es importante destacar lo que menciona Parra Robledo (2016): Las innovaciones educativas centrados en los estudiantes, mejoran la participación y las opciones de tomas de decisiones, por tanto, promueve igualdad de oportunidades de todos en función del desarrollo de capacidades, sobre todo la autodeterminación del proyecto personal en un sistema educativo centrado en la mejora del aprendizaje, considerándolo agente principal del aprendizaje, sujeto con posibilidades potenciales de toma de decisiones en sus metas y expectativas de vida. (p.2).

El pedagogo David Perkins (2014) señala en un libro reciente que las escuelas deben lograr concentrar sus esfuerzos en garantizar aprendizajes que valgan la pena para la vida que los alumnos atraviesen. Deberíamos estar enseñando a comprender cómo funciona nuestro mundo, cómo empoderarnos para accionar sobre él, cómo desarrollar

un coraje ético que guíe nuestro accionar humano y cómo saber crear nuevos significados para actuar en variadas e inciertas circunstancias. De eso se trata crear capacidades: transmitir el poder del conocimiento. (Perkins, 2014).

Necesitamos docentes-investigadores, eso nos traerá grandes dosis de innovación educativa con sentido. Paulo Freire decía: *“mientras enseño continúo buscando, indagando. Enseño porque busco, porque indagué, porque indago y me indago. Investigo para comprobar, comprobando intervengo, interviniendo educo y me educo. Investigo para conocer lo que aún no conozco y comunicar o anunciar la novedad”* (Freire, 2006).

La innovación busca desnaturalizar, repensar, desmitificar la matriz escolar tradicional para desplegar el aprendizaje en profundidad, que genere capacidades de actuar en los alumnos.

Las TIC son herramientas que posibilitan acceder a la información, registrarla, reproducirla y también producirla. Por consiguiente es menester construir, diseñar, impartir y brindar estrategias pedagógicas implementando las TIC, para propiciar espacios de acompañamiento que favorezcan el aprendizaje.

Hernández (2017) citando a Díaz-Barriga (2013) menciona que: La incorporación de las TIC, a la educación se ha convertido en un proceso, cuya implicación, va mucho más allá de las herramientas tecnológicas que conforman el ambiente educativo, se habla de una construcción didáctica y la manera cómo se pueda construir y consolidar un aprendizaje significativo en base a la tecnología, en estricto pedagógico se habla del uso tecnológico a la educación (p. 329).

La UNESCO (2013), citando a Lugo (2008) comenta que:

La introducción de las TIC en las aulas pone en evidencia la necesidad de una nueva definición de roles, especialmente, para los alumnos y docentes. Los primeros, gracias a estas nuevas herramientas, pueden adquirir mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje, lo que obliga al docente a salir de su rol clásico como única fuente de conocimiento. “Esto genera incertidumbres, tensiones y temores; realidad que obliga a una readecuación creativa de la institución escolar” (p.16).

“El aula invertida o flippedclassroom es un método de enseñanza cuyo principal objetivo es que el alumno/a asuma un rol mucho más activo en su proceso de aprendizaje que el que venía ocupando tradicionalmente” (Berenguer, 2016: 1466). En definitiva, supone una inversión con el método anterior (Wasserman, Quint, Norris y Carr 2017), donde los alumnos y alumnas estudiarán por sí mismos los conceptos teóricos que el docente les facilite y el tiempo de clase será aprovechado para resolver dudas, realizar prácticas e iniciar debates relevantes con el contenido. Una reflexión relevante sería la de la autora Esteve (2016), que cita: “En cualquier oficio, si uno va trabajando y analizando lo que hace bien, lo que hace mal y va limpiando, irá mejorando. Si sólo trabaja y no hace balance de lo que ha hecho, seguirá siempre igual por muchos años que pasen. Pero esto no es distinto de otras profesiones” (p.77). Además, FlippedClassroom puede ser aplicado en todas las áreas curriculares; educación primaria, educación secundaria, educación superior e, incluso, educación para adultos (Blasco, Lorenzo y Sarsa 2016).

En concordancia con esto, Batista (2018) señala que: “Se trata de una plataforma en línea con su correspondiente aplicación móvil gratuita, lo que facilita su utilización mediante acceso web y también desde dispositivos móviles con sistema operativo Android o bien iOS [...] la disponibilidad de una app contribuye mucho a la

comunicación en tiempo real entre todos los participantes de los cursos'' (Plataforma + app, párr. 3).

Por lo cual se puede deducir que esta plataforma es de fácil acceso a cualquier persona que cuenta con un celular o computadora portátil o de escritorio, con conexión a internet, lo que hace que se esté en constante comunicación e interacción entre los que la utilizan. Y ubicándonos en los estudiantes de sexto años del I.P.E.M N° 193, si alguno no posee acceso a internet desde su casa, puede asistir a la institución, a bares, redes públicas, por ejemplo.

A continuación se citarán ventajas a la hora de implementar Classroom:

- El ingreso y la configuración es fácil de hacer. Los docentes pueden crear y configurar una clase, en la cual pueden matricular muchos estudiantes y hacer tutorías compartidas al poder invitar a otros docentes. Con todo ello, pueden compartir información, notificaciones, hacer preguntas y asignar tareas.
- Es mucho más ágil. El sistema permite la orientación y creación de clases de manera fácil, ahorrando tiempo y sobre todo papel. Permite organizar todo de forma centralizada.
- Ahorra tiempo y papel: los profesores pueden crear clases, distribuir tareas, comunicarse y mantenerlo todo organizado en un único lugar.
- Ofrece un sistema de comunicación y comentarios, le permite enviar notificaciones e iniciar debates inmediatamente. Los alumnos pueden compartir los recursos entre sí e interactuar en el tablón de anuncios o por correo electrónico y proporcionar comentarios y puntuar los trabajos directamente y en tiempo real.
- Funciona con aplicaciones que ya utiliza: Classroom funciona con Documentos y Formularios de Google, Calendario, Gmail y Drive.

- Es asequible y seguro: Classroom es un servicio gratuito.
- Protege los datos privados, tanto de docentes como de estudiantes y no genera publicidad emergente o spams. (Manual de Classroom para docentes, p. 2-3).

Poniendo en contexto la problemática de las trayectorias escolares incompletas en los estudiantes del I.P.E.M. N°193, y por la ductilidad del Classroom, es un gran opción su utilización para que el docente cargue toda la información a enseñar allí y el estudiante puede acceder a la hora que pueda y desde el dispositivo que tenga, con el objetivo que pueda terminar su educación secundaria.

Capítulo 3.

3.1 Plan de intervención.

A continuación se presentará el plan de acción para ser aplicado en el Instituto José María Paz N°193; específicamente para los docentes que desarrollan sus clases en los sextos años de la Institución, con el objetivo de aplicar Classroom en sus clases para poder brindar otra posibilidad a sus estudiantes que por razones laborales no pueden terminar sus estudios.

Cada etapa se desarrolla en la sala multimedia de la Institución; a cargo de la Licenciada en Educación, quién diseñó el proyecto contextualizado a la problemática.

El Plan consta de 3 encuentros; se realizarán dos encuentros en el mes de Febrero; el primer encuentro será en la primera semana del mes, el segundo en la última semana del mes y el tercer encuentro la tercera semana del mes de Marzo. Dicha organización fue pensada de manera tal ya que en Febrero comienzan las mesas de exámenes, por tanto las docentes se encuentran en la Institución, pero antes del comienzo del ciclo lectivo, así se puede adquirir los conocimientos pertinentes para cuando comiencen las clases. El encuentro del mes de Marzo fue dispuesto de manera tal que las docentes puedan recabar la información necesaria de los alumnos para poner en marcha el Plan de intervención.

Cada encuentro no dura más de una hora y cuarto aproximadamente; son dinámicos y funcionales al contexto, de manera tal que finalizado el ciclo de encuentros, los docentes ya tendrán un proyecto armado y empezado; tiempo que en algún momento tenían que invertir.

Los encuentros estarán a cargo de la Licenciada en Educación, quien diseñó cada jornada con dinámicas de exposición oral, acompañadas de diapositivas; actividades tanto de creaciones como evaluativas, con la finalidad de que los encuentros sean atractivos, que los docentes sean partícipes de sus aprendizajes y que se los apropien. Cada encuentro también, fue pensado con la finalidad de que los asistentes se lleven conocimientos prácticos listos para aplicar.

Participantes: docentes de sexto año de todas las asignaturas.

División: “A” del turno mañana y “A” del turno tarde.

Duración del proyecto: 3 encuentros; 2 en Febrero, 1 en Marzo. Una hora en promedio, por encuentro.

Ubicación: sala Multimedia.

3.2 Plan de trabajo.

ETAPA 1: ¡Me conozco, te conozco!

- Objetivo general del encuentro: reflexionar sobre las prácticas áulicas en contexto, dar a conocer la plataforma Classroom y los beneficios de incorporarlo. Ejemplos.
- Tipo de estrategia: Presentación grupal, reflexión, toma de nota, creación de herramientas, juego.
- Recursos: computadoras, celulares, hojas, útiles, Power Point, proyector.
- Participantes: todos los docentes de sexto año.
- Duración: 1 hora y cuarto, aproximadamente.

INICIO:

Al entrar a la Sala multimedia los asistentes deben agarrar una tapita de color al azar, que se encuentran ubicadas al lado de la puerta de entrada, y ubicarse en el lugar que deseen dentro de la Sala.

Ubicados todos los asistentes, se presenta la capacitadora de manera oral, y reparte una hoja A4 que contiene espacios para completar con la información solicitada.

Actividad 1: ¡Que se arme grupo! ANEXO 1. En dicho anexo se encuentra la hoja A4 con la actividad, junto a su explicación.

Una vez terminada la presentación reflexiva, la Licenciada indicará que se deberán agrupar según el color de tapitas les haya tocado. Con el objetivo de que se desestructuren los grupos típicos de los asistentes, generar un vínculo con otros docentes que por lo general no se comparte tiempo, de manera tal que puedan intercambiar opiniones y conocimientos con personas que por lo general no lo hacen.

Una vez formado los grupos por color deberán prender las computadoras personales y sus celulares; quien no haya traído su computadora, puede usar una de la Institución.

DESARROLLO:

La asesora comenzará a explicar el concepto y los beneficios de utilizar Classroom de manera oral pero ayudándose de la proyección de un Power Point, herramienta útil para seguir el orden establecido de los conocimientos a transmitir y para que los docentes visualicen las palabras claves. Y dos ejemplos de resultados de su aplicación en distintas instituciones, los cuales serán comentados de manera oral.

Los asistentes deberán tomar nota, con sus útiles o directamente en un Word de su computadora. Enlace para acceder al Power Point:

<https://drive.google.com/file/d/1XDg7TGPqiHVuCLBlk89feJP5XWGeQczj/view?usp=sharing>. ANEXO 2.

Actividad 2: ¡Comencemos a crear! Luego de dicha exposición, la asesora comentará que llegó el momento de armar una cuenta de Gmail. Se continuará la capacitación con la explicación de cómo confeccionar un Gmail, ya que es condición tener una cuenta para usar Classroom; la Licenciada guiará la actividad con diapositivas que contienen imágenes de cómo confeccionarlo, acompañando con exposición oral.

Enlace para acceder al Power Point:
https://drive.google.com/file/d/1iwN_Uz4cR3oBmGtGTPw_QdeX7gi4zy4P/view?usp=sharing

Para más información, se puede dirigir al ANEXO 3.

Actividad 3: ¿Listos? ¡Ya! A continuación se presentará una actividad para jugar poniendo en práctica todo lo visto en el encuentro. La capacitadora les facilitará un enlace para realizar una actividad recreativa y evaluativa; cada asistente deberá participar con la información que se les brindó para responder de manera correcta. La aplicación para jugar se llama Kahoot. También se propone dicho juego para que los docentes lo tomen como actividad con potencial para implementar con sus alumnos.

<https://create.kahoot.it/details/d10d3ed8-ab8f-4d95-9559-34f0929f40a2> ANEXO 4.

CIERRE:

Actividad 4: “mándamelo por Gmail”. A modo de cierre y evaluación, cada asistente deberá enviar un mail a la asesora con la toma de notas que realizó, desde su nueva cuenta de Gmail. De manera tal que quede asegurado que el asistente realizó el Gmail, sabe usarlo y demuestra que estuvo presente en la jornada.

La asesora despedirá a los asistentes dándoles las gracias por su presencia y participación.

Al salir, la Licenciada indicará que deberán completar la información solicitada de la asistencia; y pedirá que completen la información del celular, para crear un grupo de WhatsApp ya que es por ese medio que enviará la información que fueron desarrollando; explicando también que es otra vía útil para comunicarse con los alumnos. Por WhatsApp se enviarán los links de los Power Point y documentación ampliada. ANEXO 5.

ETAPA 2: ¡Queremos saber más de vos!

- Objetivo general del encuentro: aprender sobre más beneficios del uso del Classroom y aprender a elaborar uno.
- Tipo de estrategia: toma de nota, creación un Classroom.
- Recursos: computadoras, celulares, hojas, útiles, Power Point, proyector.
- Participantes: todos los docentes de sexto año.
- Duración: 1 hora, aproximadamente.

INICIO:

Todos los asistentes deben ingresar a la sala multimedia y ubicarse donde lo prefieran; preparar las computadoras y útiles habituales.

La asesora saludará a los asistentes y les preguntará como se encuentran y si pudieron repasar, transferir la información y/o explicar a alguien lo dado en la clase pasada; a modo repaso y de poner en clima al encuentro.

Actividad 1: “¿Reflexionamos?” A continuación la asesora leerá una situación problemática, y se debatirá al respecto. La asesora guiará la reflexión/debate.

En el ANEXO 6 podrás encontrar más información al respecto.

DESARROLLO:

Para continuar con la capacitación, la Licenciada continuará explicando sobre los beneficios del uso de Classroom con la ayuda de un Power Point.

Se invita a los docentes a participar, hacer preguntas o aportar información que conozcan.

Actividad 2: “¡Sigamos creando!” Una vez terminada la exposición, la Licenciada comentará que es hora de crear un Classroom, de aplicar todo lo que se fue aprendiendo. Mediante la ayuda de un Power Point se expondrán los pasos para confeccionar uno. La asesora irá relatando los pasos y ayudando a quién lo vaya necesitando.

En el siguiente enlace, también se lo puede encontrar en el ANEXO 7; se encuentran beneficios del uso del Classroom y el paso a paso para su elaboración.

<https://drive.google.com/file/d/1u0dsbbjUttBzqJtYEFXtuFgDBtkWhKOG/view?usp=sharing>

Actividad 3: “Encadenados” Juego en cadena. Una vez terminado el Classroom, la Licenciada en Educación propondrá, que cada docente, haga una pregunta sobre la temática en un papel y dicho papel será entregado al compañero de al lado, quien la deberá responder la pregunta que hizo el compañero; con el objetivo de divertirse, evaluar y proponer una actividad que pueden realizar con sus alumnos.

CIERRE:

Actividad 4: “Técnicamente”. La última actividad de la jornada será la elaboración de un cuadro de Excel, el mismo deberá contar con espacios para nombres y apellidos, y casilla de correo electrónico de los alumnos, número de teléfono, por ejemplo. Para que los docentes vayan recabando información de sus alumnos, de manera tal que la

próxima clase puedan ser utilizados para continuar con el objetivo final de los encuentros.

Al salir de la sala, cada docente deberá firmar la asistencia.

ETAPA 3: ¡manos al teclado, mente en los alumnos!

- Objetivo general del encuentro: construcción de una propuesta didáctica donde se aplique lo aprendido.
- Tipo de estrategia: creación de un proyecto y de un Classroom con los alumnos.
- Recursos: computadoras, celulares, hojas, útiles, Power Point, proyector.
- Participantes: todos los docentes de sexto año.
- Duración: 1 hora y cuarto, aproximadamente.

INICIO:

Una vez que estén todos los asistentes dentro de la sala multimedia, la asesora saludará y les dará la bienvenida al último encuentro que compartirán; agradeciendo también por la voluntad de asistir y participar.

Actividad 1: “Recordar para repensar”. Como se trata de una capacitación en contexto; la Licenciada presenta información de Proyectos Educativos que se presentaron en el I.P.E.M N°193 con el objetivo que los recuerden, se hagan aportes de cómo se llevó a cabo, si participaron, cuáles fueron las fortalezas y debilidades de los proyectos.

ANEXO 8: enlace del Power Point y guía de preguntas.

<https://drive.google.com/file/d/1jay287INOrKcnTKmMPhfaim2QVT2bJk5/view?usp=sharing>

DESARROLLO:

	Gmail".							
Segunda etapa	ACTIVIDAD 1: ¿Reflexionamos?							
	ACTIVIDAD 2 : Sigamos creando							
	ACTIVIDAD 3: Encadenados							
	ACTIVIDAD 4: Técnicamente							
Tercer etapa	ACTIVIDAD 1: Recordar para repensar							
	ACTIVIDAD 2: Mente abierta							
	ACTIVIDAD 3: ¡Google, te exprimimos!							

Cronograma.

1er semana de Febrero	ETAPA 1: ¡Me conozco, te conozco!				
	Secuencia didáctica	Objetivo	Recurso	Tiempo	Evaluación
INICIO	*Tapitas organizadoras: al ingresar, cada asistente, agarra una tapita de cualquier color.	Formar grupos por colores de manera al azar para que los docentes socialicen con otros que habitualmente no lo hacen.	Tapitas de gaseosas.	3 minutos.	No presenta instancia evaluativa.
	* Actividad 1: Remera reflexiva: cada docente deberá completarla conscientemente.	Que el asistente reflexione quien es; que se reflexione sobre los temas académicos, lo que queremos para los estudiantes. Y pensar como contribuir en el alumno del futuro.	Hoja A4 con la actividad. Lapicera.	12 minutos.	Se tomará en cuenta la reflexión y comentarios de los asistentes.

DESARROLLO	*La disertante expondrá de manera oral y con la ayuda de un Power Point información sobre Classroom. los asistentes deberán tomar nota.	Dar a conocer aspectos sobre Classroom, y la toma de nota tiene el objetivo de recabar información útil y para que el docente esté más atento.	Proyector. Power Point. Útiles. Computadora.	20 minutos	No presenta instancia evaluativa.
	*La disertante, mediante un Power Point, explicará cómo se realiza un Gmail.	Brindar información para crear un Gmail.	Proyector. Power Point.	10 minutos	No presenta instancia evaluativa.
	*Actividad 2: cada asistente deberá confeccionar un Gmail.	Aprender hacerlo para poder enseñarlo también.	Celular o computadora.	10 minutos	Creación de un Gmail.
	*Actividad 3: juego de preguntas y respuestas con la App Kahoot.	Pensar en lo que se aprendió y conocer una aplicación para aplicar con sus alumnos	Celular o computadora.	10 minutos	Corroborar que se haya aprendido.
CIERRE	*Actividad 4: cada asistente deberá enviar un mail con la cuenta nueva a la disertante con alguna información que haya adquirido.	Poner en práctica lo aprendido.	Celular o computadora.	10 minutos.	Comprobar que el asistente haya confeccionado el Gmail, lo sepa usar y demostrar que tomó nota.

4ta semana de Febrero	ETAPA 2: ¡Queremos saber más de vos!				
	Secuencia didáctica	Objetivo	Recurso	Tiempo	Evaluación
INICIO	Actividad 1: Lectura de una situación problemática.	Dar a conocer una forma de trabajo a partir de una situación problemática, reflexionar para entender que hay muchas realidades sociales y abrir caminos para hacer posible las trayectorias escolares completas.	Situación problemática.	10 minutos.	Capacidad de reflexión.

DESARROLLO	*el disertante expondrá más información sobre Classroom guiándose de un Power Point.	Seguir aprendiendo sobre la plataforma	Power Point. Proyector. Computadora.	15 minutos	No presenta instancia evaluativa.
	Se presentará una secuencia de cómo armar un Classroom.	Aprender a armar un Classroom.	Power Point Proyector. Computadora. Celular.	10 minutos.	No presenta instancia evaluativa.
	* Actividad 2: los asistentes deberá crear un Classroom y subir un archivo.	Poner en práctica toda la teoría que se brindó.	Computadora. Celular.	10 minutos.	Comprobar si aprendió a crear un Classroom.
	*Actividad 3: preguntas en cadena.	Realizar preguntas sobre lo aprendido entre todos los docentes.	Papel. Lápiz.	10 minutos.	Corroborar que se haya aprendido; ya que los docentes tienen que elaborar preguntas y responder.
CIERRE	*Actividad 4: crear un Excel.	Completarlo con la información de los alumnos.	Computadora. Excel.	5 minutos.	No presenta instancia evaluativa.

3er semana de Marzo	ETAPA 3: ¡manos al teclado, mente a los alumnos!				
	Secuencia didáctica	Objetivo	Recurso	Tiempo	Evaluación
INICIO	*Actividad 1: presentación de Proyectos Institucionales.	Fuente de inspiración para pensar proyectos para abordar con los estudiantes.	Power Point. Proyector. Computadora.	15 minutos.	No presenta instancia evaluativa.

DESARROLLO	*formar grupos de trabajos para crear proyectos.	Realizar un trabajo colaborativo e interdisciplinario entre docentes de diferentes áreas curriculares, donde se aplique lo aprendido mediante la construcción de una propuesta didáctica a través de Classroom.	Computadora. Experiencias.	30 minutos.	Capacidad de pensar un proyecto pero adaptarlo con Classroom.
	Actividad 2: crear el Classroom con los alumnos.	Avanzar en el trabajo.	Computadora. Classroom.	15 minutos	Sumativa.
CIERRE	*Actividad 3: encuesta.	Evaluar teóricamente lo aprendido.	Encuesta.	10 minutos	Cualitativa.

3.4 Recursos.

Recursos humanos:

- Asesora pedagógica.

Recursos materiales/técnicos:

- Doce (12) Notebooks, insumos propios de la Institución.
- Una (1) sala multimedia.
- Red de internet.
- Sillas para la cantidad de asistentes. (se estiman 20)
- Un (1) proyector; a cargo de la Licenciada en Educación.
- Veinte (20) tapitas de diferentes colores; cuatro (4) rojas; cuatro (4) naranjas; cuatro (4) amarillas; cuatro (4) azules y cuatro (4) verdes. A cargo de la Licenciada en Educación.

- Veinte (20) hojas A4 con la actividad de la remera.
- Celulares personales de todos los asistentes.
- Computadoras personales de los asistentes.
- Cuaderno de notas y lapiceras personales de los asistentes.

Recursos de contenidos:

- Información brindada en los Power Point, diseñados por la Licenciada, sobre Classroom.

Recursos Económicos:

PRESUPUESTO DEL PLAN DE INTERVENCIÓN “INSTITUTO SANTA ANA”		
Recursos	Responsable	Costo
Sala Multimedia	Instituto	Sin importe asignado; inmueble de la Institución.
Sillas	Instituto	Sin importe asignado; pertenecen a la Institución
Internet	Instituto	Suministrado por el consejo de educación.
Notebook	Instituto	12 Notebook que fueron donadas por el Gobierno.
Hoja de asistencia	Instituto	\$5 c/u.

Hojas para tomar nota y lápices	Asistente	Sin importe asignado.
Celulares	Asistente	Sin importe asignado.
Computado portátil	Asistente	Sin importe asignado.
Recursos didácticos (Power Point, tapitas de colores)	Asesora	Sin importe asignado.
Veinte (20) hojas A4 con la actividad de la remera.	Asesora	Sin importe asignado.
Proyector.	Asesora	Sin importe asignado.
Honorarios de la Lic. En Educación	Asesora	La Licenciada brindará su asesoramiento Ad Honorem. A modo de reconocimiento a la institución pública y agradecimiento.

3.5 Evaluación.

Debido a que no hay una única manera de evaluar ni en un único momento, el Plan de intervención presenta continuamente actividades que serán evaluadas, ya que se considera que se debe tener en cuenta el proceso completo y continuo que hacen los asistentes, desde el comienzo de la capacitación hasta un trabajo final.

La evaluación Procesual en su función formativa consiste en la valoración, mediante de la recogida continua y sistemática de datos que sucedan a lo largo del proceso de aprendizaje, del funcionamiento de un programa educativo, del proceso educativo a lo largo de un periodo de tiempo establecido para cumplimentar con de metas u objetivos propuestos. (Arredonde, Diago, 2009).

Permite obtener información del desarrollo del proceso educativo de todos y cada uno de los asistentes a lo largo de la capacitación; de manera tal que se evaluará en toda instancia mediante:

- Registro de asistencias: se contará con una planilla que deberán firmar los asistentes para corroborar su presencia. ANEXO 5.
- Juego de la aplicación Kahoot! ANEXO 4.
- Participación y reflexión, a lo largo de todos los encuentros.
- Creación de una cuenta Gmail.
- Creación de un proyecto y Classroom para llevarlo a cabo.
- Encuesta: es una manera de recabar la información necesaria y útil de manera más dinámica y ágil. Ahorrando papel e implementando herramientas tecnológicas.

A continuación se presenta el enlace:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScp7R-5PhOBKKQmaaqWVjZKHETPKdCoZun7AEvp5_vS8yB0Lg/viewform?usp=sf_link

ANEXO 10.

No hay una única instancia de evaluación, por tanto se podrá clasificar como una evaluación de carácter procesual, dicha evaluación también sirve como estrategia de mejora para ajustar y regular sobre la marcha los procesos educativos (Arredonde,

Diago, 2009). De manera tal, que observando y estando atenta al desarrollo de los encuentros, dicha evaluación va a permitir por ejemplo, modificar los tiempos, hacer más práctica, todo dependiendo de la necesidad de los asistentes.

Capítulo 4.

4.1 Resultados esperados.

Mediante el Plan de intervención, se espera que los docentes de los estudiantes de sexto año del I.P.E.M N°193, logren utilizar de manera práctica la plataforma Classroom con el objetivo de que los estudiantes que no pueden terminar su escolaridad por la necesidad de trabajar, logren finalizar sus estudios secundarios a partir de la flexibilidad, tanto horaria como de la transposición didáctica, y del involucramiento de sus docentes. Es decir, a partir de la capacitación docente, además de que aprendan los beneficios de usar Classroom, que se los enseñen a sus alumnos, se espera la flexibilidad y adaptación de los docentes a las prácticas estructuradas; con el objetivo principal, mediante la adaptación de las clases, de que todos los estudiantes puedan terminar sus estudios secundarios.

Se espera que los docentes logren manipular la plataforma presentada, logren enseñárselas a sus alumnos y éstos, a pesar de no poder asistir a la escuela, puedan terminar sus estudios secundarios haciendo uso de dicha plataforma. Cumpliéndose así uno de sus derechos, derecho a la educación, ya que se les arrebató el derecho a vivir su adolescencia plenamente.

Para el fin del año escolar se plantea el objetivo que todos los alumnos terminen su escolaridad; y con el transcurrir del tiempo, el porcentaje de trayectorias escolares incompletas sea nulo.

Conclusión.

Realizando una revisión a todo el trabajo de intervención propuesto para la capacitación de los docentes de los alumnos que cursan el sexto año del I.P.E.M N°193, se pueden apreciar limitaciones y fortalezas, posibles cambios y mejoras para mayor eficacia en dicha propuesta.

Mediante el conocimiento de la Institución se pudo analizar su historia, el personal que lo conforma, sus proyectos, sus problemáticas, entre otras; datos que se vuelven absolutamente relevantes para realizar un Plan de intervención en contexto. Gracias al conocimiento de la Institución, y partir de un problema, se puede comenzar a proponer posibles soluciones para erradicar la problemática.

En el presente trabajo, se abordan las Trayectorias Escolares Incompletas por la necesidad de trabajar que tienen los alumnos; ante dicha problemática y considerando que las escuelas deben garantizar la educación completa, de calidad y gratuita, ésta tiene el deber de buscar posibles soluciones ante las adversidades que se presentan. Para un problema, pueden existir múltiples soluciones, en este caso se plantea capacitar a los docentes de dichos alumnos en Classroom; plataforma que es propicia ya que es gratis, fácil de usar, se puede acceder desde un celular, se pueden cargar varios archivos, enlaces, videos, actividades, entre otras. Un posible impedimento es que necesita internet para poder utilizarse, pero si el alumno no tiene internet en su hogar, puede ir a la escuela a descargar archivos, también hay plazas y bares con redes libres, de modo que también está en juego la voluntad del alumno.

Se podría, también, capacitar a todos los docentes de la Institución ya que el trabajo adolescente es una realidad de la sociedad actual que atraviesa a muchas franjas etarias, por tanto es muy probable que dicha plataforma pueda ser usada por otros

alumnos y también, al ser el Classroom, un espacio Web muy versátil, se puede implementar para la cotidianeidad de la nueva escuela; siendo útil tanto para los alumnos que no pueden asistir a la escuela por trabajo, o por otras razones, y también puede ser útil para los docentes a modo de organización de todas sus clases y para todos los estudiantes en general.

Así como extender la capacitación a todo el personal docente de la Institución, también se podría agregar una encuesta a fin de año para los docentes que lo aplicaron y para los alumnos que lo utilizaron, preguntando si les fue útil, y si lo toman como una opción para seguir aplicándolo. Y claro está, que otro aspecto a incluir es la visita a la Escuela a fin de año para corroborar que la nueva estrategia haya sido eficaz para disminuir el porcentaje de abandono escolar; que más chicos hayan podido terminar su escolaridad en tiempo y forma.

El I.P.E.M N°193 tiene internet lo cual es una gran ventaja y fortaleza, de manera tal que pueden utilizarse más estrategias didácticas que involucren a las tecnologías, siendo éstas un gran atractivo para los adolescentes y por lo general, los alumnos tienen celular. Una desventaja con la que corre la escuela es que tienen 12 Notebook siendo una cifra muy baja en relación a la cantidad de alumnos que asisten a la escuela; por esto también, el Plan de intervención fue pensado para llevar a cabo en función de un grupo reducido de personas, es decir, en base a los estudiantes del sexto año de la Institución, de manera tal, que si alguno necesita una computadora pueda hacer uso de la misma en algún tiempo libre de su agenda.

Cada encuentro fue pensado de manera tal que todos los docentes se lleven más de una enseñanza, desde lo tecnológico a actividades de reflexión. También se pensó a modo de taller para que los docentes sean activos y partícipes de sus aprendizajes; y

además se planteó de dicha manera con la finalidad de que aprendieran activamente, de manera tal que se lo pudieran enseñar a sus estudiantes.

Bibliografía.

Arredondo Santiago, Diago Jesús. Evaluación educativa de aprendizajes y competencias. (2009) Pearson. Recuperado de: <file:///G:/4to%20SEMESTRE/SEMINARIO%20FINAL/Evaluacion%20Educativa%20de%20Aprendizajes%20y%20Competencias%20-%20Santiago%20Castillo%20-%201ra%20Edicion.pdf>

Ausubel, D. (1983). Teoría del Aprendizaje Significativo. *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2° Ed. TRILLAS México. P.2. doi: http://www.academia.edu/download/38902537/Aprendizaje_significativo.pdf

Bates, A.W (Tony). (2015) La Enseñanza en la Era Digital. Una guía para la enseñanza y el aprendizaje. Asociación de Investigación Contact North.

Batista, A. (3 de enero de 2018). *Google Classroom: Qué es, cómo funciona y cuáles son sus características principales*. *Didáctica y TIC. Blog de la Comunidad virtual de práctica "Docentes en línea"*. Recuperado de: <http://blogs.unlp.edu.ar/didacticaytic/2018/01/03/google-classroom-que-es-como-funciona-y-cuales-son-sus-caracteristicas-principales-parte-1/>

EDUTECH. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. ISSN 1135-9250 Núm. 59 / Marzo 2017. Recuperado de: https://zagan.unizar.es/record/60921/files/texto_completo.pdf?version=1

Freire P. Pedagogía de la autonomía. Saberes necesarios para la práctica educativa. México. Siglo XXI, 2006.

Implementación de la plataforma GOOGLE CLASROOM en la asignatura “Tratamiento de Residuos” para la realización de experiencia de clase inversa. Universitat politécnica de valencia. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/105874/6818-17342-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Instituto universitario Pascual Bravo. Manual de Classroom para docentes. Recuperado de: http://pascualbravovirtual.edu.co/estrategia_digital/doc/Classroom%20Docentes.pdf

Lugo, M. y Kelly, V. (2011). *La matriz TIC Una herramienta para planificar las Tecnologías de la Información y Comunicación en las instituciones educativas*. Recuperado de: https://oei.org.ar/ibertic/evaluacion/sites/default/files/biblioteca/27_la_matriz_tic_herramienta_para_planificar_en_instituciones_educativas.pdf.

Mayra Vélez serrano./2016/ googleclassroom en la enseñanza. Manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso.

Murillo Torrecilla y Román Carrasco, 2014; Ray y Lancaster, 2005; Maitra y Ray, 2002. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/MaribelJimenez3/publication/286878958_Asistencia_escolar_y_participacion_laboral_de_los_adolescentes_en_Argentina_el_impacto_de_la_Asignacion_Universal_por_Hijo/links/566eca2808aea0892c52a95b/Asistencia-escolar-y-participacion-laboral-de-los-adolescentes-en-Argentina-el-impacto-de-la-Asignacion-Universal-por-Hijo.pdf

OIT y UNICEF, 2008; Marsh y Kleitman, 2005. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/MaribelJimenez3/publication/286878958_Asistencia_escolar_y_participacion_laboral_de_los_adolescentes_en_Argentina_el_impacto_de_la_Asignacion_Universal_por_Hijo/links/566eca2808aea0892c52a95b/Asistencia-

[escolar-y-participacion-laboral-de-los-adolescentes-en-Argentina-el-impacto-de-la-Asignacion-Universal-por-Hijo.pdf](#)

ONU. (2013) Declaración universal de los derechos humanos Recuperado de <http://www.un.org/es/documents/udhr/>

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. EL MODELO FLIPPED CLASSROOM. (2017) Cristian Aguilera-Ruiz, Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349853537027.pdf>

Salinas Ibañez, J. (2008). *Innovación Educativa y Uso de las Tic*. Isla de la Cartuja: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE ANDALUCÍA.

Skinner, B. F. (1970). *Tecnología de la Enseñanza*. Barcelona: Labor. Recuperado de: http://www.conductitlan.org.mx/02_bfskinner/skinner/3.%20b_f_skinner_tecnologia_de_la_ensenanza.pdf

Steinberg, C. (2014). Abandono Escolar en las Escuelas Secundarias Urbanas de Argentina: Nuevos Indicadores para el. *EducationPolicyAnalysis Archives/Archivos*, 3.

Terigi F. (2009) El fracaso escolar de la perspectiva educativa psicoeducativa. La Revista Iberoamericana de Educación. (O.E.I) N°23 ¿Equidad en la Educación?

Terigi, F. (2009) *Trayectorias escolares* P. 23. Recuperado de: http://www.ieo.edu.ar/promedu/trayescolar/Las_Trayectorias_Escolares_Flavia_Terigi.pdf

U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPeM N°193"Jose María Paz". Lección 2; 4; 5; 6; 7; 14. Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>.

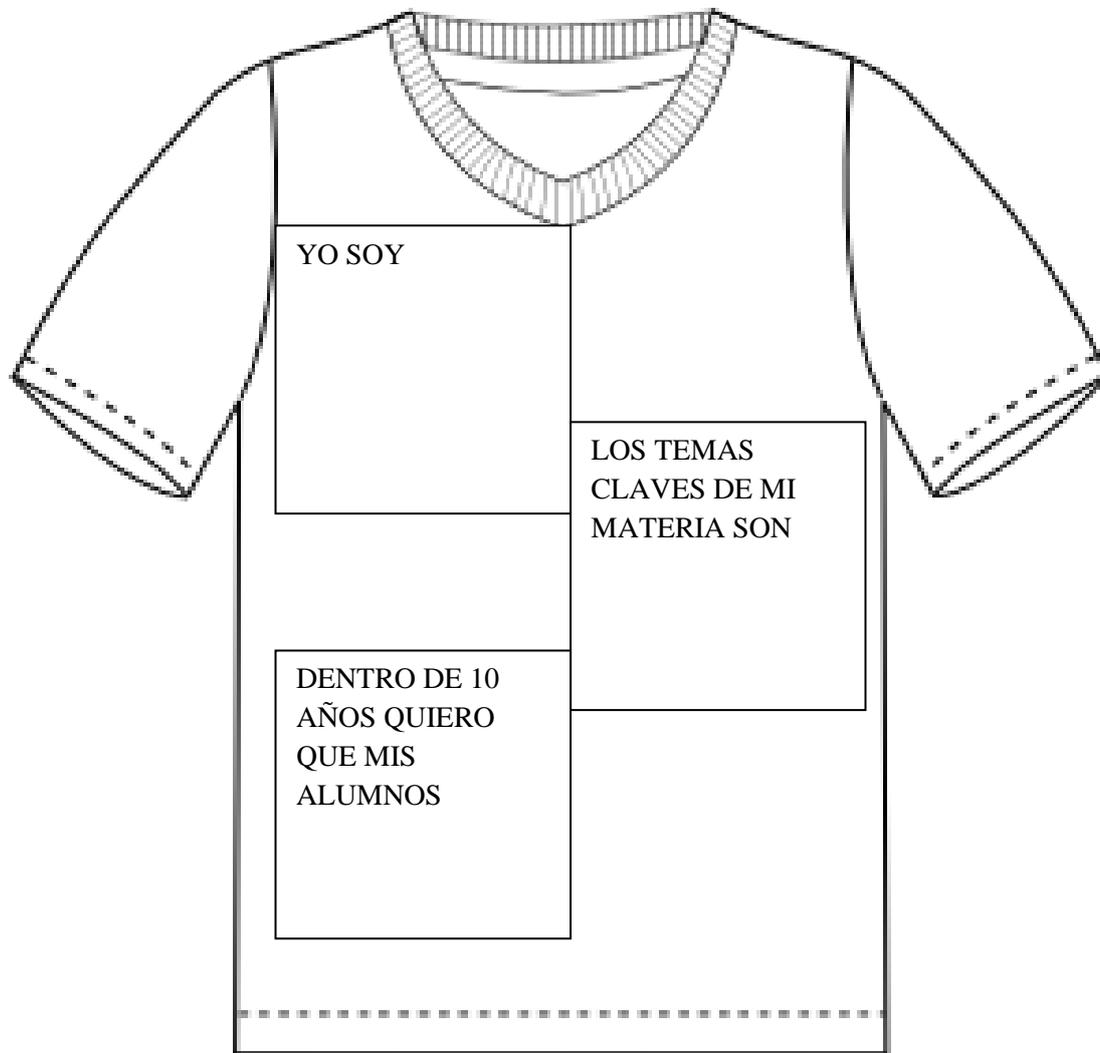
U.E.Siglo21, 2019, SF. Plan de intervención. Recuperado de:
<file:///C:/Users/Equipo/Downloads/Modelos%20de%20aprendizajes%20Innovadores.pdf>

UNICEF. (2008). Un enfoque de la educación para todos basado en los derechos humanos. Nueva York: UNESCO, UNICEF. Recuperado de
<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001588/158893s.pdf>

Anexo.

Anexos: **PRIMER ENCUENTRO.**

- 1) ANEXO 1: Actividad 1: ¡Que se arme grupo! Remera representativa.



El objetivo es plantear una presentación reflexiva para poder socializar, encontrando, entre los asistentes, puntos en común y distintos; detenerse a pensar quién es uno; y se espera que las preguntas 2 y 3 tengan respuestas sin relación y contrastadas; ya que por más que se enseñe las Leyes de Mendel, por ejemplo, se espera que los alumnos sean buenas personas dentro de 10 años; de modo que en dicha construcción están los docentes como posibles referentes, y para que sean buenas personas hay que darles la posibilidad. Enseñar desde la empatía, el respeto y compromiso.

Se expondrá de manera oral lo que respondió cada asistente y se reflexionará sobre el contraste entre las preguntas 2 y 3.

La disertante habrá preguntas de guías, como por ejemplo: ¿Me importa más que sepan las capitales de Europa o que no roben? ¿Quiero que los alumnos terminen la escuela por obligación y rechazo o quiero que su trayectoria escolar sea valorada y significativa? ¿Cómo vamos a contribuir en que todos los estudiantes tengan la posibilidad de terminar su escolaridad de manera significativa? ¿Están dispuestos a esforzarse para hacer algo más por sus alumnos?

2) ANEXO 2: Enlace para acceder al Power Point de la primera capacitación:

<https://drive.google.com/file/d/1XDg7TGPqiHVuCLBlk89feJP5XWGeQczj/view?usp=sharing>.

En el citado Power Point se puede encontrar información sobre el Classroom y dos imágenes de ejemplos de resultados de aplicación de Classroom, la Licenciada los comentará oralmente, como testimonio de la utilización de Classroom.

3) ANEXO 3: Actividad 2: ¡Comencemos a crear! Enlace para acceder al Power Point, Gmail.

https://drive.google.com/file/d/1iwN_Uz4cR3oBmGtGTPw_QdeX7gi4zy4P/view?usp=sharing

El objetivo de que el docente confeccione una cuenta Gmail, es para que no sea un mero oyente, que forme parte activa de la capacitación, que adquiera los conocimientos necesarios, también para que se los pueda enseñar a sus alumnos y es una instancia de evaluación. Para la elaboración de la cuenta de Gmail, no solo será de utilidad el Power Point, sino, también la explicación de la asesora.

4) ANEXO 4: Actividad 3: ¿Listos? ¡Ya! <https://create.kahoot.it/details/d10d3ed8-ab8f-4d95-9559-34f0929f40a2>

Sumado a los links de los Power Point se les enviará también más información; como por ejemplo:

- Instituto universitario Pascual Bravo. Manual de Classroom para docentes.
Recuperado de:
http://pascualbravovirtual.edu.co/estrategia_digital/doc/Classroom%20Docentes.pdf
- Implementación de la plataforma GOOGLE CLASROOM en la asignatura “Tratamiento de Residuos” para la realización de experiencia de clase inversa.
Universitat politècnica de valencia. Recuperado de:
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/105874/6818-17342-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Anexos: **SEGUNDO ENCUENTRO.**

6) ANEXO 6: Actividad 1: ¿Reflexionamos?

Situación problemática.

Carlos es el mayor de cuatro hermanos, tiene 17 años. Convive con sus padres y hermanos, son una familia unida y trabajadora; clase económica baja.

Sus días están divididos entre el cuidado de sus hermanos, tarea que comparte con sus padres; trabajar algunas horas al día en el almacén de su tía y pocas horas y energías le queda para asistir a la escuela; de manera tal que por inasistencias ya quedó libre.

Él quiere terminar la escuela pero le es difícil ya que por sus tiempos no puede asistir a clases.

Luego de la lectura, se comenzará con un debate, siendo la asesora mediadora y guía, algunas preguntas serán: ¿podemos brindarle otra posibilidad de clases para que pueda terminar sus estudios? ¿podemos considerar el Classroom como una herramienta útil para este caso? La escuela a la que asiste tiene computadores e internet; ¿se le podría dar la posibilidad de asistir a la escuela en el momento que pueda y hacer uso de dichas herramientas? Como educadores: ¿vamos a dejar afuera un alumno por su situación de vida?

Los objetivos de esta lectura es que se dé a conocer la posibilidad de tomar una situación problemática como una estrategia didáctica para comenzar a desarrollar un tema; y que se comience a pensar la posibilidad de incluir Classroom a la cotidianidad de las clases; ya que la situación problemática, puede ser la realidad de algún alumno.

Considerando que hay chicos que no pueden asistir a la escuela por distintas razones, se puede considerar trabajar con Classroom ya que es fácil de usar y gratis, solo se necesita un celular e internet; y si el estudiante no tiene los elementos se puede

acercar a la escuela y hacer uso de los bienes ya que al tener doble jornada, la escuela permanece muchas horas abierta.

- 7) ANEXO 7: Actividad 2: “Sigamos creando”. Se encuentran beneficios del uso del Classroom y el paso a paso para su elaboración.
<https://drive.google.com/file/d/1u0dsbbjUttBzqJtYEFXtuFgDBtkWhKOG/view?usp=sharing>

Cada docente deberá armar un Classroom, en el cual deberá incluir a la capacitadora y dos docentes más. Y subir un texto.

El objetivo de la actividad es que se haga práctica la teoría, que el docente termine la capacitación y sepa cómo hacer un Classroom y que se los pueda explicar a sus alumnos. También es una forma que tiene la capacitadora de evaluar a los docentes; ir viendo el progreso de cada asistente.

Anexos: **TERCER ENCUENTRO.**

- 8) ANEXO 8: Actividad 1: “Recordar para repensar”
<https://drive.google.com/file/d/1jay287INOrKcnTKmMPhfaim2QVT2bJk5/view?usp=sharing>

La Licenciada, mientras van avanzando con el nombramiento de los Proyectos realizados años atrás en la Institución, irá realizando preguntas guías, tales como: ¿Quién participó de ese proyecto? ¿De qué manera lo llevaron a cabo? ¿Cuáles fueron los resultados? ¿Los estudiantes obtuvieron aprendizajes significativos? ¿Consideran que fue una buena propuesta? ¿Por qué? ¿Qué es lo que más rescatan de dicho proyecto?

El objetivo de la actividad es que se reflexione sobre los proyectos que ya se han realizado en la Institución, de manera que sean una inspiración o fuente de información para pensar un nuevo proyecto para los alumnos de sexto año; para que puedan relacionarse las materias, que se trabaje interdisciplinariamente y se pueda utilizar Classroom para que todos los estudiantes puedan terminar sus estudios secundarios de manera significativa. También para que se planifique de qué manera se van a organizar los turnos para que los estudiantes que no tengan celular o computadora o internet, puedan ir a la escuela a hacer uso de los mismos. Preguntas guías: ¿si el estudiante no tiene los elementos necesarios, que proponemos para ayudarlo? ¿Podrá asistir a la escuela en cualquier horario? ¿Se le dará turno? ¿Deberá estar supervisado?

8) ANEXO 9: Actividad 2: “mente abierta”.

La capacitadora será el intermediario y guía del debate, irá haciendo preguntas tales como: ¿Por qué esa propuesta es la indicada? ¿Se adapta al contexto? ¿Les va a ser útil a los estudiantes aprender eso? ¿Se puede relacionar con la vida? ¿Se puede aplicar usando Classroom? ¿Cómo lo van a proponer? ¿Cómo lo van a evaluar?

Una vez definido el proyecto, deberán crear uno o más Classroom, dependiendo de cómo se llevará a cabo el proyecto, con los estudiantes. Deberán redactar textos explicativos e ir subiendo información.

Dicha actividad tiene el objetivo de poner en práctica todo lo que se fue aprendiendo, que termine la capacitación y los docentes ya tengan en marcha el proyecto con la herramienta Classroom.

9) ANEXO 10: Actividad 3: ¡Google, te exprimimos! La encuesta creada en contexto tiene el objetivo de lograr la reflexión en los docentes.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScp7R-5PhOBKKQmaaqWVjZKHETPKdCoZun7AEvp5_vS8yB0Lg/viewform?usp=sf_link