

**Plataforma classroom influencia en el ámbito educativo en los
estudiantes del centro de admisión y nivelación, Universidad
Técnica De Babahoyo**

*Classroom platform influence in the educational field in the students
of the admission and leveling center, Technical University Of
Babahoyo*

<https://doi.org/10.5281/zenodo.7778940>

AUTORES: Andy Guilbert Bayas Huilcapi ^{1*}
Magdalena Rosario Huilcapi Masacón ²
Nora Úrsula Huilcapi Mazacón ³

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: abayas@utb.edu.ec

Fecha de recepción: 01 / 09 / 2022

Fecha de aceptación: 21 / 11 / 2022

RESUMEN

La presente investigación se centró en los estudiantes del Centro de Admisión y Nivelación de la Universidad Técnica de Babahoyo, cabe señalar que la tecnología de hoy en día ha producido un gran impacto como herramienta en la educación, el uso de las plataformas virtuales como Google Classroom innovando las clases en el aula y motivando las actividades diarias para el mejoramiento la educación tradicional.

^{1*} orcid.org/0000-0003-1334-6089 abayas@utb.edu.ec

² orcid.org/0000-0003-4085-4433, mhuilcapi@utb.edu.ec

³ Universidad Técnica de Babahoyo, nuhilcapi@utb.edu.ec

Como indica García (2020) el empleo de las Tics en la educación se ha vuelto un gran reto para el sistema educativo y por ende para los docentes, constituyéndose en una prioridad el conocer y operar las nuevas herramientas tecnológicas empleadas en el campo educativo. (p.79), según el análisis realizado por Moreira (2017) el uso de nuevos conocimientos y herramientas tecnológicas permiten mejorar el aprendizaje en los alumnos. (p. 2), el objetivo de la presente investigación es conocer la influencia de la plataforma Classroom en el ámbito educativo, así como identificar las características de la misma, se aplicó encuestas a 83 personas mediante un diseño no experimental y tipo de investigación causal por el análisis realizado, se concluye que el uso de aulas virtuales, genera interactividad entre docente - estudiantes y entre estudiantes, de acuerdo a sus capacidades.

Palabras clave: *Educación, motivación, tecnología,*

ABSTRACT

The present investigation focused on the students of the Admission and Leveling Center of the Technical University of Babahoyo, it should be noted that today's technology has produced a great impact as a tool in education, the use of virtual platforms such as Google Classroom innovating classes in the classroom and motivating daily activities to improve traditional education.

As García (2020) indicates, the use of ICTs in education has become a great challenge for the educational system and therefore for teachers, becoming a priority to know and operate the new technological tools used in the educational field. (p.79), according to the analysis carried out by Moreira (2017) the use of new knowledge and technological tools allow improving student learning. (p. 2), the objective of this research is to know the influence of the Classroom platform in the educational field, as well as to identify its characteristics, surveys were applied to 83 people through a non-experimental design, and type of research causal by the analysis carried out, it is concluded that the use of virtual classrooms generates interactivity between teacher-students and between students, according to their abilities.

Keywords: *Education, motivation, technology,*

INTRODUCCIÓN

Google Classroom, de acuerdo al estudio realizado por García (2021) es una plataforma que está basada en un sistema de manejo para el aprendizaje o LMS gratuito, la misma que permite el diseño, desarrollo, implementación, distribución y el registro de actividades de ejecución en línea. En este sentido, Google Classroom proporciona herramientas que facilitan el envío de materiales y beneficia la entrega de trabajos de clase a los estudiantes, adecuando la organización de todos ellos en el Drive del docente, de tal manera que estos se complementan dentro de la G Suite en conjunto con otras herramientas de la nube que permiten mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. De igual manera, promueve el aprendizaje personalizado; es decir, ajustado a los diferentes ritmos de trabajo del aula, al mismo tiempo que genera la interacción social y la colaboración. Sin olvidar que mejora la comunicación entre los principales agentes educativos implicados (profesorado y alumnado). (p 36).

Esta plataforma puede trabajar en conjunto con otras como son Google meet que según lo que explica Salas (2021) es una herramienta que mayor uso tiene para los docentes, alumnos y administrativos por ser práctico y sencillo que ayuda a administrar de manera fácil reuniones con varios participantes, donde con un simple enlace que se comparte con aquellos que tienen que asistir a una reunión, están listos para desarrollar las actividades programadas, a través de videoconferencias con mucha seguridad. (p.1)

Según el análisis planteado por Sánchez (2022) para las clases existen una serie de beneficios que se pueden apreciar y utilizar las cuales están presentes en la plataforma pedagógica utilizada por muchos docentes y alumnos. Fácil configuración: permite a los profesores agregar estudiantes a diferentes grupos mediante la asignación de un código único proporcionado por la plataforma. En cuestión de minutos, los estudiantes pueden inscribirse en el grupo de cada maestro. (p.24)

En la plataforma classroom de acuerdo al estudio llevado a cabo por Batista (2018) indica que se puede evidenciar la organización basada en el curso o la clase representada por medio

del área que es habilitado por el docente en el que posteriormente puede compartir todo tipo de información con sus estudiantes. (p.3)

Ahorrar tiempo: Centraliza los recursos y las herramientas del maestro para que pueda crear, ver y calificar tareas rápidamente desde un solo lugar. Esto puede ahorrar mucho tiempo a los profesores con varios cursos, no tener preocupación ni cansancio extremo por la cantidad de áreas y de estudiantes como indica Ramirez (2018) permite ahorrar el tiempo mejorando la comunicación entre los estudiantes. (p.299)

Organizar: La integración con Google Drive Tool permite a los estudiantes ver todas sus tareas en un solo lugar. La clase puede guardar y categorizar automáticamente todos los problemas en Drive que de acuerdo a Ferrón (2014) es considerada como una herramienta pensada y desarrollada para servir como instrumento de trabajo cooperativo. De hecho, la propia compañía californiana la incluye dentro de su página web dedicada a aplicaciones para uso educativo –Google Apps for Educación puesto que las herramientas digitales y su incorporación son favorable para el aprendizaje de los escolares y seguir compartiendo con sus pares. (p.29)

Mejorar la comunicación: Google Classroom reúne herramientas que permiten la transmisión de la comunicación facilitando la comunicación entre profesores y alumnos. Los estudiantes también tienen la oportunidad de compartir una variedad de recursos digitales, interactuar según la estructura de discusión y compartir ideas.

Disponibilidad y seguridad: Al igual que todos los servicios educativos de Google, Classroom no contiene anuncios que puedan causar virus en su salón de clases y no utiliza ningún contenido. Además, los datos de profesores y alumnos no se utilizan al momento de trabajar en la plataforma Classroom, que de acuerdo con Roda & Luiz (2015) esto mejora sensiblemente la comunicación entre profesores/alumnos y alumnos/alumnos, alcanzando nuevas capacidades tecnológicas tan necesarias en el mundo actual.(p.205)

Elaborar una lección completa: La clase le permite crear tareas, agregar descripciones para cada una, adjuntar múltiples documentos y videos en diferentes formatos y vincular tareas.

Esto le permite crear una lección completa que se almacena en un solo lugar tal como lo menciona Avila (2016) en su estudio donde gracias a que se cuenta con Google Docs., se puede editar y acceder a los documentos desde cualquier lugar, siempre y cuando se disponga de una conexión a Internet y un navegador de Internet.(p.30)

Reducción del fraude: Los estudiantes no intentarán copiar la tarea de sus compañeros porque no todos los documentos cargados en la plataforma están en la carpeta pública, puesto que se pueden crear carpetas personalizadas donde según indica Huaranga (2017) se pueden subir archivos hasta de 10GB de tamaño por lo que existen opciones para individualizar el trabajo que se sube, destacando que la retroalimentación es personal. (p.13)

Deshacerse del papeleo innecesario en casa: Los maestros ya no necesitan descargar las tareas de los estudiantes, llevárselas a casa y revisarlas. Esto se debe a que los estudiantes pueden subir digitalmente a la plataforma. Colabore con los estudiantes: los profesores pueden crear aulas digitales y agregar estudiantes a grupos para compartir notas, documentos o cualquier otra información que traigan a clase. Del mismo modo, los estudiantes pueden compartir información con sus compañeros de clase. Consejería en línea: muchas instituciones tienen consejeros primarios o secundarios (psicólogos). Invita a todos los alumnos a Google Classroom y comparte conversaciones con los padres de los estudiantes ya que en base al estudio llevado a cabo por Bayas & Mora (2019) todo se realiza de forma online desde dónde estén lo cual permite un acercamiento entre ellos y el docente u otras personas de la comunidad educativa. (p.14)

En mención a la investigación realizada por Kassandra & Acosta (2017) se puede explicar el rol que cumplen cada una de las herramientas dentro de la plataforma.

Tablón de Anuncios: Es tomada en cuenta como la parte central de la clase, en donde los alumnos pueden revisar detenidamente la actividad que el docente propone. El docente tendrá la facilidad de elaborar varias actividades, donde Gamboa (2020) en su investigación expresa que este es el espacio que incluye todas las actividades que los estudiantes deben de realizar. (p.1) Basadas en los objetivos que presente la clase, Kassandra & Acosta (2017) mencionan que para visualizar las opciones, es imprescindible posicionarse, sin hacer click, en la pestaña

representada por el signo más (+) en la parte inferior derecha, solamente al pasar el mouse podríamos ver las opciones disponibles, para crearla; entonces sí será necesario dar click sobre ella; las opciones disponibles son:

Crear anuncio: Esta es la sección informativa para el alumno, por medio de la cual el docente puede dar a conocer alguna instrucción, los alumnos en este segmento tienen la posibilidad de comunicarse y trabajar de manera sincrónica con el docente y sus compañeros de clase.

Crear tarea: Dentro de esta sección se envía las instrucciones para que los alumnos realicen, encontramos las opciones para enviar a diversos grupos y alumnos, de igual manera es posible filtrar por alumno, es decir, llevar a cabo una búsqueda personalizada dentro de un mismo grupo, la tarea puede asignarse para unos cuantos como también para todo el curso, se da a conocer el tipo de tarea que deben llevar a cabo, cumpliendo con todas las instrucciones que han sido detalladas para el desarrollo de la misma, así como la fecha y hora de entrega, y el tema al que pertenece. Una de las particularidades innovadoras de la elaboración de tareas es que su publicación puede ser generada para una fecha específica, en otros términos, el docente la puede generar con anterioridad y especificar en la aplicación la fecha y hora en que los alumnos puedan visualizarla. (p.7)

Posteriormente *Kassandra & Acosta (2017)* dan a conocer en su investigación que entre los complementos que se pueden mencionar tenemos uno muy importante como es el de adjuntar archivos en caso que el docente quiera que sus alumnos revisen algún documento y trabajar sobre él, también se pueden tomar archivos desde Drive, la opción también de que los alumnos trabajen sobre algún video pues Youtube es parte de Google, la última opción presentada es añadir enlace, del mismo modo como da conocer en su investigación *Bayas & Mora (2019)* se pueden establecer tareas de acuerdo al contenido del curso y de la web. (p.7)

Crear pregunta: Si el profesor desea recibir información sobre una pregunta en específico puede crear las respuestas de dos maneras, que sea respuesta corta o limitar la respuesta a ciertos parámetros al utilizar una selección múltiple tal como lo da conocer en su estudio *Gamboa (2020)* en donde explica que dependiendo de la duración de la clase tiene como objetivo construir el nuevo conocimiento y las nuevas habilidades del estudiante. Es en ella donde tiene sentido pedirle al estudiante que vea un video de Youtube sobre el tema de clase (incluso un video producido por el mismo estudiante, siguiendo el modelo del aula invertida),

utilizando la opción Material después de dar clic en Crear y luego dar clic en Agregar y seleccionar la opción de Youtube. (p.2)

Reutilizar publicación: Es de mucha utilidad, tal como indican en su investigación Kassandra & Acosta (2017) ya que en la aplicación Classroom es necesario crear clase por grupo, esta opción permite que, al crear los materiales para un grupo, si estos son considerados de gran ayuda dentro de la preparación de los materiales para otros grupos podrán ser reutilizados sin ningún tipo de inconvenientes, reduciendo el tiempo de creación de la clase logrando los mismos objetivos. (p.13)

METODOLOGÍA

El diseño de la investigación es no experimental por lo que se observa el fenómeno tal y como se presenta para luego ser analizado y transversal porque se va medir una o varias características. El tipo de Investigación es de nivel causal por el análisis que se realizó en el centro de admisión y nivelación universitaria, a ochenta y tres personas, se describió cómo el uso de la plataforma virtual Classroom se relaciona con el rendimiento académico de los estudiantes.

RESULTADOS

Se aplicó la encuesta a 83 personas para obtener información sobre la influencia de la plataforma Classroom en el ámbito educativo de los estudiantes del Centro de Admisión y Nivelación de la Universidad Técnica de Babahoyo, las preguntas planteadas fueron:

¿Cree usted que un aula virtual está llevando a realizar un trabajo eficaz en los estudiantes?

Descripción	fi	%
Totalmente en Desacuerdo	8	9.64
Desacuerdo	8	9.64
No Opino	11	13.25

De Acuerdo	29	34.94
Totalmente de Acuerdo	27	32.53
Total	83	100.00

Elaborado por: Andy Bayas Huilcapi

Figura 1

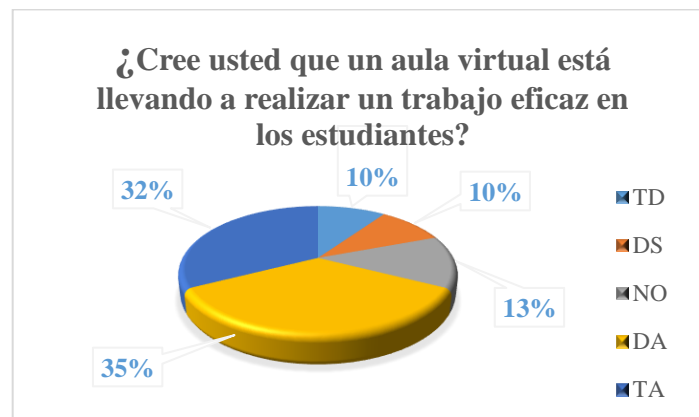


Figura 1
Elaborado por: Andy Bayas Huilcapi

Interpretación:

De acuerdo con los datos obtenidos un 9.64 por ciento, manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo, un 9.64 por ciento están en Desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 13.25 por ciento, prefieren No Opinar, mientras que un 34.94 por ciento están de Acuerdo y finalmente el 32.53 por ciento están Totalmente de Acuerdo con lo manifestado.

Es evidente que la mayoría de los estudiantes del centro de admisión y nivelación universitaria tienen predisposición a trabajar en entornos virtuales, pues consideran que pueden realizar un trabajo eficaz.

¿Cree usted que la participación activa en la plataforma classroom está impulsando la motivación en los estudiantes que permita mejorar su desempeño?

Descripción	fi	%
Totalmente en Desacuerdo	8	9.64
Desacuerdo	5	6.02
No Opino	12	14.46
De Acuerdo	42	50.60
Totalmente de Acuerdo	16	19.28
Total	83	100.00

Elaborado por: Andy Bayas Huilcapi

Figura 2

¿Cree usted que la participación activa en la plataforma classroom está impulsando la motivación en los estudiantes que permita mejorar su desempeño?

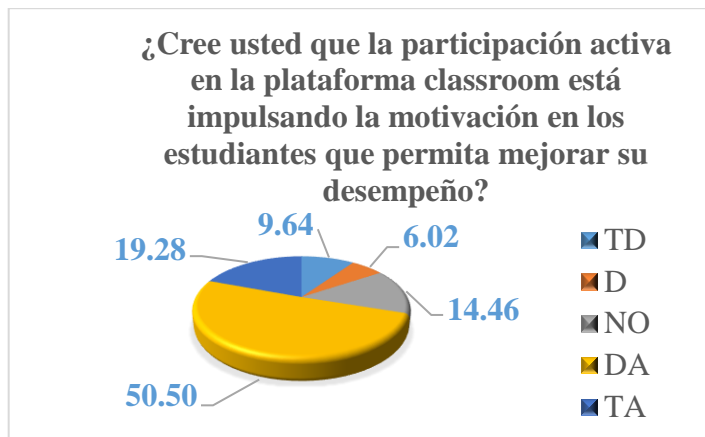


Figura 2

Elaborado por: Andy Bayas Huilcapi

Interpretación:

De acuerdo con los datos obtenidos un 9.64 por ciento manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo y un 6.02 por ciento están en Desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 14.46 por ciento prefieren No Opinar, como el 50.6 por ciento están de Acuerdo y finalmente el 19.28 por ciento están Totalmente de Acuerdo con lo manifestado.

De acuerdo con los resultados obtenidos se muestra que mediante el incremento del nivel de participación se genera una mayor motivación con lo cual se mejora el desempeño estudiantil.

¿Considera usted que la plataforma Classroom permite un manejo flexible en las asignaturas programadas?

Descripción	fi	%
Totalmente en Desacuerdo	2	2.41
Desacuerdo	13	15.67
No Opino	11	13.25
De Acuerdo	40	48.19
Totalmente de Acuerdo	17	20.48
Total	83	100.00

Elaborado por: Andy Bayas Huilcapi

¿Considera usted que la plataforma Classroom permite un manejo flexible en las asignaturas programadas?

Figura 3

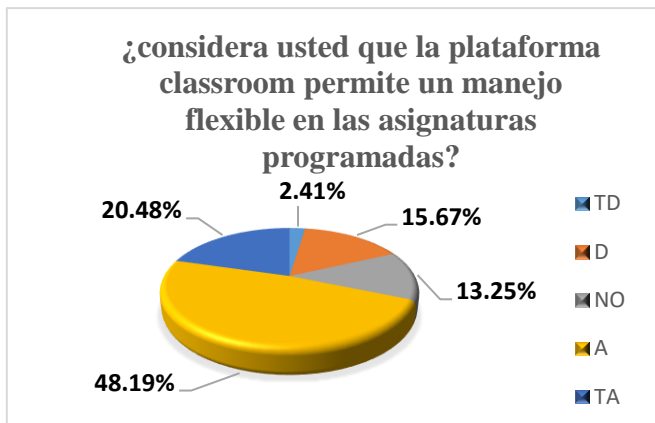


Figura 3
Elaborado por: Andy Bayas Huilcapi

Interpretación:

De acuerdo con los datos obtenidos un 2.41 por ciento manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo y un 15.67 por ciento están en Desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 13.25 por ciento no tiene muy clara tal situación y prefiere No Opinar, mientras que un 48.19 por ciento están de Acuerdo y finalmente el 20.48 por ciento están Totalmente de Acuerdo con lo manifestado.

De acuerdo con los resultados la mayoría de los estudiantes del centro de admisión y nivelación universitaria consideraron que la plataforma Classroom tiene un manejo flexible para todas las asignaturas.

DISCUSIÓN

Del análisis realizado se evidencia la coincidencia entre lo expuesto por Ávila en cuanto a la facilidad de acceder y editar documentos de la misma forma que lo expresa Kassandra & Acosta en cuanto al manejo y edición de los mismos y trabajar sobre ellos, aspecto en el que coincidimos los investigadores.

CONCLUSIONES

El aula virtual genera interactividad entre docente y estudiante, pues le permite al primero gestionar la planificación académica y la ejecución de forma eficaz, supervisando el trabajo del estudiante, el segundo admite con facilidad los comentarios y retroalimentación, participando con dinamismo en las invitaciones al trabajo, demostrándose que el aprendizaje y sus estudiantes están activos.

La aplicación de estrategias metodológicas de acuerdo a los requerimientos de los estudiantes del centro de admisión y nivelación universitaria es clave en este proceso educativo, pues la tecnología le permite desarrollar tareas e interactuar entre compañeros y docente de acuerdo a sus habilidades y capacidades.

Son varios los beneficios y las características de la plataforma, entre ellas se mejora la comunicación, disponibilidad y seguridad, ahorra tiempo, permite organizar la documentación de docentes y estudiantes.

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento especial a los docentes del Centro de Admisión y Nivelación de Universidad por las facilidades y predisposición con la investigación, considerando que este estudio contribuirá al desarrollo del trabajo en el aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Avila, & Giovanni. (2016). *Elaboración de la guía metodológica para el uso de herramientas Web 2.0: Prezi, Gmail, Google Plus (G+), Google docs y Google Drive. para los estudiantes del primero de B.G.U., en la materia de Desarrollo del Pensamiento Filosófico, de la Unidad Educativa.*

<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/13481>

Batista, A. (2018). *Google Classroom: Qué es, cómo funciona y cuáles son sus características principales.* <http://blogs.unlp.edu.ar/didacticaytic/2018/01/03/google-classroom-que-es-como-funciona-y-cuales-son-sus-caracteristicas-principales-parte-1/>

Bayas, A., & Mora, J. (2019). *Desarrollo de un aula virtual utilizando herramientas de*

- google para facilitar la enseñanza en épocas de pandemia. *Dspace Utb*, 18.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7719679>
- Gamboa, M. (2020). *Cómo diseñar tu clase en Google Classroom*. 4.
<http://148.202.167.116:8080/jspui/handle/123456789/3143>
- García-herrera, D. G., Ochoa-encalada, S. C., & Erazo-álvarez, J. C. (2020). *Google Classroom y Flipped Classroom como estrategias educativas en Educación Básica. III*, 77–96.
https://www.researchgate.net/publication/348053780_Google_Classroom_y_Flipped_Classroom_como_estrategias_educativas_en_Educacion_Basica
- García Martín, J., & García Martín, S. (2021). (2021). *Uso de Google Classroom com Plataforma educativa en estudios Universitarios*. 34–39.
<https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/41>
- Huaranga, J. G. (2017). *PAUCARBAMBA , PROVINCIA CHURCAMP Y REGIÓN HUANCVELICA 2017*. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1496>
- Kassandra, N., & Acosta, M. A. Y. (2017). *Ambientes Educativos a Distancia para la Mejora de la Enseñanza : Uso de Classroom*. 4.
<https://www.cagi.org.mx/index.php/CAGI/article/view/163>
- Moreira, M. A. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de La Educación*, 11(12), 29.
<https://doi.org/10.24215/23468866e029>
- Ramirez, E. L. (2018). *Retos de la educación en el siglo XXI*. March, 731–741.
- Roda, E. M., & Luiz, S. S. (2015). *Posibilidades de google drive para la docencia a distancia y en el aula*. 203–220. <https://didacticageografica.age-geografia.es/index.php/didacticageografica/article/view/302/278>
- Salas, J. G. (2021). *Evaluación de la usabilidad percibida de Google Classroom, Drive y Meet en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco durante la pandemia del COVID-19*. 119–137.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8357480>
- Sánchez, A. ferrón L. M. (2014). *Knowledge , evaluation and use , by students , of Google Drive as a tool for cooperative work* *Connaissance , évaluation et utilisation , pars les*

élèves , de Google Drive comme outil de travail coopératif. 23–52.

<https://www.torrossa.com/en/resources/an/3005633#>

Sánchez, L. C., Alicia, M., Calderón, L. H., Montiel, R., Figueroa, D. C., & Elizabeth, C.

(2022). *Herramienta Google Classroom para mejorar el aprendizaje del Área*

Educación para el Trabajo en estudiantes de educación secundaria, Chocope, Ascope

[Nacional de Trujillo]. <https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/19973>