

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA

UNAN-León

Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Carrera de Comunicación Social



Trabajo de Investigación Monográfico para Optar al Título de:

Licenciatura en Comunicación Social

Tema:

Análisis del uso de la plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.

Autoras:

Br. Berrios Caldera Ingrid Laleska

Br. García Pérez Jeniffer Mariana

Br. Torres Morales Elisa Damaris

Tutora:

Lic. Ana Valeska Ramírez Delgado

León, Nicaragua Noviembre 2019

¡A LA LIBERTAD POR LA UNIVERSIDAD!



Análisis del uso de la plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Agradecimiento

A mi madre **Silvia Elena Berrios**, quien es la que ha estado presente en mi educación desde mi temprana edad, en muchos de mis logros se los debo a ella incluyendo este. Me formaste con reglas y algunas libertades pero que al final me motivaron constantemente a ser mejor.

A la señora **Lea Raquel Velásquez** por el cariño, apoyo y comprensión en todo momento que colaboraron en forma importante en la realización de esta tesis.

También a **Yair Eveder Castillo Velásquez** y mi hijo **Dominick Yair Castillo Caldera** por ser el apoyo incondicional desde el inicio de mis estudios.

Caldera Ingrid



Análisis del uso de la plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Agradecimiento

Doy gracias a Dios, por darme la vida y brindarme la oportunidad de finalizar mi carrera universitaria. Su misericordia y sabiduría me han traído hasta donde hoy me encuentro.

A mi madre, Almanubia Pérez, por darme su amor y apoyo incondicional. Mujer valiente, quien ha demostrado ser perseverante ante cualquier dificultad. Gracias a su ejemplo y dedicación, me doy cuenta que la fortaleza de una persona está en querer ser mejor en todo lo que hace y que vale la pena intentar darlo todo, como usted lo ha hecho.

En memoria de mi abuelo, quiero dedicarle este triunfo, porque fue como un padre para mí, nunca olvidaré sus cuidados y atenciones que me dió sin esperar nada a cambio.

A los docentes y personas que me apoyaron durante la finalización de este proyecto.

García Jeniffer



Análisis del uso de la plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Agradecimiento

Doy infinitamente gracias a **Dios** por darme la vida permitirme culminar mi carrera universitaria y darme la sabiduría que solo él la da.

A mi madre **Eloísa Marlene Morales** por ser una mujer luchadora, que siempre estuvo presente en mi educación y motivándome para terminar este logro. La ayuda que me has brindado ha sido sumamente importante. No fue sencillo culminar con éxito este proyecto, sin embargo, siempre fuiste muy motivadora y esperanzadora, ¡Gracias má! ¡Lo logramos!

Martha Morales mi tía le agradezco por cuidarme desde pequeña cuando mi madre se iba a trabajar por aconsejarme por ser también mi segunda mamá.

Torres Elisa



Análisis del uso de la plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Dedicatoria

A Dios:

Por darnos el privilegio de la vida y la bondad de su amor infinito, de darnos salud, sabiduría y la voluntad de esforzarnos día con día, para culminar nuestra carrera universitaria, además de guiarnos con entendimiento durante el proceso de investigación y poder finalizarlo con éxito.

A Nuestros Padres:

Dedicamos nuestra tesis a estas personas maravillosas que con su amor y ejemplo a seguir han cultivado en nosotras el deseo de superación, por motivarnos en cada paso que damos para proseguir a alcanzar nuestras metas. Por cada una de sus palabras que nos alientan y dan la esperanza de emprender sin temor a fracasar. Damos gracias por ser nuestros proveedores en todo tiempo, ya que sin su ayuda no hubiésemos completado este logro.

A Nuestros Maestros:

Por sus conocimientos impartidos e invaluable labor que se ven reflejados a través de nuestro desempeño y triunfos alcanzados, quienes nos enseñaron, guiaron y corrigieron pacientemente, al brindarnos su aporte a nuestro tema de investigación.

Las autoras



Análisis del uso de la plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Tema

Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo - Noviembre del 2019.



Análisis del uso de la plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Problema

¿Cuál es la viabilidad de la plataforma Classroom, como oportunidad de aprendizaje educativa en la gestión de las herramientas digitales para los estudiantes de la carrera de Comunicación Social UNAN-León?



Análisis del uso de la plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Área:

Tecnología de la Información y Comunicación Social (TIC's)



Resumen

En este trabajo investigativo sobre el uso de la plataforma Classroom se reconoce el avance tecnológico que ha diversificado el método de estudio tradicional-digital, para aumentar la productividad de enseñanza-aprendizaje, tal como lo es Classroom, una plataforma virtual educativa que fue implementada en el año 2015 en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua,(UNAN-León), la cual tiene como base, diseñar actividades o tareas en donde los estudiantes extiendan sus habilidades cognitivas, de tal manera que puedan incorporarse al nuevo mundo de la tecnología, pero también se reconoce que no hay mucho manejo o conocimiento sobre el uso de la plataforma, más que por falta de recursos económicos, es porque no están previamente capacitados, lo que cohibe a los alumnos imposibilitando aprovechar al máximo la gestión que permite crear, almacenar y publicar contenido online, para su formación a través de éste método. Se plantea, a continuación, los conceptos más relevantes que se analizaron, tales como: plataformas virtuales y Classroom; de los cuales surgió la necesidad de aplicar una encuesta a los estudiantes y dos entrevistas a dos docentes de la carrera de Comunicación Social, para poder aclarar algunos aspectos como: los conocimientos, habilidades y dificultades que presentan al acceder a la plataforma Classroom, entre otros inconvenientes. Tras recoger los datos necesarios, se concluyó en la investigación monográfica, que, si es necesario adecuar y crear capacitaciones para motivar al alumnado, dado que están conscientes de poder mejorar.

Palabras Claves: Aprendizaje, Plataforma Virtual, Herramienta, Habilidades, Tecnológica.



índice

Introducción.....	1
Capítulo Planteamiento del Problema.....	
1.1 Justificación.....	
1.2 Objetivos.....	
1.3 Vabilidad Técnica y Económica.....	
1.4 Preguntas de Investigación.....	
Capítulo II. Marco Teórico.....	1
2.1 Antecedentes.....	1
2.2 Fundamentación Teórica.....	4
2.2.1 Relación entre las nuevas plataformas y la Comunicación Social.....	4
2.2.2 Diferencia entre plataformas virtuales y Comunicación Social.....	4
2.2.3 Elementos y Características de una plataforma virtual de aprendizaje.....	6
2.2.4 Tipos de herramientas.....	7
2.2.5 Características de Moodle.....	8
2.3 Teorías y enfoques pedagógicos que sustentan el modelo de Flipped Classroom.....	10
2.3.1 Constructivismo.....	10
2.3.2 Flipped Classroom.....	10
2.3.3 ¿En qué consiste el modelo de Flipped Classroom?.....	11
2.3.4 Requerimientos para la implementación de una clase invertida.....	13
2.3.5 Classroom balance inicial a partir de un primer contacto.....	16
2.4 Tipos de aprendizaje que utiliza la plataforma Classroom.....	17
2.4.1 La teoría de David Ausubel y el aprendizaje significativo.....	17
2.4.2 El aprendizaje cooperativo.....	18
2.4.3 El aprendizaje mixto.....	19
2.4.4 La teoría del aprendizaje experiencial.....	19
2.4.5 El aprendizaje invertido.....	20
2.4.6 El diseño instruccional o formativo.....	20



Análisis del uso de la plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



2.5 Marco Contextual.....	22
2.6 Marco Conceptual.....	23
2.7 Hipótesis.....	25
2.7.1 Variables.....	25
2.8 Operacionalización.....	26
Capítulo III. Diseño Metodológico.....	28
3.1 Paradigma de la Investigación.....	28
3.2 Diseño de la Investigación.....	29
3.3 Tipo de estudio.....	29
3.4 Área de estudio.....	30
3.4.1 Área social.....	30
3.4.2 Área geográfica.....	30
3.5 Universo y población.....	30
3.5.1 Universo.....	30
3.5.2 Población.....	30
3.6 Proceso muestral.....	30
3.6.1 Muestra.....	31
3.7 Métodos y técnicas de información.....	31
3.8 Triangulación.....	32
3.9 Plan de tabulación y análisis.....	33
3.10 Procedimientos.....	34
3.11 Presentación y publicación de resultados.....	35
Capítulo IV. Resultados	36
Capítulo V. Análisis de los Resultados.....	60
Capítulo VI. Conclusiones.....	62
Capítulo VII. Recomendaciones.....	64
Bibliografía Web.....	65
Anexos.....	67



Introducción

El mundo ha cambiado muy rápidamente en los últimos años, todos somos conscientes de ello. El principal motor de este cambio, sin duda, es el gran desarrollo tecnológico en el campo de la informática y las telecomunicaciones.

Las relaciones humanas se han re-formulado y la forma en que se emplea la tecnología ha dado lugar a una generación de ciudadanos conocidos como los nativo-digitales, que poseen características propias como la satisfacción de sus múltiples necesidades, haciendo uso de las Tic's, extraen información de múltiples fuentes, procesan mejor la información multimedia que la textual, permanentemente están comunicados, prefieren el acceso hipertextual al lineal, valoran la rapidez de las respuestas y realizan multitareas, entre otras.

Dentro del sistema educativo tradicional, todos estos factores son elementos que dificultan considerablemente la posibilidad de mantener la atención de los estudiantes durante las clases expositivas y conseguir que asimismo sean un aporte a su aprendizaje. Adicionalmente, la sociedad de la información incorpora nuevas exigencias a los profesionales, al decir que las necesidades de formación de los ciudadanos se prolongan más allá de los estudios profesionales y se extienden a lo largo de toda su vida; la formación continua resulta cada vez más imprescindible, por las exigencias de los cambios en los entornos laborales.

Esta demanda implica un reto al sistema educativo en general, ya que exige la incorporación de las Tic's en la formulación y ejecución de innovadores proyectos educativos, esto a su vez necesita del desarrollo de nuevas capacidades y la reestructuración de los procesos de enseñanza-aprendizaje tanto por parte de los docentes como de los alumnos.



Análisis del uso de la plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Los estudiantes deben convertirse en aprendices autónomos a lo largo de toda la vida, por lo cual es necesario implementar en las clases el aprendizaje activo y fomentar en ellas el aprendizaje auto dirigido. Al respecto, se trata de que los alumnos adquieran la habilidad y capacidad de seguir aprendiendo, de poder adaptarse a entornos diferentes. La incorporación de las Tic's en el campo educativo ha permitido eliminar muchas barreras relacionadas al tiempo, la distancia, la condición física, el clima y más aspectos que afectan al proceso educativo tradicional.

Actualmente, los procesos formativos se han transformado en modelos abiertos y flexibles, desarrollados en el ciberespacio, donde el estudiante toma el control del proceso educativo, por lo tanto, el maestro que dicta el curso, deja de ser el centro de este proceso para pasar a serlo el alumno, quien administra su tiempo y demás recursos para alcanzar sus objetivos de aprendizaje.

El uso de las Tic's también permite el trabajo en equipo a pesar de estar fuera del aula y sin importar la distancia. Los cambios que la sociedad actual demanda en los sistemas educativos son muchos y el éxito de ello implica la integración de las Tic's con la pedagogía y la psicología del aprendizaje.

El paradigma educativo tradicional destina al estudiante a un rol pasivo en donde se limita a escuchar las explicaciones del profesor, a memorizar el conocimiento recibido y a aplicarlo dentro de los parámetros dados por el docente, no basta con que el estudiante asista a las clases; éste debe participar activamente en ellas.

El docente debe preparar una serie de tareas guiadas (que podrían ser evaluadas) para que su alumno desarrolle habilidades de trabajo autónomo y en equipo, además, desde luego, del estudio en casa.



Capítulo I. Planteamiento del Problema

1.1 Justificación

El trabajo investigativo se elaboró en la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la carrera de Comunicación Social, a partir del déficit que presentan los estudiantes de la carrera al hacer uso de la plataforma Classroom, este es el primer estudio que se desarrolla con el tema antes mencionado, por lo tanto, es fuente inagotable de investigación.

Actualmente se ha implementado el uso de aulas virtuales como una nueva forma de enseñar, concebida en sus inicios como una manera de ahorrar papel, simplificar tiempo, distribuir tareas, evaluar contenidos y a la vez poder enseñar con menos complicaciones tecnológicas.

Es de suma importancia dar a conocer que, en su mayoría, los estudiantes no están capacitados para explicar el funcionamiento de la plataforma Classroom, debido a que optan a la manera tradicional de aprender por lo que desconocen las ventajas que ésta posee.

Como futuros profesionales, estamos conscientes que este método de enseñanza se introduce en la nueva cultura del conocimiento, puesto que estamos en la era digital y les ayuda a familiarizarse con los nuevos avances que se desarrollan simultáneamente.



Análisis del uso de la plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



La plataforma Classroom puede llegar a ser una “palanca” para la innovación, considerando al alumno el centro del aprendizaje, ante cualquier circunstancias de la vida.



Análisis del uso de la plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



1.2 Objetivos

Objetivo General:

Revelar el uso de la plataforma Classroom, en estudiantes de la carrera de Comunicación Social de tercero a quinto año de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua UNAN-León.

Objetivos Específicos:

- Examinar las ventajas y desventajas del perfil de la plataforma Classroom, para los estudiantes de Comunicación Social de la UNAN-León.
- Determinar las habilidades digitales que los estudiantes de Comunicación Social presentan al momento de la utilización de la plataforma Classroom.
- Demostrar los desafíos que les impide a los estudiantes manejar la plataforma Classroom.
- Especificar los conocimientos que han adquirido los estudiantes de Comunicación Social de la UNAN-León, por medio de la plataforma Classroom.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



1.3 Viabilidad Técnica y Económica

Viabilidad de la investigación. Para la recopilación de información en la presente investigación, se utilizó medios tecnológicos como soporte de evidencia del trabajo desarrollado, como la grabadora del celular, cámaras para la recepción de fotos y videos, el uso de una computadora portátil, memoria USB, acceso a cyber, bibliotecas de las diferentes facultades de la Universidad y el acopio de variedad de la información para la retro-alimentación a través de estudios, libros y revistas que hablen acerca del tema, para la redacción del informe a presentar. Además, se cuenta con una fuente principal y tres fuentes secundarias que amplían la información que dan fundamento a nuestros escritos, convalidando cada uno de los aspectos tratados de principio a fin.

Viabilidad técnica. El tutor y las fuentes de información que presentan un soporte para la investigación.

Las instalaciones que ocupan los estudiantes para elaborar sus tareas académicas en la plataforma virtual Classroom, desde un mismo lugar como el laboratorio virtual perteneciente a su facultad.

Viabilidad Económica. Los gastos proporcionados en el proceso de esta investigación, se realizó impresión y fotocopias para cada una de las entregas de los informes, tales como la aplicación de instrumento (encuestas, entrevistas, foros, etc.), previo a esto se requirió de acceso a Cyber, conexión a wifi, datos móviles, saldo, mensajes de texto, asimismo, en transporte para movilizarnos de un lugar a otro, en alimentación, sin olvidar lo más importante, el tiempo y la disposición en pro del desarrollo de esta investigación, siendo fáciles de asumir.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



1. 4 Preguntas de Investigación

- 1- ¿Qué es Classroom?
- 2- ¿Cuál es la función que contiene la plataforma Classroom, para desarrollar las habilidades en los estudiantes?
- 3- ¿Cuál es la facilidad de acceso a la información, que tienen los estudiantes al ingresar a la plataforma Classroom?
- 4- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas al momento de utilizar la plataforma Classroom?
- 5- ¿Es la plataforma Classroom un método de aprendizaje dinámico y cambia la forma tradicional de enseñar.



Capítulo II. Marco Teórico

2.1 Antecedentes

En sus principios la Universidad estaba constituida con docentes, quienes preparaban e impartían cada una de las asignaturas de manera tradicional y presencial desde el inicio hasta el final de la carrera de sus estudiantes. No fue hasta hoy día, que gracias al avance tecnológico se ha diversificado el método de estudio tradicional-digital, como es el uso de algunas plataformas que aumentan la productividad de enseñanza y simplifican el tiempo a disposición del docente y alumno.

La primera plataforma que se utilizó en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua UNAN-León, fue Moodle en el año 2005 la cual es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarla a docentes y estudiantes, un sistema integrado, seguro para crear ambientes de aprendizaje, además permite crear plugins e integra aplicaciones externas para lograr funcionalidades específicas.

Posteriormente en el 2014 surgió la plataforma Classroom, la cual se implementó en el año 2015 como un método de aprendizaje, basada en el principio de que las herramientas educativas deben de ser fáciles de utilizar, con el objetivo de que los estudiantes se integren a una enseñanza más avanzada y eficaz.

Este programa consiste en la combinación con otros productos ya existen de Google como Google Drive que gestiona todos sus trabajos y proyectos debido a su espacio ilimitado.



Desde hace algunos años la enseñanza se ha visto beneficiada por este tipo de aplicaciones ligadas a un servidor que administra distribuye, organiza las actividades de formación de una institución.

El único inconveniente de estos sistemas es que son costosos para acceder a ellos debe de pagarse otras alternativas sean generados para apoyar la enseñanza, así como dotar de herramientas a los profesores, tal es el caso de Classroom una herramienta gratuita que ayuda a los docentes a organizar sus clases de forma eficiente y buscar un punto de comunicación entre sus estudiantes.

2.1.1 ¿Por qué es importante el uso de las plataformas para la formación profesional? La aparición de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, nos han brindado expansión, desarrollo, nuevas posibilidades, así como recursos tecnológicos que se encuentran en constante renovación.

En ese sentido, la investigación y el intercambio formativo han transformado con el acceso a la información a los intelectuales y académicos a tener variaciones en sus hábitos, que se hacen evidentes en la manera como la producen, almacenan, recrean, comparten, publican, etc. Parte de estas transformaciones, surgen las plataformas virtuales, que apoyan la gestión del conocimiento en diferentes áreas del saber.

La plataforma virtual es un software (programa informático), que proporciona la logística necesaria para llevar a cabo la formación online. Ésta requiere un entorno de gestión de contenidos de manera que el programa permite crear, almacenar y publicar contenidos formativos a través de lo que se denomina una herramienta de autor. A partir



de ellas se pueden crear verdaderos entornos de enseñanza-aprendizaje, en función a la necesidad de la formación. Además, mediante su uso el aprendiz tiene oportunidades de desarrollar habilidades cognitivas necesarias en la sociedad de la información en la que convivimos hoy en día. En las tareas de colaboración los estudiantes logran objetivos que hubieran sido inalcanzables al tener que trabajar solos. (1)

La utilización de Internet en el aula presencial la convierte en un instrumento pedagógico que constituye la base para un cambio hacia enfoques metodológicos, más motivadores, basados en el acceso a la información y la comunicación entre grupos sociales de todo el mundo.

Entre estas plataformas virtuales se encuentra Classroom la cual permite gestionar lo que sucede en el aula online de manera colaborativa, las diversas funcionalidades de Classroom es que ofrece al entorno de la educación, están asociadas a una cuenta Gmail y ofrece la posibilidad de crear documentos; compartir información en diferentes formatos (vídeos, hojas de cálculo, presentaciones y más).

Esta herramienta permite gestionar el aprendizaje a distancia o mixto (semipresencial) en que la comunidad educativa, puede acceder desde cualquier dispositivo facilitando el acceso sin importar la hora y el lugar.

1-Importancia de las plataformas virtuales. Recuperado el 16 de septiembre del 2019 de <https://colombiadigital.net/opinion/blogs/blog-colombia-digital/item/5572-por-que-son-importantes-las-plataformas-virtuales.html>.



2.2 Fundamentación Teórica

2.2.1 Relación entre las nuevas plataformas y la Comunicación Social. Los medios sociales se basan en la influencia e interacción entre pares y con una audiencia pública que es cada vez más inteligente, participativa, en el cambio del entramado social, cultural, político, económico y educacional. Los perfiles profesionales de los egresados en el campo de la comunicación en la sociedad actual, se encuentra inmersa en un momento de continua mutación, estos experimentan cambios tanto en su formación como en la manera que produce conocimiento.

Las redes sociales ocupan en la actualidad un protagonismo central, en las formas de comunicarse de los sujetos. Son plataformas digitales que posibilitan a todos los que dispongan de una cuenta digital, establecer diferentes tipos de vínculos, sean estos profesionales, educativos o afectivos, entre otros.

Los medios sociales son plataformas de comunicación en línea donde el contenido es creado por los propios usuarios mediante el uso de las tecnologías de la Web 2.0 que facilitan la edición, publicación e intercambio de información. El medio social es un conjunto de plataformas digitales que amplía el impacto, lo hace medible y rentabilizable por medio de la mercadotecnia.

2.2.2. Diferencia entre plataformas virtuales y Comunicación Social. Los elementos que caracterizan significativamente a las plataformas virtuales, es la interacción, convirtiendo al estudiante en la figura central del aula de clase, asimismo, el protagonista de su formación, ya que éste dispone del uso y gusto del desarrollo de las actividades que se lleven a cabo, dentro y fuera del tiempo de enseñanza.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



La educación en línea se enfoca en potenciar de forma dinámica las habilidades y capacidades intelectuales del alumno, lo que le motiva a innovar y a fortalecer el uso de herramientas y recursos que la tecnología le ofrece.

Entre las plataformas virtuales, nos invita a interactuar de cerca con el docente y compañeros, creando una mejor comunicación, afecto social, intercambio de ideas, actitudes y de manera cognitiva, su conducta. Este dinamismo depende de la metodología que realice el responsable en el proceso de enseñanza-aprendizaje, cumpliendo con el parámetro de aprender, para luego aplicarlo en algo diferente. (2)

Las competencias que se realizan exigen mucho trabajo, con el objetivo de conseguir experiencias múltiples en diferentes problemáticas. La plataforma virtual estimula el aprendizaje para luego aplicarlo en la vida cotidiana y profesional.

A diferencia de la Comunicación Social, el estudiante pone en práctica de manera directa sus conocimientos, muchas veces con temor a equivocarse o no hacerlo eficientemente, ya que antes no han tenido una interacción y un conocimiento anticipado sobre el uso de algunas herramientas tecnológicas, que son primordiales en su formación, así como en su profesión.

Una plataforma digital es un lugar de Internet que sirve para almacenar diferentes tipos de información, tanto personal como a nivel de negocios. Estas plataformas funcionan con determinados tipos de sistemas operativos y ejecutan programas o aplicaciones con diferentes contenidos, como pueden ser juegos, imágenes, texto, cálculos, simulaciones y vídeo, entre otros.

2-Plataforma virtual. Recuperado el 20 de septiembre del 2019 de:[https://definicion.de/plataforma-virtual/Master-
universitario-en-elearning-y-redes-sociales](https://definicion.de/plataforma-virtual/Master-universitario-en-elearning-y-redes-sociales)



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



2.2.3. Elementos y Características de una Plataforma Virtual de Aprendizaje.

Entre las principales características de una plataforma virtual educativa se puede mencionar:

Interfaz sencilla e intuitiva. La plataforma debe ser sencilla para acceder, es decir, el usuario no necesita conocimiento técnico para usar las herramientas de la plataforma. Para el administrador debe ser fácil su configuración y manipulación para la creación de usuarios y cursos como también su mantenimiento.

Control de acceso. Los usuarios deben tener un nombre y su contraseña para acceder a la plataforma de manera personalizada con sus cursos asignados y de esta manera garantizarles seguridad en su perfil.

Interacción. Debe tener diversidad de recursos para la formación y la comunicación como foros, chat, correo, videoconferencia, que permite una interacción efectiva vertical (docente-estudiante) y horizontal (estudiante-estudiante) de manera sincrónica y a sincrónica. Las herramientas deben favorecer el auto-aprendizaje, la autonomía y el trabajo colaborativo.

Flexibilidad y funcionalidad. La plataforma debe adaptarse a los cambios y modificarse a los requerimientos de los usuarios.

Escalabilidad. La plataforma debe funcionar para un número pequeño y grande de usuarios.

Estandarización. La plataforma debe cumplir con parámetros estandarizados para garantizar la calidad de los contenidos y su actualización.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Seguimiento del progreso del estudiante. La plataforma debe permitir realizar seguimiento y obtener estadísticas a las diferentes actividades realizadas por los actores o usuarios.

2.2.4. Tipos de herramientas. Para poder cumplir con las funciones que se espera de una plataforma virtual educativa debe tener unas herramientas mínimas que se pueden agrupar en:

Herramientas de distribución de contenidos. Permiten al administrador y al docente poner a disposición de los estudiantes información en forma de archivos de diferentes formatos de texto, imágenes, audios u otros, en forma jerarquizada.

Herramientas de comunicación y colaboración. Son de tipo sincrónicas y asincrónicas como foros de debate e intercambio de información, chat, mensajería, videoconferencia, para interactuar tanto individualmente como grupalmente; anuncios y otros.

Herramientas de seguimiento y evaluación. Como cuestionarios editables para evaluación y auto evaluación, recepción de trabajos, tareas, reportes de las actividades, acciones realizadas por los usuarios, planillas de calificación, encuestas u otros.

Herramientas de administración. Para configuración de usuarios con sus login y password, creación y administración de cursos, configuración de la plataforma y soporte a usuarios.

Herramientas complementarias. Como portafolios, calendarios, blog, wiki, búsquedas de contenidos entre otros.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



2.2.5 Características de Moodle y Classroom. Como gestor de aprendizaje, Moodle, con más de 68 millones de usuarios en el mundo, es la plataforma más conocida y popular para el desarrollo de un entorno de aprendizaje formal. Entre tanto, Google Classroom es usado por un número indeterminado de personas, teniendo en cuenta que está disponible de manera gratuita para todos los miles de millones de usuarios de Google en el mundo.

La principal diferencia entre ambas es su usabilidad, en cuanto a las posibilidades de acceso. Moodle debe instalarse mediante un proceso especial en Mac y en Windows, mientras Google Classroom siempre está disponible en la nube.

Entre las principales ventajas de Moodle están:

- *Se puede organizar por cursos.
- *Disponibilidad de acceso en más de 70 idiomas
- *Permite trabajo colaborativo.
- *Seguimiento personalizado a cada estudiante.
- *Diversidad y especificidad de módulos.
- *Número ilimitado de cursos.
- *Comunicación sincrónica y asincrónica.
- *Posibilidad de comunicación vía chat.

Desventajas de Moodle:

- *Basado en tecnología PHP, instalación cuidadosa.
- *Menor control en la actitud de los alumnos.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Entre las principales ventajas de Google Classroom están:

- *Disponibilidad por cuenta de Google.
- *Posibilidad de cargue de trabajos de forma sincrónica.
- *Exploración y descarga de documentos
- *Permite a cada docente organizar cada uno de sus grupos de clase.
- *Anotaciones para aprendizaje colaborativo.

Desventajas:

- *No es posible generar una clase en vivo solo por Classroom.
- *Comentarios únicamente vía chat o mensaje privado entre docente y estudiante.

Ambas plataformas de LMS, son de fácil acceso y cuentan con características que permiten llevar a cabo, procesos educativos formales por mediación virtual. Es importante identificar que la metodología a desarrollar en sistemas de aprendizaje virtual, debe contar con acompañamiento del tutor, que gracias a una conexión a Internet puede estar al tanto del desarrollo de las actividades.

Sin embargo, la gran falencia de ambas plataformas es que no son compatibles en su totalidad con el desarrollo de clases en vivo mediante video, quizás con excepción de Classroom aunque no es completa su compatibilidad con Google Hangouts, siendo ésta última, una red social que una plataforma de aprendizaje. Lo positivo en cualquiera de los dos casos es la oportunidad que tienen tanto docentes como estudiantes, de usarlos de forma complementaria o total dentro del proceso de aprendizaje. (3)

3-Moodle versus Classroom. Recuperado el 28 de septiembre del 2019 de <https://unigestoresdeaprendizaje.blogspot.com/2018/02/moodle-versus-classrom.html?m=1?>



2.3. Teorías y enfoques pedagógicos que sustentan al modelo Flipped Classroom

2.3.1. Constructivismo. Es una teoría que pretende explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano. El aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales.

La teoría de la educación que da soporte a muchos proyectos educativos innovadores que incorporan las Tic's, es el Constructivismo, el cual considera a la educación como una ayuda en el proceso de construcción social del individuo. El estudiante es el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje al otorgarle un rol activo en la adquisición de sus propios conocimientos, en la incorporación de los nuevos conceptos a su estructura cognitiva previa y la reconstrucción de la misma, sostiene que el constructivismo que tiene como objetivo prioritario potenciar las capacidades del alumno para aprender a pensar, a ser, a conocer y a hacer.

La influencia del constructivismo en el desarrollo pedagógico radica en explorar el aporte del grupo a la construcción del conocimiento en cada individuo, por ello se debe fomentar ambientes colaborativos de aprendizajes a fin de lograr un aprendizaje significativo.

2.3.2. Flipped Classroom. Esta propuesta de enseñanza-aprendizaje ha recibido la denominación de Flipped Classroom model (icm/fcm, por sus siglas en inglés), en español se le conoce como aula o clase invertida, clase o aula volteada. Otros términos relacionados son modelo invertido de aprendizaje, modelo de instrucción inversa y flip-teaching.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Como cuenta Angulo (2015), este modelo debe su origen en el 2006 al esfuerzo de dos profesores de química de bachillerato de Woodland Park, Colorado, e.u.a. Aaron Sams y Jonathan bergmann, quienes grabaron sus clases, buscando solucionar el problema del ausentismo en las clases de ambos (p. 3-4), llegaron a la conclusión que el apoyo docente era más necesario cuando el estudiante debía aplicar por su cuenta los conocimientos recibidos en el aula.

2.3.3. ¿En qué consiste el modelo didáctico Flipped Classroom?. Modelo Flipped Classroom se identifica por su flexibilidad y versatilidad para diseñar actividades o tareas. Los alumnos extienden habilidades y destrezas cognitivas de orden superior evolucionar la cultura de aula escuela para ello es imprescindible un cambio de enfoque que permite discernir mejor el entorno educativo, que es donde se encuentra con el elemento más importante del modelo.(4).

Este modelo tiene sus bases en las teorías antes referidas, enfocadas al aprendizaje asertivo en el alumno, en donde la instrucción directa juega un papel colaborativo al presentar los contenidos que eran transmitidos por el docente, y que ahora se presentan en diversos formatos gracias a las TIC's.

El modelo de la clase invertida es muy apropiado para alcanzar. un aprendizaje significativo, considerando que su aplicación no se puede generalizar para todo tipo de materias, por esta razón, los docentes deben separar el contenido de los cursos en pequeñas unidades conceptuales y seleccionar cuáles de ellas pueden ser tratadas por

4-Flipped Classroom o clase Invertida Constructivismo y el uso de las TiC's.Recuperado el 29 de septiembre del 2019 de <https://m.monografias.com/docs114/flipped-classroom-o-clase-invertida/flipped-classroom-o-clase-invertida.shtml>



instrucción directa (videoconferencia) y aquellos que se sitúan mejor en la experimentación" (p. 146) fruto de esta selección, el docente buscará o producirá material didáctico en distintos formatos principalmente de carácter tecnológico, entre los cuales se encuentran videos, presentaciones audiovisuales, infografías, líneas de tiempo, páginas web, Blog, archivos de texto, etc. distribuidos online y disponibles al estudiante cada vez que lo requiera y donde quiera, tal como lo señala Terraza (2015) cuando dice: "El material teórico debe ser proporcionado por el profesor en formato digital, videos, podcast y documentos, mientras que la responsabilidad de trabajarlo recae sobre el alumno" (p. 35) .

Gran parte del éxito de este método se fundamenta en que el alumno cumpla con revisar los materiales entregados por el maestro antes de ir a clases, para ello la motivación y compromiso del aprendiz son fundamentales.

El encuentro en clase entre maestro y estudiantes adquiere una dinámica especial ya que su objetivo ya no es la transferencia de información sino la aplicación de los conocimientos previamente adquiridos con ayuda de las TIC's y su respectiva incorporación a la estructura cognitiva del alumno mediante un aprendizaje realmente significativo.

Es en este momento donde se realiza la inversión de la clase tradicional, pues lo que el docente dejaba como tareas para la casa, ahora se desarrollan una serie de actividades planificadas dentro del aula bajo su guía y supervisión, obteniendo así un máximo provecho.

Invertir la clase no implica solamente la entrega de materiales didácticas previamente al inicio de la clase, pues si el docente continúa usando dicho espacio para realizar actividades donde él sigue siendo el centro de la transmisión de conocimientos, este método habrá fracasado el mayor o menor uso de recursos tecnológicos tampoco



garantiza el éxito de esta metodología, pues si el rol del alumno en este proceso de aprendizaje no es activo, este trabajo no lograría el aprendizaje invertido buscado.

La instrucción directa genera que el aprendizaje sea dinámico e interactivo, en el que el facilitador guía a los estudiantes en la aplicación de los conceptos y en su involucramiento creativo con el contenido del curso.

2.3.4. Requerimientos para la implementación de una clase invertida. Google trabajó con educadores para crear Classroom: una herramienta ágil y fácil de usar que ayuda a los profesores a administrar el trabajo del curso con Classroom, los educadores pueden crear clases, repartir deberes, calificar, enviar comentarios y tener acceso a todo desde un solo lugar.

Lo primero que podemos señalar es 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 como suele suceder en estos casos, su potencial se aprovecha mucho más cuando se utiliza en una PC, pero lo cierto es que la disponibilidad de una App contribuye mucho a la comunicación en tiempo real entre todos los participantes de los cursos.

Como muchos podrán imaginar, Classroom reúne todas las herramientas y funciones que ya conocemos de Google, especialmente:

Google Docs
Spreadsheet
Slides
Power Point





Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Google Drive

Google Forms

Correo electrónico de Gmail

La posibilidad de contar en un solo espacio con todas estas herramientas, que posiblemente muchos profesores y estudiantes ya estén utilizando, es un punto a favor, pero a como veremos más allá de esta integración se suman funcionalidades propias, especialmente en materia de comunicación y de gestión operativa de listados, evaluaciones y calificaciones que pueden resultar realmente útiles y ahorrarles mucho tiempo a los docentes.

Por otra parte, al tratarse de un ecosistema abierto de manera constante, los desarrolladores privados van generando una gran cantidad de extensiones y complementos gratuitos que potencian aún más las capacidades productivas de todas estas herramientas.



Figura 1. Organización y tipos de usuarios



La organización de Classroom se basa en el curso o la clase, que es el espacio que habilita el profesor y luego puede compartir invitando a los estudiantes a sumarse, mediante un enlace y un código. Al habilitar un curso, de manera automática se crea una carpeta o directorio en Drive llamado Classroom y dentro de él, una carpeta con el nombre del curso o clase, para alojar todos los documentos que se utilizarán en él. El docente puede dentro de este directorio, crear las carpetas y organizarlas de la manera que estime pertinente.

El registro en la plataforma se hace mediante correo electrónico y si bien lo ideal es que los participantes cuenten con una casilla de Gmail, lo pueden hacer con cualquier otro servicio de correo electrónico.

Si no es Gmail, se recomienda "convertir" esa cuenta de correo en una "cuenta Google" que permitirá utilizar todos los servicios como si se tratara de una cuenta de Gmail, esto es especialmente importante a la hora de realizar trabajos colaborativos que implican la posibilidad de los participantes de editar documentos y colaborar en línea en tiempo real.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Entre los usuarios vamos a tener al equipo docente (ya que puede haber más de uno), a los colaboradores con facultades de administración del curso en Classroom y a los estudiantes matriculados que tienen otro nivel de acceso. Todos ellos tienen el control de su información y sus trabajos, ya que cuando realicen tareas en la plataforma, se creará una carpeta para cada estudiante de manera individual con acceso únicamente a su titular y a los docentes.

2.3.5. Classroom: Balance inicial a partir de un primer contacto

Figura 2. Nuevas formas de corregir (en la siguiente página):



El primer contacto con Classroom puede llegar a desconcertar al usuario o generar dudas, especialmente si está acostumbrado a utilizar otras plataformas como Moodle en menor medida, para los que conocen Edmodo y su funcionamiento. Si bien su organización presenta similitudes con una red social, el entorno es creativo bien al estilo Google.(5)

Con esto queremos señalar que es necesaria una pequeña curva de aprendizaje que hay que realizar para tomar confianza y poder aprovechar todas sus ventajas.

5-Google Classroom: Funcionamiento...Recuperado el 3 de octubre del 2019 de <https://blogs.unlp.edu.ar/didacticaytic/2018/01/18/google-classroom-funcionaamiento-y-principales-opciones-parte-2/>



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Aunque desde que se lanzó, Google Classroom en el 2014 no ha parado de evolucionar. Prácticamente todos los meses se venía añadiendo una nueva funcionalidad. Esta vez no se trata solamente de algún detalle añadido, sino que la aplicación ha sufrido un re-diseño de algunos aspectos esenciales de su funcionamiento entre esta son:

- Nuevas formas de corregir las tareas
- Desplegable con todos los alumnos
- Casillas para notas
- Listado de archivos entregados
- Repositorios de comentarios
- Comentarios privados
- Transformación de sección entre estas novedades
- Nueva sección de trabajo de clase
- Eliminando la sección de trabajo de clase
- Cambio de la sección alumnos por personas
- Re-diseño del apartado de la configuración
- Nueva función de bloqueo de pestaña cuestionarios

2.4. Tipos de aprendizaje que se utiliza plataforma Classroom.

2.4.1. La teoría cognitiva de David Ausubel y el aprendizaje significativo.

Reconoce la importancia de la motivación y el interés en el proceso de aprendizaje de todo estudiante, por lo cual considera como primera parte de este proceso el despertar su motivación. Para tal efecto, recomienda la presentación de materiales que se relacionen a la estructura cognoscitiva del aprendiz con el objeto de alcanzar un aprendizaje significativo.



En la primera página de su obra escrita, Ausubel (1983) afirma: "El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe" (p.31). El concepto central de la teoría de Ausubel es el de Aprendizaje Significativo, el cual se podría conceptualizar como el proceso y el producto alcanzado por el aprendiz, que, de modo no arbitrario, logra relacionar los conocimientos que ya poseía a aquellas ideas que acaba de recibir, las incorpora a su estructura cognitiva modificando sus conocimientos previos y creando unos nuevos.

2.4.2. El aprendizaje cooperativo. Este enfoque educativo-instructivo se basa en las cualidades propias de cada individuo, que enriquece la interacción entre los integrantes de un grupo y que puede aportar a la consecución de los objetivos comunes que les corresponde.

En estas relaciones sociales, impera la ayuda y colaboración mutua sobre el sentimiento de competencia, el deseo de sobresalir en la búsqueda del éxito individual.

Gómez (2007) define a este aprendizaje como "un amplio y heterogéneo conjunto de técnicas, estrategias y recursos metodológicos estructurados, en los que los alumnos y los docentes trabajan juntos, en equipo, con la finalidad de ayudarse a través de las mediaciones de iguales, docentes, materiales, recursos y otras personas, para así construir el conocimiento de manera conjunta" (p. 9).

Es un proceso orientado, puesto que el maestro ayuda al estudiante a llegar a la respuesta con sus orientaciones, dejando que ellos mismos descubran las respuestas.



2.4.3. El aprendizaje mixto. Es un modelo de aprendizaje que combina lo mejor de la enseñanza presencial y a distancia, apoyándose en las TICS para facilitar el acceso a un mayor número de estudiantes. Una parte del curso se desarrolla en forma presencial y otra parte en línea, bajo una estructura dinámica didáctica donde el maestro es el centro del proceso de enseñanza.

Sánchez (2015) la define como "la combinación de los medios tecnológicos con la enseñanza en el aula y la asesoría del docente o tutor como complemento para la consolidación de aprendizajes es lo que se conoce como modalidad de aprendizaje híbrida, aprendizaje combinado, aprendizaje mixto puesto que se mezcla la formación presencial con la formación en línea" (p.88).

2.4.4 La teoría del aprendizaje experiencial. Sostiene que la experiencia es muy importante para el aprendiz, ya que juega un rol muy importante, es así que esta teoría forma parte de los enfoques del aprendizaje centrado en el alumno.

Para Kolb, toda persona ante una experiencia tiene una forma de percibir y otra de procesarla; en cuanto a la forma de percibir puede ser a través de la experiencia concreta o de la conceptualización abstracta (mediante lecturas por ejemplo); luego procesa esa experiencia a través de la participación activa en dicha experimentación o por la observación reflexiva de la situación en base a lo anterior, establece un ciclo de aprendizaje formado por: la observación reflexiva, conceptualización abstracta, experimentación activa y concreta, considerando que el aprendizaje óptimo es el resultado del cumplimiento de este ciclo.

Durante la conceptualización abstracta el alumno aprende viendo, escuchando y pensando, con la experimentación activa se aprende actuando y con la concreta se



aprende sintiendo, la combinación de una forma de percibir con una forma de procesamiento, llevó a la formulación de la existencia de 4 estilos de aprendizaje, y, por lo tanto, la determinación de 4 tipos de estudiantes: el alumno activo, reflexivo teórico y el pragmático.

2.4.5. El aprendizaje invertido. Como lo señala Cotic (2015) el aprendizaje invertido "es un enfoque pedagógico que transforma la dinámica de la instrucción. se desarrolla un ambiente interactivo donde el profesor guía a los estudiantes mientras aplican los conceptos y se involucran en su aprendizaje de manera activa dentro del salón de clases implica un cambio hacia una cultura de aprendizaje centrada en el estudiante" (p. 32).

El observatorio de innovación educativa del tecnológico de monterrey lo define como "un enfoque pedagógico en el que la instrucción directa se realiza (2014) fuera del aula y el tiempo presencial se utiliza para desarrollar actividades de aprendizaje significativo y personalizado" (p. 3). En esta definición se resalta la importancia del aprendizaje significativo, es decir, que las actividades programadas se basen en el conocimiento ya alcanzado por el estudiante para luego llevarlo a reestructurar y consolidar dicho conocimiento gracias a su propia construcción cognitiva guiada por el docente.

2.4.6 El diseño instruccional o formativo. Es un proceso cuyo objetivo es ayudar al estudiante en su aprendizaje a través del planeamiento, diseño, desarrollo de acciones, recursos y ambientes formativos de calidad.

López (2016)) señala que "el diseño instruccional es un proceso sistemático que se orienta por los principios del aprendizaje para planificar el desarrollo de un contenido" (p. 79). Este diseño instruccional parte del análisis de las necesidades de aprendizaje de los estudiantes para definir los objetivos de formación que se esperan lograr y así también incluir las evaluaciones respectivas.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



El diseño instruccional a lo largo de los años se ha visto influenciado por las diferentes concepciones, teorías o paradigmas educacionales de la época, los cuales se han manifestado a través de diferentes modelos de diseño instruccional, que han intentado interpretar dichas teorías y guiar las prácticas documento.(6)

6-Flipped Classroom o Clase Invertida. Enfoque Pedagógico Recuperado el 10 de Octubre del 2019 de <https://www.gestiopolis.com/flipped-classroom-o-clase-invertida-enfoque-pedagógico/amp/>



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



2.5. Marco Contextual

La carrera de Comunicación Social se originó en el año 2007 en la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Unan-León.

Los estudios pertinentes para la apertura de la carrera se dan en el año 2000 por medio de un equipo de trabajadores sociales, entre ellos el Msc. Víctor Castro quien fue director de la carrera desde que inicio hasta el año 2017.

En el transcurso de la carrera se ha trabajado con 2 pensum académicos, correspondientes de los años 2007 y 2011. En el año 2018 la carrera de Comunicación Social incorpora una nueva forma de aprendizaje integrando la plataforma Classroom, como nuevo método de aprendizaje, aunque la utilización de esta plataforma Classroom es opcional debido a que esta no es usada en todos los componentes impartidos en la carrera de Comunicación Social.

Debido a que la plataforma institucional es Moodle, pero la carrera la ha implementado pues permite gestionar lo que sucede en el aula de forma online, de manera colaborativa este nuevo método de enseñanza de aula invertida se utiliza desde hace 2 años.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



2.6. Marco Conceptual

Cognitivo. La palabra cognitivo es un adjetivo que se utiliza para referir al conocimiento o todo aquello relativo al conocimiento.

Comunicación Sincrónica. Es el intercambio de información por Internet en tiempo real. Es un concepto que se enmarca dentro de la comunicación mediada.

Comunicación Social. La disciplina que estudia las relaciones entre los cambios sociales y los cambios comunicativos.

Enfoque. El enfoque es el punto de vista que se toma a la hora de realizar un análisis, una investigación.

Flipped Classroom. Es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.

Habilidad. Capacidad de una persona para hacer una cosa correctamente y con facilidad.

Herramientas. La palabra herramienta proviene del latín ferramentum, compuesta por las palabras ferrum, «hierro», y mentum, «instrumento» se usa para facilitar la realización de una actividad cualquiera.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Método B-learning. Hace referencia a la combinación de la capacitación presencial (con profesores en un aula) y con la educación online (cursos en internet o medios digitales).

Minimalista. Es aquel planteamiento que identifica lo esencial y excluye todo lo demás. Genera sentido a través de lo mínimo.

Moodle. Es una herramienta de gestión de aprendizaje.

Plataforma. Es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través de Internet.

Tradicional. De la tradición o que está relacionado con ella por el modo de transmitirse o por su permanencia de generación en generación.

Usuario. En informática, un usuario es una persona que utiliza una computadora o un servicio de red que usa habitualmente un servicio.

Todos los conceptos y frases que aparecen en este apartado fueron obtenidos de las siguientes páginas Web:
<https://es.m.wikipedia.org>Wiki>
<https://www.significados.com>
<https://www.definicionabc.com>



2.7 Hipótesis

El mal uso de la plataforma Classroom, ha provocado un déficit en el rendimiento académico en los estudiantes, debido a la falta de orientación por parte de los docentes, falta de interés autodidacta, de no tener acceso a Internet o no contar con dispositivos móviles.

2.7.1. Variables

Variable Independiente. El mal uso de la plataforma Classroom ha provocado un déficit (Independiente)

Variable Dependiente. El rendimiento académico de los estudiantes de Comunicación Social. (Dependiente)

Variable Interviniente. Estudiantes de tercero a quinto año de la carrera de Comunicación Social.



2.8. Operacionalización de las variables

Variables	Concepto	Dimensión	Parámetros	Indicadores
Variable Independiente El mal uso de la plataforma Classroom	Es una estrategia de aprendizaje utilizado de manera opcional en los componentes de la carrera de Comunicación Social.	Social Académico	-Contenido informativo proporcionado por los estudiantes de la carrera sobre el uso de la plataforma Classroom. -Relación de comunicación docente y estudiantes.	-Cantidad de información -Calidad de información. -Calidad del mensaje seguimiento continuo en la práctica del uso de Classroom
Variable Dependiente El rendimiento académico de los estudiantes de Comunicación Social.	Conocimiento que poseen los estudiantes de tercer a quinto año de la carrera de Comunicación Social.	Social	-Comunicación asertiva entre docentes y alumnos. -Grupos -Determinado para analizar el uso de la plataforma.	-Delimitado -No delimitado -Flexible del receptor.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Variables	Concepto	Dimensión	Parámetros	Indicadores
		Académico	-Cómo influye en el aprendizaje.	-Previo estudio -Área de difusión -Espacios de difusión.
Variable interviniente -Estudiantes de tercero a quinto año de la carrera de Comunicación Social.	-Conjunto de estudiantes que han utilizado la plataforma Classroom como estrategia de aprendizaje.	Académico	-Conocimiento que posee sobre la plataforma virtual Classroom.	-Información obtenida a través de la aplicación de encuesta.



Capítulo III. Diseño Metodológico

3.1. Paradigma de la Investigación

En el marco teórico de la investigación social se desarrollan niveles y perspectivas en los que se plantean dos tipos de paradigma cualitativo-cuantitativo.

El paradigma de nuestra investigación es Mixto (cuali-cuantitativo) ya que según Sampieri exploran los distintos niveles del problema de estudio e incluso, podemos evaluar extensamente las dificultades y problemas de nuestras indagaciones, ubicados en todo el proceso de investigación y en cada una de sus etapas, por lo cual está ajustado en analizar a través de encuestas sobre el conocimiento que poseen los estudiantes de la carrera de Comunicación Social sobre las plataformas digitales, enfocándonos en Classroom.

Esto se llevará a cabo por medio de métodos y técnicas, así como lo es la triangulación, recopilación de información con el fin de lograr un resultado, dando respuestas a las preguntas planteadas y cumpliendo los objetivos de nuestra investigación.

El abordaje cualitativo del estudio, es investigar el nivel de conocimiento que conservan los estudiantes de la carrera de Comunicación Social de tercero a quinto año, acerca del manejo de la plataforma Classroom logrando una variedad de información.

La parte cuantitativa del trabajo de investigación, está establecida por la recolección y análisis de datos medidos bajo un estricto método numérico. Para ello las estadísticas manifiestan el grado de conocimientos de los estudiantes de la carrera Comunicación Social sobre la plataforma Classroom.



3.2. Diseño de la investigación

Debido a la naturaleza del estudio, este se ha desarrollado bajo el diseño exploratorio secuencial. El cual implica una fase inicial de recolección y análisis de datos cualitativos, seguido de otra donde se recaban, aplicándose primero a los participantes directos lo que posteriormente se utilizó para la elaboración de los elementos cuantitativos.

La modalidad en la que se llevó a cabo este diseño fue derivativa. En la primera fase de la investigación se aplicaron instrumentos cualitativos (entrevista) cuyos resultados, nos permitió elaborar instrumentos cuantitativos (encuesta estructurada) para finalmente conectar ambos análisis (cualitativos-cuantitativos), para así obtener como producto final, las conclusiones específicas.

El diseño exploratorio secuencial se aplicó en 3 etapas:

1-Recabar datos cualitativos y analizarlos.

2-Utilizar los resultados para construir un instrumento cuantitativo.

3-Administrar el instrumento a una muestra probabilística de una población para validarlo.

3.3 Tipo de Estudio

Así mismo el alcance de la investigación es exploratorio, debido a que es un tema nuevo y ha sido poco explorado y reconocido en la Carrera de Comunicación Social.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



3.4. Área de Estudio

3.4.1. Área Social. Tecnología de la Información y Comunicación (TICS).

3.4.2. Área Geográfica. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, León (UNAN-León) de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, ubicada frente al campo Victoria de la ciudad de León.

3.5. Universo y Población

3.5.1. Universo. Es la totalidad de los individuos, los cuales presentan determinadas características susceptibles a ser estudiadas.

El universo de la investigación está conformado por 235 alumnos activos de toda la carrera de Comunicación Social de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, León (UNAN-León).

3.5.2. Población. Está conformada por 44 estudiantes activos de la carrera de Comunicación Social de tercero a quinto año.

3.6. Proceso Muestral

El proceso muestral es de carácter intencional o por conveniencia ya que la muestra ha sido seleccionada de 41 estudiantes de la Carrera de Comunicación Social, de tercero a quinto año, los cuales han utilizado la plataforma Classroom como estrategias de aprendizaje.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



También se tomó muestra a través de entrevista al Jefe del Departamento de la Carrera de Comunicación Social y a un docente que posee amplios conocimientos sobre el desarrollo del tema, puesto que los objetivos de estudios así lo requieren.

3.6.1 Muestra. Ya realizado el proceso muestral, la muestra seleccionada resultó ser 41 estudiantes de tercero a quinto año y dos docentes, uno de ellos es el Jefe del Departamento de la carrera. A ambos se les consideró fuentes principales.

3.7 Métodos y técnicas de información

Para que las conclusiones del estudio sean válidas y confiables, utilizamos una variedad de procedimientos metódicos, establecidos debidamente estructurales. Tratándose de técnicas e instrumentos necesarios y aplicados en este tipo de investigación.

Se aplicaron las siguientes técnicas para recolectar información:

Entrevista a experto: Con el fin de obtener información detallada acerca de la importancia del manejo de la plataforma Classroom se aplicó al Ph.D. Melvin Lezama.

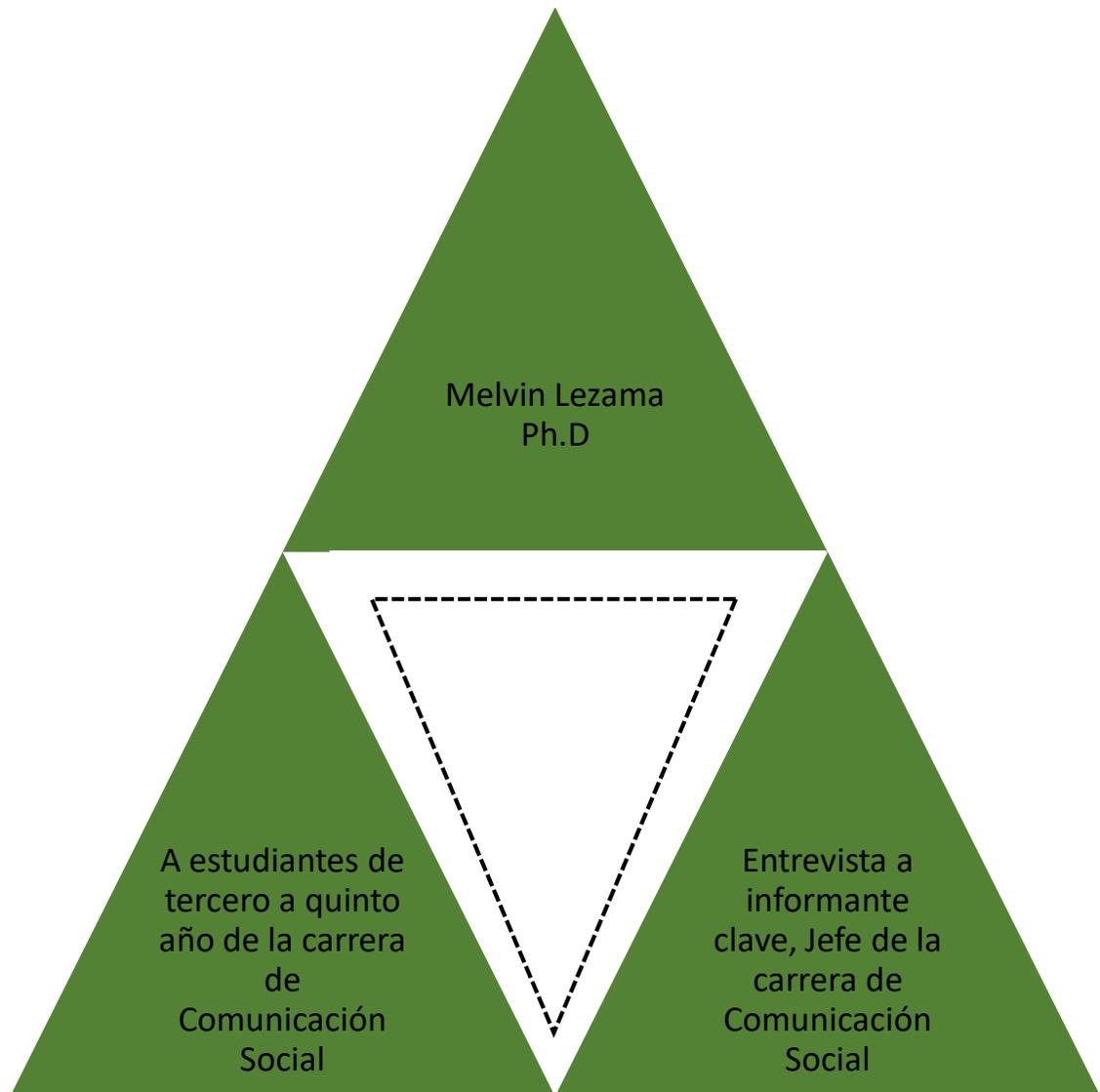
Entrevista a informante clave: Jefe de la carrera de Comunicación Social Msc. Isabel Mendoza Delgadillo.

Encuesta Estructurada: A estudiantes de tercero a quinto de la carrera de Comunicación Social.



3.8 Triangulación

Para verificar la información que recopilamos en el proceso de investigación, utilizamos la triangulación como base a los procedimientos los cuales son dos tipos de entrevistas y su encuesta.





3.9 Plan de Tabulación y Análisis

Los datos cualitativos fueron procesados a través de tablas de categorización adecuadamente codificados que nos permitieron clasificar la información obtenida de los entrevistados, de modo que se hizo el planteamiento en un proceso ordenado y comprensible según los objetivos específicos a cumplir en nuestra investigación

Estructura de las tablas de codificación:

- **Primer Columna:** Nombre del entrevistado

- **Segunda Columna:** Ocupación del entrevistado

- **Tercer Columna:** Código del entrevistado, estructura por tipo de entrevista, numero otorgado, iniciales del primer nombre y apellido del entrevistado.

Estructura de las tablas de Categorización:

- **Primer Columna:** Incluye el código del entrevistado

- **Segunda Columna:** Se presentan las respuestas correspondientes al código.

- **Tercer Columna:** Observaciones realizadas, en este caso se expone el número de preguntas correspondiente al instrumento aplicado.

En el caso del instrumento cuantitativo fue tabulado a través de gráficas realizarse en el programa de Excel para mayor comprensión y organización de los datos. Los se agruparon de acuerdo a las variables medidas por medio de las encuestas a estudiantes de tercer a quinto año de la carrera de Comunicación Social.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



3.10 Procedimientos

La investigación sobre Análisis del uso de la plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera en el periodo de marzo a diciembre del año 2019. Se realizó bajo el proceso de las siete etapas elementales para un estudio monográfico, que son:

Primer Etapa: Elaboración del protocolo el cual consiste en tema, problema, objetivos, justificación y preguntas de investigación y diseño metodológico.

Segunda Etapa: Recopilación de información para el marco teórico.

Tercera Etapa: Selección de la información y construcción del marco teórico y marco conceptual.

Cuarta Etapa: Aplicación de instrumentos y la muestra.

Quinta Etapa: Resultados y construcción del análisis de los resultados obtenidos en las entrevistas y encuesta.

Sexta Etapa: Realización de las conclusiones y recomendaciones.

Séptima Etapa: Presentación de los resultados de investigación.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



3.11 Presentación y publicación de resultados

Los resultados de este trabajo serán publicados de forma oral ante un consejo evaluador que apreciara la efectividad de la investigación. Asimismo, se publicará en la biblioteca de Facultad de Ciencias y Humanidades de la UNAN-León en formato físico y digital a través del Repositorio Institucional. Podrá encontrarse de igual manera en los archivos del departamento de Comunicación Social y servirá de referencia para otros trabajos monográficos que se relacionen a nuestra línea de investigación.



Capítulo IV. Resultados

- Codificación de las fuentes de información
- Entrevista cualitativa a Jefe del departamento de la carrera de Comunicación Social y el docente de la carrera Melvin Lezama

Nombre de los entrevistados	Cargo Ocupación	Código del informante Clave
Msc. Isabel Mendoza Delgadillo	Jefe de la carrera de Comunicación Social.	IM
Nombre de los entrevistados	Cargo Ocupación	Código del informante Clave
PhD. Melvin Lezama	Docente de la carrera de Comunicación Social.	ML



De acuerdo al objetivo 3:

- Demostrar los desafíos que les impide a los estudiantes manipular la plataforma Classroom.

Código del entrevistado	Respuestas	Observaciones
¿ En qué año empezaron a implementar la plataforma de Classroom en la carrera de Comunicación Social?		
-ML	-El año pasado me dejaron a cargo de realizar un curso en la plataforma Classroom vinieron todos los profesores de la universidad y por bloque enseñé su utilización.	-Esta respuesta corresponde pregunta N-1 del instrumento de entrevista cualitativa al docente de la carrera.
IM	-En el año 2018, la carrera de Comunicación Social opta en utilizar la plataforma Classroom como medio de aprendizaje y mantener interacción entre estudiantes y docentes.	-Esta respuesta corresponde pregunta N-1 del instrumento de entrevista cualitativa al jefe de la de la carrera.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



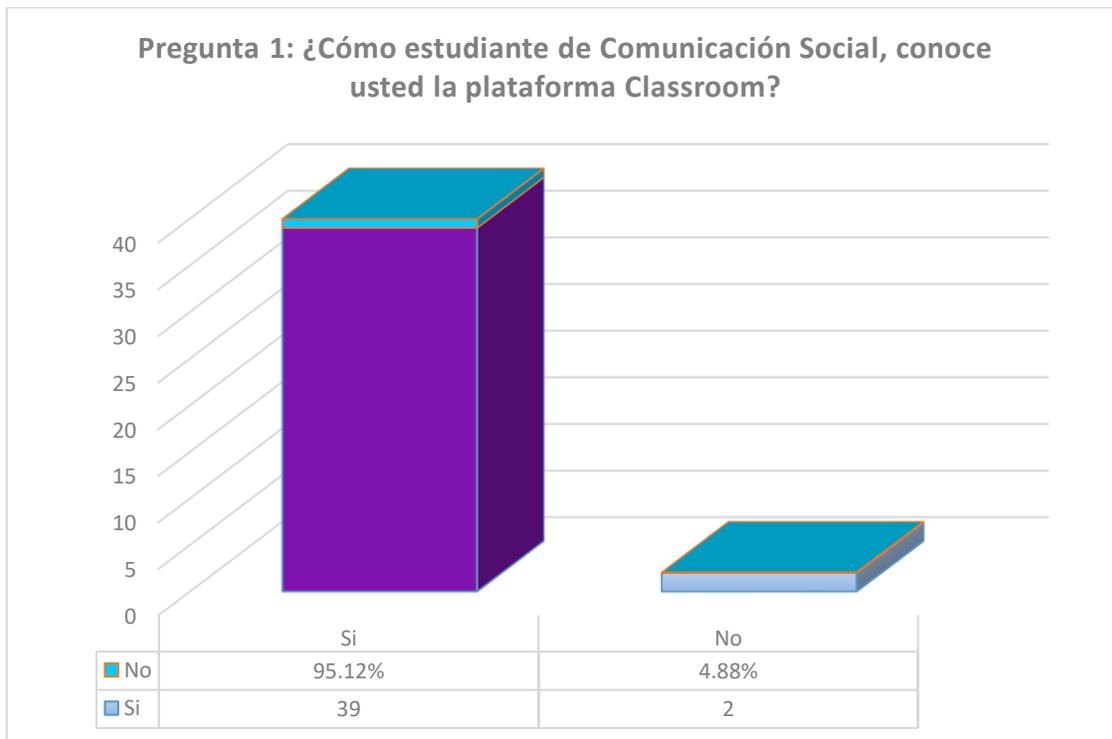
Código del entrevistado	Respuesta	Observaciones
¿En qué año empezaron a implementar la plataforma Classroom en la carrera de Comunicación Social?		
-ML	-Entre el 60 % y el 70 % de los estudiantes tuvieron una respuesta positiva ante el uso de esta plataforma.	-Esta respuesta corresponde a la pregunta N-2 del instrumento de entrevista cualitativa al docente de la carrera.
-IM	-Los estudiantes no presentan ningún déficit en su rendimiento académico ante el uso de la plataforma, en su mayoría entregan sus tareas en tiempo y forma.	-Esta respuesta corresponde a la pregunta N-2 del instrumento de entrevista cualitativa al Jefe de la carrera.



Código del entrevistado	Respuestas	Observaciones
¿Considera usted que los estudiantes tienen conocimiento previo de la plataforma?		
ML	En su mayoría no lo tienen, porque en la fase de planificación, debería de considerarse por lo menos 1 o 2 semanas de clases de inducción si se va a utilizar esta herramienta. Que les permita al estudiante sacar el máximo provecho.	-Esta respuesta corresponde a la pregunta N-3 del instrumento de entrevista cualitativa al docente de la carrera.
-IM	Ésta no es la metodología de enseñanza que está estipulada en el plan actual, solo se puede utilizar como estrategia de enseñanza.	-Esta respuesta corresponde a la pregunta N-3 del instrumento de entrevista cualitativa al Jefe de la carrera.
Los dos maestros hacen mención que el principal desafío de los estudiantes al momento de utilizar la plataforma Classroom, como método de enseñanza es el no tener capacitación sobre su manejo, porque los profesores tienen deficiencia sobre este entorno de enseñanza, ya que no todos utilizan esta plataforma, optan por usar el Correo, WhatsApp, Moodle y Chamilo como herramientas de enseñanza.		



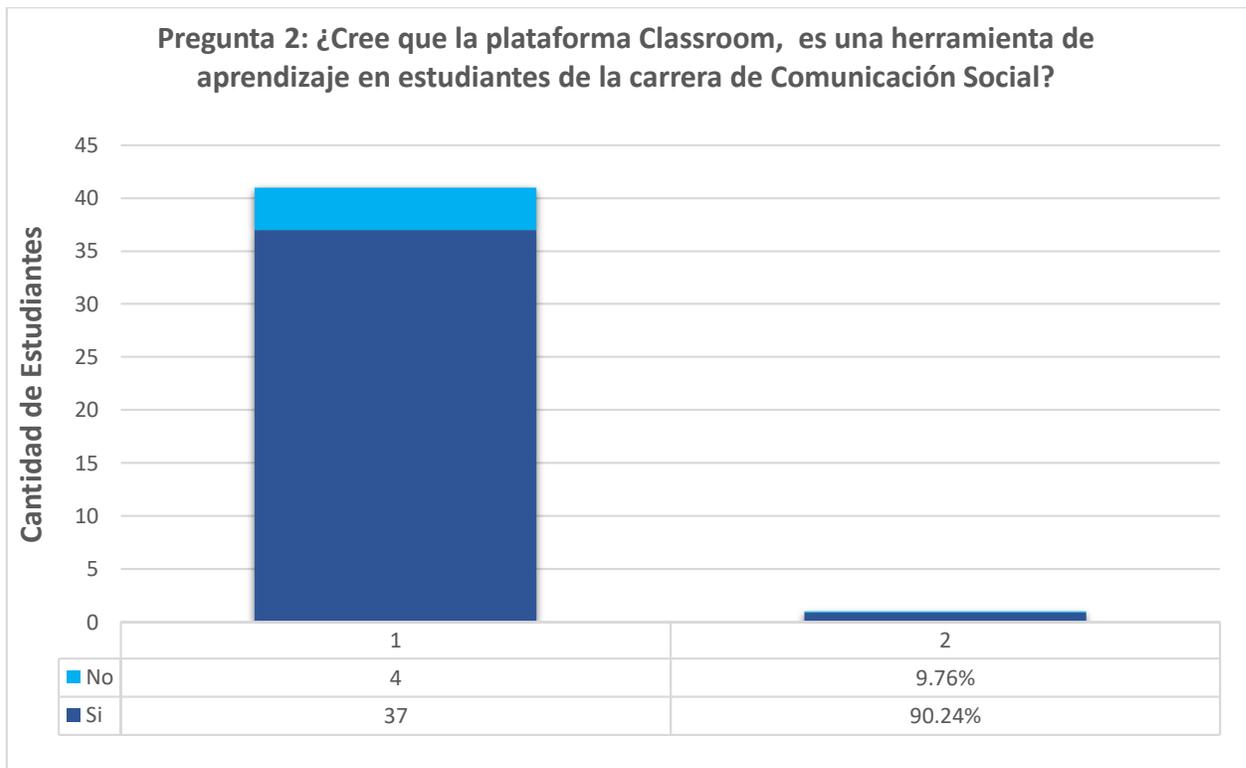
Gráfica 1. Conocimiento de la plataforma Classroom



En la Gráfica 1, podemos observar los resultados de la pregunta número 1, la cual nos llamó significativamente la atención, debido a que, de un total de 41 estudiantes de tercero a quinto año de la carrera de Comunicación Social, que equivale al 100% de los encuestados, se observa que: 39 estudiantes que corresponde al (95.12%) opinaron que, si conocen la plataforma virtual Classroom, mientras que 2 de ellos que equivale al (4.88%) dio a conocer que no conoce dicha plataforma.



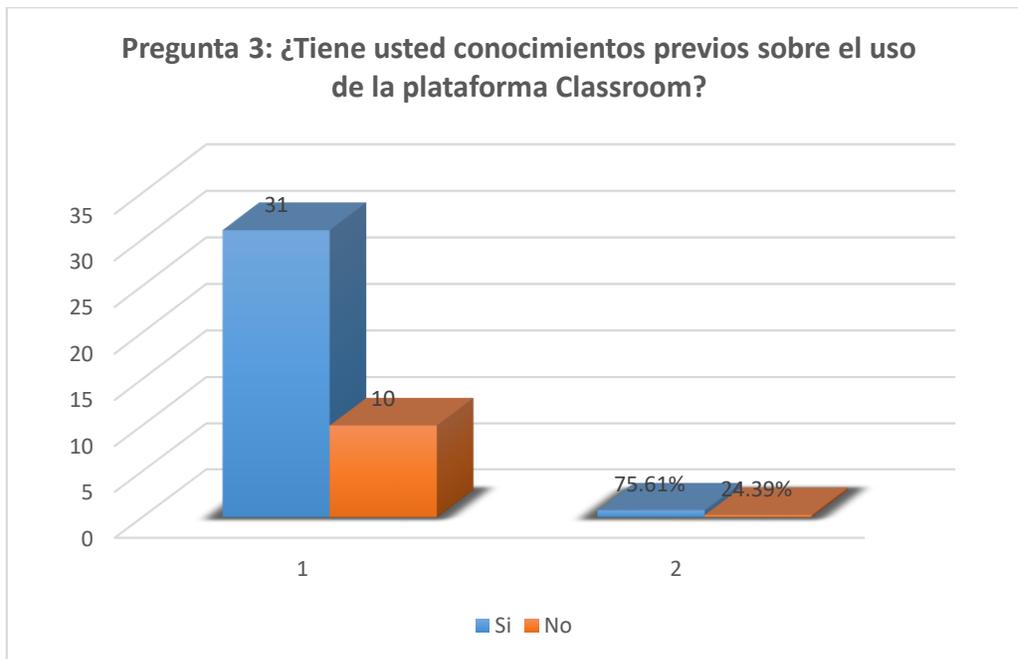
Gráfica 2. Classroom como una herramienta de aprendizaje



En la gráfica 2, se refleja que de 41 (100%) del total de los estudiantes de tercer a quinto año de la carrera de Comunicación Social, 37 (90.24%) respondieron que la plataforma Classroom si es una buena herramienta de aprendizaje para su carrera, mientras que 4 (9.76%) dijo que no lo es.



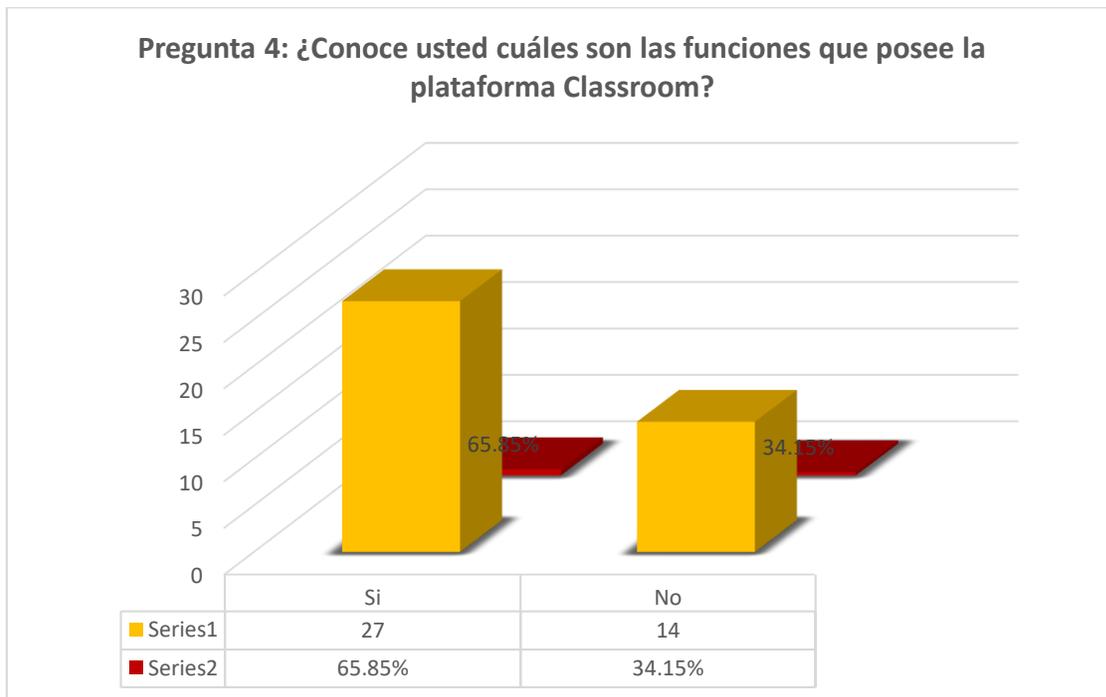
Gráfica 3. Previo conocimiento del uso de la plataforma Classroom



En la gráfica 3, obtuvimos los siguientes: de 31 (75.61%) de los estudiantes, respondieron que, si tienen conocimientos previos sobre el uso de la plataforma Classroom, en cuanto a la minoría que son 10 (24.39%) de los estudiantes, dijeron que no tienen conocimientos sobre el uso de dicha plataforma.



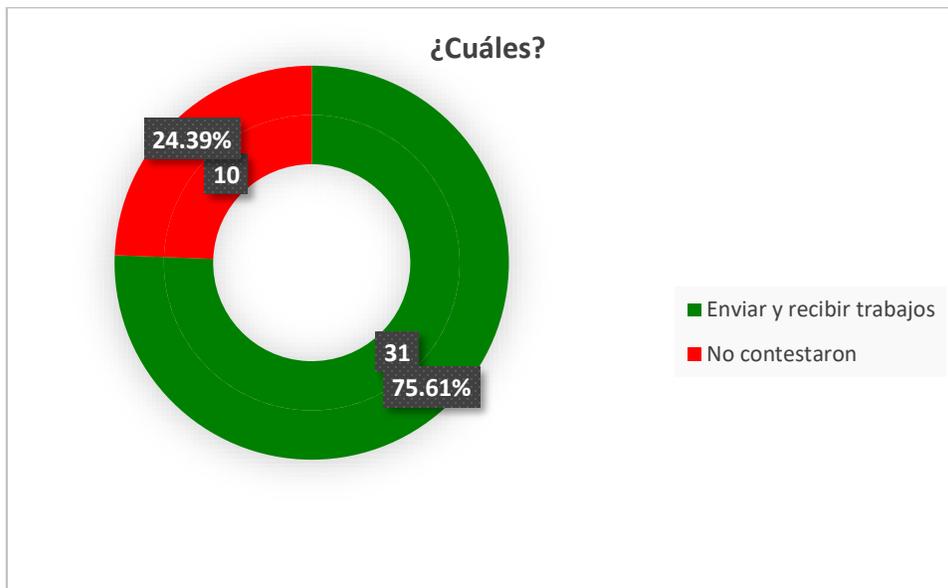
Gráfica 4. Funciones de la plataforma Classroom



En la gráfica 4, podemos observar que de los 41 (100%) de los estudiantes encuestados, 27 (65.85%) respondieron que, si conocen las funciones que posee la plataforma Classroom, mientras que 14 (34.15%) manifestaron que no están familiarizados con las funciones.



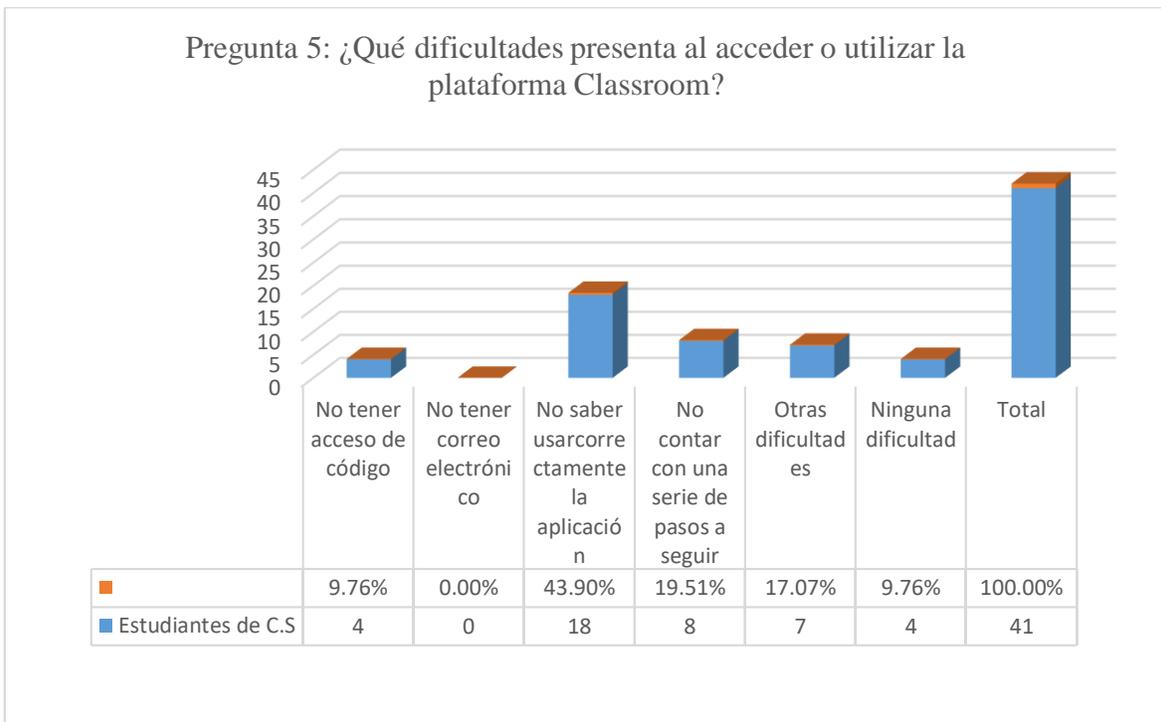
Gráfica 4.1. Funciones de la plataforma Classroom



En la gráfica 4.1, los estudiantes respondieron cuáles eran las funciones que conocían de la plataforma Classroom, de lo cual obtuvimos lo siguiente: 31 de ellos, que son el (75.61%), expresaron que, si pueden enviar y recibir trabajos evaluativos desde la App, mientras que 10 (24.39%) no contestó a la interrogante.



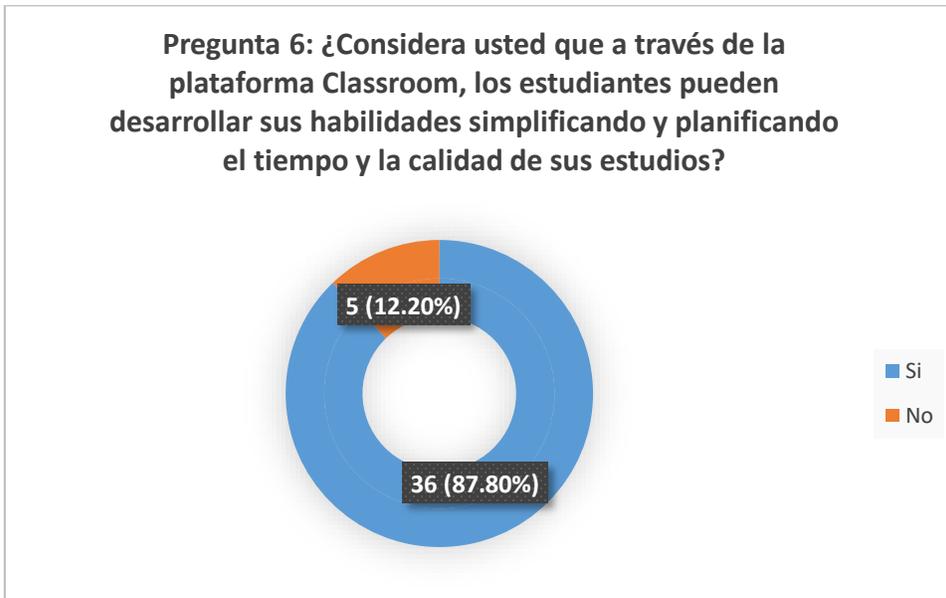
Gráfica 5. Dificultades para acceder a la plataforma Classroom



En la gráfica 5, se reflejan los siguientes resultados: que de 41 (100%) de los estudiantes de tercer a quinto año de la carrera de Comunicación Social, 4 (9.76%) respondieron que no pueden acceder a la plataforma de Classroom al no tener código de acceso, ningún estudiante expresó tener dificultad por no tener correo electrónico, lo que se considera 0 (0.00%), mientras que 18 (43.90%) hacen mención de no saber usar correctamente la aplicación, 8 (19.51%) no contar con una serie de pasos a seguir, 7 (17.07%) dicen que presentan otras dificultades y 4 (9.76%) dicen no haber presentado ninguna dificultad al acceder a la plataforma.



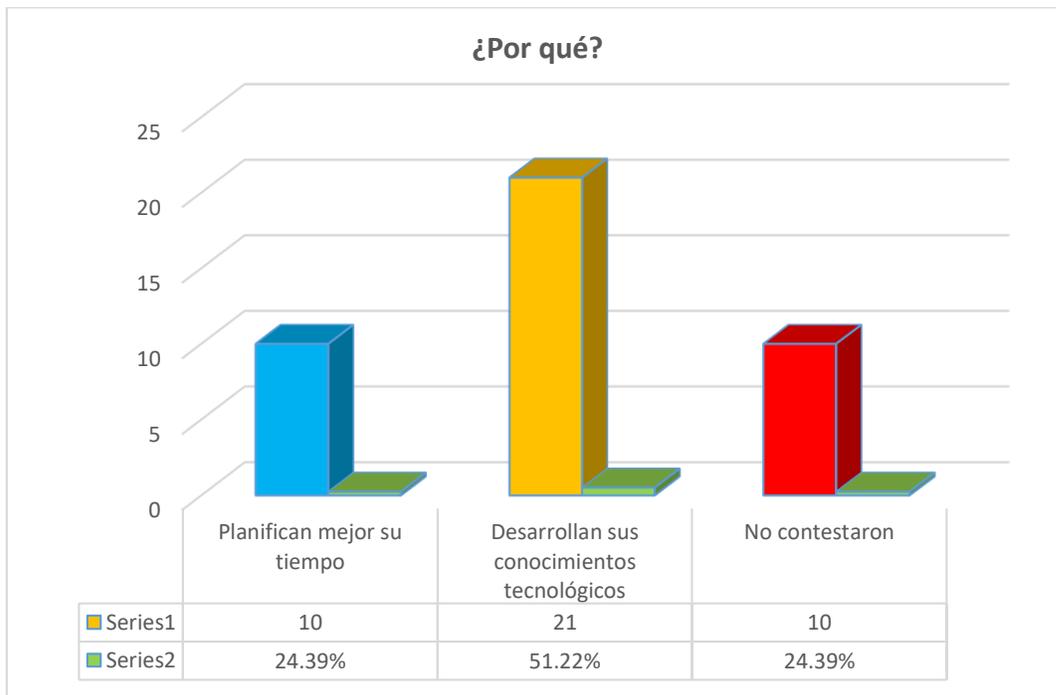
Gráfica 6. Desarrollo de habilidades a través de la plataforma Classroom



En la gráfica 6, podemos observar los resultados correspondientes que son los siguientes: de 41(100%), total de encuestados que son estudiantes que cursan de tercer a quinto año de la carrera de Comunicación Social, el 87.80% que representa a 36 ellos, respondieron que la plataforma Classroom, si les permite poder desarrollar sus habilidades simplificando y planificando el tiempo y calidad de sus estudios, mientras que la minoría, 5 estudiantes que representan el 12.20%, respondió que no lo considera así.



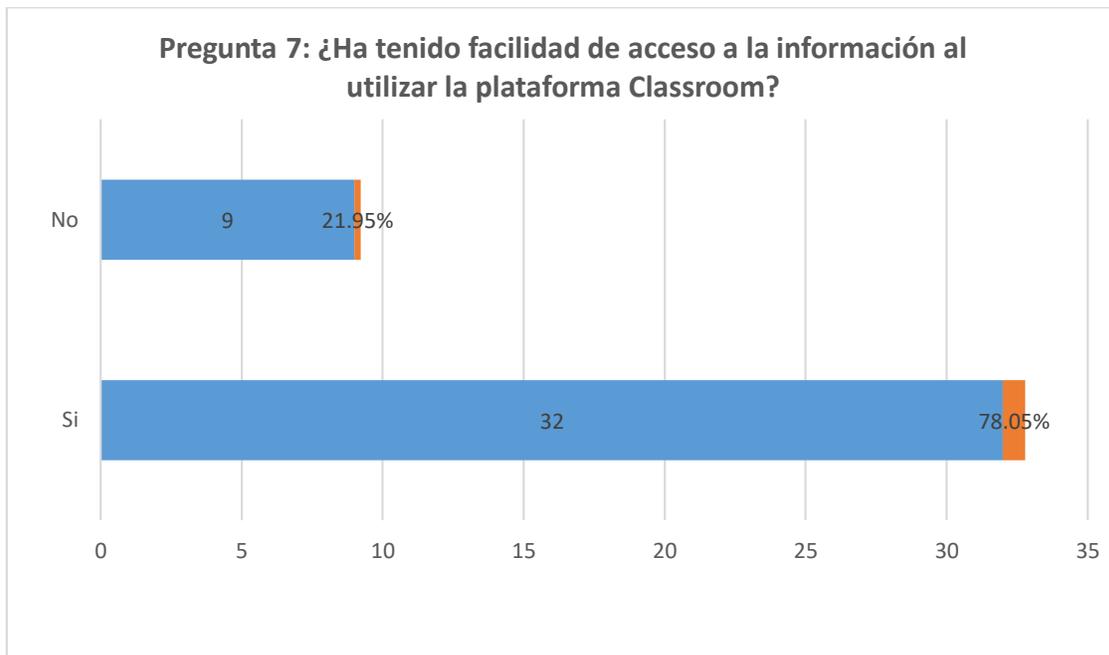
Gráfica 6.1 Desarrollo de habilidades a través de la plataforma Classroom



En la gráfica 6.1 de acuerdo con la pregunta número 6 que aplicamos a 41 (100%) de los encuestados, obtuvimos los siguientes resultados al preguntarle el porqué de ésta misma, en la cual 10 (24.39%) contestó que a través de la plataforma Classroom, pueden planificar mejor su tiempo, 21 (51.22%) que desarrollan sus conocimientos tecnológicos y 10 (24.39%) no contestaron la pregunta.



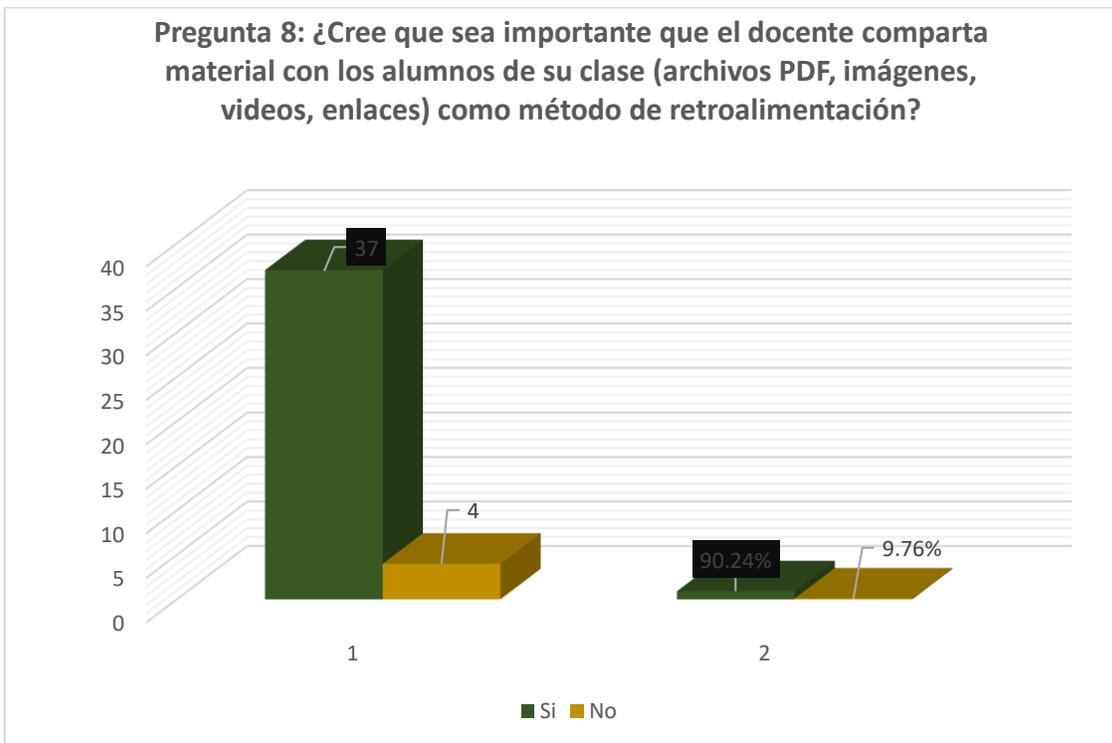
Gráfica 7. Facilidad de acceso a la información



En la gráfica 7, los estudiantes respondieron lo siguiente: 32 (78.05%) de ellos afirman que han tenido facilidad de acceso a la información, mientras que 9 (21.95%) respondieron lo contrario, que no.



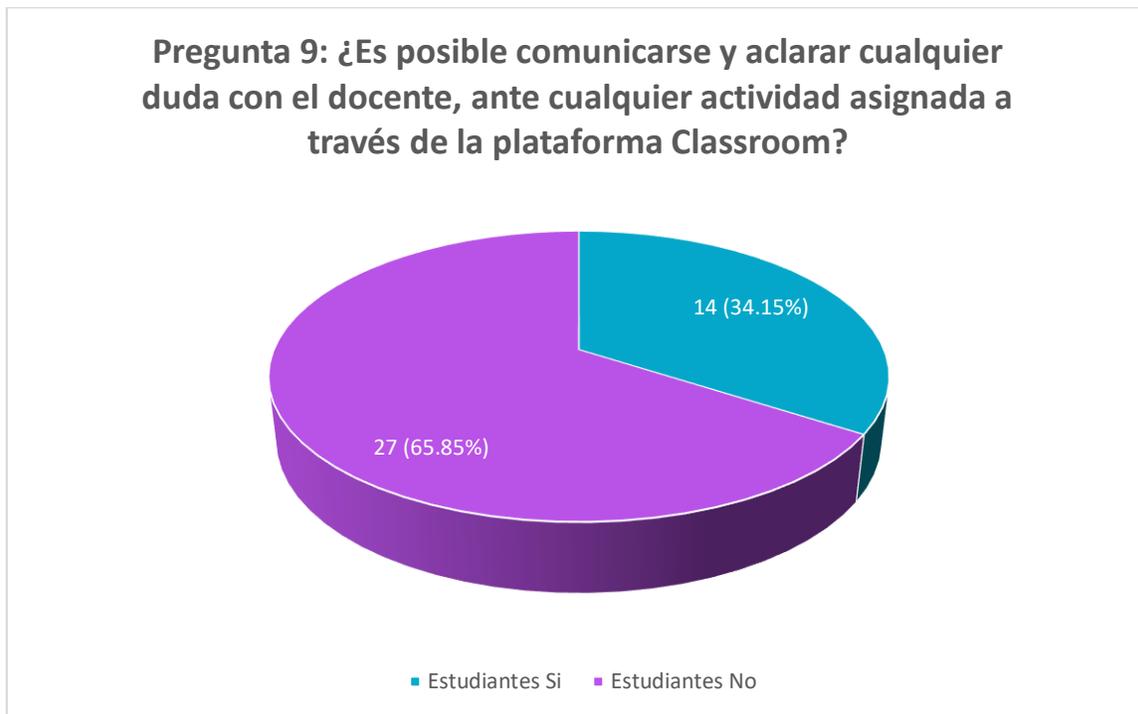
Gráfica 8. Importancia de que el docente comparta material con sus alumnos



En la gráfica 8, observamos que 37 (90.24%) es decir, la mayoría de los estudiantes aseveran que, si es importante que los docentes compartan material con sus alumnos a través de Classroom, mientras que la minoría, que son 4 (9.765%) dicen no considerarlo importante.



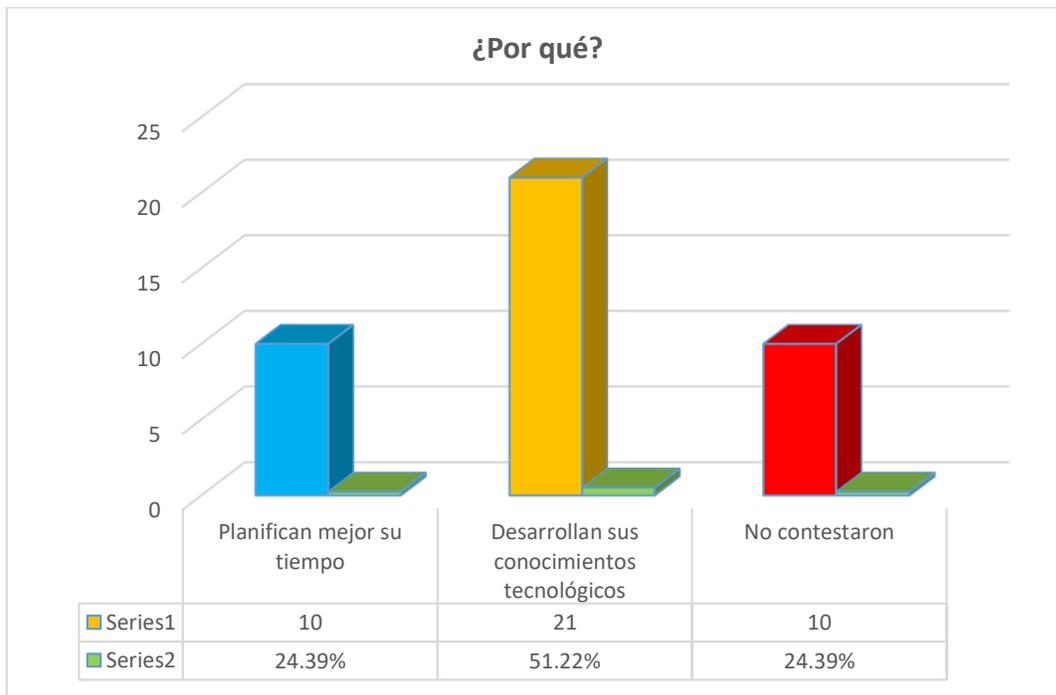
Gráfica 9. Posibilidad de comunicarse con el docente a través de Classroom



En la gráfica 9, obtuvimos los siguientes resultados: 14 (34.15%) de los estudiantes consideran que, si es posible comunicarse y aclarar cualquier duda con el docente, a través de la plataforma Classroom, en tanto que 27 (65.85%) respondieron que no consideran posible comunicarse con el profesor.



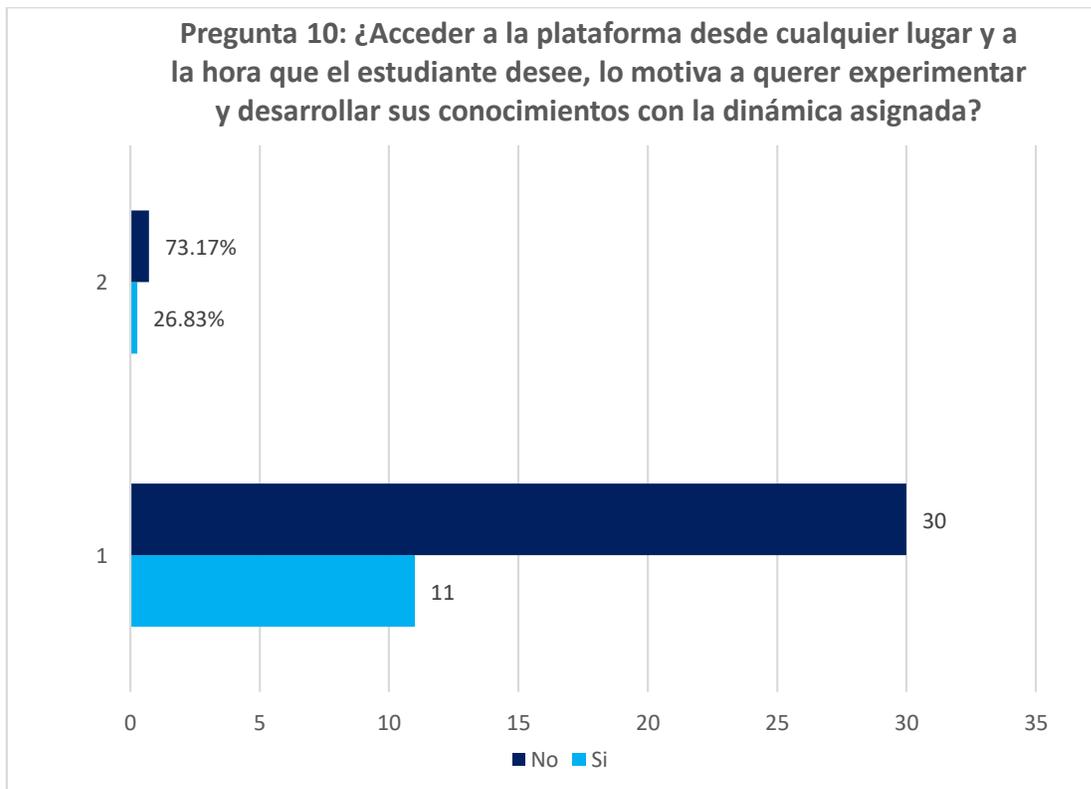
Gráfica 9.1. Posibilidad de comunicarse con el docente a través de Classroom



La gráfica 9.1, contiene los siguientes resultados del porqué de la pregunta 9, en la cual 10 (24.39%) de los estudiantes dicen poder planificar mejor su tiempo, 21 (51.22%) desarrollan sus conocimientos tecnológicos y 10 (24.39%) no contestaron.



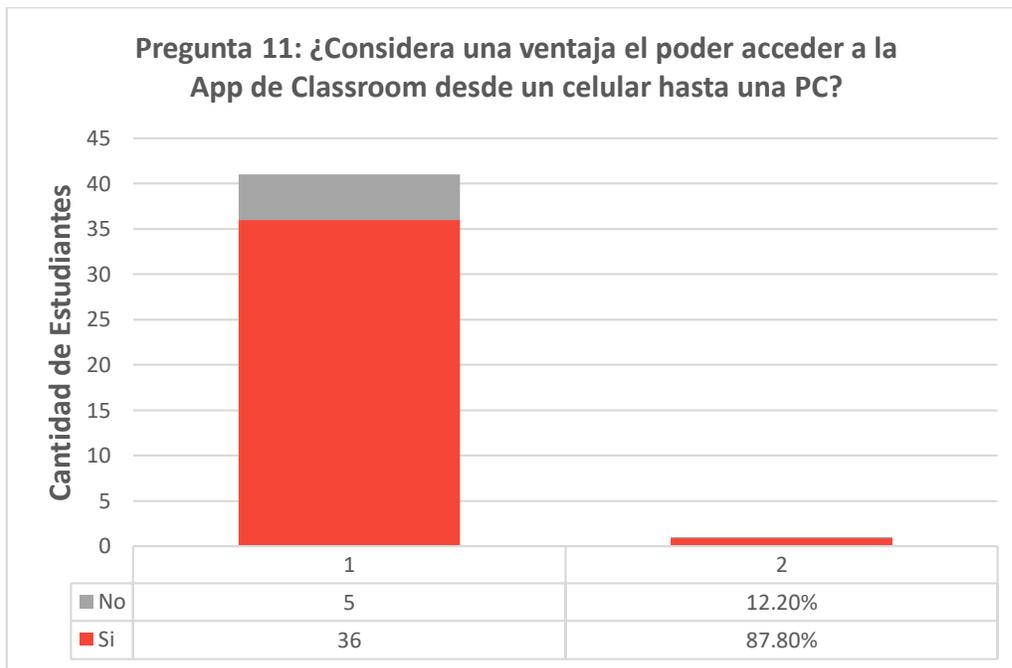
Gráfica 10. Acceder desde cualquier lugar motiva a los estudiantes



En la gráfica 10, observamos que 11 (26.83%) de los estudiantes, respondieron que acceder desde cualquier lugar y a la hora que el estudiante lo desee, si los motiva a querer desarrollar sus conocimientos con las dinámicas asignadas, referente a la mayoría 30 (73.17%) de los estudiantes respondieron que no los motiva. Mediante esta pregunta, comprobamos que la mayoría de los estudiantes.



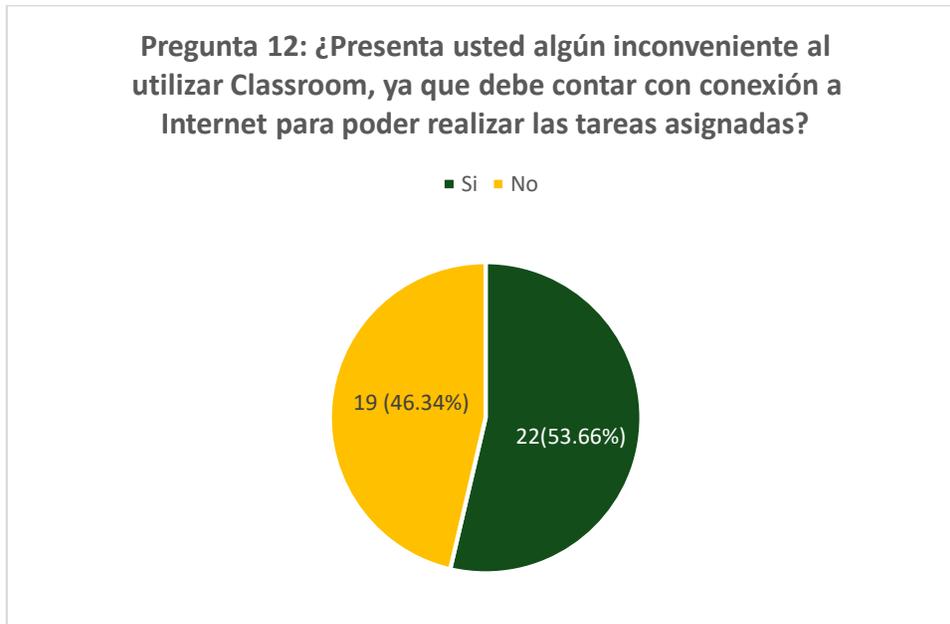
Gráfica 11. Ventaja de acceder a la App desde un celular hasta una PC



En la gráfica 11, la mayor parte de los estudiantes equivalente a 36 (87.80%), nos dieron a conocer que, si es una ventaja el poder Acceder a la App de Classroom, pero 5 (12.20%) de ellos comentan que no es una ventaja.



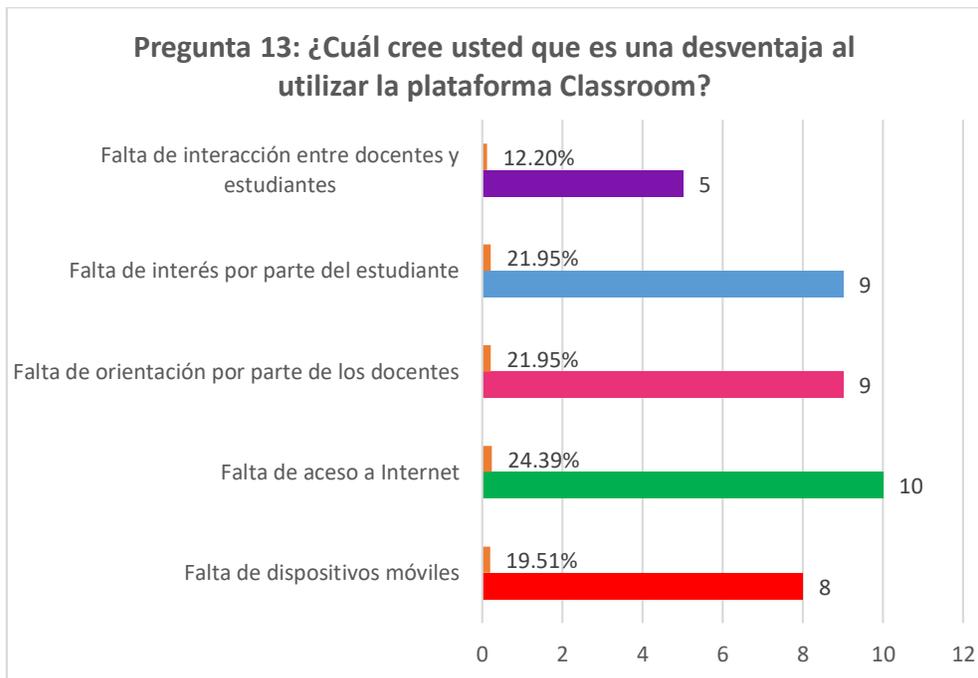
Gráfica 12. Contar con conexión a Internet para poder realizar las tareas



En la gráfica 12, podemos observar que 22 (53.66%) respondieron afirmativamente que presentan algún inconveniente al utilizar Classroom, mientras que 19 (46.34%) contestó que no. A través de ésta pregunta, nos damos cuenta de que no poder contar con una conexión a Internet, afecta a más de la mitad de los estudiantes de la carrera.



Gráfica 13. Desventaja al utilizar la plataforma Classroom



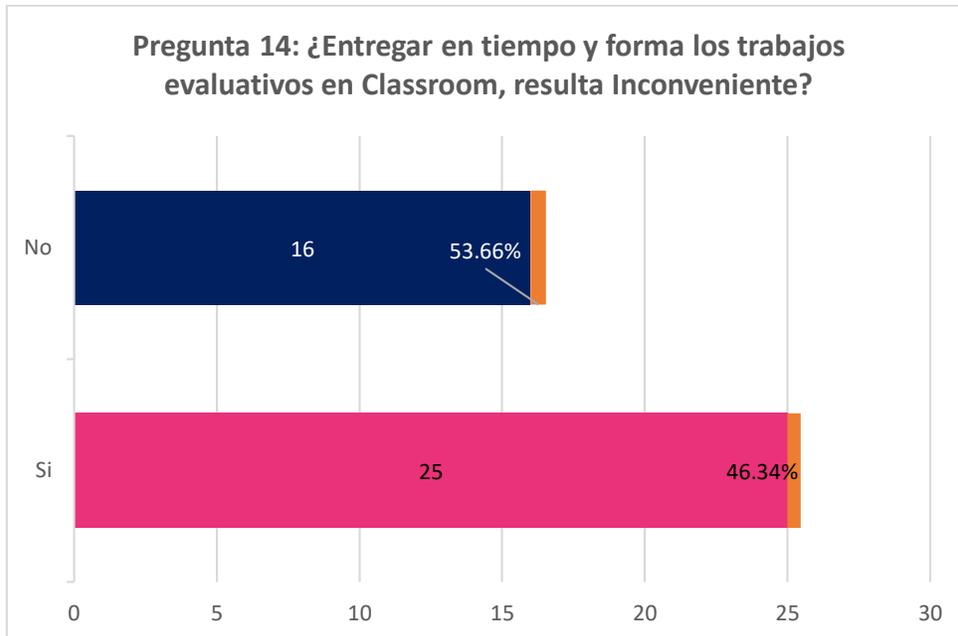
La gráfica 13, podemos observar lo siguiente: que 5 encuestados (12.20%) manifestaron que utilizar la plataforma Classroom es una desventaja, dado que hay poca interacción entre docentes y estudiantes, 9 (21.95%) la mayoría, dijeron que la falta de interés por parte del estudiante promueve que la plataforma no sea utilizada como una ventaja, sino como desventaja. La falta de orientación por parte de los docentes presenta que 9 (21.95%) de los estudiantes también lo consideran como una desventaja, 10 (24.39%) por falta de acceso a Internet y 8 (19.51%) indican que no contar con dispositivos móviles, afecta el buen uso de la App de Classroom.

A través de esta pregunta demostramos que no todos los estudiantes gozan de contar con dispositivos móviles o acceso a Internet, sin embargo, también se presenta un déficit



en ellos, al no tener una orientación adecuada a una plataforma de aprendizaje, seguido de la falta de interés.

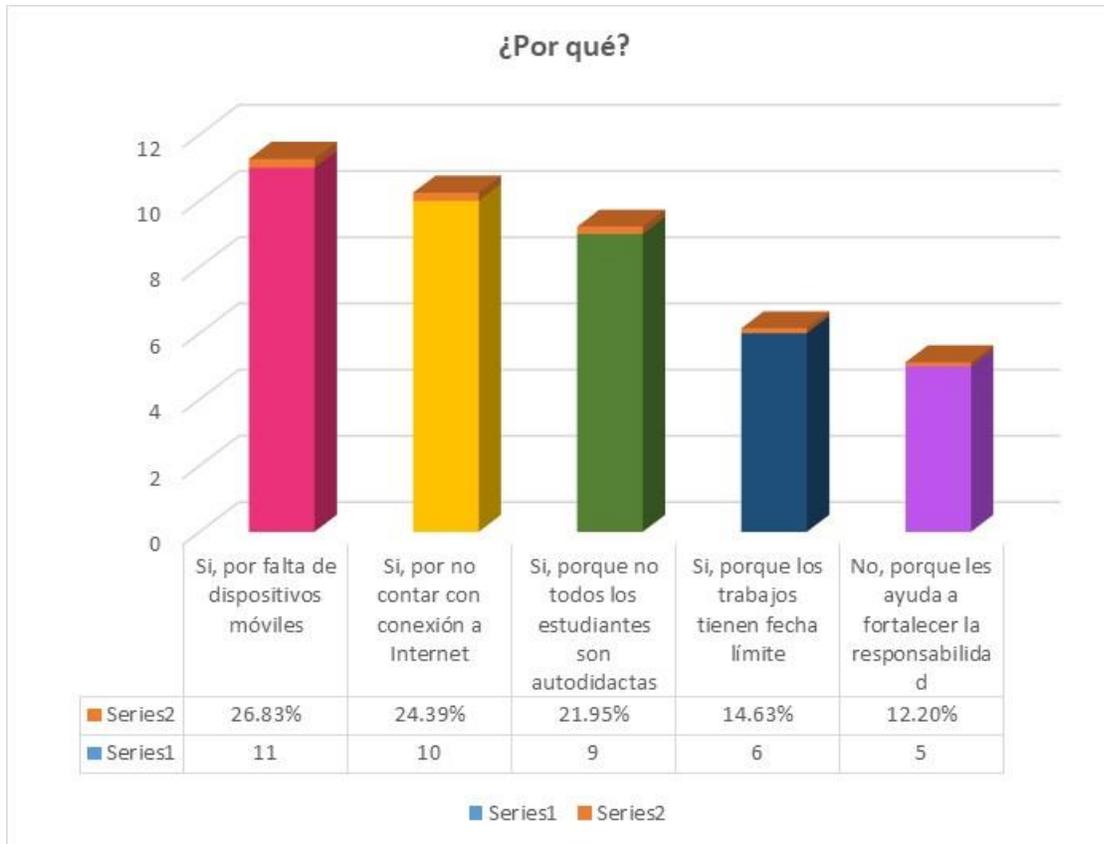
Gráfica 14. Inconvenientes al entregar los trabajos evaluativos en Classroom



En la gráfica 14, del total de encuestados 41 (100%) nos dieron a conocer 19 (46.34%) de los estudiantes de tercer a quinto año de la carrera de Comunicación Social, que, si les resulta inconveniente entregar en tiempo y forma sus trabajos evaluativos, en cambio 22 (53.66%) expresaron no tenerlo.



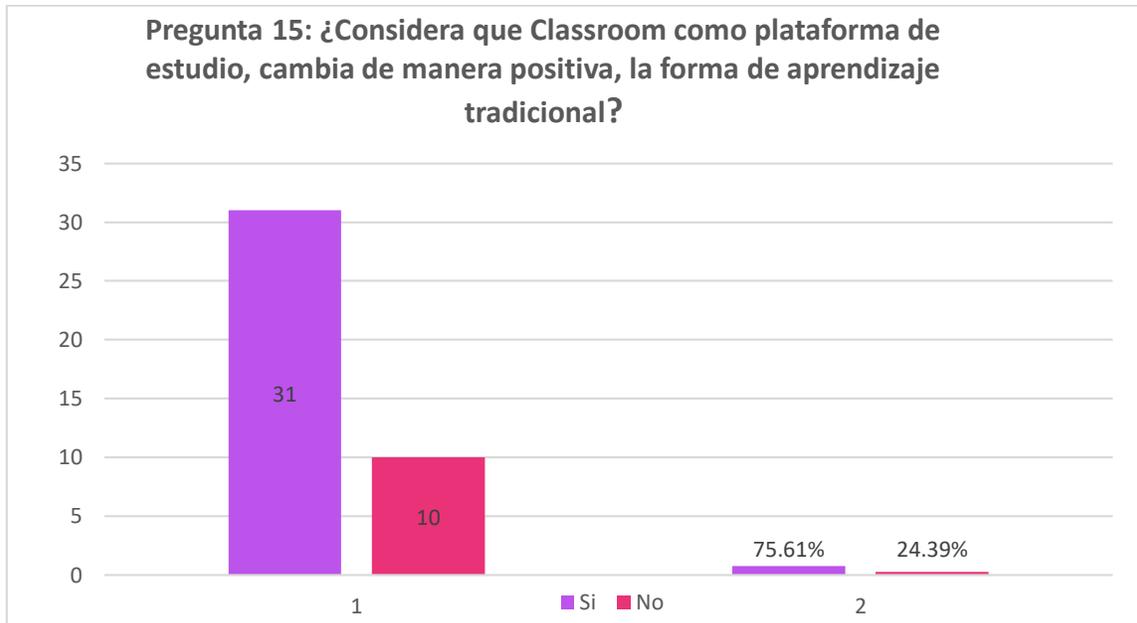
Gráfica 14.1. Inconvenientes al entregar los trabajos evaluativos en Classroom



En la gráfica 14.1, los estudiantes respondieron el por qué, entregar los trabajos en tiempo y forma en la App de Classroom les resulta inconveniente, a lo que 11 (26.83%) expresaron que, debido a la falta de dispositivos móviles, 10 (24.39%), por no tener conexión a Internet, 9 (21.95%) dicen que no todos los estudiantes son autodidactas, 6 (14.63%) contestó que los trabajos tienen fecha límite y el docente no suele visualizar con facilidad la notificación de entrega de un trabajo retrasado. Por último, solamente 5 estudiantes (12.20%) comentaron no tener ningún inconveniente, debido a que les ayuda a fortalecer la responsabilidad.



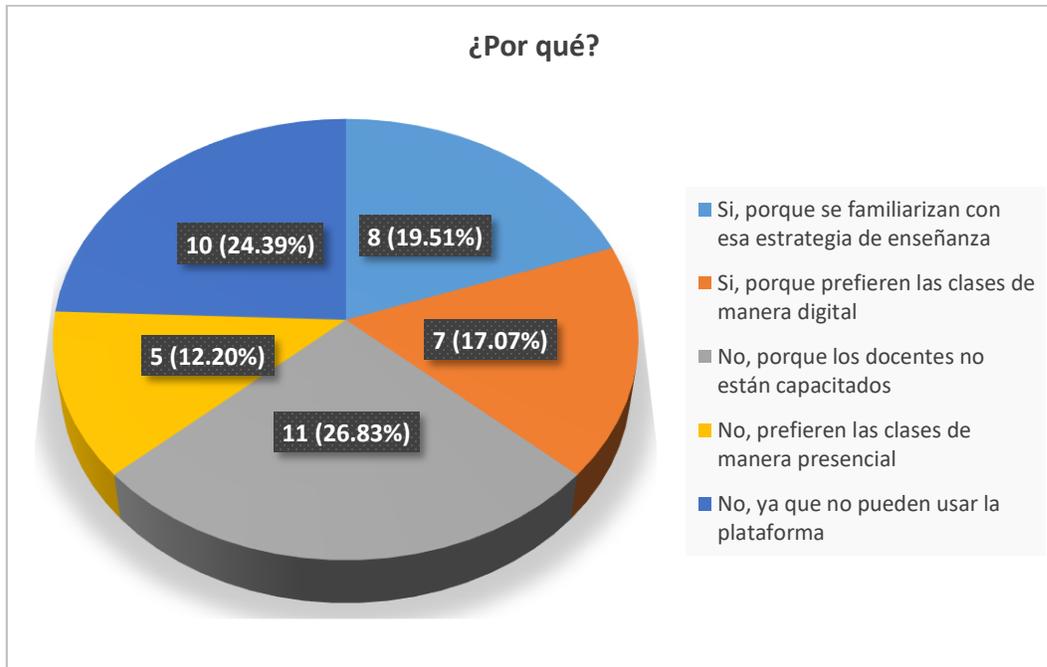
Gráfica 15. Classroom cambia positivamente la forma de aprendizaje



En la gráfica 15, la mayoría de los estudiantes que corresponde a 31 (75.61%), expresaron que Classroom como plataforma de estudio, si cambia positivamente la forma de aprendizaje tradicional. Con respecto a los que respondieron de manera negativa, que son 10 (24.39%) sostienen que no lo consideran así.



Gráfica 15.1. Classroom cambia positivamente la forma de aprendizaje



De la pregunta número 15, cuestionamos a los estudiantes si consideran que Classroom como plataforma de estudio, cambia la manera tradicional de aprendizaje, a lo que contestaron: 8 (19.51%) dijeron que si, ya que se familiarizan con esa estrategia, 7 (17.07%) señalaron que si porque implementar métodos y estrategias dinámicas, favorecen a un aprendizaje efectivo. En cuanto a los que respondieron de forma negativa 11 (26.83%) de ellos es porque los docentes no están capacitados, 5 (12.20%) respondió que no, porque prefieren las clases de manera presencial y 10 (24.39%) también indican que no porque no pueden usar la plataforma correctamente.



CAPÍTULO V. Análisis de los Resultados

El propósito es analizar e interpretar la información arrojada mediante la realización de encuestas y entrevistas que han proporcionado información del alumnado y docentes, para determinar el grado de cumplimiento con los objetivos previstos.

En la entrevista ambos maestros mencionan que el mayor desafío de los estudiantes al momento de utilizar la plataforma, es el no tener capacitación sobre su manejo, debido a que los docentes tienen deficiencia en este entorno de enseñanza.

En las encuestas se ha analizado que el 60% de los estudiantes que cursan de tercero a quinto año de la carrera de Comunicación Social, conocen el uso de la Plataforma Classroom, pero no conocen todas las funcionalidades que posee y las estrategias que se implementan en ésta, como una nueva forma dinámica de aprendizaje.

Además, los estudiantes afirmaron que Classroom es una herramienta de aprendizaje muy efectiva, ya que cuenta con múltiples herramientas que promueve el desarrollo de habilidades, también que les ayudan a planificar el tiempo y calidad de estudio, únicamente si se le da el uso correcto a la Plataforma. Por otra parte, revelan que es de suma importancia el tener fácil acceso a la App de Classroom, como a la información desde cualquier dispositivo móvil, siempre que cuenten con correo electrónico, código de acceso y conexión a Internet, detalle que afecta a la mayoría.

A pesar de que la mayor parte de los estudiantes tienen conocimientos sobre Classroom, porque ya han manipulado directamente la herramienta, otros tienen previa noción de cómo y para qué funciona, ya que solo la han escuchado de alguien que si la ha utilizado o porque les han enseñado de manera superficial el uso que se le da. Pese



a que no saben utilizar la plataforma, consideran que es importante el uso correcto de las herramientas digitales, debido al gran impacto que generan en el área educativa por su dinámica.

En cuanto a la minoría, el 40% una parte manifiesto en absoluto no saber utilizarla de manera adecuada, ellos conocen la Plataforma porque han escuchado su mención, pero nunca la han utilizado, no tienen conocimiento previo ni cuentan con una orientación o serie de pasos a seguir por parte de los docentes.

Otros aspectos negativos que los estudiantes dieron a conocer, es que la falta de interés autodidacta por parte de ellos mismos y de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, les impide desarrollarse en la era digital. Piensan que no pueden aclarar sus dudas con el maestro directamente, además consideran que no es igual recibir una educación virtual que una presencial, por lo tanto, ellos nos expresaron, que éste método no cambia la forma de aprendizaje.

El resto del alumnado, respondió no saber que es la plataforma Classroom ni para que funciona, por lo tanto, nunca la han utilizado.



Capítulo VI. Conclusiones

En esta investigación se da a conocer el uso de la plataforma Classroom en estudiantes de la carrera de Comunicación Social, que en el año 2018 este nuevo método mejora el interés y la actitud en el aula frente a la metodología tradicional. Se ha comprobado que con la plataforma Classroom los estudiantes en su mayoría la han utilizado, pero desconocen todas las herramientas que posee.

Por un lado, el alumno, después del período de adaptación y de las primeras reservas sobre el nuevo método, es consciente de la mejora y el avance que ha supuesto la implantación de Flipped Classroom. Tienen más tiempo en casa para estudiar, ya que el visionado de vídeos y lecturas, les facilita ocupar menos tiempo que tener que hacer los deberes que proponían los profesores después de la clase tradicional.

El profesor puede centrarse en las necesidades de los alumnos, plantear equipos de trabajo y hacer que el alumno gane en autonomía. Después de analizar y constatar experiencias con el resto de profesores implicados en el estudio, el instrumento utilizado para esta tarea es encuesta y entrevista, se puede afirmar que la mayoría han mejorado la actitud y el interés del alumnado con la implementación del método.

Han sido los propios alumnos los que han reconocido que, desde un principio estaban reacios al cambio, una vez adaptados a las nuevas dinámicas, su actitud respecto a las asignaturas trabajadas había mejorado. Es función del profesorado motivar a sus alumnos para que busquen, investiguen y se interesen por la tarea; romper con las estructuras de la clase magistral, preparar teoría de manera adecuada utilizando e investigando nuevas herramientas.



El docente se convierte en guía del alumno durante su aprendizaje. Deja las clases explicativas para hacerlas aclaratorias, colaborativas y motivadoras. Por otra parte, nos hemos encontrado limitaciones con la implantación de la nueva metodología: pieza esencial de este cambio es el profesor, que como hemos dicho anteriormente, debe motivar, servir de guía, y ser el primero que tiene que romper estructuras tradicionales para dejar pasar a unas más innovadoras. Sin embargo, ¿está el profesor preparado para el cambio? Debe creer y confiar en el nuevo método, porque será esa automotivación la que contagiará a sus alumnos.

El problema se plantea cuando la mayoría de profesorado todavía utiliza la clase magistral como metodología en sus aulas. Los profesores deben, por un lado, deben conocer y reflexionar sobre el uso que hacen sus alumnos de las TIC y por otro lado, progresar en nuevas habilidades tecnológicas que les permitan utilizar en el aula con confianza y seguridad. Por ello, se puede inferir que el primer cambio de innovación metodológica debería ser por parte de los docentes.

Perder ese miedo y dejarse contagiar por los que ya lo aplican. El Plan de Formación, la promoción de usos de medios digitales como recursos digitales y la creación de incentivos para promover la innovación serán claves para que el profesorado se implique en este cambio de metodología que busca el centro para mejorar los resultados de sus alumnos.

En el caso concreto de los alumnos llevados a estudio, cuentan con acceso a Internet. Sin embargo, es muy posible que nos encontremos situaciones donde un porcentaje de alumnos, según su situación económica no tengan acceso y dificulte el proceso de la clase invertida. Lo que hace necesario seguir trabajando y pedir un esfuerzo por parte del alumnado y del profesorado. Sin embargo, el contexto concreto de este proyecto hace que los resultados de esta investigación no puedan ser generalizados.



CAPÍTULO VII. Recomendaciones

Al departamento

- Al departamento de la Carrera de Comunicación Social, la implementación de conferencias sobre uso de las nuevas herramientas digitales para el desarrollo de la carrera.

A los docentes

- Es necesario que los docentes realicen capacitaciones presenciales sobre el manejo de la plataforma Classroom para que los estudiantes sepan todas las herramientas que posee.
- Promover la utilización de plataformas virtuales educativas para ampliar los conocimientos tecnológicos en el área digital de la comunicación.

A los estudiantes

- Indicar a los estudiantes de la carrera de Comunicación Social, que deben de ser más autodidactas, ante la falta de inducción sobre el manejo de la plataforma Classroom, para cumplir con sus tareas asignadas en tiempo y forma.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Bibliografía Web

- Batista, A. (2018). Google Classroom : Funcionamiento y principales opciones- Parte 2. Recuperado el 3 de diciembre de 2019 de <http://blogs.unlp.edu.ar/didacticaytic/2018/01/18/google-classroom-funcionamiento-y-principales-opciones-parte-2/>
- Brennick, D. (s.f). Administra la enseñanza y el aprendizaje con Classroom, Florida. Recuperado el 24 de noviembre de 2019 de <https://edu.google.com/intl/es-419/products/classroom/?modalactive=none>
- Celis, J. (2018). Moodle Vs Classroom. Recuperado el 28 de septiembre de 2019 de <https://unirgestoresdeaprendizaje.blogspot.com/2018/02/moodle-versus-classroom.html>
- García, C. (s.f). ¿Qué herramientas utilizamos en E-learning?. Recuperado el 12 de noviembre de 2019 de https://formacion.intef.es/pluginfile.php/111088/mod_imsccp/content/7
- Landa, L. (2014). Flipped Classroom o Clase Invertida: Constructivismo y el uso de las TIC´s. Recuperado el 29 de septiembre de 2019 de <https://www.monografias.com/docs114/flipped-classroom-o-clase-invertida/flipped-classroom-o-clase-invertida.shtml>
- Llamas, M. (2016). Propuesta de intervención educativa. Recuperado el 3 de diciembre de 2019 de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3706/LLAMAS%20GANCEDO%2C%20MARIA.pdf?sequence>
- López, J. (2017). Que es Google Classroom y cómo puede ayudarte en tus clases. Recuperado el 3 de diciembre de 2019 de <https://blogthinkbig.com/que-es-google-classroom-y-como-puede-ayudarte-en-tus-clases>
- Martínez, W. (2019). Flipped Classroom: Invirtiendo el aprendizaje en el aula. Recuperado el 2 de diciembre de 2019 de <https://revistadigital.inesem.es/educacion-sociedad/flipped-classroom/>
-



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



- Martínez, W. (2019). Flipped Classroom invirtiendo el aprendizaje en el aula. Recuperado el 2 de diciembre de 2019 de <https://cochonvazquezyasoc.com/es/2019/05/19/new-communication-and-relationship-platforms/>
- Pardo, D. (2016). Los siete modelos de Flipped Classroom ¿Con cuál te quedas? . Recuperado el 27 de noviembre de 2019 de <https://www.theflippedclassroom.es/los-siete-modelos-de-flipped-classroom-con-cual-te-quedas>
- Pérez, J. (2019). Master Universitario en e-learning y redes sociales. Recuperado el 20 de septiembre del 2019 de <https://definición.de/plataforma-virtual/>
- Ramón, R. (2018). Impacto Social de las nuevas plataformas de la comunicación Vs medios tradicionales. Recuperado el 2 de diciembre de 2019 de <https://www.ramonramon.org/blog/2018/12/04/impacto-social-de-las-nuevas-plataformas-de-comunicación-vs-medios-tradicionales>
- Sabe, P. (2018). Google Classroom: Funcionamiento y principales opciones. Parte 2. Recuperado el 3 de Octubre de 2019 de <https://blogsunlp.edu.ar//didacticaytic/2018/01/187google-classroom-funciones-y-principales-opciones-parte-2/>
- Sarria, T. (2017). Plataformas Educativas. Elementos y características de una plataforma de aprendizaje virtual. Recuperado el 3 de diciembre de 2019 de <http://plataformas-educativas-tj.blogspot.com/2016/11/elementos-y-caracteristicas.html?m=1>
- Vallejo, E. (2013). Importancia de las plataformas. Recuperado el 16 de septiembre de 2019 de <https://colombiadigital.net/opinion/blogs/blog-coombia-digital/item/5572-por-que-son-importantes-las-plataformas-virtuales.html>
-



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Anexo 1: Encuesta realizada a estudiantes de la carrera de Comunicación Social.

Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua

UNAN-León



Monografía para optar al título de Licenciatura en Comunicación Social

Análisis del uso de la plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de marzo-noviembre del año 2019.

Nuestro objetivo es recoger información sobre el manejo de la Plataforma Classroom en estudiantes de la carrera de Comunicación Social.

Conocer las ventajas y desventajas que promueven el desenvolvimiento de los estudiantes antes, durante y después del uso de la Plataforma Classroom, como método de estudio.

Lea cuidadosamente cada pregunta y marque con una **X** la respuesta que considere correcta.

1- ¿Cómo estudiante de Comunicación Social, conoce usted la plataforma virtual Classroom?

SI NO



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



2. ¿Cree que la plataforma Classroom es una buena herramienta de aprendizaje en estudiantes de la carrera de Comunicación Social?

SI NO

3- ¿Tiene usted conocimientos previos sobre el uso de la plataforma Classroom?

SI NO

¿Por qué?

4- ¿Conoce usted cuales son las funciones que posee la plataforma Classroom?

SI NO

5- ¿Qué dificultades presenta al momento de acceder o utilizar la plataforma Classroom?

A) No tener código de acceso

B) No tener correo electrónico

C) No saber usar correctamente la aplicación

D) No contar con una serie de pasos a seguir

E) Otras dificultades

F) Ningunas dificultades

6- ¿Considera usted que a través de la Plataforma Classroom, los estudiantes pueden desarrollar sus habilidades simplificando y planificando el tiempo y la calidad de sus estudios?

SI NO



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



¿Por qué?

7- ¿Ha tenido facilidad de acceso a la información al utilizar la plataforma Classroom?

SI NO

8- ¿Cree que sea importante que el docente comparta material con los alumnos de su clase (archivos en PDF, imágenes, videos, enlaces) como método de reto-alimentación?

SI NO

9- ¿Es posible comunicarse y aclarar cualquier duda con el docente, ante cualquier actividad asignada a través de la Plataforma Classroom?

Si NO

¿Por qué?

10- ¿Acceder a la Plataforma desde cualquier lugar y a la hora que el estudiante desee, lo motiva a querer experimentar y desarrollar sus conocimientos con la dinámica asignada?

SI NO

11- ¿Considera una ventaja el poder acceder a la App de Classroom desde un celular hasta una PC?

SI NO



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



12- ¿Presenta usted algún inconveniente al utilizar Classroom, ya que debe contar con conexión a Internet para poder realizar las tareas asignadas?

SI NO

13- ¿Cuál cree usted que es una desventaja al utilizar la Plataforma Classroom?. Marque la/s opción/es que considere pertinente/s.

Falta de dispositivos móviles

Falta de acceso a internet

C) Falta de orientación por parte de los docentes

D) Falta de interés por parte del estudiante

E) Falta de interacción entre docentes y estudiantes

G) Todas las anteriores

14- ¿Entregar en tiempo y forma los trabajos evaluativos en Classroom, resulta inconveniente?

SI NO

¿Por qué?

15- ¿Considera que Classroom como plataforma de estudio cambia de manera positiva, la forma de aprendizaje tradicional?

SI NO

Justifique



Fotografías de estudiantes contestando encuesta.





Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.





Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.



Anexo 2. Entrevista Cualitativa

- 1- ¿Cuándo nace la carrera de Comunicación Social?

- 2- ¿En qué año empezaron a implementar la plataforma de Classroom en la carrera de Comunicación Social?

- 3- ¿Actualmente se está utilizando la plataforma Classroom?

- 4- ¿Cuál fue la aceptación de los estudiantes antes del uso de la plataforma Classroom como una manera de enseñar?

- 5- ¿Considera usted, que los estudiantes tienen conocimientos previos de la plataforma?



Fotos realizando entrevista cualitativa a docente



En esta imagen, aparece el Ph.D Melvin Lezama, docente de la carrera de Comunicación Social.



Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de Marzo-Noviembre del 2019.





Anexo 3.

Cronograma

Título del Proyecto: Análisis del uso de la Plataforma Classroom en estudiantes de Comunicación Social de tercero a quinto año de la carrera, en el periodo comprendido de marzo-noviembre del 2019.

Integrantes: Caldera Berrios Ingrid
 García Pérez Jeniffer
 Torres Morales Elisa

Tutor: Lic. Ana Valeska Ramírez Delgado

Fecha de inicio: 27/03/ 2019

Fecha de culminación: 29/11/2019

Actividades	Meses																							
	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov															
	Semanas																							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Capítulo 1																								
Justificación	█																							
Objetivos	█																							
Viabilidad	█	█																						
Preguntas	█	█																						
Capítulo 2																								
Antecedentes				█	█	█																		
Marco Contextual						█	█																	
Marco Conceptual						█	█																	
Hipótesis																								
Variables																								
Capítulo 3																								
Paradigma										█														
Diseño										█														
Tipo de Estudio										█														
Área de Estudio										█														
Población y Universo											█													
Métodos y Técnicas de Info												█	█											
Triangulación																								█

