



**Universitat de les
Illes Balears**

Escola Politècnica Superior

Memòria del Treball de Fi de Grau

Disseny d'un entorn virtual pels programes socials de les Parròquies de Quispicanchi

Maria Antònia Fuster Rigo

Grau de Pedagogia

Any acadèmic 2019-20

Treball tutelat per: Bárbara de Benito Crosetti

Departament de: Pedagogia Aplicada i Psicologia de l'Educació

S'autoritza la Universitat a incloure aquest treball en el Repositori Institucional per a la seva consulta en accés obert i difusió en línia, amb finalitats exclusivament acadèmiques i d'investigació	Autor		Tutor	
	Sí	No	Sí	No
	X		X	

Resum:

El següent projecte és la creació d'un entorn virtual mitjançant el Google Classroom pels professionals dels programes socials de les Parròquies de Quispicanchi. La finalitat és crear un espai on puguin unificar i compartir informació, activitats, metodologies i altres. A més a més, digitalitzar i organitzar la informació, els materials perquè tothom pugui accedir des de qualsevol lloc i dispositiu que tingui connexió a internet. Aquest projecte s'ha dissenyat col·laborativament amb la coordinadora dels centres, per intentar que fos el més personalitzat possible a les seves necessitats i característiques.

Una àrea de la plataforma està pensada perquè els participants o persones externes puguin publicar càpsules d'aprenentatge i així els professionals vagin formant-se i reciclant-se, perquè aprenguin nous sabers i competències beneficioses pel seu lloc de feina. Així doncs, aquest document inclou els continguts que s'impartirien dins la càpsula d'aprenentatges, amb el fi de familiaritzar les participants amb als TIC i les G Suite.

Paraules clau:

Entorn virtual d'ensenyament–aprenentatge (EVEA), TIC, e-learning, G Suite, educació no formal, programes socials Quispicanchi.

Abstract:

The following project is about the development of a virtual environment using Google Classroom for the professionals from the Quispicanchi Parishes social programs. The purpose is to build a space where they can gather and share information, activities, methodologies and others, allowing the digitalization and organization of information and tools, which all users can access from everywhere and with any device that has internet connection. This project has been designed collaborating with the social programs coordinator to achieve a better personalization of the environment to their needs.

One of the possibilities is the publication of learning capsules by their users and staff, so professionals can keep training and learn new knowledge and skills beneficial for their job. Therefore, this document has the contents that will be taught during the learning capsule, with the objective of letting users familiarize with TIC and G Suite.

Keywords:

Virtual teaching-learning environment (EVEA), TIC, e-learning, G Suite, non-formal education, social programs Quispicanchi.

Índex

1. Introducció.....	5
2. Marc Teòric	8
2.1. Entorns Virtuals d'Ensenyament i Aprenentatge (EVEA).....	8
2.2. Models de formació.....	10
2.2.1. Models de formació presencials usant TIC.....	10
2.2.2. Models de formació semipresencials que utilitzen les TIC	11
2.2.3. Models de formació a distància amb TIC	13
3. Entorn personal d'aprenentatge (PLE).....	14
4. Disseny d'entorns virtuals.....	15
4.1. Component organitzatiu	16
4.2. Component pedagògic	17
4.3. Component tecnològic	17
4.3.1. Sistemes de gestió de l'aprenentatge (LMS)	18
4.3.2. Sistemes de gestió de continguts i sistemes de gestió (CMS) de continguts per l'aprenentatge (LCMS).....	19
5. Metodologia.....	20
5.1. Objectiu	20
6. Disseny	23
7. Desenvolupament	31
8. Reflexió general.....	44
8.1. Limitacions i aspectes a tenir en compte.....	44
8.2. Reflexió general del procés d'aprenentatge	45
9. Referències bibliogràfiques	46
10. Annexes.....	49

1. Introducció

Les noves tecnologies cada dia són més pròximes a nosaltres, evolucionen a una gran velocitat i generen canvis permanents i extraordinaris dins la societat. D'aquesta manera la tecnologia ha revolucionat diferents entorns com per exemple: l'econòmic, polític, social, laboral i educatiu entre altres. La tecnologia està molt present en el nostre dia a dia i encara més, essent residents en països que gaudeixen de privilegis de disposar d'Internet i de les facilitats del primer món. Nosaltres vivim en sincronia amb les noves eines de la informació i la comunicació, les quals proporcionen millores en molts d'àmbits, com per exemple l'educatiu. L'educació és un servei, una acció que ens ajuda a conèixer-nos, adquirir coneixements, socialitzar-nos amb les persones, preparar-nos com a ciutadans, a ser participes dins la societat i dins el món laboral. La tecnologia ha revolucionat i transformat aquest àmbit hi ha regenerat les noves idees pedagògiques dels processos d'ensenyament–aprenentatge dins diferents entorns. Aquest nou espai o entorn virtual dóna la possibilitat de facilitar tasques, trencar les distàncies, interaccionar amb altres i treballar de forma cooperativa i col·laborativa, entre molts altres avantatges.

Actualment, l'educació i les formacions van de la mà amb les tecnologies de la informació i comunicació (TIC), tota mena d'educació tant presencial, semipresencial com a distància utilitza les noves tecnologies per optimitzar els processos d'ensenyament i aprenentatge de l'alumnat. La revolució tecnològica ha augmentat l'oferta educativa i donat l'oportunitat d'educar-se, formar-se o continuar amb l'aprenentatge permanent, gràcies al seu caràcter flexible i la capacitat d'adaptació. Educar-se o formar-se a través de les TIC cada cop és més comú i una realitat, a més amb la pandèmia actual de la COVID-19 han estat clau, perquè tant els més petits com els més grans poguessin seguir i acabar l'any acadèmic a distància, treballant des de les seves cases.

La tecnologia és una realitat, vivim en consonància amb ella, avui en dia les generacions anomenades Z i T, fan referència a les persones nascudes a partir de l'any 2000, les quals se senten molt còmodes i familiaritzades amb internet i el seu enorme ventall de possibilitats i funcionalitats. Ara bé, tot i haver nascut en una determinada generació no significa que tothom tingui les habilitats i estigui familiaritzat amb totes les utilitats que ofereix internet, perquè per poder accedir a aquesta xarxa és necessari tota una sèrie de sabers i recursos als quals no tothom pot accedir per diferents mancances, fet que ha rebut el nom de bretxa digital. A més, moltes persones que hi tenen accés no coneixen els perills que comporta navegar per la xarxa.

Perú és un país en vies de desenvolupament i després d'haver anat a fer-hi les meves pràctiques, he pogut observar com les persones es relacionaven amb les TIC, tant en el context social, educatiu, com en el laboral. El fet d'haver pogut treballar allà, m'ha fet pensar i reflexionar sobre les diferents formes en què es podrien aplicar els recursos TIC en el seu entorn, com també quins avantatges podria suposar per l'entitat, com ara adquirir coneixements, habilitats i competències en aquesta àrea.

Així doncs, la idea d'aquest projecte neix arran de la realització de les pràctiques del Grau de Pedagogia als programes socials de les Parròquies de Quispicanchi, Cusco. Durant la meva estança vam crear i realitzar una formació al personal educatiu dels tres centres que componen aquesta organització. Mentre dúiem a terme la capacitació, ens vàrem fixar en què el personal el qual estàvem formant no tenia coneixements sobre les eines educatives tecnològiques que utilitzàvem per gamificar la nostra formació. D'ençà d'aquell moment, el personal ens va demanar que els expliquéssim quines eines, tècniques i estratègies existien i com funcionaven, perquè els hi agradaria introduir-les a les seves sessions per enganxar més a l'alumnat. El personal te la finalitat d'acompanyar als infants una vegada han sortit dels centres educatius i ajudar-los amb el que necessitin, per això volen formar-se en les TIC, per millorar les seves competències i ajudar-los a adquirir aquests coneixements.

Avui dia els encarregats de "la sala de computo" són voluntaris/es perquè ells i elles no es veuen capaces d'impartir aquests coneixements, per tant els docents dels nens i nenes canvien constantment i no tenen un bon aprenentatge. Sempre depenen del personal voluntari per ensenyar informàtica i donar suport als infants a l'hora de realitzar les seves tasques de l'escola.

L'aprenentatge no té edat, a més es pot fer tant de manera formal com no formal. Avui en dia és molt important reciclar-se per adaptar-se a les novetats que van sorgint. Per això aquest projecte, té una doble finalitat, en primer lloc, és crear un entorn digital mitjançant el Google Classroom, on els i les professionals dels programes socials de les parròquies de Quispicanchi podran aprendre, unificar, compartir i organitzar informació com ara: coneixements, activitats, calendaris, publicacions i altres elements del seu interès. En segon lloc, utilitzar l'entorn digital creat per dur a terme càpsules d'aprenentatge sobre competències bàsiques de les TIC, que estarà enfocada a donar a conèixer aplicacions, recursos, eines, llocs web i tècniques de maneig de les noves tecnologies, amb la finalitat que puguin incorporar aquests nous coneixements en el seu dia a dia.

El procés d'ensenyament–aprenentatge es farà a mitjançant plataformes digitals anomenades Entorns Virtuals d'Ensenyament i Aprenentatge (EVEA). En aquests entorns es podran crear i dissenyar espais o comunitats relacionats amb l'aprenentatge, el qual també és un canal bidireccional on professorat i alumant podran comunicar-se i relacionar-se d'una manera senzilla.

Una de les raons per voler crear aquest entorn digital, és perquè després de dur a terme les capacitacions, vaig observar que no tenien cap espai en comú per posar la informació presentada. Aquest nou entorn digital oferirà als professionals dels centres organitzar les formacions i els continguts que vulguin pujar a la xarxa, a més els nous integrants, ja siguin professionals o voluntaris/es, també podran accedir a tota la informació publicada anteriorment.

Per aquest motiu, m'agradaria crear un entorn virtual d'ensenyament i aprenentatge, on poguessin accedir i formar-se i així no dependre sempre dels voluntaris, ja que no tenen un personal especialitzat amb aquests recursos a “les sales de computo”, és a dir, aquests espais es tanquen fins que arriba una altra persona en coneixements per poder realitzar petites sessions i formar l'alumnat amb les TIC.

2. Marc Teòric

2.1. Entorns Virtuals d'Ensenyament i Aprenentatge (EVEA)

Les noves tecnologies de la informació i la comunicació són eines que poden millorar la vida de les persones i ajudar a assolir els propis objectius. En el primer món, la tecnologia està present sempre en la nostra vida, per això és necessari educar a la futura població i sobretot als més petits/es perquè aprenguin a fer un bon ús d'internet i els seus serveis, recursos, eines... Un dels ambients on cada cop estan més present les TIC, és en els processos educatius i formatius en l'educació formal, tot i que són extrapolables a l'educació no formal i informal.

Encarnación i Legaña (2013) parlen sobre l'impacte positiu de les TIC en l'entorn universitari i en els processos d'ensenyament–aprenentatge. Comenten que en aquest context existeix una major eficàcia i eficiència del professorat i l'alumant, ja que limitacions com l'espai i el temps desapareixen o es redueixen. Així doncs, les eines TIC permeten dur a terme treballs cooperatius, ampliar la cobertura dels estudiants, personalitzar processos del docent i desenvolupar noves metodologies d'aprenentatge.

Les TIC han revolucionat l'educació, la forma d'actuar i relacionar-se de les persones, la política... en conseqüència és necessària una reflexió profunda sobre els models i les metodologies que s'utilitzen per al procés d'ensenyament–aprenentatge. A més, plantejar-se com són els rols dels usuaris dins aquest nou sistema. De Benito i Salinas (2005, pàg. 2), a partir de les circumstàncies actuals de les universitats, pensen que és necessari:

plantear sus modelos en el contexto de cambios necesarios en el aula convencional, pero también desde una perspectiva flexible atender a las personas que necesitan formación a lo largo de la vida, explorando como la tecnología puede contribuir a implicar y aportar a los alumnos en contextos, culturas y programas múltiples.

Les TIC han influït en la creació dels entorns virtuals d'ensenyament i aprenentatge (EVEA), és a dir, són una plataforma digital per educadors i educands, la qual ofereix tècniques i eines per la interacció didàctica educativa o formativa. En resum, els EVEA són espais complexos de comunicació entre persones que volen adquirir nous coneixements, habilitats i competències. Dins aquest entorn hi intervenen eines, mitjans i recursos que permeten la interrelació dels individus que formen part del procés d'ensenyament i aprenentatge (E–A). Gràcies a aquests espais

digitals, el procés formatiu garanteix la personalització i organització dels nous coneixements i la possibilitat d'arribar a moltes més persones (Nuñez. 2011).

Així i tot, aquests entorns i metodologies no estan completament adaptades als processos d'E–A, ja que segons Guaña, Llumiuinga i Ortiz (2015, pàg. 3) els usuaris “no tenen una participació real i significativa en el procés de formació professional, a causa que no existeix una interacció directa amb els docents i altres actors que contribueixen en el creixement professional i personal en els EVEA". Tots els que participen han de conèixer com dur a terme el seu rol de la millor manera possible per així aconseguir un millor rendiment a la feina. Avui en dia usem aquests espais però no els aprofitem, ens resistim al canvi i utilitzem les eines d'aquests entorns mitjançant metodologies tradicionals, o sols com una eina per decorar o donar suport a la nostra feina presencial. Per això, és necessari educar amb les TIC des d'una perspectiva tecnològica i educativa juntes, no separades.

Tant l'alumnat com el professorat han d'estar capacitats per utilitzar aquest tipus d'educació i els seus recursos, perquè no és suficient en tenir un material espectacular que deixi amb la boca oberta tothom, l'important és saber transmetre els coneixements amb eficàcia i qualitat perquè així els i les d'actius de la plataforma assimilin sabers, descobreixen habilitats i millorin competències (Íbid, 2015).

Torres Toro i Ortega Carrillo (s.d., citats en Szpiniak i Sanz, 2009) proposen quatre indicadors que han de tenir presents els entorns virtuals d'ensenyament i aprenentatge per ser de qualitat:

- Qualitat tècnica: aquesta categoria ha d'incloure i detallar tots els factors per garantir solidesa (infraestructura, interfície, seguretat, accessibilitat, manteniment...) i estabilitzar els processos de gestió i d'E–A.
- Organització i creativitat: aquí es puntualitzen els elements com la flexibilitat i l'elecció del procés d'E–A i l'adaptació a altres entorns formatius com l'educació no formal.
- Comunicacional: aquest indicador analitza les possibilitats de comunicació sincrònica i asincrònica entre docent – alumne, docent – docent i alumne – alumne.
- Didàctic: aquí es tenen en compte les teories cognitivistes i constructivistes, els tipus d'aprenentatges i d'intel·ligències pel disseny d'un material curricular interessant pels educands que fomenti l'aprenentatge actiu.

2.2. Models de formació

Educar i formar són processos molt complexos que es poden dur a terme mitjançant molts de mètodes distints. Dins els EVEA distingim diversos models de formació segons la presencialitat dels educands. Així doncs, els models es categoritzen en tres: la formació presencial, la semipresencial i a distància.

2.2.1. Models de formació presencials utilitzant TIC

L'educació és un reflex de la societat i prepara els infants cap a la vida adulta en societat, dins el context social, cultural i històric. La cultura europea està molt lligada als recursos tecnològics de la informació i la comunicació, aquests serveis estan presents en el dia a dia i com no, en els processos formatius. La innovació tecnològica – educativa aporta un nou sentit en la manera de transmetre els sabers i la interacció pedagògica, així doncs canvia la relació entre els i les educadores i educands, l'alumnat i els continguts, les metodologies, els sistemes d'avaluació...

Les universitats saben que necessiten apropiar-se de les TIC per poder oferir una educació adequada als temps que vivim, però parlant exclusivament de l'educació presencial és necessari la implicació de persones, grups, institucions, per poder crear i presentar els coneixements de noves maneres i nous llenguatges, com és el tecnològic (Fainholc, 2008). Així doncs, és necessari equipar els i les professionals de la universitat. Ibíd (2008) també recalca que és necessari "revisar el modus operandi, el seu model organitzatiu i com gerència la seva proposta educativa conjuntament al seu model pedagògic". La universitat ha de ser flexible i adaptar-se a les noves demandes educatives i formatives de l'alumnat.

Segons Delgado, Arrieta i Riveros (2009, pàg. 63) la utilització de les tecnologies té conseqüències en la innovació educativa i pedagògica, que inclou àmbits com:

académico, técnico, administrativo, económico, cultural y político. La penetración digital es tanto técnica como cultural y se da en dos formas: formatos múltiples para la creación de software y almacenamiento de la información (...). La educación, al igual que todo proceso o sistema, necesita una revisión periódica que permita hacer los ajustes y cambios precisos para lograr su óptimo funcionamiento; así una exploración en los roles actuales del docente y del aprendiz es un bien necesario.

La innovació provoca un canvi constant, per això és necessari que docents i educands aprenguin quins són els nous rols, com interactuen amb les institucions i amb altres professionals, a més, ha d'haver un compromís comú de realitzar la millor tasca possible. Així doncs, els integrants dels processos educatius i formatius han de transitar junts

hacia un nuevo rol de complicidad en el conocimiento, explorando lo desconocido y acercándose al límite de nuevas fuentes de información y conocimiento, disponibles en el ciberespacio y que fácilmente pueden ser modificadas, siendo las tecnologías un medio que facilita dicha intervención modificadora y por lo tanto, enriquecedora y creadora de cultura. (Ibíd, 2009, pàg. 63).

El compromís de tots els actors i actrius presents en aquest procés de regeneració educativa utilitzant les TIC és importantíssim, ja que la renovació de material i programació curricular s'ha de reflexionar molt profundament abans de posar-ho en pràctica. Perquè les oportunitats que ofereixen les TIC en l'educació són immenses i no s'han d'utilitzar com a decoració, sinó que han d'aconseguir fusionar els dos àmbits per poder aportar beneficis als participants. El Grup de Investigació EDUTEKA (2005, citat en Ibíd, 2009) afirma que “quizá la más importante oportunidad que ofrecen Internet y las TIC en general a la educación, es la de enriquecer los ambientes de aprendizaje”

2.2.2. Models de formació semipresencials que utilitzen les TIC

En la modalitat de formació semipresencial s'aprofiten els beneficis dels altres dos models i promou una formació combinada presencial i en línia, és a dir, ofereix infraestructures i professorat on impartir les lliçons i càpsules d'aprenentatge i/o formacions mitjançant internet, una combinació d'ambdós serveis. Freire, Gómez, García (2016, pàg. 68) defineixen el Blended learning (b-learning) com “un proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación combinado o bimodal que aprovecha las mejores prácticas de la metodología presencial para incorporarlas de una manera interrelacionada con las mediaciones tecnológicas, comunicativas y las concepciones pedagógicas y didácticas que aporta la educación virtual”. Altres autors com Paloff i Pratt (1999, citat en Fainholc, 2006) ja esmentaven que el b-learnig incluía “una combinación diferente de elementos de Internet como el uso de correo electrónico, foros de discusión, chats, videoconferencias, sistemas de gestión de cursos (LMS), trabajos colaborativos” elements que avui en dia han evolucionat i millorant donat lloc a noves eines tecnològiques.

Els models de formació b-learning tot i tenir les seves carències al igual que tots els altres, posen de manifest el seu funcionament efectiu i positiu en el procés d'adquisició de coneixements, perquè és un sistema útil, flexible, personalitzable, motivador, accessible des de qualsevol lloc i interconnectat amb altres persones, portals, entorns virtuals, etc. És un model amb un gran potencial i un ventall ampli d'avantatges que milloren la qualitat dels processos d'E-A, incitant a la creativitat. Promou i simplifica el disseny de recursos i materials, gamifica les activitats, ensenya noves maneres d'interactuar des dels diferents rols i agilitza els processos avaluatius entre moltes altres avantatges (de Benito, Salinas, Pérez i Gisbert, 2018).

Graham et al. (2014, pàg. 201, citat en Ibíd, 2018), comenten que moltes investigacions del b-learning s'han dedicat a investigar el “que denominan la capa física (sistema de distribución de la información o presentación de contenidos) en el coste-efectividad y accesibilidad. Pero han aportado poca información sobre los atributos del aprendizaje, la capa pedagógica o la estrategia que permite el aprendizaje”.

Freire, Gómez i García (2016, pàg. 68) esmenten les característiques del b-learning referenciant-se en la definició que donen diversos autors sobre l'aprenentatge d'aquest model, així doncs, indiquen que la formació es fa a partir

de múltiples perspectivas, tanto desde la que lo concibe como la forma sistemática de instrumentación de varias formas de pedagogía en el contexto presencial; o como un sistema de acciones didácticas de diversas formas de entrega (presencial y digital-virtual), pero también como una forma de acompañamiento tecnológico a la educación presencial.

A partir d'aquí genera quatre eixos fonamentals en els models semipresencials:

- La flexibilitat: en el moment del seu ús, la seva aplicació, el seu accés i la seva disponibilitat. Com també la capacitat d'utilitzar múltiples i variades estratègies pedagògiques i recursos tecnològics adequats i personalitzats a la seva situació d'aprenentatge.
- La interactivitat: la capacitat de comunicació tant de manera sincrònica com asincrònica.
- La cooperació: com la construcció de coneixement de forma conjunta, tan de forma col·laborativa com cooperativament. Així com la generació d'idees i sabers a partir de diàlegs i lligams entre tot els i les participants.

- L'autogestió de coneixement, com el grau en què els estudiants participen activament de manera meta-cognitiva, motivacional i conductual en el seu propi procés d'aprenentatge.

2.2.3. Models de formació a distància amb TIC

La formació a distància és possible gràcies als recursos de les TIC, aquests han donat la possibilitat d'oferir formar a la gent des de qualsevol lloc. Clar està que les metodologies, les tècniques i les estratègies no són les mateixes que en la modalitat presencial, però la finalitat sí, totes les modalitats tenen la finalitat de formar als educadors perquè aprenguin nous sabers, noves habilitats i competències. Així i tot, com també aquesta i les anteriors modalitats, estan pensades per persones que disposen de recursos tecnològics suficients per a participar activament utilitzant aquests serveis. De Benito y Salinas (2006, p.1, citat en Colina, 200, pàg. 15) afirmen que: "...encontrar los elementos que conforman los entornos de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales y la asociación con las diferencias individuales y contextuales que los hacen más efectivos constituye otro de los retos que se nos presenta en este campo".

Aquesta modalitat també és coneguda amb el nom de e-learning, Rivera, Alonso i Sancho (2017, pàg. 7) expliquen que aquesta modalitat

es entendida como una evolución de la educación a distancia tradicional, pero a la vez, como una modalidad capaz de hacer frente a las nuevas demandas formativas que se presentan y que serían consecuencia del proceso de consolidación del uso de las TIC en el ámbito educativo.

Els mateixos autors diferencien 4 eixos centrals en aquest tipus de formació que són els següents:

- Caràcter constructivista i col·laboratiu: per la seva capacitat de crear comunitats simultàniament i accessibles des de qualsevol lloc i moment, des del rol de professor/a com de docent. La interacció és un dels seus punts forts.
- Distància de l'educació tradicional: permet diferents tipus de comunitats amb tota sèrie de perfils, per exemple alumna - alumna, docents – docent, alumna – professor/a.

- Rols dels participants en el procés d'E–A: promoció i clarifiquen els sectors i tècniques que augmentin l'autonomia i independència dels estudiants. El professor/a ha de ser un guia que orienti la seva trajectòria.
- Sincronia i asincronia: tant l'alumnat com el professorat han de saber treballar en asincronia i sincronia, s'han de facilitar els accessos i recursos per seguir l'aprenentatge i l'avaluació des de qualsevol lloc i dispositiu, utilitzant tècniques pedagògiques adequades.

Així doncs, segons Colina (2008, pàg. 9) El e-learning no són sols continguts pujats a la xarxa, sinó que és un procés pel qual

los alumnos interactúan con el instructor encargado de supervisar su desenvolvimiento, por lo cual la presencia del profesor no se elimina, sino que cambia en su rol. Su papel en la organización, selección de información en base a importancia y calidad, orientación para manejo y uso es de vital importancia.

L'efectivitat pedagògica dels recursos que ofereix, depèn de com s'utilitzen les eines i serveis per transmetre coneixements d'E–A, com també, de la creativitat a l'hora d'elaborar materials didàctics, plans, programes, propostes curriculars, entre altres. Dissenyar, crear, desenvolupar i implantar tots els continguts d'aquesta modalitat implica un temps addicional per cercar, sistematitzar, seleccionar i classificar materials, continguts i metodologies (Ibíd, 2008).

2.3. Entorn personal d'aprenentatge (PLE)

L'Entorn Personal d'Aprenentatge és defineix com “el conjunt d'eines, fonts d'informació, connexions i activitats que cada persona utilitza de forma freqüent per aprendre” (Adell & Castañeda, 2010, citat en Adell & Castañeda, 2011), a través de la xarxa en la web 2.0, que es pot desenvolupar en un context, formal, informal i no formal. Aquest entorn, permet gestionar i administrar la informació que llegim, les eines i aplicacions que utilitzem més sovint a la nostra xarxa personal d'aprenentatge (PLN). Attwell (2008, citat en Adell & Castañeda, 2011) explica que en aquest tipus d'entorn d'aprenentatge entren en joc tres processos cognitius bàsics; llegir, reflexionar i compartir.

Segons Adell & Castañeda (2011) un PLE requereix:

1. Eines i estratègies de lectura: com per exemple les fonts bibliogràfiques, wikis, directoris, entre d'altres.
2. Eines i estratègies de reflexió: mitjançant recursos per transformar la informació.
3. Eines i estratègies de relació: espais d'interacció amb altres persones, tant per aprendre d'elles, com amb elles.

A través de les TIC cada individu pot crear un entorn personal d'aprenentatge únic i característic, un entorn amb la finalitat d'ajudar i facilitar la configuració de les eines que intervenen en l'aprenentatge o en la interacció social, entre d'altres. Aquest recurs tecnològic és útil per a reunir i compartir recursos, eines i serveis, que s'utilitzen diàriament en tots els àmbits, com per exemple: l'educatiu, laboral, social... El PLE està configurat per un repertori dels recursos, llocs web, aplicacions que es visiten habitualment, classificats al gust de l'usuari, normalment per ús.

Marin, Lizana i Salinas (2014) esmenten tres funcions a desenvolupar en el PLE: gestió de la informació, creació de continguts i connexió amb altres. D'altra banda, segons Hilzensauer i Schaffert (2008, citats en Marin, Lizana i Salinas 2014) anomenen característiques educatives que mostren els PLEs per promoure l'educació centrada i personalitzada en l'alumna, aquestessón:

- L'aprenent ha de ser un consumidor proactiu de la informació.
- Fomentar el desenvolupament del treball autònom i l'autogestió.
- Els continguts poden ser reutilitzats, accessibles des de qualsevol dispositiu i seleccionats pel mateix usuari.
- La connexió i interrelació amb altres individus o comunitats, fomenta i millora la xarxa personal d'aprenentatge.
- El PLE ha d'estar obert a tots els contextos, social, educatiu i laboral.

2.4. Disseny d'entorns virtuals

Els entorns virtuals d'ensenyament i aprenentatge es dissenyaran a partir de 3 components bàsics: l'organitzatiu, el pedagògic i el tecnològic, aquests elements ajudaran a donar garanties de que els processos d'E-A s'estan realitzant correctament. Salinas (2004, citat en de Benito i Salinas, 2005) diuen que un entorn d'aprenentatge virtual és com una comunitat o un espai organitzat cap

a un propòsit, adquirir coneixements, així doncs, l'entorn ha de complir tres components essencials:

- Una funció pedagògica: referent a les activitats, materials d'ensenyament, tutoria, avaluació...
- Funció tecnològica: està relacionada amb les eines seleccionades en el component tecnològic, dites activitats, materials i continguts, han de ser transmesos mitjançant o recolzant-se amb les TIC.
- Marc organitzatiu: ha d'incloure una temporalització, una organització de l'espai, una gestió i administració de la comunitat i una estratègia d'implantació entre altres.

2.4.1. Component organitzatiu

De Benito i Salinas (2005, pàg. 4) descriuen el component organitzatiu com “la organización de procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de innovación pedagógica basado en la creación de las condiciones para desarrollar la capacidad de aprender y adaptarse tanto de las organizaciones como de los individuos”.

Per organitzar un entorn virtual cal tot un equip multidisciplinari perquè es pugui crear un entorn de qualitat, on es puguin dur a terme els processos d'ensenyament i aprenentatge de forma òptima, al igual que la relació entre l'alumnat, docents i la institució de manera totalment fluida. Les institucions o entitats hauran d'invertir per crear i dissenyar un entorn virtual intuïtiu, versàtil, interconnectat i flexible per tothom que hi participa. El component organitzatiu també ha de tenir en compte el marc legal, la protecció de dades, la gestió i administració dels usuaris entre moltes altres funcions. Bustos i Coll (2009), esmenten 4 punts que han d'incorporar els entorns virtuals per tal d'optimitzar-los:

- Espai per la creació, gestió i entrega de seqüències d'activitats d'aprenentatge. On el professorat i l'alumnat puguin interactuar entre ells i personalitzar-los.
- Una sèrie de dispositius i recursos perquè l'alumnat pugui ajustar-se a la forma en què volen dur a terme la tasca, com per exemple de manera individual i col·lectiva.
- Certes funcions automàtiques que proporcionen informació tant al professorat com a l'alumnat sobre què, quan, com i amb qui dur a terme les activitats plantejades, perquè es puguin autoregular.

- Ha de tenir una estructura dinàmica que permeti passar amb rapidesa i facilitat del treball individual al treball grupal, conservant la seva identitat i especificitat.

2.4.2. Component pedagògic

El component pedagògic en els entorns virtual és clau per optimitzar el procés educatiu informatiu, al igual que l'educació presencial, la pedagogia promou un aprenentatge a partir de l'experiència, aprenent juntament amb altres persones, a partir de les seves curiositats, l'ensenyament ha de ser personalitzat per a cada individu, el context i als recursos disponibles. Aquests elements sempre s'han de tenir en compte tant indistintament de si s'utilitza o no recursos TIC.

De Benito i Salinas (2005) consideren que és la dimensió més important alhora de reflexionar, crear, dissenyar i implantar un entorn virtual, per això dins ell inclou tres elements imprescindibles a tenir en compte per realitzar una formació de qualitat. Aquests elements són:

- La metodologia
- Els materials d'aprenentatge
- L'avaluació

La perspectiva pedagògica sempre ha d'estar present en els processos d'ensenyament–aprenentatge. Els educadors i educadores han de trobar el millor mètode per a ells, en el qual es sentin còmodes per desenvolupar la formació de l'alumnat. Salinas (1999, citat en de Benito i Salinas, 2005, pàg. 5) comenta que el

profesor puede disponer de modelos metodológicos, o de técnicas perfectamente descritas en su estructura y proceso, no dispone de modelos estratégicos. Cada una de las estrategias que un profesor configura está constituida por la combinación de una serie de elementos curriculares y condiciones de aprendizaje que se presentan como únicas.

2.4.3. Component tecnològic

Aquest és el component que inclou totes les eines, recursos, aplicacions, software que el professorat utilitza per dur a terme la seva acció formativa i la seva funció de guia. Dites eines poden ser gratuïtes o de pagament, poden estar o no integrades dins de la plataforma o sistema,

algunes poden utilitzar-se únicament de forma individual i altres de manera col·lectiva (de Benito i Salinas, 2005).

Les eines, aplicacions, programes, entorns virtuals i plataformes entre altres tenen finalitats i funcions diferents, però conjuntament poden ajudar al procés de formació i aprenentatge de l'alumnat. Així doncs, els programes anteriors ajuden a millorar la comunicació, a crear material dinàmic i interactiu, per gamificar, millorar i transformar la forma d'ensenyar i transmetre coneixements. Ibíd (2005, pàg. 9) comenta que “el análisis del componente tecnológico de un entorno virtual no puede entenderse de forma separada al componente pedagógico. Ambos, son determinantes para la selección de las herramientas que soportaran dicho entorno”. Els mateixos autors a partir d'un estudi anterior, van classificar les eines o aplicacions en 6 categories:

- Eines de comunicació i interacció
- Eines de suport a l'alumnat
- Eines per a la gestió i disseny instructiu
- Eines per a l'administració
- Característiques tècniques
- Disseny d'interfície, navegació i usabilitat

2.4.3.1. Sistemes de gestió de l'aprenentatge (LMS)

Els sistemes de gestió de l'aprenentatge són eines lligades a l'aprenentatge. La tecnologia educativa a través de LMS s'utilitza com a programari, per planificar, dinamitzar, avaluar, gestionar, administrar activitats... Zapata (2003, citats en Rodríguez, Restrepo i Aranzazu, 2014, pàg. 141) comenta que el

campo de la tecnología informática con aplicación al proceso de enseñanza-aprendizaje, se destaca el sistema de gestión (LMS) como una herramienta que —utilizando la red mundial de información— permite organizar, en un proceso formativo, contenidos multimedia como texto, imágenes, video y sonidos, acordes con los objetivos y la intervención pedagógica, dando oportunidad para el acceso remoto de profesores y estudiantes.

Entre els sistemes LMS més utilitats del món trobem Blackboard WebCT i Moodle. Aquest darrer és una plataforma de codi obert més utilitzat en tots els països, compte amb una gran varietat

de recursos per presentar continguts, dissenyar activitats i comunicar-se a través de fòrums. És una plataforma molt utilitzada per les universitats i cada cop més per a altres estudis no universitaris.

2.4.3.2. Sistemes de gestió de continguts i sistemes de gestió (CMS) de continguts per l'aprenentatge (LCMS)

Com afirma Adkins (2007, citat en Castaño, 2009, pàg. 45), els sistemes de gestió de contingut (CMS) “suponen una progresión natural desde el contenido abierto desarrollado con tecnología software libre hacia aplicaciones de aprendizaje abierto construidas con tecnologías 2.0”. Són aplicacions que permeten la creació i administració de continguts, materials, activitats mitjançant la web. Alguns autors com Baumgartner (2004) diferencien 5 tipus de CMS depenent del seu valor educatiu.

- Sistemes CMS pur: caracteritzat pel flux de treball de forma jeràrquica.
- Weblogs: continguts pujats a la xarxa i ordenats cronològicament.
- Sistema CMS orientats a la col·laboració.
- Sistemes de gestió de contingut comunitaris i col·laboratius.
- Sistemes wiki.

3. Metodologia

3.1. Objectiu

L'objectiu principal d'aquest projecte és la creació d'un entorn digital per aproximar les TIC als professionals dels programes socials de les parròquies de Quispicanchi. Es crearà un entorn digital mitjançant el Google Classroom el qual serà la base per comunicar-se, administrar, organitzar i compartir els continguts, activitats, esdeveniments i formacions del seu entorn laboral.

Aquest espai també tindrà la finalitat de compartir càpsules d'aprenentatge que ajudin a adquirir les competències bàsiques de les TIC, com per exemple totes les eines de Google o d'altres coneixements del seu interès. A continuació, s'exposaran els elements més específics i imprescindibles en la creació i formació dels i les professionals:

- Dissenyar i crear un entorn digital amb el Google Classroom adaptat a les seves necessitats.
- Instruir sobre el funcionament i la utilitat de la plataforma digital.
- Promocionar i ensenyar estratègies, eines i tècniques que facilitin les seves tasques professionals.
- Educar amb les eines de Google.
- Generar una actitud proactiva a la utilització de les noves tecnologies de la informació i comunicació.
- Informar dels avantatges de la utilització de les TIC dins l'educació i la seva organització.

3.2. Procés metodològic

A partir dels objectius plantejats anteriorment, es seguirà un procés d'investigació, anàlisi, disseny i creació d'un espai capaç d'organitzar i millorar la comunicació dels professionals dels programes socials de les Parròquies de Quispicanchi, és a dir, un entorn virtual d'ensenyament i aprenentatge. A més, donarà la possibilitat a formar-se de manera no formal a través de càpsules d'aprenentatge, principalment perquè adquireixin competències digitals bàsiques. L'esquema mostrat a continuació esmenta les 4 fases en que es divideix el projecte.



Esquema 1: Fases de la elaboració del projecte.

El projecte ha començat amb la fase d'investigació per desenvolupar un marc teòric i entendre la complexitat dels EVEA i la formació a distància. Una part de les fonts de les bibliogràfiques l'ha proporcionada la Bárbara de na Benito, tutora d'aquest projecte. Una altra part s'ha obtingut a partir d'una revisió bibliogràfica mitjançant principalment les bases de dades com: Google Scholar, Dialnet i Cielo i altres. A continuació, s'ha realitzat una anàlisi de necessitats per comprendre quina és la manera de crear un entorn útil i eficaç per les seves tasques professionals. Els resultats de la informació recollida, determinen el punt i partida per establir l'organització i els continguts a transmetre, com també les possibles limitacions que podran sorgir.

La següent fase s'ha centrat amb el disseny i creació d'una primera proposta d'entorn virtual mitjançant el Google Classroom. Així doncs, s'han organitzat les seccions i els primers continguts que configuren l'EVEA, amb les formacions i projectes que van realitzar les voluntàries de la UIB 2019, a més d'una càpsula d'aprenentatge per aprendre el funcionament d'aquest entorn virtual. Tot seguit, s'ha enviat una proposta a la coordinadora dels programes socials perquè validi el projecte i proposi les modificacions necessàries per simplificar i adaptar el millor possible l'eina als i les professionals.

La idea era que a partir del feedback de la persona al càrrec dels programes socials i els altres professionals, realitzar un redisseny del projecte, afegir els canvis proposats per tal de millorar l'organització de la plataforma. L'última fase es feia comptes dur a terme durant les setmanes de capacitació que realitzen aquests i aquestes professionals. Ells i elles dediquen dues setmanes a l'any a realitzar cursos de formació per implantar noves metodologies, aprendre nous coneixements i reciclar-se. Per tant, en la nova situació que vivim, la pandèmia de la Covid-19, no es podran dur a terme perquè han clausurat els centres i l'entitat no preveu tornar a obrir fins d'aquí a un any. Ara bé, la idea principal és que es comenci a implementar aquest entorn quan tornin a obrir i recuperin la normalitat del centre.

La majoria dels professionals de l'entitat es troben en situació d'atur, per tant, no s'ha pogut obtenir un feedback de la proposta. Per això durant tot el procés de disseny i creació s'ha estat en contacte i treballat col·laborativament amb na Gabriela Valderrama, la coordinadora dels programes socials de les parròquies de Quispicanchi. Ella ha analitzat i supervisat l'organització i el disseny de l'EVEA. La seva perspectiva i els documents cedits han estat molt útils per adaptar al màxim possible l'espai als i les professionals. Algun dia abans d'implantar-lo, s'haurà de reunir tot l'equip i escoltar les seves propostes, perquè siguin partícips de tot el projecte.

Per aquest motiu, s'ha creat un petit manual d'aquest entorn virtual on presenta la informació bàsica per aprendre a utilitzar aquest recurs, com també les seves eines i funcionalitats a través d'un document informatiu i enllaços a vídeos.

4. Disseny

Per començar el disseny d'aquest entorn digital de caràcter pedagògic és necessari conèixer el context on es pretén dur a terme aquest projecte i el perfil dels usuaris al qual va dirigit. Així doncs, a continuació es detallaran com és l'organització, l'administració, la gestió i la transmissió d'informació entre els professionals dels programes socials de les Parròquies de Quispicanchi, per crear un entorn adaptat a les seves necessitats.

Context amb el qual es treballa

Els serveis dels programes socials estan presents en tres municipis diferents Andahuaylillas, Huaro i Urocs, tots ofereixen els mateixos serveis, però dintre de les seves possibilitats, ja que les instal·lacions i recursos no són els mateixos. El centre de referència i on es realitzen les capacitacions i gran majoria de reunions és Andahuaylillas, ja que disposa de més recursos tecnològics, estructurals i de mobiliari. Per sort, tots disposen de connexió a internet, encara que la senyal no és la mateixa depenent del municipi.

Aquests programes estan coordinats per na Gabriela Valderrama, ella s'encarrega de la part burocràtica i administrativa de tots els centres de l'organització. Cada centre té una coordinadora pròpia que està constantment en contacte amb les altres per liderar els centres amb els mateixos valors i perspectiva pedagògica, a més, per compartir informació i crear activitats o esdeveniments cooperativament.

Durant la meua estança en aquesta organització, vaig poder observar quin era el procediment per transmetre, organitzar i gestionar la informació entre els centres, a més de quines eren les seves habilitats amb les TIC. A l'hora d'organitzar els espais dels centres, els recursos didàctics, els materials, les activitats i esdeveniments que realitzen segueixen la mateixa metodologia, principalment dissenyada pel centre de referència (Andahuaylillas).

La informació la tenen digitalitzada en documents Word, ara bé, la manera en què es transmeten la informació dels informes i recursos didàctics és mitjançant el correu electrònic, o mitjançant una memòria USB. Una vegada obtenen la informació, la imprimeixen en paper i si necessiten fer algun canvi, ho fan sobre ell. Quan volen comentar alguna modificació de les sessions o proposar noves idees, ho fan mitjançant el Whatsapp o trucades. Per tant, no comparteixen els errors o dificultats que poden succeir, en conseqüència els centres repeteixen

els mateixos errors, perquè no hi ha una comunicació activa i fluida entre ells a causa de les limitacions amb la comunicació i transmissió d'informació.

El personal que treballa en aquests centres és molt divers, tot i que treballin com d'educadores han tingut formacions diferents, alguns són mestres, dentistes, tècnics de laboratori, infermeres, per tant, no totes tenen estudis lligats a l'educació. Per això, anualment participen en capacitacions per formar-se i reciclar-se, per adquirir nous coneixements, habilitats i competències pedagògiques, digitals, de lideratge entre altres. El 95% de la plantilla són dones d'entre 20 i 50/60 anys, amb una actitud molt positiva a aprendre i adaptar-se a les noves mesures, són unes educadores molt professionals i intenten millorar cada dia.

Pel que vaig poder observar durant les capacitacions i durant l'estança, el seu nivell amb les TIC és baix, coneixen i utilitzen les eines bàsiques com el cercador de Google, el Word, Gmail i Whatsapp. No tenen cap plataforma on reunir tota la informació. Quan arriba personal nou no poden transmetre tot el seu material als nous companys i companyes, ja que tenen els documents escampats pel correu electrònic. Quan arriba personal nou, expliquen de paraula o en documents en paper el material didàctic, la metodologia i la filosofia dels programes socials. En conseqüència, quan una persona arriba nova té més dificultats per conèixer el seu funcionament, la gestió i la metodologia que usen.

Els recursos tecnològics dels quals disposen són diversos, cada centre disposa d'una sala d'ordinadors amb connexió a Internet. El que necessiten és un/a guia que els ensenyi els avantatges de l'ús de les TIC i aproximi el món digital al seu entorn laboral. Per això el primer que necessiten és un espai per compartir i unificar tots els seus coneixements. Aquest espai es farà a través de l'aula digital de Google Classroom perquè és una plataforma col·laborativa, gratuïta i molt intuïtiva, que queda vinculada amb altres aplicacions útils i senzilles de Google. També està disponible per diferents dispositius, com ordinadors, tauleta, mòbil. A més, totes elles disposen de compte Gmail i estan familiaritzades amb els recursos i aplicacions de Gmail.

Objectius de l'entorn virtual

Proporcionar un espai digital on poden unificar, gestionar, aprendre, compartir i organitzar informació, coneixements, activitats, publicacions i altres elements d'interès dels usuaris.

- Publicar i implantar càpsules d'aprenentatge sobre competències bàsiques de les TIC, enfocada a donar a conèixer aplicacions, recursos, eines, llocs web, i tècniques de maneig de les noves tecnologies, des d'una perspectiva pedagògica.

Estructura de l'entorn virtual

A partir dels documents cedits pels programes socials i la informació recollida sobre la seva metodologia de treball, he dissenyat la possible estructura i organització de continguts i aprenentatges dins l'aula de la plataforma de Google Classroom, tant pel perfil de professorat com d'alumnat.

La perspectiva com a perfil del professorat es divideix en quatre pestanyes o seccions: tauler d'activitats, treball de classe, persones i notes. La primera té la funcionalitat d'anar anunciant els continguts que es van penjant a l'aula, també serveix per comentar, comunicar-se, compartir informes, imatges, fitxers, enllaços i recursos amb tots els participants de l'aula. Per exemple, els i les professionals poden fer una publicació, un comentari d'algun succés rellevant del dia, proposar alguna reflexió o reunió entre altres ocurrències.

La segona secció, treball de classe, és la més dinàmica de totes, és on hi haurà més interacció. Aquesta permet crear i gestionar temes, material, preguntes, test i tasques. Així mateix, aquesta secció està vinculada al Google Calendar i Drive, per tant els esdeveniments apareixen automàticament sincronitzats al calendari dels usuaris, a la vagada, es crea una carpeta dins el Drive dels usuaris amb tot el material que es publica a la plataforma. El disseny de l'aula és molt intuïtiu i disposa d'un enllaç d'accés directe a aquests dos serveis.

Dintre d'aquesta segona pantalla s'estructuraran els continguts cedits per les parròquies i creats per les voluntàries de l'estiu 2019. A més, es crearà una petita càpsula d'aprenentatge d'aproximació a les TIC, com a model de futures formacions. Tot hi això, cal insistir que la principal funcionalitat d'aquesta plataforma és la gestió i transmissió d'informació i material didàctic. Per aquest motiu, és important crear una estructura senzilla per classificar i ordenar una comunitat d'aprenentatge. Així doncs, profunditzant i reflexionant amb les opcions que ofereix aquesta aplicació, s'ha estructurat de la següent manera:

- Hi haurà seccions que dividiran el material per temes amb diferents títols. Pels programes s'han creat quatre temes: capacitacions, càpsules d'aprenentatge, “Mediadores de Paz”, tallers i treballs manuals.
- Per continuar amb un ordre, dintre d'aquests, es crearan, publicaran o adjuntaran els materials i recursos relacionats amb el tema. En altres paraules, dins el tema de capacitacions, hi haurà disponible els documents utilitzats durant les formacions.
- Els altres serveis com la creació de tasques, test i preguntes també es podran dissenyar, crear i organitzar dintre d'un tema. No obstant això, primer es treballaran els dos serveis anteriors, ja que les usuàries tenen poc nivell amb les TIC, una vegada dominats, es treballarà amb tota la plataforma al complet.

Tornant a les pantalles, en la tercera pestanya persones , apareixen els participants de l'aula classificats en professors i alumnes. L'última pestanya anomenada notes, registra la puntuació de totes les tasques de l'alumnat. A més, permet descriure els criteris o rúbriques d'avaluació perquè els i les alumnes tinguin ben clar quina és la seva tasca. Com al perfil d'alumne les pantalles de l'aula virtual són les mateixes, ara bé, tenen algunes diferències, aquests usuaris no poden crear temes, material, preguntes, test i tasques. Ells poden accedir a la informació publicada, interaccionar amb els participants, dur a terme un procés d'ensenyament i aprenentatge.

Per últim hi ha la pestanya de notes, la qual permet avaluar les tasques i activitats encarregades l'alumnat. Les eines d'avaluació són precises i personalitzables, permeten establir molt clarament els criteris que tenen els i les docents a l'hora d'avaluar cada una de les taques proposades.

Un dels temes proposats està enfocat a l'ensenyament i aprenentatge a través de càpsules d'aprenentatge. La primera càpsula tindrà la finalitat d'educar als participants de la comunitat amb les eines i aplicacions de Google, perquè es familiaritzin amb els recursos i aprenguin a treballar col·laborativament i cooperativament mitjançant les eines TIC.

Com a perfil d'alumne les seccions de l'aula són les mateixes, ara bé, tenen algunes diferències, aquests usuaris no poden crear temes, material, preguntes, test i tasques. Ells poden accedir a la informació publicada, interaccionar amb els participants, dur a terme un procés d'ensenyament i aprenentatge.

Equip dels programes socials de les Parròquies de Quispicanchi

L'equip de professionals dels programes (vegeu annex A), aquesta compost per 16 persones:

- Coordinadora dels tres centres: Gabriela.
 - o Coordinadora Andahuaylillas: Magali.
 - o Coordinadora Huaro: Yusandra.
 - o Coordinadora Urocs: Elisabet.
- Psicòloga: Isabel.
 - o Alumna de pràctiques en psicologia: Patricia.
- Educadores: Rina, Judit, Dula, Yeni, Anabel, Vimla, Sergio, Tania, Zenaida, Edgar.

Rols

- Rol del docent:

El rol del docent serà a càrrec de na Gabriela, na Yussandra, na Magaly, na Elisabet i jo mateixa. Aquest perfil s'encarregarà principalment de gestionar i administrar continguts a més de guiar a l'alumnat per l'aula, per ajudar-los si tenen problemes per relacionar-se amb l'entorn. El docent també motivarà als usuaris a crear un entorn de comunicació i participació actiu, a través del fòrum. A més publicaran i elaboraran nous continguts, organitzaran reunions, esdeveniments, recursos i altres. Per altra part, tindran la responsabilitat d'estar disponibles per a l'alumnat en cas que ocorri algun imprevist per poder donar suport, resoldre dubtes i solucionar les dificultats succeïdes.

- Rol de l'alumne:

Dels alumnes s'espera que tinguin una actitud proactiva i participativa, que responguin a les propostes dels docents i proposin i expressin els seus interessos per poder adaptar-lo millor l'organització de l'entorn. Així doncs, es vol que els i les usuàries utilitzin el fòrum per comunicar-se i expressar les seves idees, que entenguin els continguts i metodologies publicades, els assimilïn i els posin en pràctica en el seu dia a dia laboral. També es preveu posar en pràctica habilitats i competències útils per dur a terme treballs en equip de qualitat i amb harmonia. A més, pretén aproximar a aquest col·lectiu els recursos i serveis de les TIC perquè descobreixin els seus

avantatges, aconseguir que els i les participants de la comunitat utilitzin la plataforma com una eina de treball.

Càpsula d'aprenentatge

La càpsula d'aprenentatge té la finalitat de donar a conèixer algunes de les aplicacions més comunes de Google, donarà la possibilitat als participants a millorar els seus coneixements i les seves competències en les TIC. A més, com a objectiu a llarg termini, és treballar mitjançant l'aplicació de Google Scholar per millorar la qualitat i l'eficàcia de la coordinació i gestió dels programes. Per tant, aquesta càpsula és útil per poder conèixer les seves destreses amb les TIC i millorar el treball en equip, fomentar una comunicació positiva, la creativitat, el compromís, la flexibilitat i la inclusivitat.

Aquesta càpsula d'aprenentatge est pensada per a tothom de la plataforma, i donarà a conèixer i orientarà sobre el maneig de les següents aplicacions de Google, sobretot les G Suite, eines per la millora de l'educació:

- Search
- Classroom
- Gmail
- Calendar
- Photos
- Drive
- Docs
- Slides
- Forms
- Meet

A causa de la pandèmia no es podrà dur a terme la càpsula d'aprenentatge amb l'alumnat, així i tot, es penjaran i publicaran els recursos perquè en un futur es puguin emprar. Per això, no estarà temporalitzada perquè no se sap quan tornaran a obrir el centre, ni en quines condicions.

No totes les persones que havien de participar en la plataforma disposen d'internet a casa o dispositius com ordinadors, perquè normalment treballen amb els ordinadors des de les oficines dels centres. Els nens i nenes no arriben al centre fins al migdia, per tant, els i les professionals

dels centres disposen de tot el matí per programar, reunir-se o reciclar-se, moment que podrien aprofitar per familiaritzar-se amb la plataforma i amb les càpsules d'aprenentatge.

La primera càpsula dissenyada pels centres es troba dins la plataforma de Google Classroom, aquesta està pensada per treballar competències digitals, el treball en equip, promocionar i implantar el projecte d'EVEA dissenyat en aquest document.

Continuant amb el següent apartat, es desenvoluparan els continguts i l'estructura que tindria la càpsula d'aprenentatge en el cas que s'hagués pogut implantar. La formació es duria a terme reunint a tots i totes les professionals per realitzar una videoconferència amb mi i el suport de la Gabriela, coordinadora dels centres, per explicar el projecte i la càpsula d'aprenentatge. Ells i elles ja empen aquest sistema amb altres professionals de Catalunya per a formar-se i reciclar-se amb noves metodologies.

La formació tindrà uns continguts determinats que s'exposaran a l'apartat següent, aquests es presentaran d'una forma dinàmica durant tot un seguit de 5 o 6 sessions. Primerament es farà una avaluació inicial per analitzar quins són els seus sabers en les TIC i adaptar les formacions i els continguts de la càpsula d'aprenentatge a les seves habilitats i coneixements. Aquesta avaluació es farà a través d'un qüestionari de GoogleForms.

A causa de la nova realitat no es pot dur a terme aquesta avaluació inicial, per tant no es poden adaptar les activitats i dinàmiques als professionals dels programes socials. Enlloc d'això, de moment s'ha preparat una presentació repleta de vídeos de Youtube que expliquen l'empresa de Google i les eines G Suite entra altres. Dita presentació serveix com a suport i guia pels participants durant la formació, a més descriurà tota una sèrie d'activitats per fer. Aquest document creat es troba publicat a l'entorn virtual al qual es podrà accedir a través dels enllaços i codis del proper apartat.

Durant les sessions serà necessari anar avaluant la càpsula d'aprenentatge, al mateix temps es plantejaran activitats que seran avaluades per observar el procés d'adquisició de coneixements i competències, així readaptar les sessions i reforçar els seus punts dèbils. Per acabar, es farà una avaluació final, primerament per avaluar el procés d'E-A dels alumnes i en segon lloc, per veure si s'han aconseguit els objectius i metes plantejades.

Proposta d'avaluació del projecte

El projecte no es podrà avaluar perquè a causa de la pandèmia COVID-19 no s'ha pogut implementar, així i tot a continuació s'especificaran les avaluacions que s'haguessin dut a terme, encara que no es podran detallar perquè algunes d'elles van lligades al desenvolupament del projecte, ja que la finalitat de l'avaluació és diagnosticar el ritme de l'aprenentatge i reajustar els materials, el desenvolupament dels docents i els recursos per adaptar-los i personalitzar-los als i les participants. Els elements a avaluar seran, l'alumnat, els continguts, la tasca com a formador/a, el projecte.

En la següent taula s'explicaran les possibles avaluacions que s'haguessin realitzat.


Taula 1: Avaluacions del projecte.

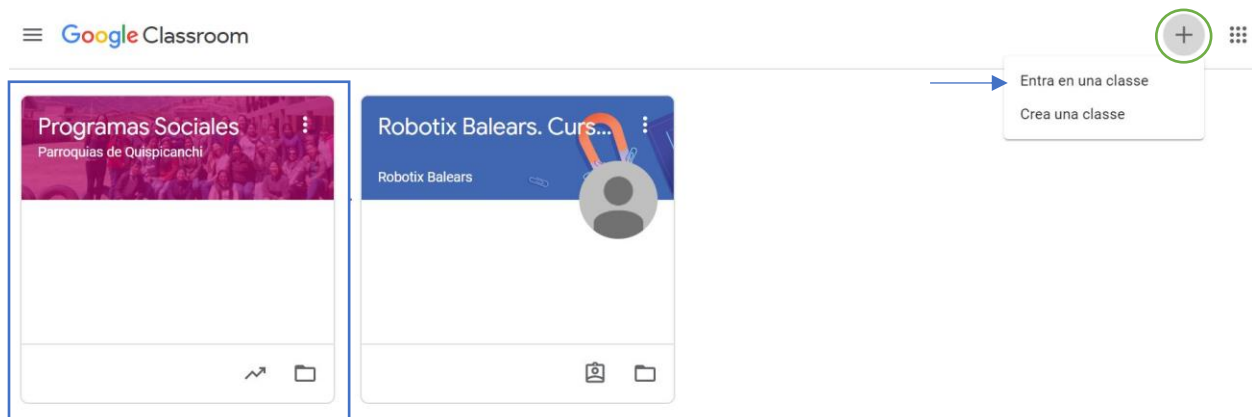
	Tipus d'avaluacions	Objectiu
Alumnes	Avaluació inicial i diagnòstica	Obtenir informació sobre els i les participants del projecte. Definir el punt de partida, de cada curs i tema. Descobrir que esperen del projecte.
	Avaluació sumativa	Analitzar el procés d'ensenyament-aprenentatge de cada participant mitjançant, treballs, exposicions, activitats...
	Avaluació final	Reflexionar sobre tot el projecte i avaluar tots els continguts, materials explicats.
	Autoavaluació	Durant la implantació del projecte i les càpsules d'aprenentatge, l'alumnat faran autoavaluacions perquè els participants prenguin consciència del seu aprenentatge, les seves capacitats, debilitats...
	D'impacte	Després d'uns mesos d'haver realitzat la implementació del projecte, tornaré a posar-me en contacte amb l'entitat per avaluar si els processos assimilats els posen en pràctica i els recorden.
	Avaluació de satisfacció	Preguntaré als i les alumnes per saber el nivell de satisfacció del procés formatiu realitzat, descobrir les seves carències i les seves propostes de millora.
Projecte	Heteroavaluació	Els i les participants avaluaran els docents i la seva tasca feta.
	Metaavaluació	Es farà una avaluació de les avaluacions dutes a terme durant tot el projecte per valorar la seva eficàcia i analitzar si es necessiten canvis.

5. Desenvolupament

Amb totes les idees de l'apartat anterior, es procedirà a exposar la proposta d'EVEA de caràcter pedagògic i organitzatiu, mitjançant Google Classroom. Per a començar tenim la taula 2 que proporciona l'enllaç i el codi d'accés a la plataforma. A continuació, a la imatge 1 es pot visualitzar com s'entra a l'aula de l'entitat, marcat amb un rectangle de color blau situat a l'esquerra. Aquesta és la primera pantalla que apareixerà a les participants en aquest entorn. Els i les usuàries, podran accedir-hi a través d'una invitació per correu electrònic o clicant al botó més (+), marcat amb un cercle verd, per després entrar en una classe virtual inserint un codi. En aquest cas, la classe dels programes socials de Quispicanchi.

Taula 2: Accessos al portal.

Accés a l'aula		
	Enllaç a l'aula digital	https://classroom.google.com/h
	Clau d'accés	u2rwxnq



Imatge 1: Aula programes socials de les parròquies de Quispicanchi.

La imatge 2 és la secció principal en la qual entren els i les usuàries al entrar en una aula. La finalitat d'aquesta primera pantalla és la comunicació entre els participants, per mitjà d'un fòrum. Aquest permet crear i programar anuncis, esdeveniments, fer publicacions, respondre comentaris, adjuntar vídeos, arxius, documents, enllaços i altres. En ella també es publiquen els esdeveniments pròxims a vèncer, com per exemple tasques. A més, aquesta secció permet accedir a la resta de pantalles que es comentaran més endavant.

Així doncs, l'alumnat i el professorat podrà comentar dubtes, interessos, generar debats, explicar les dificultats que s'han tingut en les activitats realitzades amb els infants dels programes, compartir idees i molt més. El fi és crea un ambient atractiu que fomenti la comunicació entre els centres i els i les professionals, per tal de millorar la seva tasca amb els infants.

Per saber la pestanya en la qual es troba un usuari, la interfície marca aquesta amb color rosa, a la imatge 2 està indicat amb una fletxa de color blau. El rectangle blau del costat, ensenya les tres pestanyes a les quals també poden accedir els usuaris, tant en el rol de professor com d'alumna. Per altra banda, podem veure la fletxa taronja que indica on es pot comentar, proposar, publicar i comunicar-se sobre el que passa als centres. La fletxa verda indica publicacions anteriors de material nou; una activitat sobre danses tradicionals i una altra sobre el PRPS.

Per acabar el requadre verd indica les properes tasques a vèncer, però de moment no n'hi ha cap, perquè la primera finalitat d'aquest projecte és aproximar les TIC als i les professionals de les parròquies, per tant, aquest apartat no entrarà en funcionament fins que es dugui a terme la primera càpsula d'aprenentatge.

Així mateix, en aquesta pantalla i les demés poden accedir als controls de configuració gestió d'aules (marcat amb un engranatge gris). Com també al menú d'ajuda (marcat amb un cercle i un interrogant de color gris).



Imatge 2: Pantalla inicial de l'aula.

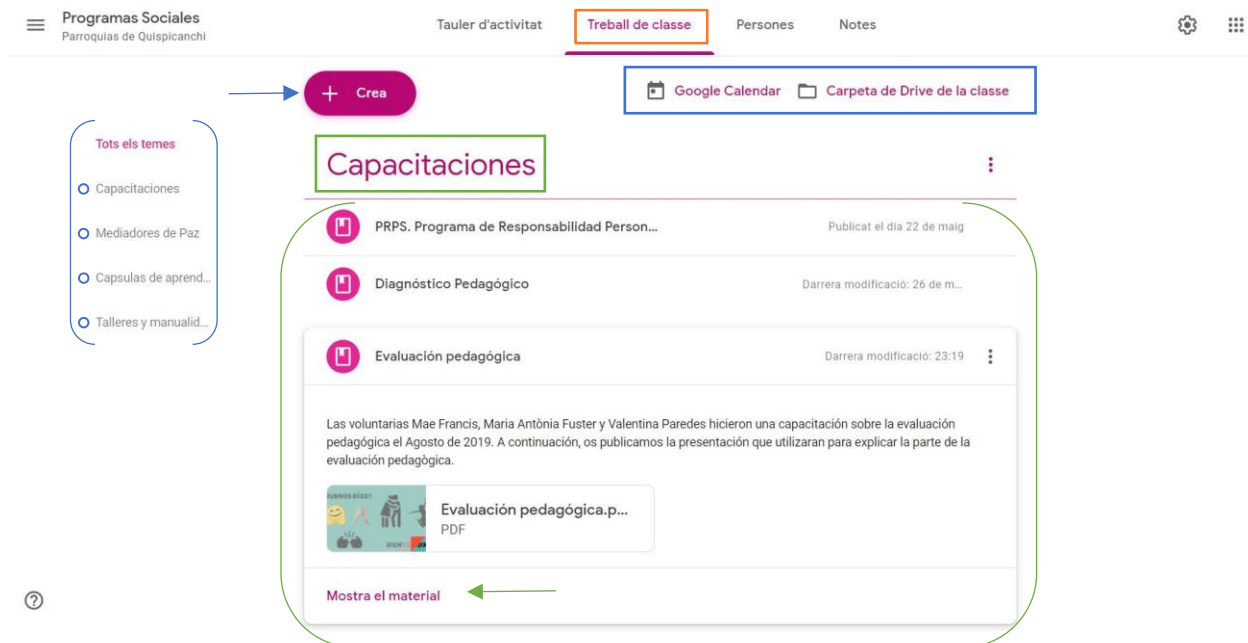
Passant a la imatge 3, es pot observar la pantalla anomenada treball de classe. Aquesta té una gran varietat d'accions per dur a terme. El primer a comentar sobre aquesta imatge és el quadrat blau, on hi ha un accés directe a Google Calendar i a la carpeta del Drive de l'aula, els quals estan vinculats i sincronitzats amb tots els esdeveniments i materials didàctics de la classe a cada un dels comptes dels i les usuàries.

Un altre element a destacar i molt important és la funció de crear, indicat amb la fletxa blava, que exposa les seves possibilitats en la imatge 4, les quals són creació de:

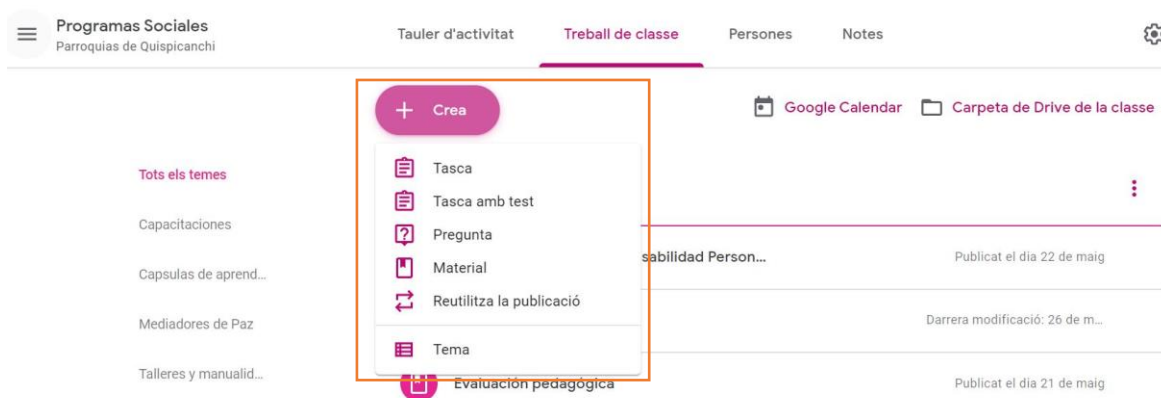
- Tasca: Permet encomanar un quefer a l'alumnat, dita tasca té la possibilitat de ser avaluada, programar una data de venciment, adjuntar documents, arxius, imatges, entre altres. Aquesta tasca es pot publicar dins de l'aula de treball o es pot incorporar dins algun tema creat prèviament (vegeu annex B). A més es pot fer de forma individual o col·laborativa. Els programes socials principalment utilitzaran les taques quan realitzin les càpsules d'aprenentatge.
- Tasca amb test: Consisteix a respondre un qüestionari a través del Google Forms. També, es pot programar i gestionar igual que l'anterior (vegeu annex C). Normalment aquests qüestionaris es contesten de forma individual al igual que a la funció anterior. Però a diferència aquesta estarà més present en la interactivitat dels usuaris. Així es podrà anar valorant la satisfacció dels usuaris, coneixements, tota mena de qüestionaris que se'ls ocorri.
- Pregunta: Aquesta funció és molt oberta, permet generà una pregunta i que l'alumnat respongui de moltes formes, entre elles amb, una frase, un document, un arxiu, igual que en els punts anteriors (vegeu annex D).
- Material: Aquesta acció permet, també com les altres, publicar, programar i gestionar. Transmetre i generar coneixements. Conjuntament amb totes les altres funcions com classificació de temes i altres (vegeu annex E).
- Reutilització de la publicació: Accedeix a una publicació precedent i es pot tornar a usar (vegeu annex F).
- Tema: Aqueixa funció crea una secció i cedeix un espai per organitzar i classificar tots els materials anteriors (vegeu annex G).

Tornant a la imatge 3 es pot veure un tema creat anomenat capacitacions, referent a les formacions que fan anualment les educadores. Dintre d'ell es troben els tres materials diferents; el primer la metodologia PRPS, el segon la presentació del diagnòstic pedagògic, el tercer i últim, l'avaluació pedagògica.

A la part esquerra de la imatge podem veure totes els temes (marcat amb un parèntesis blau) creats a partir del material cedit, en total són quatre temes que tenen diferents materials compartits.



Imatge 3: Pantalla treball classe.



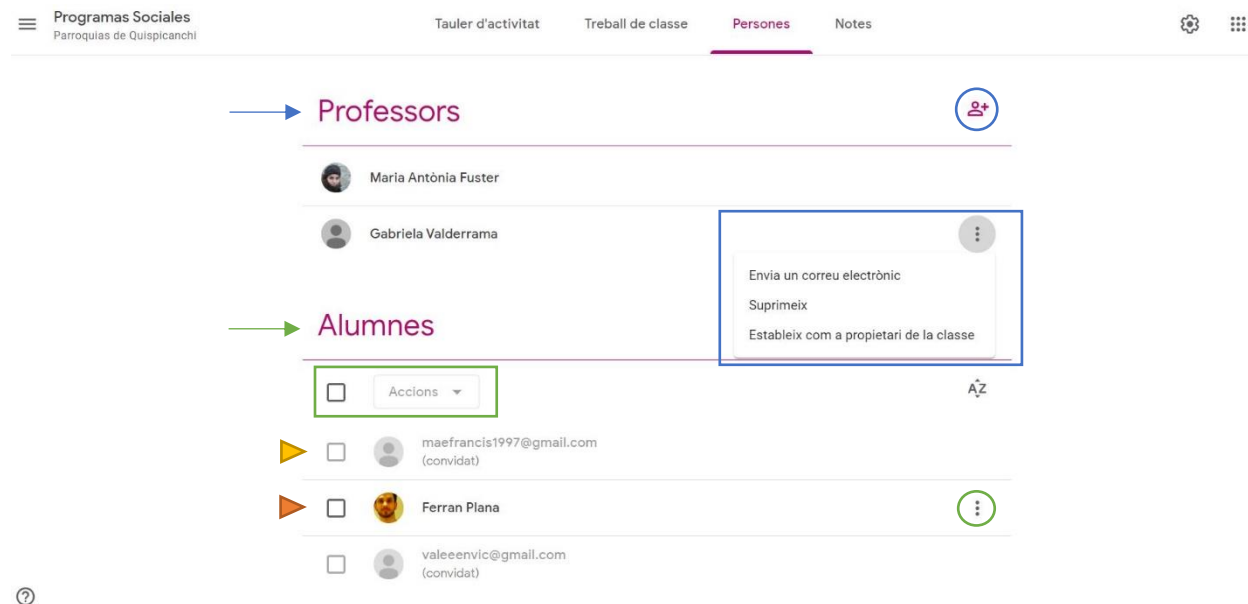
Imatge 4: Pantalla treball classe amb funcions obertes.

La següent secció és persones. La imatge 5 permet visualitzar els i les participants que formen part de la comunitat educativa, com es pot veure en la pròxima imatge. Dita pestanya, està dividida

en dues seccions; la primera, professors, aquesta està formada per la coordinadora del centre dels programes socials i per mi mateixa de moment. El segon apartat anomenat alumnes, hi participen tres usuaris de prova, per anar fent assajos abans de la implementació. En cas que hagués estat possible implantar el projecte, en aquest apartat estarien tots els i les usuàries participants anomenats en el punt que descriu l'equip dels programes socials.

El cercle blau permet incorporar usuaris nous a la classe, això mateix passa amb els alumnes encara que no es visualitzi. Cada un dels alumnes pot ser gestionat pels professors. En aquest cas als professors se'ls permet enviar un correu electrònic privat, suprimir-lo o establir-lo com a propietari. Ara bé, com alumna, sols pots enviar un correu electrònic, a través del botó del cercle verd (imatge 5).

Quan una alumna és actiu dins l'aula, apareix de color (triangle taronja). Els usuaris que encara no han acceptat la invitació és mostra de color gris i un text que diu convidat (triangle groc). El rectangle verd són les accions que pots fer a l'hora de seleccionar un o una, uns o unes alumnes, entre ells hi ha les següents opcions: enviar un correu electrònic privat, suprimir o silenciar a l'usuari.



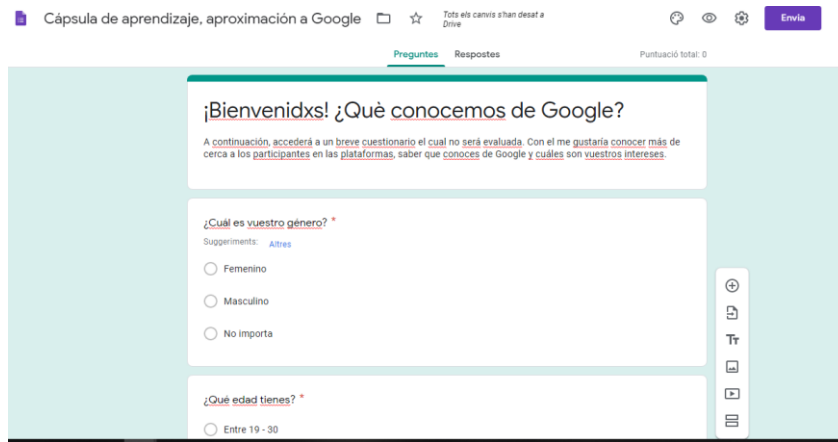
Imatge 5: Pantalla de les persones de prova, per la futura implantació.

L'última secció anomenada notes, té la funció d'ajudar als professors/es a avaluar i fer un seguiment de l'alumnat de l'aula amb recursos específics com rúbriques d'avaluació, entre altres

possibilitats per dur a terme una avaluació de qualitat (vegeu annex G). Per part dels alumnes, es poden observar els resultats acadèmics obtinguts i valorar els comentaris constructius publicats pels docents.

Disseny de la càpsula d'aprenentatge

Els continguts de la càpsula es penjaran a la plataforma de Google Classroom, perquè algun dia, quan es reobrin els centres i tornin a la normalitat, puguin accedir a ells i autogestionar l'aprenentatge de les aplicacions bàsiques de Google. Així doncs, el primer que es presenta a la càpsula és un qüestionari, que té la finalitat d'avaluar el nivell de coneixements que tenen els i les participants amb les aplicacions de Google, esmentades anteriorment. A més, esbrinar quins recursos disposen, per així reajustar els continguts i activitats de la càpsula si és necessari, com es veu en la següent imatge 6. Aquest qüestionari es passarà als i les participants abans de la primera sessió de la formació.



Imatge 6: Qüestionari inicial de la càpsula d'aprenentatge, aproximació a les TIC i les G Suite.

En el cas que s'hagués pogut dur a terme la implementació del projecte, la coordinadora Gabriela seria l'encarregada de liderar aquesta tasca i procurar que tots els i les participants contestin el qüestionari. Una vegada els qüestionaris resolts, jo mateixa avaluaria les modificacions pertinents per dissenyar una càpsula d'aprenentatge per a elles el més personalitzada possible.

Aquesta seria la primera càpsula d'aprenentatge dels professionals d'aquest centre. Així doncs, la intenció és fer de guia perquè ells i elles aprenguin a partir de la seva curiositat, quines oportunitats i avantatges ofereixen les TIC i com beneficiarien a l'entitat. Com no es podrà dur a terme aquest acompanyament, s'ha creat una presentació amb tot un seguit de recursos en format

de vídeos de Youtube que expliquen el funcionament de les eines, el qual s'espera que sigui útil per a tothom. A continuació deixo l'enllaç per accedir-hi: [Aproximació a les TIC](#) i les G Suite (vegeu annex H).

La següent taula 3 descriu els continguts presents en la càpsula d'aprenentatge, aquests sempre s'intentaran relacionar amb les seves tasques laborals i a les necessitats dels centres.

Taula 3: Continguts de la càpsula d'aprenentatge.

Continguts presents en la càpsula d'aprenentatge, aproximació a les TIC i a les G Suite		
Continguts	Descripció	
Sessió 1	Presentació del projecte i de l'aula virtual del Google Classroom	Explicació de la finalitat del projecte, d'on neix la idea, quins són els objectius d'aquest càpsula, perquè és interessant per a ells i elles, quins són els seus avantatges i beneficis d'usar-lo en l'entitat. A més, es donarà a conèixer superficialment l'aplicació de Google Classroom, perquè entenguin millor la idea que se'ls planteja.
	Què és Google?	Donar conèixer l'empresa i reflexionar sobre la seva presencia en les nostres vides i el seu portal web.
	Com funciona el cercador de Google?	Aprendre a fer una cerca específica, optimitza el temps i la qualitat dels resultats d'aquesta. Així doncs, s'ensenyaran tècniques, eines, funcions i formes de configurar el cercador de Google.
	Les G Suite	Es donaran a conèixer que són les aplicacions i eines G Suite de Google, recursos gratuïts que ofereix Google amb fins educatius. S'explicaran quines són les seves utilitats, funcionalitats i els beneficis. A més, com aquestes plataformes podran ajudar-les a millorar les seves tasques com educador/es.
	Com optimitzar el Gmail	El Gmail és un servei de comunicació electrònic, amb unes característiques i eines determinades, les quals són interessants per conèixer i optimitzar les possibilitats.
	Reflexió	Es farà una reflexió sobre els continguts explicats anteriorment, per saber quina és la seva predisposició envers les eines i aplicacions de Google. A més es plantejarà com podrien aplicar aquests recursos en els programes socials.

Sessió 2

Gmail		S'explicarà com usar els filtratges, la creació de carpetes, l'etiquetatge entre altres recursos.
La plataforma Classroom	Google	Es presentarà la plataforma de Google Classroom amb l'aula creada per elles, a més a més, se'ls explicarà tot el necessari perquè aprenguin a navegar per ella. Així doncs, se'ls prepararà perquè utilitzin aquesta plataforma com a espai comú d'intercanvi d'informació, metodologies, aprenentatges en l'àmbit laboral.
Activitats per practicar		S'han plantejat un parell de tasques per avaluar si han adquirit els coneixements habilitats i competències plantejades a la sessió.
Reflexió		Com també l'anterior, es reflexionarà sobre els continguts explicats, valorar l'actitud dels professionals cap a les noves eines i aplicacions, com també sobre com podria ser utilitzar-les en els centres.
Organització del esdeveniments amb el Google Calendar		Donaran a conèixer els beneficis d'aquesta aplicació, per exemple: per garantir un bon treball en equip cal establir un ordre i determinar unes metes que es puguin complir en un cert temps. S'explicarà que és el Google Classroom, es visualitzarà des de diferents dispositius i s'explicarà com crear esdeveniments, reunions i com sincronitzar-los amb altres persones.

Sessió 3

La fotografia i el Google Fotos, que ens permet?		Tots els dispositius d'Android tenen la carpeta de Google Fotos. Aquesta carpeta permet emmagatzemar de manera il·limitada i compartir fotografies i vídeos amb altres persones. La finalitat d'aquest apartat és ensenyar com crear una carpeta de fotos, ensenyar les seves funcionalitats i garantir que totes les fotos que es realitzen de l'alumnat quedin emmagatzemades allà mateix.
Activitat per practicar		S'han plantejat un parell de tasques per avaluar si han adquirit els coneixements habilitats i competències plantejades a la sessió.
Reflexió		Es reflexionarà sobre els continguts explicats, valorar l'actitud dels professionals cap a les noves eines i aplicacions i com podrien ser utilitzades en els centres.

Sessió 4

Les oportunitats del Google Drive

Google Drive permet treballar col·laborativament, per això és promocionarà aquesta eina perquè els i les professionals treballin conjuntament encara que estiguin a pobles diferents. Les oportunitats són moltes, de manera resumida s'explicarà com funciona i com utilitzar-ho mitjançant diversos tipus de dispositius.

Creació de documents amb Google Docs

Documents és una eina de l'aplicació de Drive, així doncs com també l'anterior s'explicarà el seu funcionament, com configurar-ho, les seves eines, com treballar amb altres persones i altres temes.

Disseny i creació de material amb presentacions de Google

Les presentacions és una eina de l'aplicació de Drive, com l'anterior s'explicarà el seu funcionament, com configurar-ho, les seves eines, com treballar amb altres persones i altres temes.

Activitats per a practicar

S'han plantejat un parell de tasques per avaluar si han adquirit els coneixements habilitats i competències plantejades a la sessió.

Reflexió

Es reflexionarà sobre els continguts explicats, valorar l'actitud dels professionals cap a les noves eines i aplicacions i com podrien ser utilitzar en els centres.

Qüestionaris amb el Google Forms

Es presentarà aquesta eina i s'explicarà el seu funcionament.

Necessites reunir-te amb professionals a distància? Et presento el Google Meet

Es presentarà aquesta eina i s'explicarà que és, com funciona, quins són els seus avantatges, quines les seves limitacions i com ho poden utilitzar per fer reunions amb professionals d'altres països.

Sessió 5

Activitats per a practicar

S'han plantejat un parell de tasques per avaluar si han adquirit els coneixements habilitats i competències plantejades a la sessió.

Reflexió

Es reflexionarà sobre els continguts explicats, valorar l'actitud dels professionals cap a les noves eines i aplicacions i com podrien ser utilitzar en els centres.

Manual Google Classroom dels programes socials de les Parròquies de Quispicanchi

El següent escrit té la voluntat d'orientar els i les professionals que en un futur vagin a utilitzar la plataforma del Google Classroom per comunicar-se, organitzar, gestionar i transmetre informació entre els i les participants fixes i temporals dels programes socials de les Parròquies de Quispicanchi.

L'EVEA o l'aula creada en el Google Classroom és de caràcter pedagògic i organitzatiu, la utilitat i els objectius que planteja són:

- Proporcionar un espai digital que permet unificar, gestionar, compartir i organitzar informació, coneixements, activitats, publicacions i altres elements del seu interès.
- Publicar i implantar càpsules d'aprenentatge sobre competències bàsiques de les TIC, enfocada a donar a conèixer aplicacions, recursos, eines, llocs web, i tècniques de maneig de les noves tecnologies.

Aquesta eina agilitzarà i millorarà la comunicació entre els i les usuàries de la plataforma. A més unificarà les activitats dels tres centres, beneficiant la qualitat d'execució, ja que podrà millorar les tasques a partir de l'experiència dels companys i companyes. Això si, per aprofitar-se i accedir a les utilitats de l'aula digital, caldrà disposar de dispositius electrònics, com ordinadors, tauletes o mòbils i connexió a Internet. Un altre requisit per poder accedir a la classe és un compte de Gmail. L'aula de Google Classroom és un dels múltiples serveis i aplicacions que ofereix Google, tots ells estan vinculats i pots accedir-hi a través del correu electrònic de Gmail. A més, aquests serveis són gratuïts i molt intuïtius, perfecte per diferents nivells de coneixements i competències TIC.


La importància del projecte és gran per la qualitat que pot aportar en els processos de gestió i organització, a més de transmissió de coneixements, competències i habilitats tecnològiques i pedagògiques pels professionals de l'entitat. La funcionalitat d'aquest servei és molt amplia:

- Els continguts s'organitzaran i classificaran els continguts per temes.
- Permetrà compartir documents, vídeos, enllaços i altres.
- Creació de tasques, qüestionaris, preguntes
- Adquirir nous coneixements i habilitats relacionats amb les TIC.
- Feedback, corregir, avaluar.

Accés a l'aula virtual

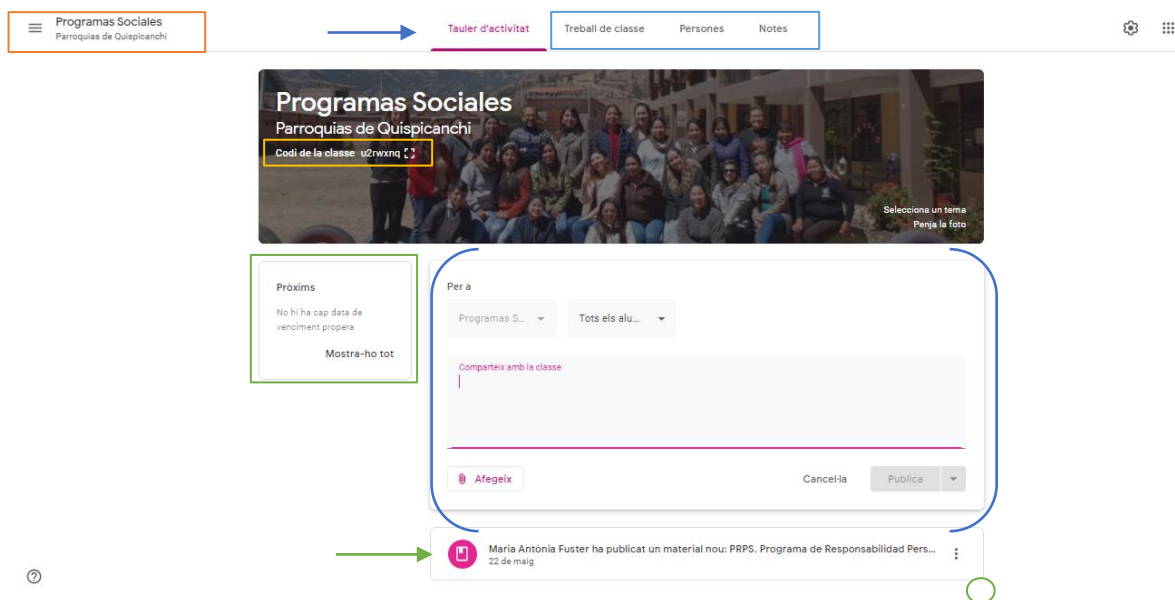
Per accedir a l'aula digital es pot fer a través de dos tipus de perfils, un primerament com a professor de la classe i un altre com alumne. Per començar, cal que els participants entrin a la plataforma buscant al cercador Google Classroom. A continuació, es disposa de l'enllaç per accedir-hi i d'una clau. La clau s'aconsegueix de dues maneres si s'entra a la plataforma amb el perfil d'alumne, es fa a través d'una invitació per correu electrònic o per un codi de números i lletres que ha d'usar per entrar des de l'aplicació. Ara bé, com a professor només es pot accedir a l'aula a través d'una invitació per correu electrònic.

Taula 4: Accés a l'aula digital

Formes d'accés a l'aula de Google Classroom		
 Google Classroom	Enllaç a l'aula digital	https://classroom.google.com/h
	Clau d'accés	u2rwxnq

Gestió de l'aula digital

L'aula és molt senzilla, a continuació s'explicarà com està organitzat i quines funcions ofereix aquest EVEA. La imatge 7, representa la secció principal de la classe, anomenada **tauler d'activitats**, és un canal de comunicació, similar a un fòrum, anuncia els documents i materials que es pengen, com també, comentar i publicar, documents, vídeos, enllaços i altres. Així mateix, té un petit espai que recorda els esdeveniments pròxims a vèncer.



Imatge 7: Secció tauler d'activitats.

La següent secció es diu **treball de classe**. La imatge 8 mostra com és aquesta pantalla i indica totes les possibilitats que té. Els continguts i materials es classifiquen i agrupen per temes, en aquest cas s'han creat quatre temes diferents anomenats:

- "Capacitaciones": Documents de les formacions que s'han dut a terme i material interessant per aprendre nous coneixements, metodologies, competències, entre altres.
- "Mediadores de Paz": Projecte que és dur a terme els tres centres de les parròquies que té com a finalitat ajudar a gestionar els conflictes socials i les emocions.
- "Capsulas de aprendizaje": Petites formacions principalment relacionades amb l'aprenentatge de les TIC. En elles es podrà dur un procés d'ensenyament i aprenentatge, el qual es podrà avaluar.
- "Talleres y manualidades": Informes sobre les activitats, tallers, treballs manuals que es faran als centres dies especials.

Per crear més temes, materials, tasques i altres funcions es fa clic al botó "crea", aquest permet crear recursos i activitats per tal d'interactuar amb els i les usuàries de la plataforma. A més, es podran classificar directament dins el tema relacionat amb el material creat o proposat. Els participants podran accedir i interaccionar amb cada un dels continguts publicats.

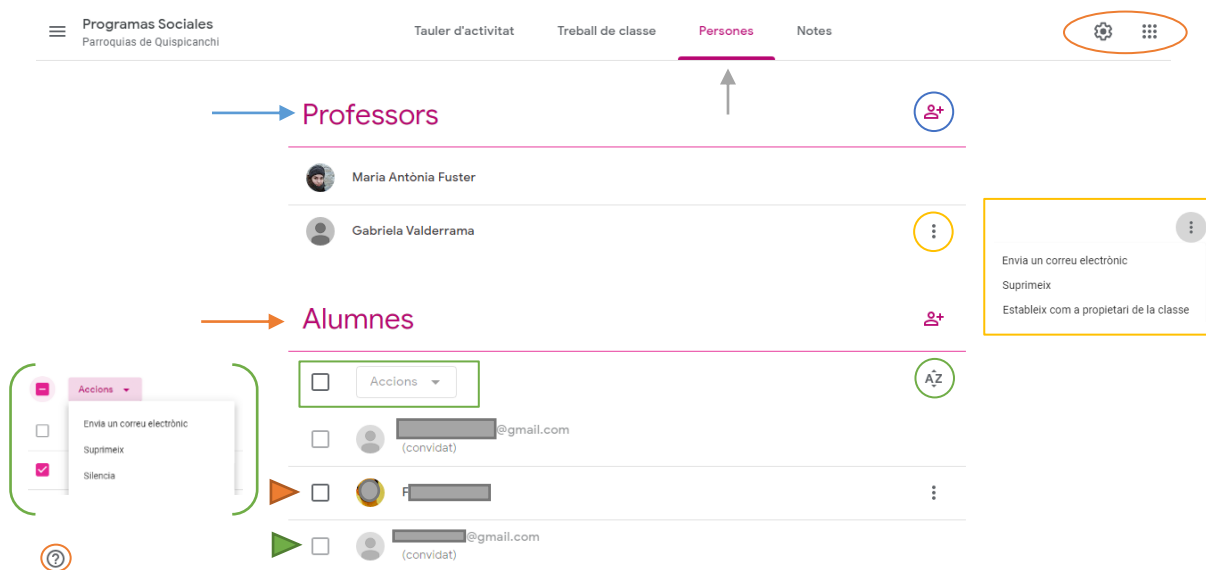


Imatge 8: Secció treball de classe.

Per últim, en aquesta pantalla hi ha dues icones que estan enllaçades i sincronitzades amb altres serveis de Google: Google Calendar i el Drive. Això és perquè aquesta aula està vinculada amb

les aplicacions d'aquesta empresa. Per tant, dins la carpeta de Drive de cada usuari apareixerà una nova carpeta compartida amb tots els companys i companyes on hi haurà tots els materials publicats a l'aula. A l'igual passa amb el Google Calendar, tots els esdeveniments publicats a l'aula apareixeran al calendari propi de cada usuari.

La penúltima secció és la de persones, en aquesta els i les professors poden gestionar i convidar als perfils dels usuaris, tal i com es pot veure a la imatge 9. D'altra banda, també és un canal comunicatiu, que permet interactuar de manera més privada mitjançant l'opció d'enviar un correu electrònic.



Imatge 9: Secció de persones.

La última secció anomenada notes, té la funció d'ajudar els professors/es a avaluar i fer un seguiment dels alumnes de l'aula amb recursos específics. Per part dels alumnes, es pot observar els resultats acadèmics obtinguts i valorar els comentaris constructius publicats pels docents. En aquesta pantalla i les demés, es poden accedir als controls de configuració, gestió d'aules, ajuda i als altres serveis.

A l'annex I trobareu dos enllaços a vídeos de Youtube, que expliquen d'una manera més visual i dinàmica el funcionament i gestió d'aquesta plataforma, tant si el perfil és d'usuari com el de professor/a.

6. Reflexió general

6.1. Limitacions i aspectes a tenir en compte

El context, les dificultats i els successos inesperats durant el procés de creació d'un projecte pot tenir limitacions que afectaran al desenvolupament d'aquest, per tant s'hauran de buscar alternatives i solucions per dur-ho a terme. Aquest projecte està ideat pels programes socials de les parròquies de Quispicanchi, Cusco (Perú), això ja determinava limitacions en la comunicació amb l'entitat, ja que les reunions s'han hagut de fer per videotrucada o a través de correu electrònic. A més, la distància entre els dos llocs és tant que hi ha una diferència horària de set hores, aquest fet ha potenciat la comunicació per diferit, mitjançant el correu electrònic.

No obstant, la limitació que ha dificultat més la creació i viabilitat del projecte ha estat causada per la pandèmia de la COVID-19. Aquesta situació ha tingut com a conseqüència el tancament dels centres on s'anava a implementar el projecte d'EVEA. A més, pràcticament tota la plantilla excepte les coordinadores estan a l'atur, per això no estan disponibles per poder reunir-me amb elles per tal que observessin i valoressin el projecte i així reajustar-lo a les seves necessitats. Només s'ha pogut posar contacte amb na Gabriela i la Yusandra (coordinadores), ja que les altres professionals viuen en espais rurals i no tenen accés a internet, només disposen d'un nombre límit de dades mòbils. Per tot això no s'ha pogut dur a terme un redisseny i una avaluació del projecte per part de l'entitat, en canvi s'ha preparat un manual que explica breument el disseny i el funcionament de l'aula de Google Classroom dissenyada per elles. Per altra banda, la situació de la COVID-19 em va desconcertar, això va causar que durant un temps no treballés en el projecte. Per tant he hagut d'aprofitar al màxim els darrers mesos, aquesta limitació ha fet que comences el projecte sense haver contactat amb la coordinadora de l'entitat. Així i tot, una vegada començat el desenvolupament del projecte, ja vaig poder contactar amb ella i tenir una conversació fluida i treballar col·laborativament.

Per acabar, una altra dificultat que he tingut durant la creació del projecte ha estat durant el desenvolupament del marc teòric, ja que aquest any no feia l'assignatura de TIC, perquè la vaig fer a una altra universitat. A més, tampoc tenia pensat fer el meu TFG relacionat amb l'àmbit de les TIC, considero que per fer el treball em faltaven sabers i vocabulari sobre aquesta àrea. Normalment quan ens donen l'oportunitat de fer un projecte personal intento decantar-me a realitzar i investigar sobre els àmbits de gènere i medi ambient.

6.2. Reflexió general del procés d'aprenentatge

El procés d'aprenentatge dut a terme en la realització del projecte ha estat molt interessant, tot i que enfocat a un àmbit al que normalment no tinc molt d'interès. Ara bé, després de la realització del projecte m'ha despertat la curiositat per l'àmbit tecnològic dins de la pedagogia.

La tecnologia modernitza els recursos que milloren i dinamitzen el procés de l'aprenentatge, i a través del treball he pogut descobrir la grandesa i les possibilitats dels entorns virtuals d'ensenyament i aprenentatge. A més, he pogut entendre tots els components presents en la creació d'aquests entorns com el pedagògic, tecnològic i organitzatiu dels EVEA perquè es pugui dur un procés d'ensenyament i aprenentatge de qualitat.

La recerca d'informació ha estat molt fructífera, m'ha ajudat a assimilar nous conceptes i posar en pràctica els principis bàsics que anomenen autors i autores en la cerca bibliogràfica realitzada. A més a més, profunditzar sobre les diferents modalitats d'educació i relacionar-les per crear aquest projecte, ha estat molt interessant i motivador.

Tot i així, l'aprenentatge no ha estat sols d'assoliment de coneixement sobre les TIC i els entorns digitals. El treball de camp realitzat ha estat tot un repte que poc a poc he anat superant passa a passa, sento que he fet una bona feina i que he après molt aquests mesos.

Treballar col·laborativament és una habilitat molt útil en el món laboral, haver de relacionar-me amb la coordinadora del centre i treballar conjuntament a través de videoconferències i correus electrònics, ha fet que aprenguéssim a treballar de manera telemàtica, procés que m'ha sorprès i entusiasmat.

7. Referències bibliogràfiques

- Baumgartner, P. (2004): The Zen Art of Teaching Communication and Interactions in eEducation. Disponible des de: https://www.researchgate.net/profile/Peter_Baumgartner/publication/228427410_The_Zen_Art_of_Teaching-Communication_and_Interactions_in_eEducation/links/0046351b8d5853
- De Benito, B., & Salinas, J. (2005). Situaciones didácticas en los entornos virtuales de enseñanzaaprendizaje (EVEA) en la enseñanza superior: elaboración de un instrumento de anàlisis. Disponible des de: https://www.researchgate.net/profile/Jesus_Salinas/publication/232242321_Situaciones_didacticas_en_los_entornos_viruales_de_ensenanza-aprendizaje_EVEA_en_la_ensenanza_superior_elaboracion_de_un_instrumento_de_analisis/links/02bfe5100ea5d028c9000000.pdf
- De Benito, B., Salinas, J., Pérez, A., & Gisbert, M. (2018). Blended learning, más allá de la clase presencial. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 195-213. Disponible des de: <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/18859/16909>
- Bustos, A., & Coll, C. (2009). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista mexicana de investigación educativa*, 15(44), 163-184. Disponible des de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009
- Castañeda, L., & Adell, J. (2011). El desarrollo profesional de los docentes en entornos personales de aprendizaje (PLE). Recuperat des de: https://www.researchgate.net/publication/224813636_El_desarrollo_profesional_de_los_docentes_en_entornos_personales_de_aprendizaje_PLE
- Castaño, C. (2009). Web 2.0.: el uso de la web en la sociedad del conocimiento Investigación e implicaciones educativas. *Cuadernos Unimetanos*, (20), 14-15. Recuperat des de:

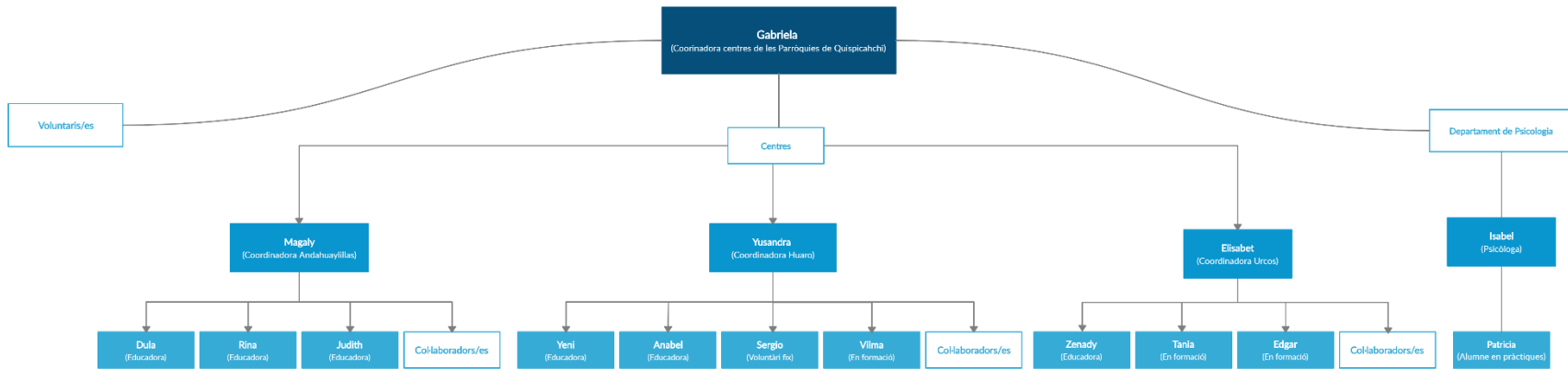
https://www.researchgate.net/profile/Julio_Almenara/publication/236856422_Web_20_El_uso_de_la_web_en_la_sociedad_del_conocimiento/links/02e7e519891bde0b2f000000/Web-20-El-uso-de-la-web-en-la-sociedad-del-conocimiento.pdf#page=35

- Colina, L. (2008). Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación a distancia. *Laurus*, 14(28), 295-314. Disponible des de: <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111716015.pdf>
- Delgado, M., Arrieta, X., & Riveros, V. (2009). Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. *Omnia*, 15(3), 58-77. Disponible des de: <https://www.redalyc.org/pdf/737/73712297005.pdf>
- Encarnación, E., & Legañoa, M. (2013). Estrategia para favorecer el desarrollo de la interactividad cognitiva en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. *Pixel-Bit. Revista de medios y educación*, (42), 129-142. Recuperat des de: <https://www.redalyc.org/pdf/368/36825582011.pdf>
- Fainholc, B. (2008). De cómo las TICs podrían colaborar en la innovación socio-tecnológico-educativa en la formación superior y universitaria presencial. *RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia*, 11(1), 53-79. Recuperat des de: <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331427208003.pdf>
- Freire, M., Gómez, M., & García, N. (2016). Criterios para el diagnóstico de la práctica educativa a distancia en modalidad B-Learning. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (17), 67-74. Disponible des de: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/54204/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guaña, E., Llumiquinga, S., & Ortiz, K. (2015). Caracterización de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) en la educación virtual / Characterization of virtual teaching and learning environments (VLE) in virtual education. *Ciencias Holguín*. XXI (4), 1 -16. Disponible des de: <https://www.redalyc.org/pdf/1815/181542152006.pdf>
- Marin, V., Lizana, A., & Salinas, J. (2014). Cultivando el PLE: una estratègia para la integración de aprendizajes en la universidad. *Edutec-e. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*,

- (47), 1 - 12. Disponible des de: https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/127/pdf_2
- Núñez, T. (2011). Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA): Formación profesional. *Edutec-e. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (37), 1 - 15. Disponible des de: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/389/126>
- Rivera, P., Alonso, C., & Sancho, J. (2017). Desde la educación a distancia al e-Learning: emergencia, evolución y consolidación. *Revista educación y tecnología*, (10), 1-13. Recuperat des de: http://revistas.umce.cl/index.php/edytec/article/view/1127/pdf_1
- Rodríguez, H., Restrepo, L., & Aranzazu, D. (2014). Alfabetización informática y uso de sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) en la docencia universitaria. *Revista de la educación superior*, 43(171), 139-159. Recuperat des de: <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S0185276015000369?token=29D46895527A51D8AB6459EE8602FD36867BCF36853054BE2DC103ADD7FA9E77FBF3FEA84AA38AF63330303633266A1E>
- Szpiniak, A., & Sanz, C. (2009). Hacia un modelo de evaluación de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (4), 10-21. Recuperat des de <https://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/TEyET/article/view/209/716>

8. Annexes

Annex A: Organigrama programes socials de les Parròquies de Quispicanchi



Annex B: Imatge de les possibilitats de creació de tasca

× Tasca Crea una tasca

Titul

Instruccions (opcional)

Afegeix + Crea

- Google Drive
- Enllaç
- Fitxer
- YouTube

Per a

Programas S... Tots els alu...

Punts

100

Data de venciment

Sense data de venciment

Tema

Cap tema

Rúbrica

+ Rúbrica

?

Annex C: Imatge de les possibilitats de creació de tasca amb test.

✕ Tasca Crea una tasca

Titol

Instruccions (opcional)

Afegeix + Crea

Blank Quiz
Formularis de Google

Per a
Programas S... Tots els alu...

Punts
100

Data de venciment
Sense data de venciment

Tema
Cap tema

Rúbrica
+ Rúbrica

?

Annex D: Imatge de les possibilitats de creació de la pregunta.

× Pregunta Pregunta

Resposta breu

Instruccions (opcional)

Afegeix **+ Crea**

- Google Drive
- Enllaç
- Fitxer
- YouTube

Per a

Programas S... Tots els alu...

Punts

100

Data de venciment

Sense data de venciment

Tema

Cap tema

Els alumnes es poden respondre entre ells

Els alumnes poden editar les respostes

?

Annex E: Imatge de les possibilitats de creació del material

Material Publica

Títol

Descripció (opcional)

Afegeix + Crea

Per a

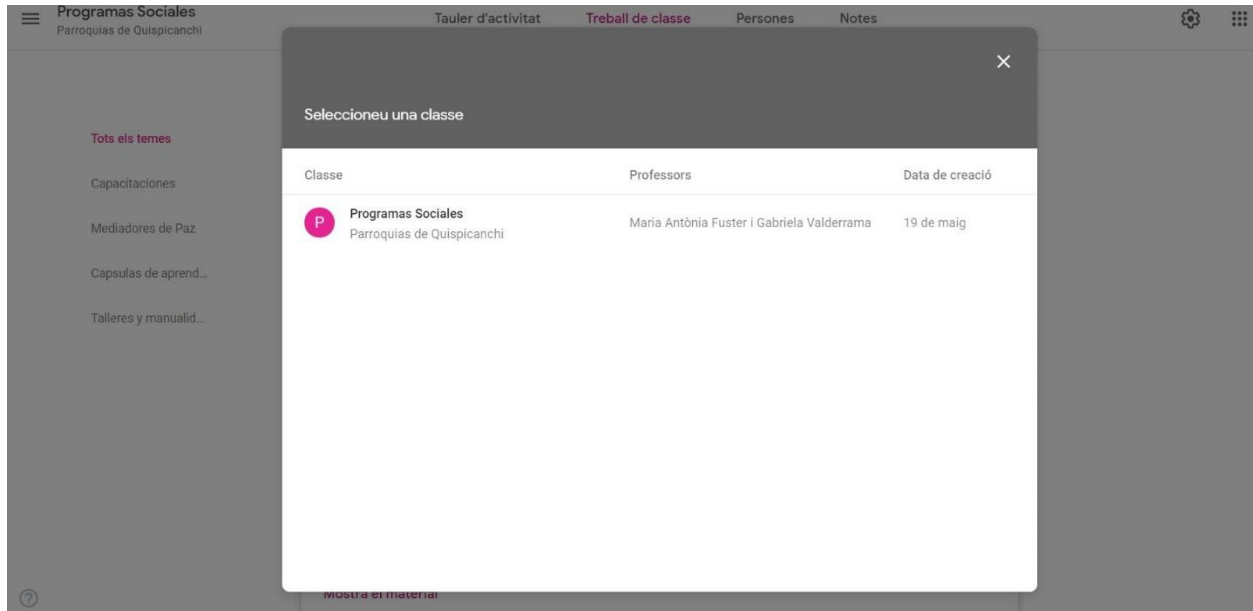
Programas S... Tots els alu...

Tema

- Cap tema
- Crea un tema
- Capacitaciones
- Capsulas de aprendizaje
- Mediadores de Paz
- Talleres y manualidades

?

Annex F: Imatge de la reutilització de la publicació.



Annex G: Imatge de les possibilitats de creació d'un tema.

The screenshot displays a web application interface for 'Programas Sociales' (Social Programs) in Parroquias de Quispicanchi. The top navigation bar includes 'Tauler d'activitat', 'Treball de classe', 'Persones', and 'Notes'. A sidebar on the left lists categories: 'Tots els temes', 'Capacitaciones', 'Mediadores de Paz', 'Capsulas de aprend...', and 'Talleres y manualid...'. The main content area is titled 'Capacitaciones' and features a list of items. A modal dialog titled 'Afegeix un tema' (Add a topic) is open, showing a text input field with the placeholder 'Tema' and buttons for 'Cancel·la' and 'Afegeix'. The background content includes a list item for 'Evaluación pedagógica' with a description: 'Las voluntarias Mae Francis, María Antònia Fuster y Valentina Paredes hicieron una capacitación sobre la evaluación pedagógica el Agosto de 2019. A continuación, os publicamos la presentación que utilizaran para explicar la parte de la evaluación pedagógica.' Below this is a PDF document titled 'Evaluación pedagógica.p...' and a 'Mostra el material' button.

Annex G: Imatge de la secció de notes

Programas Sociales
Parroquias de Quispicanchi

Tauler d'activitat Treball de classe Persones **Notes**

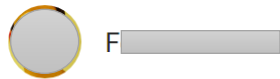
Ordena per cognoms ▼

	Sense dat... Actividad 1... d'un total de 100	Sense dat... Evaluació n inicial...	
Mitjana de la classe		N/D	
F [redacted]			



Programas Sociales
Parroquias de Quispicanchi

✉



Filtres

- Lliurats
- Retornades amb nota
- Sense entregar

Títol	Data de venciment	
Actividad 1. Aproximación a las TIC y a las G Suite	Sense data de v...	Assignat
Evaluación inicial de la capsula de aprendizaje de las aplicacione...	Sense data de v...	Assignat



Annex I: Enllaç a la presentació aproximació a les TIC i a les G Suite.

https://www.canva.com/design/DAD-PVRqC7Q/_QKRUbyCRXugY5wwebT0Q/view?utm_content=DAD-PVRqC7Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

Annex I: Enllaços vídeos tutorials Google Clasrrom

- Tutorial per professors/es: https://www.youtube.com/watch?v=nYuDKbn9i_w&t=339s
- Tutorial per alumnes: <https://www.youtube.com/watch?v=TWcvP0wUxy4>