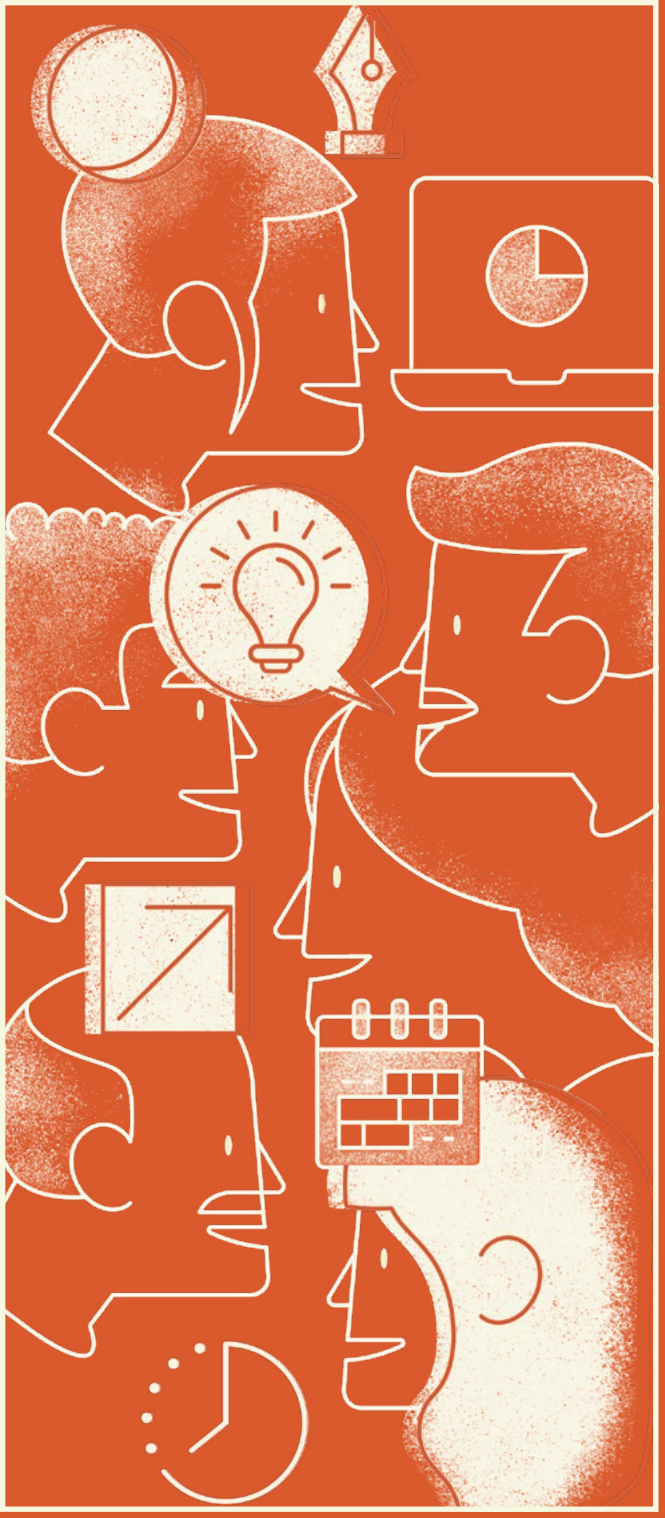


# Google Classroom

## Módulo 1

+Planeación y organización

*Guía para el maestro*

La educación es de todos
Mineducación
aprender digital
CONECTADOS CON EL APRENDIZAJE

# Índice

03 — Hacia nuevas conexiones

04 — Un aula en la virtualidad

04 — Herramientas digitales

05 — Una señal

06 — Google Classroom
Descripción general
Ficha descriptiva
Criterios de decisión

07 — Un camino

14 — Un reto

15 — Un momento

15 — Una idea

16 — Un ejemplo

17 — Otras herraminetas digitales

# Hacia nuevas conexiones

Viajes al centro de la Tierra y al fondo del mar. Vueltas por el universo y por la ciudad. Poemas, cuentos y rondas. Retos matemáticos y experimentos. Debates y mesas redondas. Los encuentros entre los estudiantes y nosotros, los docentes, pueden ser tan variados como la creatividad lo permita. En medio de la crisis sanitaria generada por el COVID-19, la imaginación no se detiene y la distancia física no nos limita: somos cientos de educadores que continuamos en la misión de inspirar a niños, niñas, adolescentes y jóvenes en todos los rincones de Colombia.

Además de nosotros, también los estudiantes, directivos, familiares y cuidadores han acelerado el tránsito hacia el uso de tecnologías en la educación para responder al ritmo que marcan los cambios globales y locales a raíz de la pandemia. Los procesos de enseñanza y aprendizaje están en evolución; nuestras ideas y determinación son esenciales para construir experiencias significativas.

Mientras enseñamos, podemos despertar la curiosidad y detonar preguntas a través del uso de herramientas que nos permitan adaptarnos al proceso de aprendizaje activo desde casa. Podemos probar y repetir una serie de pasos, esperar pacientemente un resultado, experimentar lo desconocido, crear con otros, borrar y volver a intentar.

Para acompañarnos en este camino, el Ministerio de Educación propone una estrategia con una serie de herramientas digitales, las cuales permiten desarrollar actividades propias de la escuela y vincular recursos educativos digitales seleccionados de acuerdo con las necesidades de nosotros, los docentes, y las del resto de la comunidad educativa. Para su recopilación, el Ministerio se orientó por criterios técnicos, pedagógicos y de diseño, los cuales posibilitan que estas sean de fácil acceso y permiten su adaptación en la comunidad docente. Cada módulo nos presenta dos herramientas digitales a través de un video y un documento que describe sus principales características y muestra cómo podemos usarlas para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Todas ellas tienen una versión gratuita, están disponibles en español y son de fácil instalación. Asimismo, permiten el diseño y enlace de contenidos, la interacción entre usuarios y la presentación de temas de forma simple, amigable y dinámica. Su diseño, por su parte, facilita la lectura, uso e interactividad.

Es importante que entendamos esta estrategia como parte de otras desarrolladas en paralelo y que reconozcamos sus limitaciones para incluir poblaciones con acceso y conectividad restringida o inexistente, especialmente en contextos rurales.

Esperamos que estos contenidos sean útiles para acompañar nuestra labor docente, que las conexiones se multipliquen y las emociones viajen por cables y pantallas.

# Un aula en la virtualidad

Las ideas que nos surgen deben escribirse, así no se nos escaparán y podremos proyectarlas adecuadamente para hacerlas realidad. Por eso es importante encontrar estrategias que faciliten la planeación y organización de clases, de acuerdo con las condiciones del aprendizaje en casa.

La planeación es el momento en el que pensamos cómo conectar los intereses y conocimientos de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes a través del diseño de clases inspiradoras. La selección de recursos que se ajusten a nuestras necesidades nos permitirá optimizar el tiempo y sistematizar el trabajo.

En este módulo conoceremos dos herramientas, *Instructure Canvas* y *Google Classroom*. Estas plataformas nos permitirán crear un aula en la virtualidad, un espacio de encuentro colaborativo entre nosotros y los estudiantes. El ratón reemplaza a los marcadores y la tiza, en vez de tablero tenemos la pantalla y en lugar de consultar libros en la biblioteca, podemos subir contenido en diversos formatos.

Este documento incluye una descripción general de la herramienta digital y una sección que nos guiará por sus usos principales, a la que hemos llamado **Un camino**. A continuación, encontraremos cuatro secciones con actividades que podemos incluir como experiencias en la planeación y el desarrollo de las clases. **Un reto** es una actividad para romper con la rutina y propiciar un acercamiento con los niños, niñas, adolescentes y jóvenes. **Un momento** sugiere que hagamos una pausa en medio de las labores para descansar, estirar y recargar energías. **Una idea** hace referencia a propuestas puntuales para usar las herramientas digitales. También encontramos la sección **Un ejemplo**, que nos servirá como modelo para la planeación de una actividad usando la herramienta digital.

Las actividades incluidas son referencias usadas en el contexto educativo, pero han sido seleccionadas y adaptadas al objetivo de este material.

# Herramientas digitales

Las herramientas digitales son todas aquellas plataformas o software que pueden usarse por medio de computadores o dispositivos móviles y que nos permiten realizar una gran cantidad de tareas como construir contenidos, comunicarnos, hacer planeaciones, seguimientos o evaluación de procesos. En estos documentos encontraremos algunas herramientas que desde su creación fueron diseñadas para la educación y otras que, si bien no fueron pensadas para el contexto escolar, sí permiten el uso de las destrezas, conocimientos, habilidades y aptitudes necesarias para hacer de las clases un ambiente activo, dinámico, divertido y eficaz para la construcción de conocimientos.

Una de las grandes ventajas que tiene el manejo de estas herramientas en el contexto educativo es la posibilidad de desarrollar competencias y habilidades en niñas, niños, adolescentes y jóvenes partiendo de la alfabetización digital y de la crea-

tividad para proponer otras formas de interactuar con la virtualidad.

Tengamos presente que a través de las herramientas digitales podemos vincular los denominados Recursos Educativos Digitales, RED[1], materiales cuyo diseño tiene una intencionalidad educativa que apunta al logro de objetivos de aprendizaje respondiendo a características didácticas propias del aula. Los RED están hechos para:

+ Informar sobre un tema
+ Ayudar en la adquisición de un conocimiento
+ Reforzar un aprendizaje
+ Remediar una situación desfavorable
+ Favorecer el desarrollo de una determinada competencia
+ Evaluar conocimientos

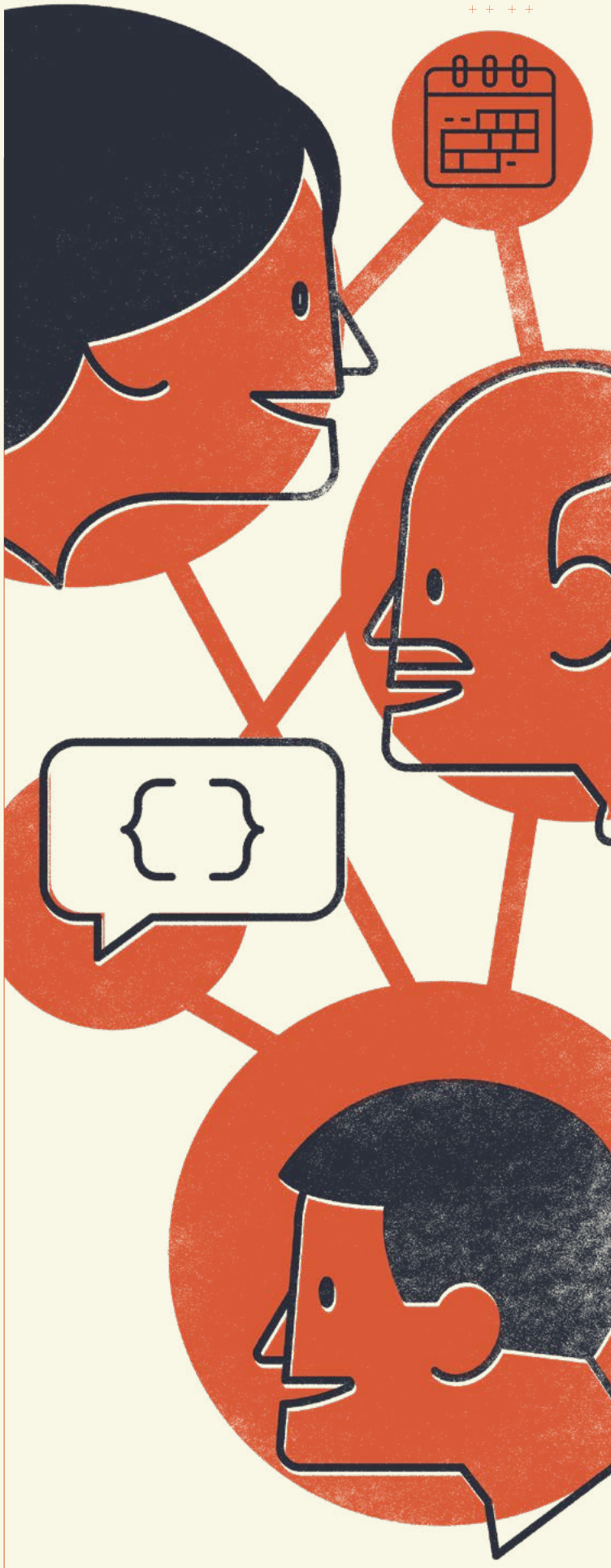
A través de los RED podemos vincular imágenes, videos, simulaciones, tutoriales, laboratorios virtuales y páginas web disponibles en múltiples portales. Además, podemos sumar aprendizajes propios que surgen desde nuestra práctica.

Estos recursos permiten pensar una educación diversa. Nosotros, los docentes, podemos innovar en nuestra práctica con lo que tenemos a disposición. Exploremos este documento y conectémonos con otras formas de vivir el aprendizaje a través de la virtualidad.

## Una señal

Aquí encontraremos posibilidades para pensarnos como artífices de prácticas educativas genuinas, diversas y creativas que buscan construir experiencias memorables para nuestros estudiantes por medio de la enseñanza.

Entendemos que la actual crisis limita de manera significativa la construcción de los contenidos previstos en los planes de estudio y abre la posibilidad a otros. Por esto, es importante **que comprendamos en detalle el contexto de nuestros estudiantes** y **planeemos con ellos** las opciones que nos permitan vivir el aprendizaje activo desde la seguridad de nuestras casas.



1. *Manual para el docente digital. Convenio Andrés Bello. Disponible en: http://convenioandresbello.org/cab/wp-content/uploads/2020/04/Manual_Docente_Digital.pdf*

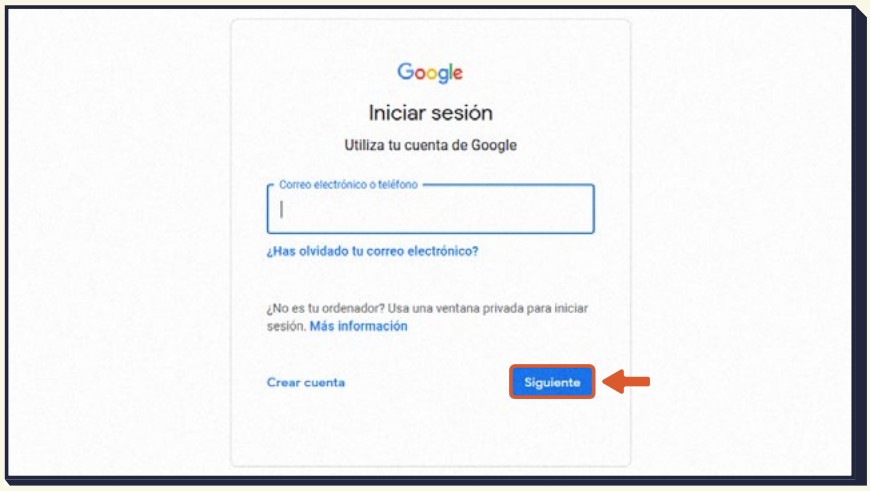
# Google Classroom

*Google Classroom* es una plataforma de Google para la creación de aulas virtuales que posibilita la interacción con nuestros estudiantes y permite el diseño de estrategias pedagógicas para la comprensión de diversas temáticas escolares. Esta herramienta está sincronizada con múltiples recursos de Google (Drive, Formularios y Documentos), lo cual amplía las opciones para desarrollar tareas y ejercicios según la planeación de cada docente.

| | |
|---|---|
| **Dirección Web** | *https://classroom.google.com/* |
| **Posibilidades para la labor docente** | + Construcción de secuencias didácticas<br>+ Adición de documentos prediseñados<br>+ Distribución de tareas entre los participantes<br>+ Evaluación formativa<br>+ Creación de espacios para preguntas y comentarios<br>+ Publicación de anuncios y notas |
| **Accesibilidad** | + Requiere creación de correo de Gmail<br>+ Acceso gratuito a todas las características<br>+ Uso de herramientas de apoyo de Google, tales como Presentaciones, Documentos, Hojas de cálculos, Formularios, Calendario, Hangouts, etc. de forma gratuita |
| **Especificaciones técnicas** | + Conexión a internet requerida<br>+ Plataforma gratuita<br>+ Aplicación para celulares y tabletas (11 MB)<br>+ Para utilizar todas las funciones de la aplicación *Classroom* se requiere Documentos, Hojas de cálculo y Presentaciones de Google, los cuales se descargan directamente en Google Play Store (Android) o en App Store (iOS)<br>+ La versión actual varía según el dispositivo<br>+ *Classroom* se adecua al tipo de dispositivo |
| **Criterios de decisión** | ● Fácil navegación<br>● Uso gratuito<br>● Sirve para todas las asignaturas<br>● Disponible en español<br>● Posibilita la inclusión<br>☒ Versión Off-line<br>● Interacción<br>● Autonomía en el uso<br>● Accesibilidad en diferentes dispositivos<br>● Compatibilidad con otros formatos |

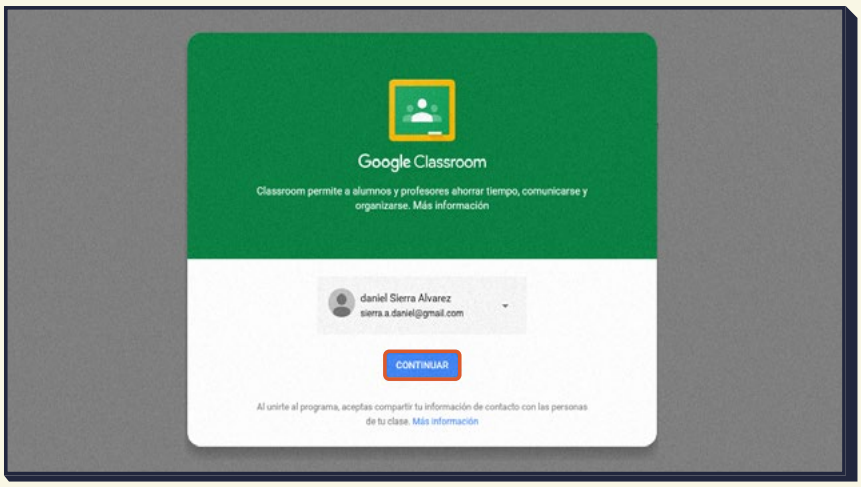
# Un camino

A continuación vamos a ver, paso a paso, la forma de utilizar esta herramienta.




## 01

**Acceder a la herramienta**
En el navegador de preferencia, ingresamos al link: ***https://classroom.google.com/*** y escribimos nuestro correo de Gmail. Si no tenemos correo de Gmail, podemos crear una cuenta gratuita. Damos clic en **Siguiente.**



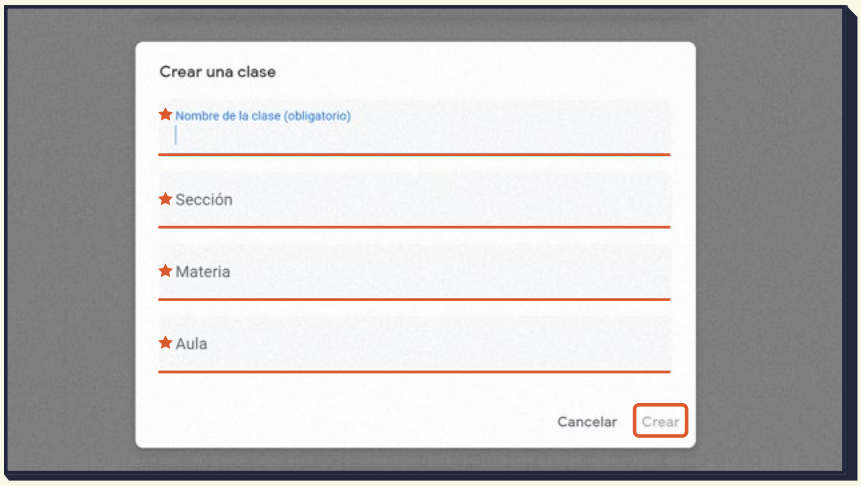

## 02

Una vez seleccionada nuestra cuenta de correo, damos clic en **Continuar**.

## 03

### Crear una clase

En el costado superior derecho del panel principal, encontramos el símbolo más **+**. Al darle click, aparece la opción **Crear una clase.**

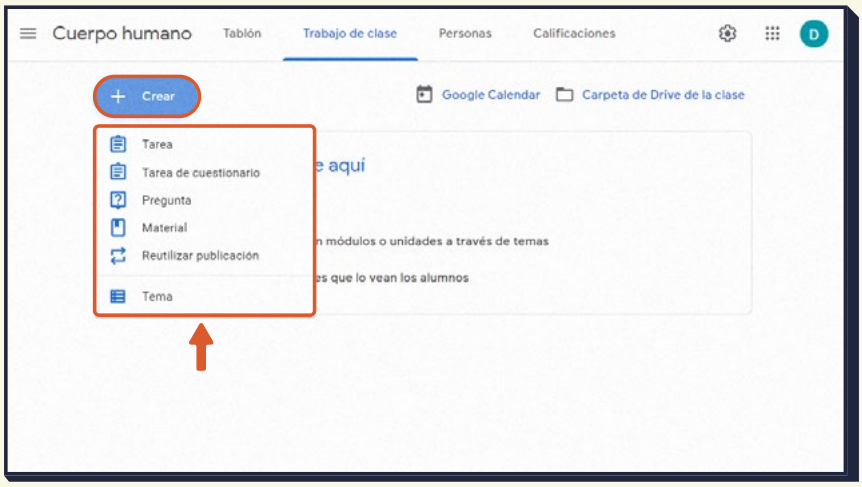



## 04

En la ventana emergente, diligenciamos los campos de acuerdo con nuestro interés: **Nombre de la clase, Sección, Materia** y **Aula**. Ahora damos clic en **Crear**.

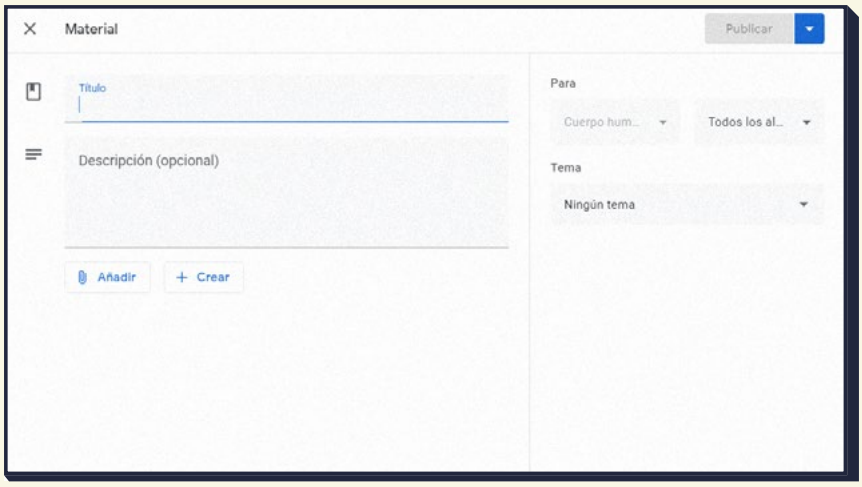
## 05

En nuestra nueva clase, encontramos cuatro opciones principales:
***Tablón:*** visualización de un chat compartido con los estudiantes (estilo foro), un calendario de entrega, las actualizaciones del curso, entre otras opciones.
***Trabajo de clase:*** creación de contenidos y tareas.
***Personas:*** gestión de los participantes o alumnos del curso.
***Calificaciones:*** visualización de las notas asignadas a los estudiantes.



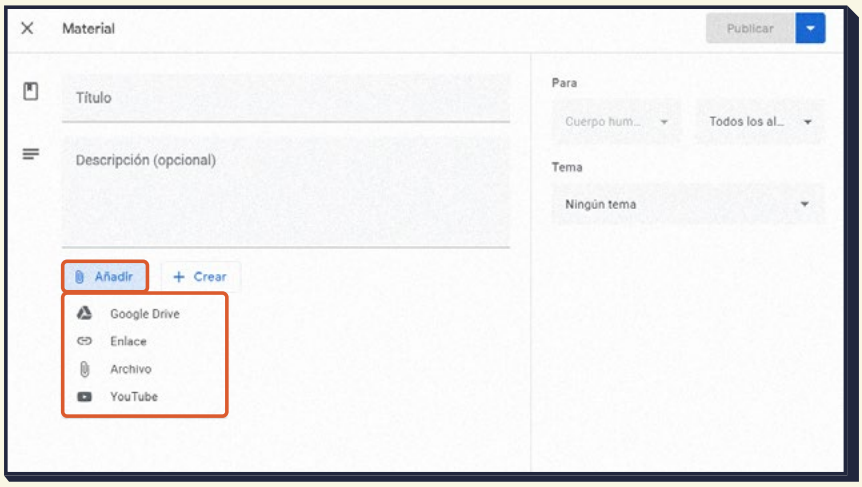

## 06

Ingresamos a **Trabajo de clase**, damos clic en el botón **+ Crear** y vemos que aparecen opciones para desarrollar nuestro contenido. Seleccionamos la última opción, **Tema**, ingresamos el tema que hayamos elegido y damos clic en **Añadir**.



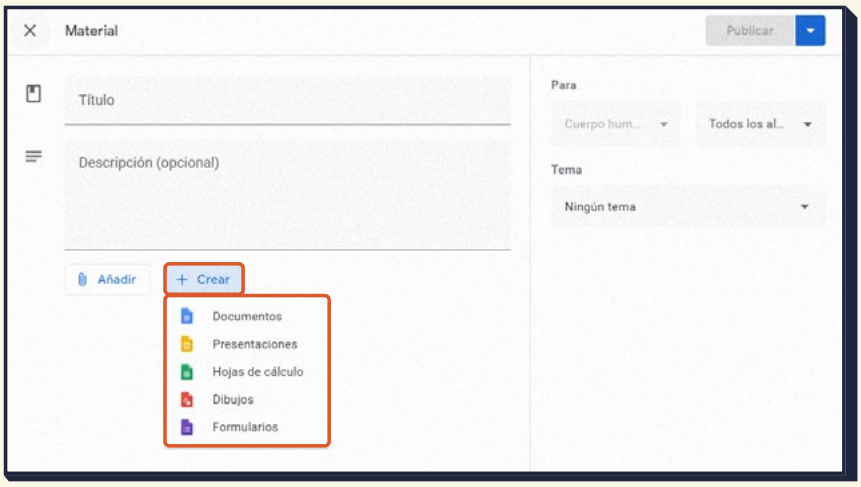

## 07

Nuevamente, damos clic en **+ Crear** y seleccionamos la opción **Material**. Allí, como docentes, podemos crear un material didáctico para los estudiantes, el cual tendrá un **Título** y una **Descripción** (opcional). En el recuadro **Para** elegimos el curso y el grupo de alumnos con el cual compartirlo. Seleccionamos un **Tema** creado en el numeral anterior y, por último, elegimos entre las opciones **Añadir** y **Crear** (se explican a continuación).



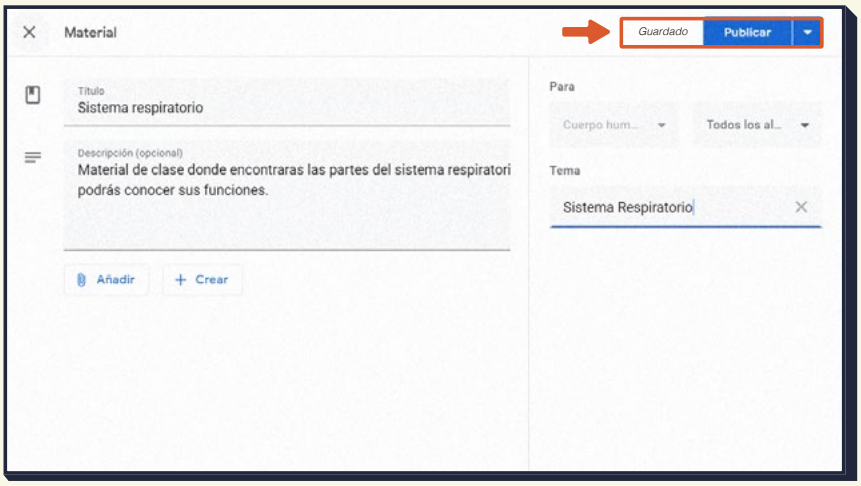

## 08

En **Añadir** podemos vincular contenidos externos en otros formatos. A través de **Google Drive** vinculamos documentos, hojas de cálculo, presentaciones o imágenes que tengamos en esta plataforma. La opción **Enlace** permite copiar links de páginas web que deseemos presentar a nuestros estudiantes. En **Archivo** anexamos PDF, imágenes o documentos que se encuentran en nuestro computador para usarlos como material de apoyo. La opción **YouTube** enlaza videos para compartir con nuestros estudiantes.




## 09

En la opción **+ Crear** de este menú, tenemos la posibilidad de comenzar diferentes tipos de archivos desde cero: documentos, presentaciones, hojas de cálculo, dibujos demostrativos o formularios.

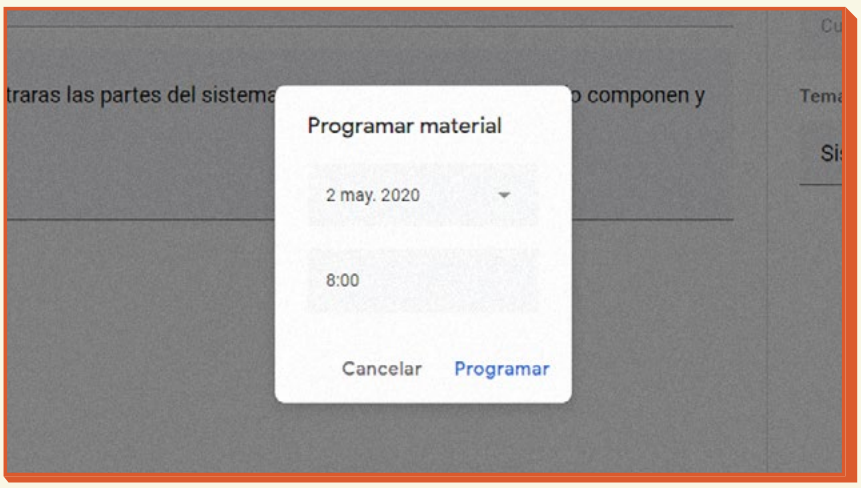



## 10

Después de añadir o crear un nuevo archivo o link, seleccionamos en la parte superior derecha de la pantalla la opción **Publicar.** Al dar clic, se despliegan las opciones de publicación. Al lado del botón **Publicar**, vemos la palabra **Guardado**. Esto nos indica que nuestra información y las modificaciones ya se encuentran en la plataforma.

## 11

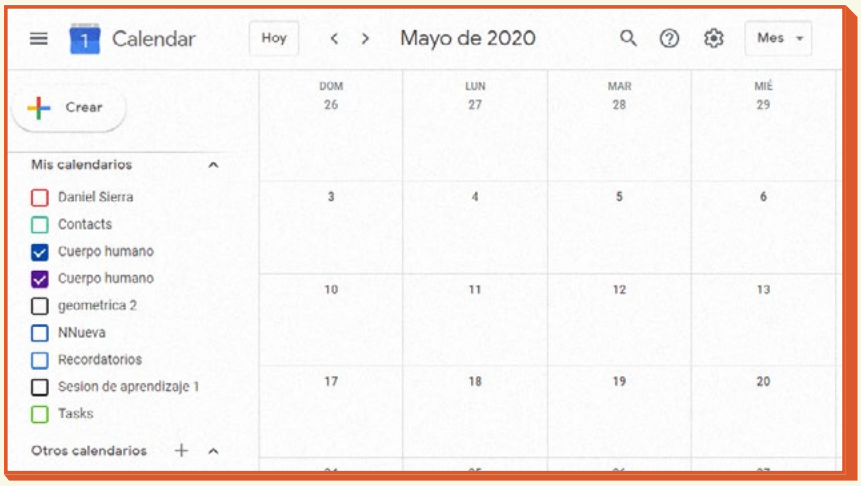
Al desplegar la flecha (pestaña), ubicada al lado del botón **Publicar**, encontramos opciones como:
***Publicar:*** para anexar al tablero el documento o link de forma instantánea.
***Programar:*** permite asignar una fecha y hora para la aparición pública de nuestra tarea.
***Guardar borrador:*** para continuar la edición posteriormente.



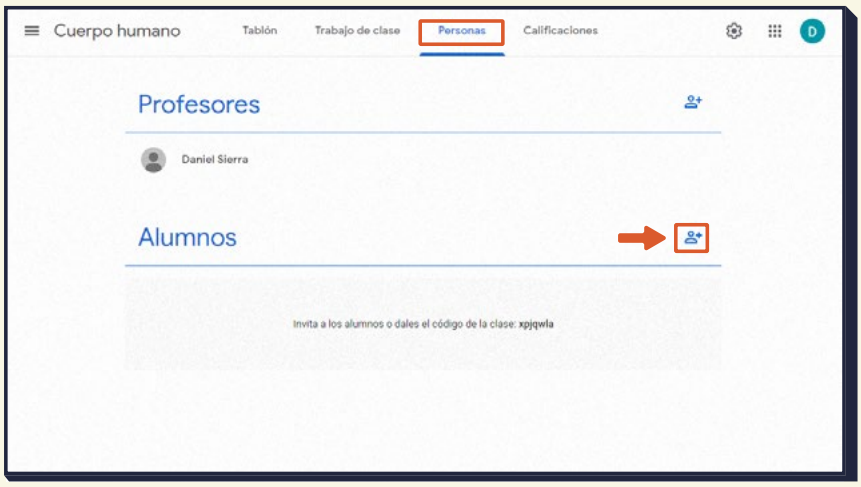

** **Nota:** en caso de elegir la opción **Programar material**, aparece una ventana donde ingresamos el día y la hora en que trabajaremos con el material de clase que acabamos de añadir. Por último, hacemos clic en **Programar** para que los cambios queden guardados.

## 12

Cuando la actividad queda programada o publicada la tarea, la plataforma vuelve a la página principal. Al dar clic en la pestaña **Google Calendar**, ubicada en el ítem **Trabajo de clase**, podemos validar los cambios registrados.



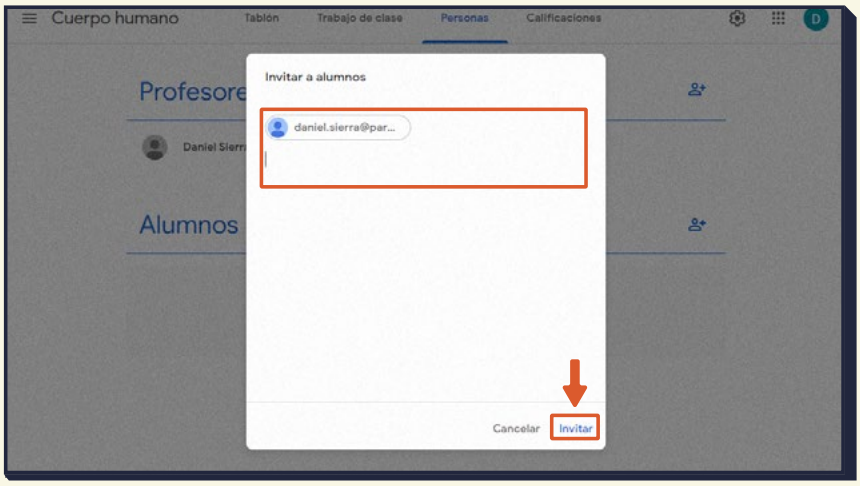

** ***Nota:*** se abre una nueva ventana que nos muestra el calendario con la programación de las tareas y actividades. Esto nos recuerda las actividades pendientes con el detalle de las descripciones realizadas, las cuales también han sido compartidas con los estudiantes del curso.




## 13

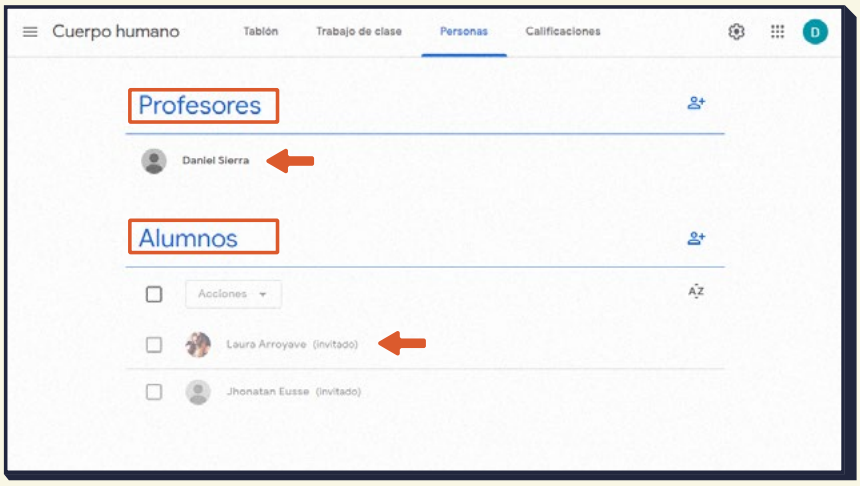
### Invitar estudiantes a la clase

Una vez nuestro material de clase ha sido creado, damos clic en la opción **Personas**, ubicada en la parte superior de la pantalla. Allí vemos la información de los estudiantes y profesores asociados al curso. Damos clic en el ícono de persona que está al lado derecho de la palabra **Alumnos** para agregar un nuevo participante. También podemos invitar otros profesores para vincular otras materias.




## 14

Al dar clic en el ícono de persona, se despliega la opción **Invitar a alumnos**. Ahí escribimos el correo electrónico del estudiante (debe ser una cuenta de Gmail) y luego hacemos clic en **Invitar** para añadirlo a la lista del curso. Esta invitación llegará al correo de los participantes, quienes ahora tendrán la posibilidad de acceder a la clase.




## 15

Tenemos la posibilidad de verificar que aparezcan los nombres de los estudiantes agregados a la clase y el nombre del docente.

# Un reto

Con este reto podemos romper con la rutina antes, durante o después de la clase.

**¡Reto rápido! 4 Líneas en 9 puntos**

Los estudiantes deben resolver un reconocido ejercicio de agilidad mental en un minuto. El reto es encontrar la manera de conectar nueve puntos usando cuatro líneas sin levantar la mano.

**1•** En **Trabajo de clase**, damos clic en **Crear** y en **Material** ponemos el título "Reto". En **+Crear** elegimos la opción **Dibujos**.

**2•** Cuando se abra la pestaña, seleccionamos **Forma** y allí elegimos **Óvalo**. Hacemos nueve óvalos equidistantes como los de la imagen (ver imagen).

Al terminar, cerramos la pestaña para que los cambios queden guardados.

**3•** Volvemos a la anterior pestaña y damos clic en **Publicar**. Les pedimos a los participantes que repliquen los nueve puntos equidistantes en la herramienta de dibujo o en un papel.

**4•** Les indicamos que en menos de un minuto deben encontrar cómo conectar los nueve puntos usando cuatro líneas sin levantar la mano, o sin soltar el botón del ratón si lo están haciendo en el computador.

**5•** Pasado el minuto, les podemos preguntar cómo les fue con el reto, comenzando con quienes no lo consiguieron.

**6•** En **Ver material** podemos **Añadir un comentario de clase** con la URL ***https://www.youtube.com/watch?v=NQZM2-cHIK4***, donde encontrarán el video con la solución al reto.

## Un momento

Hagamos una pausa en medio de las labores para descansar y recargar energías. Podemos hacerla en cualquier momento del día.

### Somos un cubo de hielo

Imaginemos que somos cubos de hielo. ¿Qué características tienen? Son fríos, duros y sólidos. Con el cuerpo busquemos una posición que represente estas características: vamos a doblar las piernas, encogiendo el cuerpo y abrazándolas fuertemente por debajo de las rodillas. ¿Se siente la tensión? Así es el hielo.

Ahora, miremos cómo en el horizonte comienza a salir el sol. ¿Qué se siente? Nos va calentando, entonces la tensión se debe ir derritiendo y extendiendo por todo el cuerpo. Nos hace caer al piso y nos convierte en agua líquida.

Relajemos todo el cuerpo y dejémonos derretir. Como ya no somos hielos duros, fluimos como el agua en la que nos convertimos.

En el **Tablón**, damos clic a **Comparte algo con tu clase** y copiamos este ejercicio. En la flecha ubicada al lado derecho de **Publicar**, elegimos la opción **Programar** y seleccionamos el día y la hora para definir la fecha en la que aparecerá.

Esta pausa activa nos puede ayudar en un momento de tensión. Cuando ocurra, recordemos que somos cubos de hielo, luego imaginemos cómo el sol sale, ayudándonos a pasar de un estado rígido, como el del hielo, a uno dinámico, como el del agua.

## Una idea

Podemos usar *Google Classroom* para realizar esta actividad.

### Una secuencia cuadro a cuadro

El stop motion es una técnica que consiste en reproducir el movimiento de objetos estáticos gracias a la captura de fotografías sucesivas. Esta técnica de animación fue el primer paso en el nacimiento del cine en la era moderna.

Existen múltiples aplicaciones para facilitar la creación cuadro a cuadro. En esta ocasión, descargamos ***Stopmotion Studio*** en nuestro teléfono móvil. Una vez tengamos la aplicación, solo necesitamos objetos varios o recortes de papel y material reciclado.

Con los insumos que tenemos, organizamos un escenario y personajes para proponer nuestra historia, y luego hacemos pequeños cambios a medida que tomamos fotografías. Finalmente, cuando reproducimos la secuencia de imágenes con la aplicación, se genera una sensación de movimiento que hace posible la narración de nuestro propio cuento.

Una vez creada la animación, podemos añadirla a la sección **Trabajo de clase** en la herramienta *Google Classroom* y crear una **Tarea** a partir de ella. También podemos generar una clase del tema que estemos viendo, ir a **Trabajo de clase** y crear una **Tarea** en la que podemos pedir a los estudiantes realizar y adjuntar sus animaciones sobre el contenido trabajado en la clase.

# Un ejemplo

Este es un modelo de planeación que podemos adaptar usando *Google Classroom*.

1. Vamos a planear una actividad sobre la propagación de la luz. En una hoja de cálculo de Google estructuramos los momentos de la clase, poniendo las actividades, tiempos, materiales y todo lo que necesitemos. Si queremos que todos puedan ver la planeación, vamos al ***Tablón*** y elegimos ***Compartir con la clase***, damos clic a ***Añadir*** desde Google *Drive* y elegimos la hoja diseñada.

2. Para identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre el tema, vamos a generar un cuestionario. Damos clic en ***Trabajo de clase***, ***Crear***, ***Tarea de cuestionario*** y escribimos las preguntas. Podemos elegir entre muchas opciones de pregunta y respuesta.

3. Antes de que los participantes experimenten, debemos tener en cuenta las precauciones necesarias para realizar el ejercicio. Vamos a construirlo de manera conjunta y, luego, como moderadores hacemos la síntesis. En ***Tablón*** seleccionamos ***Generar discusión*** y les pedimos que sugieran todos los elementos de cuidado personal para tener en cuenta cuando trabajamos con la luz. Los estudiantes pueden responder escribiendo o añadiendo enlaces con imágenes.

4. Es momento de la práctica. En la pestaña ***Trabajo de clase***, ***+Crear***, elegimos ***Pregunta*** y pedimos a los estudiantes que realicen y describan experimentos sencillos en los que dejen pasar luz a través de diversos materiales. Podemos asignar, o no, una calificación desde la herramienta. Las observaciones de los estudiantes deberán ser escritas y podemos activar la opción para que se respondan entre compañeros.

5. Después de que realicen los experimentos y vean los resultados de los demás, les proponemos ver otros ejemplos. Nuevamente en la pestaña ***Trabajo de clase***, ***+Crear***, seleccionamos ***Material*** y allí podemos ***Añadir*** enlaces, archivos o videos con experimentos sobre la luz realizados por otras personas.

A partir de estos ejercicios podemos explicar la teoría y conceptos a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

Este ejemplo está inspirado en el estándar básico de competencias de ciencia, tecnología y sociedad, usado en el área de Ciencias Naturales en los grados de primero a tercero de Básica Primaria: "identifico objetos que emitan luz o sonido e identifico necesidades de cuidado de mi cuerpo y el de otras personas[2]".

**2.** *Estándares Básicos de Competencias, ciencias naturales.(2016). Ministerio de Educación Nacional, Colombia. Pág. 133 Disponible en: http://cms.mineducacion.gov.co/static/cache/binaries/articles-340021_recurso_1.pdf?binary_rand=1223*

# Otras herramientas digitales

Podemos explorar otros recursos útiles para la planeación y organización virtual de nuestras clases:

+ Trello (***https://trello.com/***) Ofrece una serie de tableros que permiten, de forma muy intuitiva, organizar y distribuir tareas a partir de múltiples herramientas de fácil acceso.
+ Edmodo (***https://new.edmodo.com/?go2url=%2Fhc%2Fes***) Es una plataforma cuyo espacio virtual permite construir canales de interacción con una interfaz amigable y un ambiente dirigido a maestros y sus clases.
+ Blackboard (***https://www.blackboard.com/***) Es una plataforma que ofrece soluciones, recursos y herramientas educativas para consolidar ambientes de aprendizaje. Es posible usarla en línea o descargarla al computador.

Diseño y contenido

Convenio CO1.PCCNTR.1429841
suscrito entre el MEN y la OEI