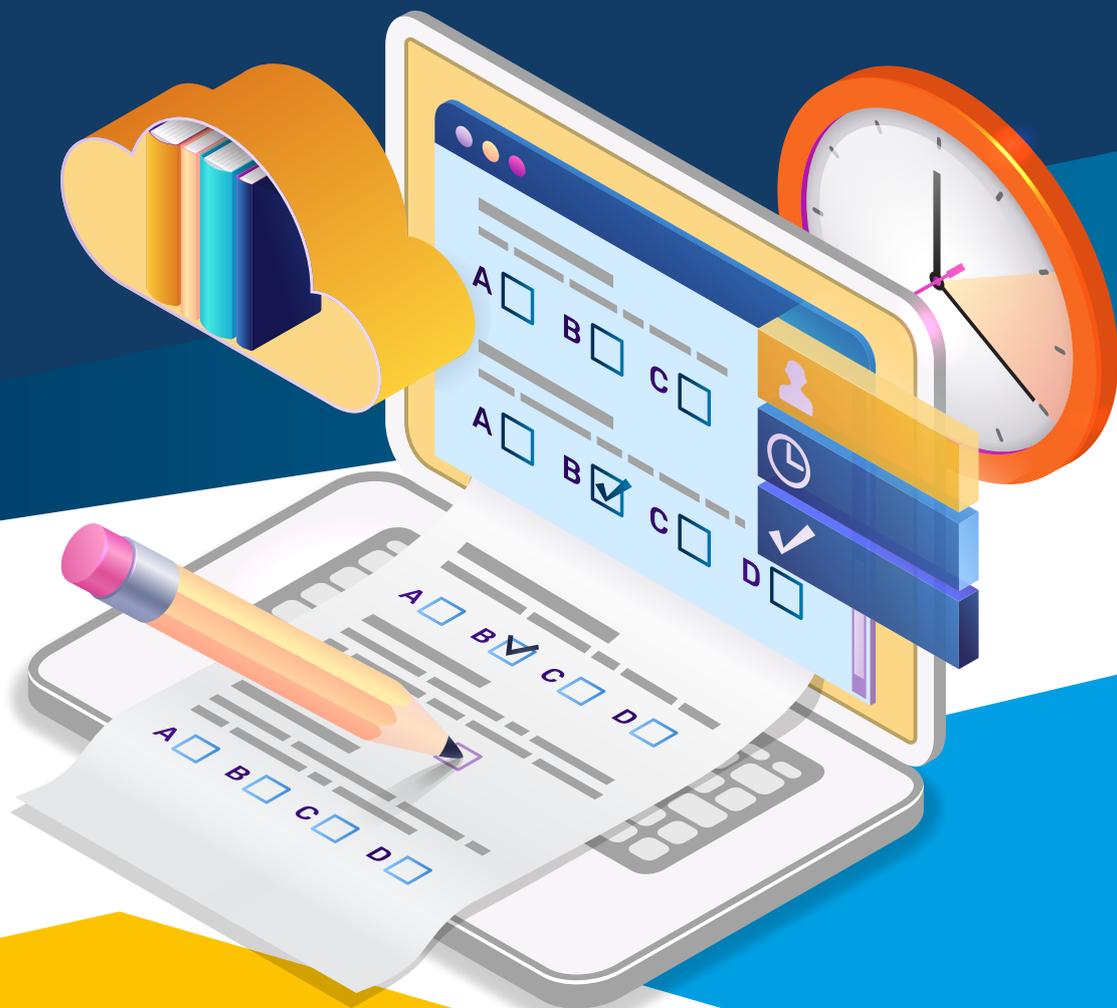


Curso virtual

Plataformas de aprendizaje: aulas virtuales, campus virtual



Unidad 3

Gestionar plataformas de aprendizaje: Moodle y Google Classroom

Curso virtual:

Plataformas de aprendizaje: aulas virtuales, campus virtual

Unidad 3

Gestión de plataformas de aprendizaje: Moodle y Google Classroom

En esta tercera unidad, se reconocen las plataformas que permiten gestionar aprendizajes y se configuran de acuerdo con las necesidades de enseñanza y las experiencias de aprendizaje que se quieren realizar.



Hoy en día, se ha reflexionado mucho acerca de cómo cerrar la brecha digital, es decir, poder llevar conectividad a todas las personas. Sin embargo, lo importante es saber qué hacer cuando se está conectado, cómo se aprovechará la información o las conexiones que podrá establecerse, y así generar mayor conocimiento accesible a las personas.

¿Qué puedes hacer en el ambiente de aprendizaje?, y ¿para qué realizarlo?

Observa el siguiente caso:

Marco ha implementado su aula virtual en Google Classroom, aprovechando la versión gratuita. Como es la primera vez que la utiliza, ha visualizado algunos tutoriales de cómo empezar a crear temas y lecciones.

Al tener tantas opciones que se sincronizan con las herramientas de Google, ha creado muchas actividades, como, por ejemplo:

- Agregar carpetas compartidas
- Agregar actividades como cuestionarios, foros, mensajería y una pizarra virtual.

Marco carga todas las presentaciones que tenía preparadas y envía mensajes a todos los estudiantes que ha inscrito. Pero luego de crear tantas actividades, cayó en cuenta de que se había excedido y es probable que no todos los estudiantes puedan desarrollarlas.

Marco se pregunta, ¿qué aspectos debo considerar para gestionar mi aula virtual?

Ayuda a Marco a proponer acciones que le permitan gestionar mejor el entorno de aprendizaje creado, en el caso. Precisa cuales son.



Analiza

3.1. Gestión de ambientes de aprendizaje

Las plataformas de administración de aprendizajes, conocidas como LMS (Learning Management System), funcionan proporcionando un espacio de aprendizaje virtual para que los estudiantes accedan a recursos educativos, establezcan comunicación con sus profesores, interactúen con sus pares y puedan evaluar su progreso de manera permanente y colaborativa.

Los datos recogidos y presentados por el LMS pueden aportar una enorme diferencia en las formas de mediación y las técnicas de enseñanza, ya que los profesores pueden acceder a funcionalidades que les permitan reconocer en un solo vistazo las necesidades de sus alumnos. Por ejemplo: ¿cuáles son los estudiantes que necesitan apoyo adicional?, ¿cuáles se beneficiarían de contenido más avanzado?, ¿qué temas deben ser revisados antes de alguna evaluación? ¿Cuántas interacciones (participaciones o actividades) has podido completar, entre otras?

¿Qué aspectos favorecen el proceso de aprendizaje con la gestión de las plataformas de aprendizaje virtual o digital?



Antes de iniciar la gestión de ambientes de aprendizaje, es necesario preguntarse qué es gestionar.

a. ¿Qué es la gestión de ambientes de aprendizaje?

La gestión de ambientes de aprendizaje implica que el profesor conozca o esté familiarizado con el entorno, los recursos que puede utilizar, configurar o adecuar, de tal manera que considere las necesidades y sobre todo los estilos de aprendizaje de sus alumnos, para iniciar con el diseño de la situación didáctica.

Definición propia:

Algunos aspectos que permiten gestionar ambientes de aprendizaje, deben tener en cuenta el diseño instruccional y cómo se realizará la mediación pedagógica con la cual han sido diseñados. El libro “Creación de un ambiente de aprendizaje”, Los autores García y -Pérez (2015), enfatizan que la mediación es dinámica y que debe ser soportada en estos ambientes de aprendizaje. A continuación, se proponen algunos elementos que deben considerarse, basados en estas interrogantes: ¿Qué aprendizajes se desean propiciar?, ¿cómo se lograrán?, ¿cuándo se realizarán?, y ¿dónde?

Valoración y evaluación del aprendizaje-retroalimentación

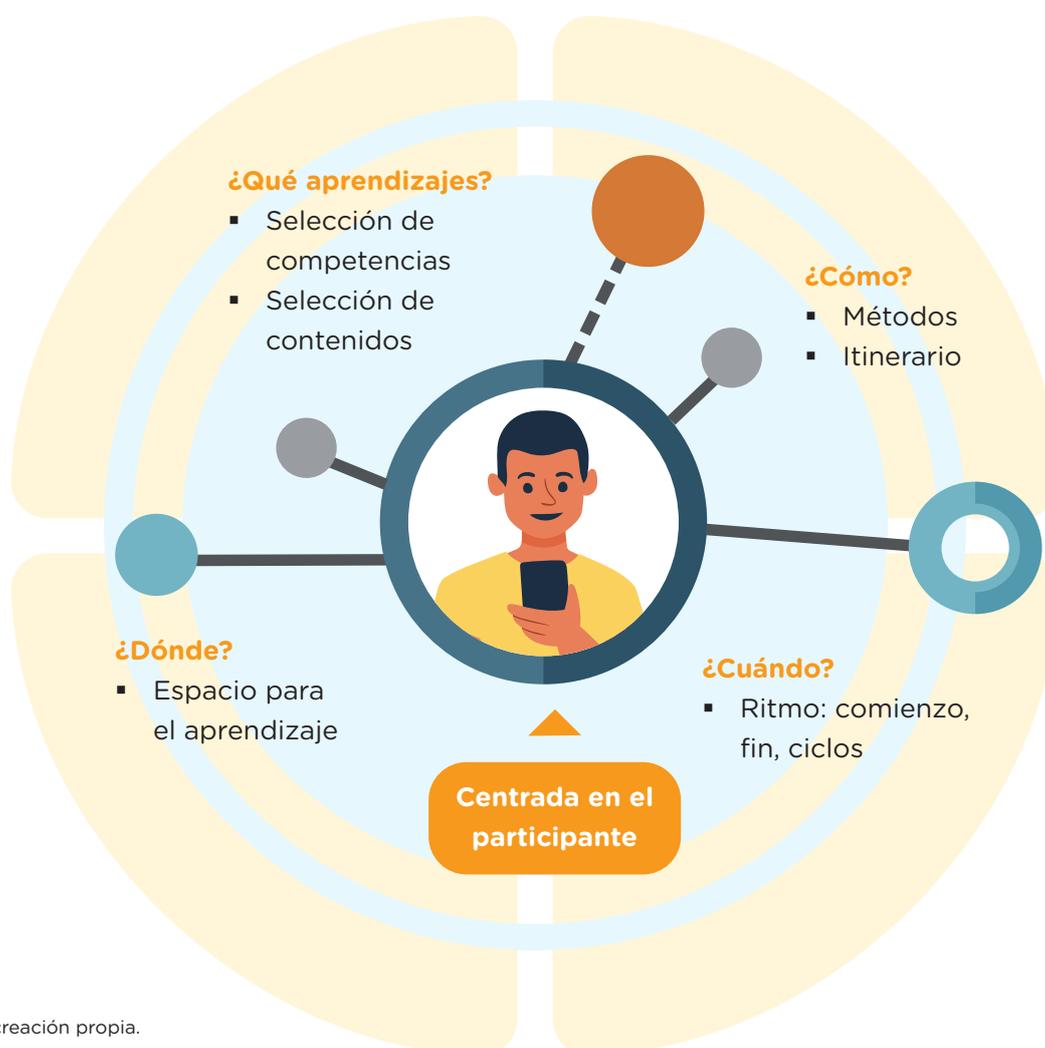


Gráfico de creación propia.

b. ¿Cuáles son las funciones de los ambientes de aprendizaje?

Observa algunas de las funciones de los ambientes de aprendizaje, es importante que las conozcas para poder aprovecharlas en tu gestión.



Gráfico de creación propia.

Para seguir entendiendo acerca de la gestión de los ambientes de aprendizaje, debe considerarse el proceso de construcción y desarrollo del contenido o experiencia de aprendizaje que se quiera implementar.

Como parte de un proceso de construcción, es necesario entender que la gestión inicia a la par de este proceso, por tanto, las actividades se deben ir modelando desde el análisis y la concepción de un ambiente de aprendizaje, de esta manera se podrá seleccionar qué plataforma o herramienta de gestión sería la más adecuada.

Se trata, así, de propiciar ambientes que posibiliten la comunicación, el diálogo y la deliberación, que promuevan prácticas de respeto, tolerancia, autonomía y se generen espacios inclusivos.

A continuación, se trabajará el diseño instruccional en los ambientes de aprendizaje o aulas virtuales.

c. Diseño instruccional

Un criterio a tener en cuenta es el diseño instruccional¹, el cual permitirá establecer en estos ambientes de aprendizaje una ruta metodológica y estrategias didácticas que tomen en cuenta las necesidades de los participantes. A continuación, te presentamos uno de los diseños más utilizados.

El diseño ADDIE

ADDIE² es un diseño técnico-pedagógico instruccional e-learning. Este modelo de diseño ha sido utilizado por muchos diseñadores instruccionales profesionales, para la enseñanza basada en la tecnología. ADDIE ha sido casi un estándar para los programas de educación a distancia de alta calidad desarrollados por profesionales, ya sea online u offline. A continuación, se precisa fases, las cuales han sido adoptadas y adaptadas por otros modelos, de acuerdo con las necesidades y expectativas del centro y las instituciones de formación educativa y de capacitación:

Análisis



Identificar todas las variables que deben tenerse en cuenta al diseñar el curso, tales como el conocimiento previo de los alumnos, sus características, los recursos disponibles, etc.

Diseño



Se centra en la identificación de los objetivos de aprendizaje y cómo se crearán y diseñarán los materiales (por ejemplo, puede incluir la descripción de las áreas y el guión gráfico que defina qué contenidos se presentarán en formato de texto, audio y video y en qué orden), y decidir sobre la elección de la tecnología, como un LMS, video o medio social.

Desarrollo



La creación de contenidos, respetando los derechos de autor para los materiales de terceros, la carga de contenido.

Implementación



Se refiere a la modalidad de distribución del curso, que incluye cualquier formación previa o capacitación del personal que brinda apoyo al estudiante, y evaluación de los alumnos.

Evaluación



Los instrumentos y criterios, además de la retroalimentación y los datos que se analizan para identificar las áreas que requieren mejoras y que se considerarán en el diseño, desarrollo y puesta en práctica de la siguiente edición del curso.

1 Es la práctica de crear “experiencias de instrucción que hacen la adquisición de conocimientos y habilidades más eficiente, eficaz y atractiva”. Merrill, M. D.; Drake, L.; Lacy, M. J.; Pratt, J. (1996). “Reclaiming instructional design”. *Educational Technology* 36 (5): 5-7. Archivado desde el original el 26 de abril de 2012. Consultado el 6 de junio de 2015.

2 Hay muchas versiones y análisis, significa: Analizar, diseñar, desarrollar, implementar y evaluar. Morrison, 2010; Dick y Carey, 2004.



¡Muy bien!, ahora que conoces sobre este modelo de diseño instruccional, recuerda que te ayudará a implementar tu espacio o ambiente de aprendizaje en la plataforma seleccionada, este proceso te ayudará en la construcción y priorización de actividades. También se debe considerar la caracterización de los usuarios a quienes estará dirigido el curso o material de formación.

A continuación, observa algunas estrategias que pueden ser implementadas en las diversas plataformas de aprendizaje.

3.2 Estrategias para enseñar en plataformas virtuales.

Para poder establecer qué estrategias puedes incorporar en tu ambiente de aprendizaje, debes apoyarte en la pedagogía digital, de tal forma que veas aspectos que promuevan la creatividad e innovación, valiéndose de las potencialidades de las herramientas digitales y el valor diferencial frente a estrategias presenciales.

Pero, ¿de qué se trata la pedagogía digital?

De acuerdo con el McGraw Center for teacher and learning, de la Universidad de Princeton, la pedagogía digital se basa en explorar el potencial de las nuevas tecnologías en el aula, promoviendo una pedagogía activa y colaborativa. Las acciones de la pedagogía digital podrían darse en escenarios virtuales, blended, y presenciales. Esta pedagogía digital solo se puede dar si se acepta el principio de colaboración, estableciendo comunidades de aprendizaje, y en donde el estudiante está en un continuo proceso de desarrollo del conocimiento con características ubicuas y ambientes de aprendizaje interactivos.

En ese sentido, para poder implementar y gestionar ambientes de aprendizajes seguros y autónomos, se debe hacer visible las estrategias didácticas y el enfoque metodológico que ayude a reconocer la presencia en el aula, además de trascender más allá de espacios físicos.

A continuación, observa algunas estrategias que se recomiendan para que se implementen en ambientes de aprendizaje digital.

Las estrategias didácticas en entornos digitales, son el conjunto de acciones que el docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de objetivos de aprendizaje mediados con las TIC.

Se presentan algunas de ellas, las que se pueden integrar en la gestión de ambientes de aprendizaje.

a. Gamificación

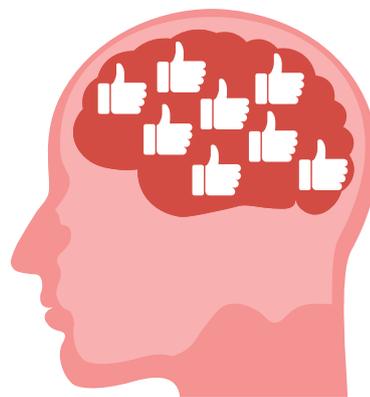
“Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos”. (Ramírez, 2014, p. 114).

En educación, la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la dinámica del juego a los procesos de aprendizaje, propiciando actividades lúdicas, generando escenarios, situaciones o utilizando herramientas para aprender mediante el juego.

Se trata del uso de los principios y elementos de los juegos para motivar el aprendizaje, con el objetivo de involucrar y generar compromiso del estudiante. El rol del profesor en la implementación de la gamificación no consiste tan solo en hacer una actividad más divertida, sino que debe conjugar los elementos de juego con un buen diseño instruccional que incorpore actividades atractivas y retadoras, para que guíen la experiencia del alumno hacia el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel indicado.

¿Por qué emplear la gamificación?

Si es bien regulada y aplicada, esta técnica permite generar compromiso en el estudiante. Este compromiso y motivación tiene relación con la sustancia llamada dopamina (sustancia química que se genera), la cual interviene en la cognición, la actividad motora, la motivación y la recompensa, el sueño, el humor, la atención, y el aprendizaje.



¿Por qué aplicarla?

- Permite comprometer y motivar al estudiante.
- Genera compromiso (engagement).
- Antes de diseñar un ambiente gamificado para una sesión, un tema o todo un curso, el diseñador debe establecer:
 - Un objetivo de aprendizaje por el cual desea implementar un curso o módulo para aprender.
 - Incrementar las habilidades de colaboración, y así compartir información y trabajar en equipo. Esto permite motivar a que los estudiantes entreguen su tarea a tiempo y se retroalimenten durante el proceso entre sus pares.
 - Plantear un objetivo claro al gamificar, hace más fácil diseñar y posteriormente evaluar si este se cumplió.
 - Considerar los tipos de jugadores a quienes irá dirigida la actividad.
 - Elegir los principios y elementos que le resulten más convenientes para lograr el objetivo planeado.
 - Seleccionar los recursos pedagógicos y tecnológicos que apoyen a su diseño.



Algunos de los recursos, plataformas y herramientas que pueden utilizarse para optimizar la gamificación en una situación de aprendizaje:

Para gestionar actividades en clases virtuales (plataformas)

- Classcraft: <http://www.classcraft.com/es/>
- ClassDojo: <https://www.classdojo.com/es-es/>

Para utilizar insignias

- Una insignia o badge es una señal o un objeto que reconoce determinadas cosas (comportamientos, trabajos, actitudes o logros en general) y que puede conseguirse al alcanzar determinada meta o logro. Ejemplos:
 - Moodle
 - Makebadges

Recoger interacciones o participaciones en línea

- Socrative es una aplicación que permite preguntar y recibir respuestas de los estudiantes. <https://www.socrative.com/>
- Kahoot promueve o refuerza o el aprendizaje de manera lúdica. <https://kahoot.com/>

Beneficios de realizar entornos gamificados:



Creación propia basado en la teoría del juego en la educación.

b. Narrativa digital - storytelling

La narración digital o digital *storytelling* permite a los estudiantes aprender mediante la creación de historias, apoyadas en el uso de las TIC.

La intención del *storytelling*, en su modalidad de formato digital, es evolucionar las competencias educativas y comunicativas junto con el objetivo de la transmisión y el intercambio de ideas para construir un diálogo entre el estudiante, la historia, el mensaje, el contenido, la sociedad y el profesor, impulsando otros factores cognitivos y psicopedagógicos.

Beneficios

1. Facilita el recuerdo
2. Vincula las emociones y la empatía
3. Fomenta el pensamiento crítico
4. Anima el empleo de los recursos TIC y dispositivos multimedia.
5. Eleva la creatividad y la imaginación de los estudiantes.

Para desarrollar proyectos de *storytelling* es indispensable contar con distintos instrumentos que pueden ofrecer una impecable realización de una historia, desde varios formatos.

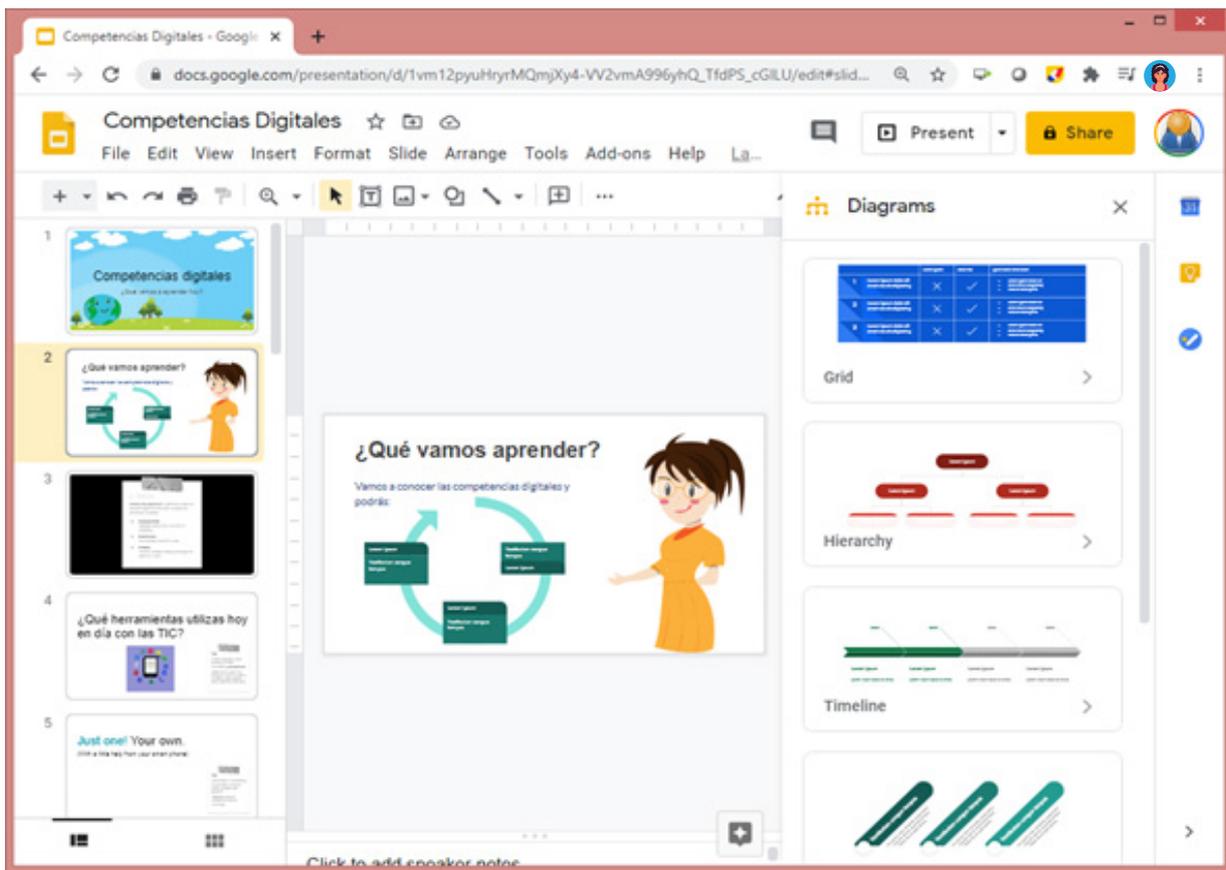
Para iniciar en el *storytelling* se debe preparar un *storyboard*, el cual es un conjunto de viñetas que ilustran el desarrollo de la historia. Es necesario tener en cuenta, realizar lo siguiente:



Gráfico de creación propia.



El proceso creativo genera cambios y es parte de la elaboración de la narrativa, ya que añades, eliminas, y modificas hasta tener la historia adecuada.



Puedes empezar a realizar tu *storyboard* con un presentador, ya sea PowerPoint o un presentador en línea, como Google Slides. Es una herramienta muy sencilla y permite insertar imágenes, textos, subtítulos, multimedia y crear patrones para cada una de las secuencias que tienes planificada.

A continuación, tienes algunos recursos para narrar:

Pixton	https://www.pixton.com/es/ Pixton o Pixton Comics es una herramienta web 2.0, utilizada para elaborar cómics, a través de la creatividad y desarrollo de la capacidad lingüística y comprensión lectora.
Genial.ly	https://www.genial.ly/ Brinda herramientas visuales muy variadas para poder realizar narrativas. Cuenta con plantillas que se pueden reutilizar, tanto para storytelling como para gamificación.
Google Slides	http://docs.google.com/presentation Puedes diseñar con este recurso. https://blog.genial.ly/que-es-storytelling/

Todas estas aplicaciones se pueden utilizar desde el móvil, ya que tienen una versión específica como app que permite aprovechar las funcionalidades.

c. Portafolio digital

La integración, sincronización o uso de los portafolios digitales en las plataformas de aprendizaje, permiten contar con un espacio personal del participante en cualquier entorno de aprendizaje digital. Esto consiste en la organización y recopilación de elementos digitales que pueden mostrar diferentes aspectos globales o parciales de una información o contenido que ha sido seleccionado y organizado de forma reflexiva y deliberada.

En este sentido, los portafolios digitales pueden convertirse en un reflejo del *proceso de autoaprendizaje*: qué se aprende, cómo se aprende, cómo se logra el aprendizaje, por qué no se aprende, cómo se puede mejorar el proceso de aprender.

En los ambientes de aprendizajes digitales, actualmente, es más sencillo sincronizarlos dado que la mayoría de estas plataformas ofrece este tipo de funcionalidades o de lo contrario se sincronizan o se pueden configurar de forma sencilla. Por ejemplo, en Google Classroom se genera un acceso directo al *drive* de la clase.

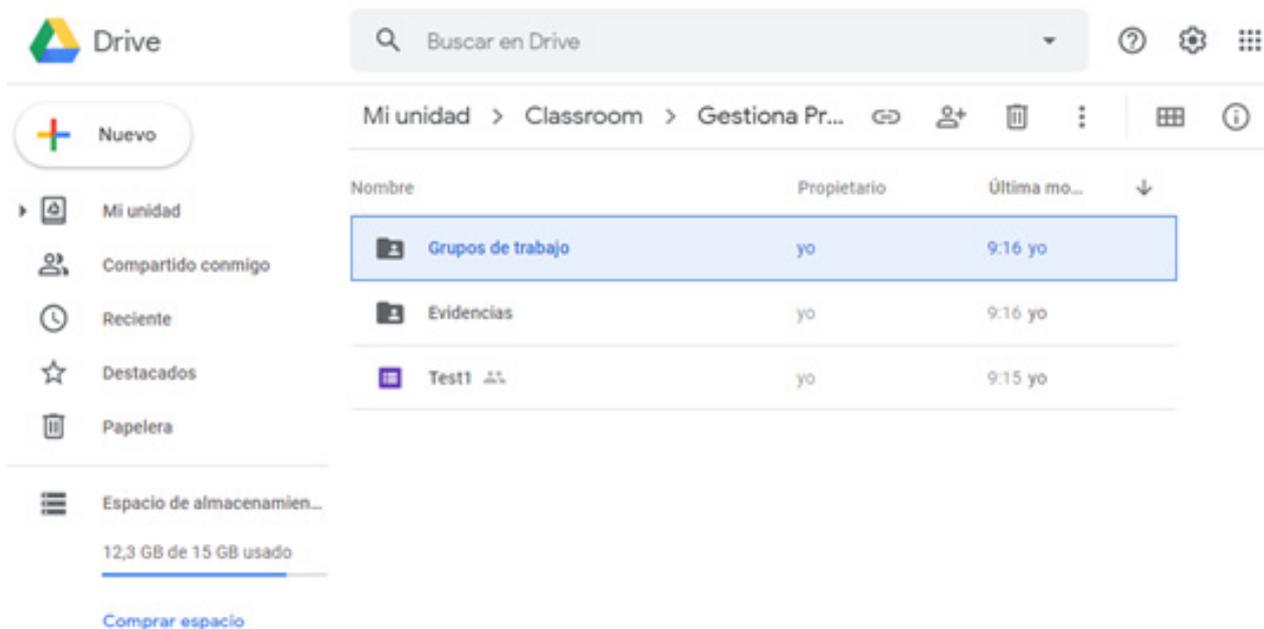


Los portafolios digitales permiten desarrollar las habilidades de gestión, organización, estructuración y mapeo de la información³. Con las opciones que hoy en día permiten el trabajo colaborativo, éste ayuda a recoger aportes, comentarios y calificación de los archivos que se pueden organizar en los mismos.

³ Mapear información, es una estrategia para organizar y sistematizar información que se basa en los principios de pensamiento computacional ya que desfragmenta información categorizándola y generando palabras claves de una idea o conocimiento. Esto se puede visibilizar cuando se realizan mapas mentales o conceptuales.



Por ejemplo:



3.3 Gestión de la plataforma Moodle

a. ¿Qué es Moodle?

Moodle es un LMS (Learning Management System), sistema para la gestión de aprendizaje. Es open source, es decir, de código abierto, lo cual permite que desarrolladores o conocedores de tecnologías digitales pueda configurar, crear y mejorar sus funcionalidades.

El Moodle permite gestionar aulas o espacios de aprendizaje en los que se puede colocar diseños instructivos y enriquecerlos con diversos recursos o materiales digitales, como son los módulos, interactivos, videos, textos, audios, objetos de aprendizaje, entre otros.

En esta sección, conocerás con mayor detalle las funcionalidades de esta plataforma y cómo poder implementar tu aula virtual desde el rol de docente.

¡Ya empieza!

Para poder gestionar la plataforma, es necesaria la presencia de un rol de administrador, el cual se encarga de la instalación del programa y de gestión.

Moodle es una herramienta configurable y para su correcta instalación se hace necesaria la elección de muchas opciones que hacen que Moodle adquiera desde distinta apariencia en distintos servidores.

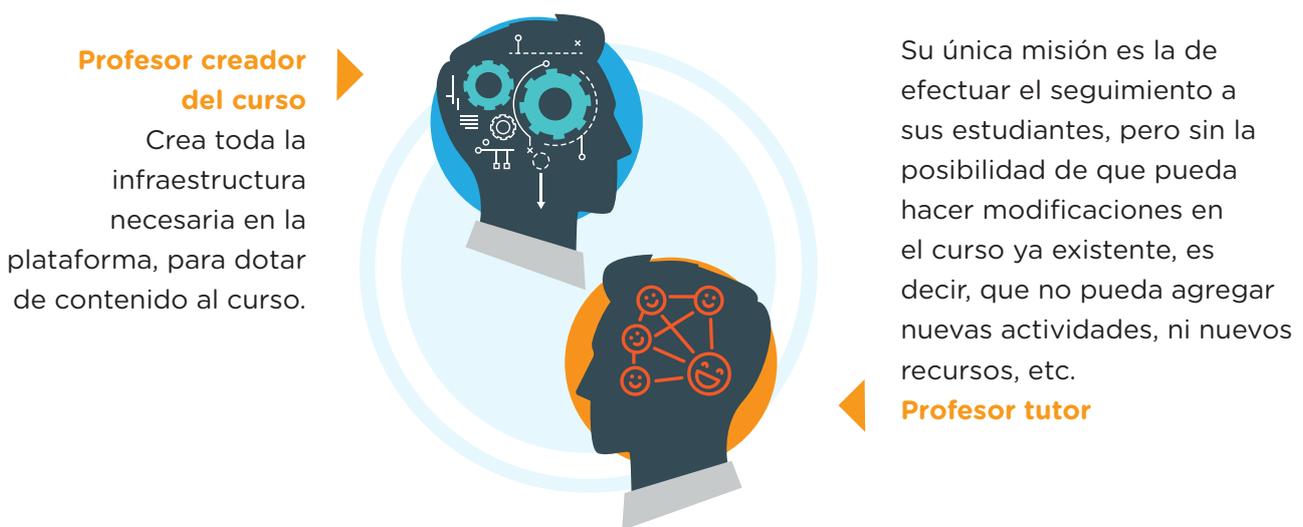
c. El rol es necesario

Para poder gestionar la plataforma, es necesaria la presencia de un rol de administrador, el cual se encarga de la instalación del programa y de gestión.

Moodle es una herramienta configurable y para su correcta instalación se hace necesaria la elección de muchas opciones que hacen que Moodle adquiera desde distinta apariencia en distintos servidores.

- Moodle cuenta con diferentes roles para la administración. El administrador es el que decide el aspecto inicial de Moodle, es el que clasifica los cursos en categorías y decide la forma general, por ejemplo: cómo será el acceso, la posibilidad de que un profesor pueda matricular a sus alumnos, etc.
- A cada curso le asigna un primer profesor, el cual podrá tener la posibilidad de asignar a algún otro docente o tutor a su curso. A partir de aquí, es donde empieza la labor del profesor.

Hay dos perfiles para distinguir entre profesor creador de curso y profesor tutor:



b. ¿Cómo usar Moodle?

Para utilizar Moodle, lo recomendable es instalarlo en una computadora y luego alojar el servicio en un servidor de Internet. Si deseas instalar y configurar tu propia aula virtual, existen versiones de esta plataforma, debes asegurarte de contar con una computadora superior a Pentium V para mejor gestión de las opciones. Esta plataforma puede instalarse en un sistema operativo Windows, MAC OS, Linux, entre otros. Por ello, la comunidad de desarrolladores que está detrás de esta herramienta va mejorando versiones y sumando nuevas funcionalidades.

Actualmente, la última versión es la 3.9, pero la más utilizada es la 3.5.



Versión	Estado de versión	Liberación inicial	Fin de soporte general	Fin de soporte de seguridad
3.5 (LTS)	Actual seguridad	17 Mayo 2018	13 Mayo 2019	10 Mayo 2021
3.7	Actual seguridad	20 Mayo 2019	11 Mayo 2020	9 Noviembre 2020
3.8	Actual estable	18 Noviembre 2019	9 Noviembre 2020	10 Mayo 2021
3.9 (LTS)	Actual estable	15 Junio 2020	pendiente	pendiente

Versiones de Moodle: https://docs.moodle.org/all/es/dev/Historia_de_las_versiones

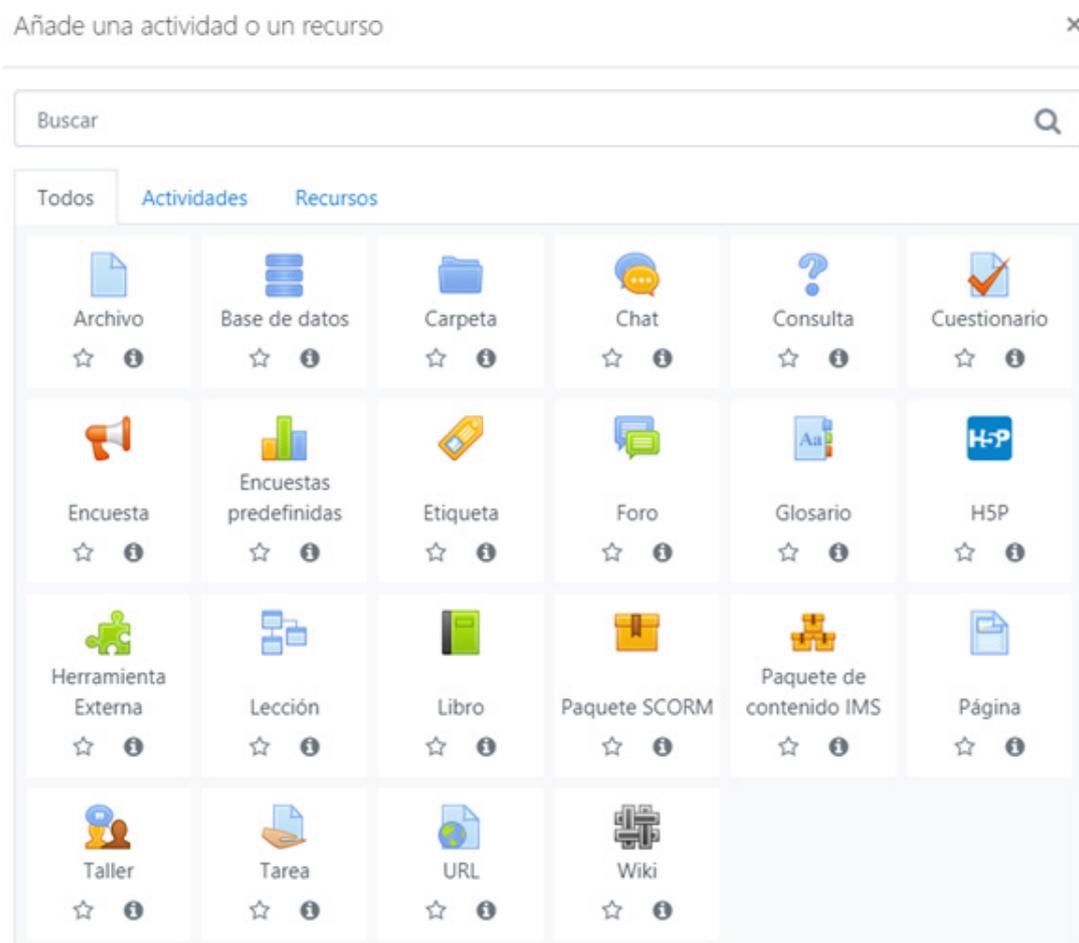
Observa, a continuación, cómo crear tu primera aula en Moodle.

A continuación, te presento la guía de gestión de Moodle para que puedas crear tu aula virtual o utilizar una disponible en internet.

Debes ir a la caja de herramientas de la unidad para que puedas realizarlo paso a paso.

Moodle te brinda muchas opciones para crear un ambiente de aprendizaje o aula virtual. Incluye opciones de gamificación mediante insignias que pueden ser accesibles, de acuerdo con las actividades que realiza el participante.

Entre las actividades que puedes generar, se especifican a continuación:



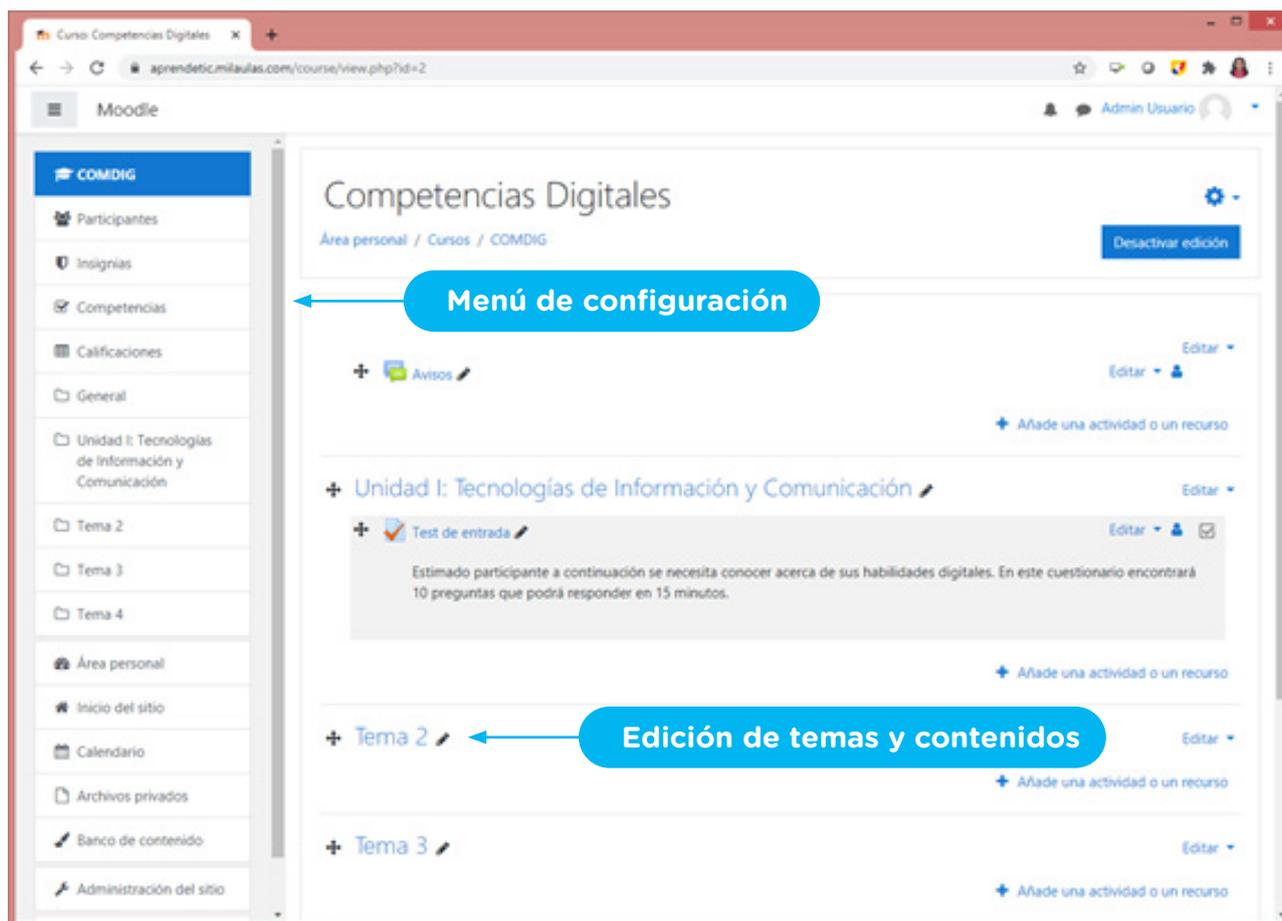
El docente o gestor de la plataforma puede configurar cada una de las acciones, a fin de generar aprendizajes en los participantes. Por ejemplo: chats sincrónicos por grupos, insertar páginas web con contenido incrustado, cuestionarios y encuestas, wikis, contenidos SCORM (formato de empaquetar contenido educativo digital, tales como módulo u objetos de aprendizaje), recursos educativos.

Algunas opciones por perfiles, son:

Rol	Funciones
<p>Administrador</p> <p>Es el encargado de la gestión administrativa de los cursos y de la configuración y mantenimiento del entorno</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Configuración y mantenimiento de Moodle (entorno, administración de los módulos, nuevas versiones, etc.) ▪ Gestión de los usuarios: Dar de alta a los usuarios, autenticación de los usuarios, asignación de los perfiles a cada uno de los usuarios (profesor, tutor, alumno) ▪ Gestión de los cursos: creación de nuevos cursos y mantenimiento de los mismos
<p>Profesor</p> <p>Es el responsable del desarrollo e implementación de los cursos. En algunas instituciones, existe un servicio pedagógico y multidisciplinar, encargado de asesorar al profesorado en cuanto a estrategias de aprendizaje y metodologías didácticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestión y administración ▪ Gestión de herramientas de comunicación ▪ Gestión de desarrollo de contenidos, materiales interactivos ▪ Gestión de actividades de colaboración, evaluación y seguimiento
<p>Profesor con permiso de edición</p> <p>Realiza el diseño del curso, además del seguimiento de los alumnos. Su papel es fundamental, dado que en estos entornos debe cuidarse especialmente: la calidad del diseño instruccional de los materiales y actividades propuestos, la adecuación y relevancia de los contenidos y la idoneidad de las actividades o tareas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Configurar el formato del curso ▪ Diseñar los materiales, los recursos y las actividades que se han de realizar durante el curso ▪ Configurar las fechas de entrega de las actividades por parte de los alumnos ▪ Establecer el sistema de evaluación ▪ En el seguimiento y tutorización: Asignación de los profesores tutores ▪ Formación de grupos de alumnos y asignación del tutor ▪ Altas y bajas de los alumnos en el curso ▪ Seguimiento y tutorización a los alumnos del curso



Interfaz de la gestión de Moodle:



3.4 Gestión de la plataforma Google Classroom

Classroom es una nueva herramienta de Google Apps for Education, que brinda a los profesores opciones para crear y organizar tareas rápidamente, proporciona observaciones de forma eficaz y ayuda a comunicarse con diferentes grupos de estudiantes. A su vez, Classroom permite a los alumnos a organizar su trabajo en Google Drive, completarlo y entregarlo, ya que es una funcionalidad más de esta herramienta.

Google Classroom es un servicio web gratuito, que pueden utilizar centros educativos, organizaciones sin ánimo de lucro y cualquier usuario que tenga una cuenta personal de Google.

a. Funcionalidades específicas para las interacciones de este ambiente de aprendizaje



Para la gestión, debe considerarse las siguientes categorías o tipo que tiene el Google Classroom. Cuando se menciona la palabra gestión, refiere a muchas acciones de control de administración como crear, eliminar, actualizar, cargar, modificar y realizar seguimiento, dependiendo del tipo.

- Creación de aulas
- Gestionar discusiones online
- Gestión de usuarios: matrícula, agregar, invitar, actualizar cuentas.
- Gestionar tareas
- Gestionar tipo de evaluación

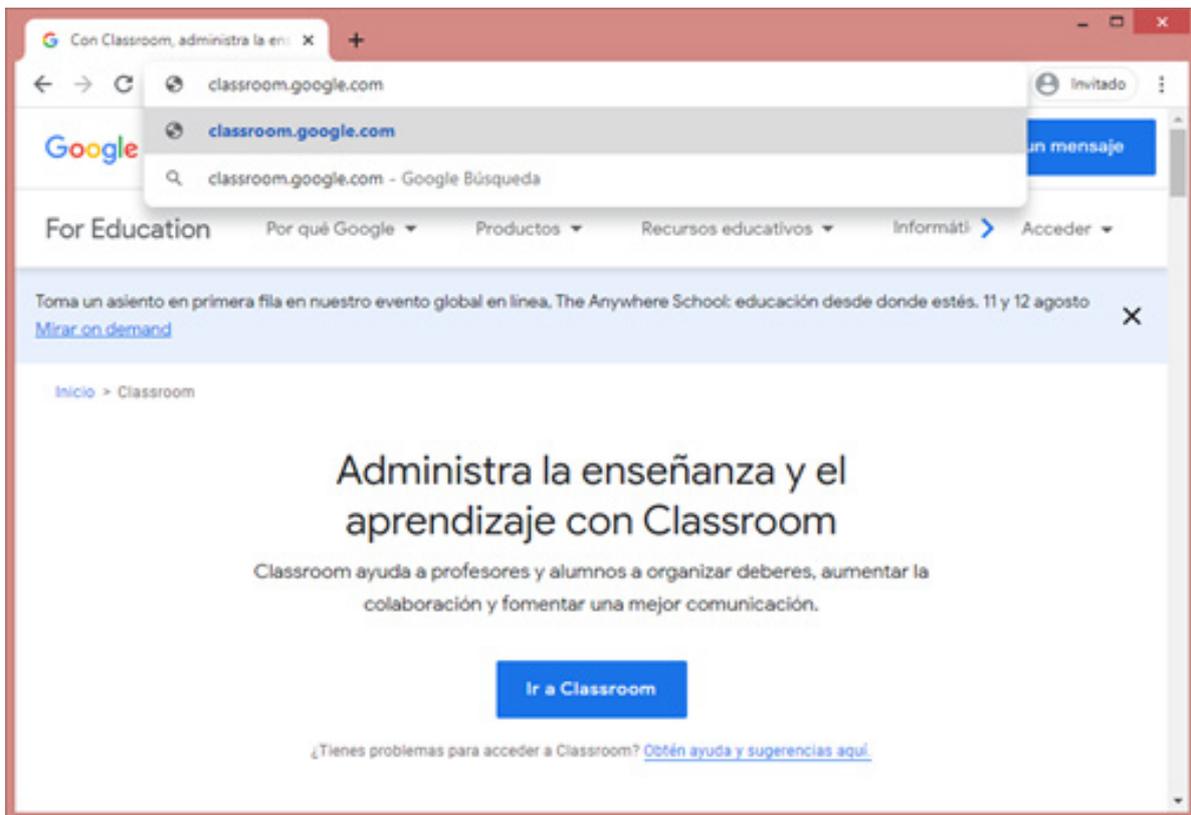
A continuación, veamos algunos beneficios al utilizar Google Classroom

Google Classroom es accesible desde cualquier navegador web y puede integrar otras app de G Suite. G Suite es un servicio de Google, que proporciona varios productos de Google con un nombre de dominio personalizado por el cliente. El servicio gratuito da una capacidad limitada de gigas para poder almacenar información hasta 15GB, si deseas extenderla deberás realizar suscripciones mensuales o anuales.

b. ¿Cómo accedemos a Google Classroom?

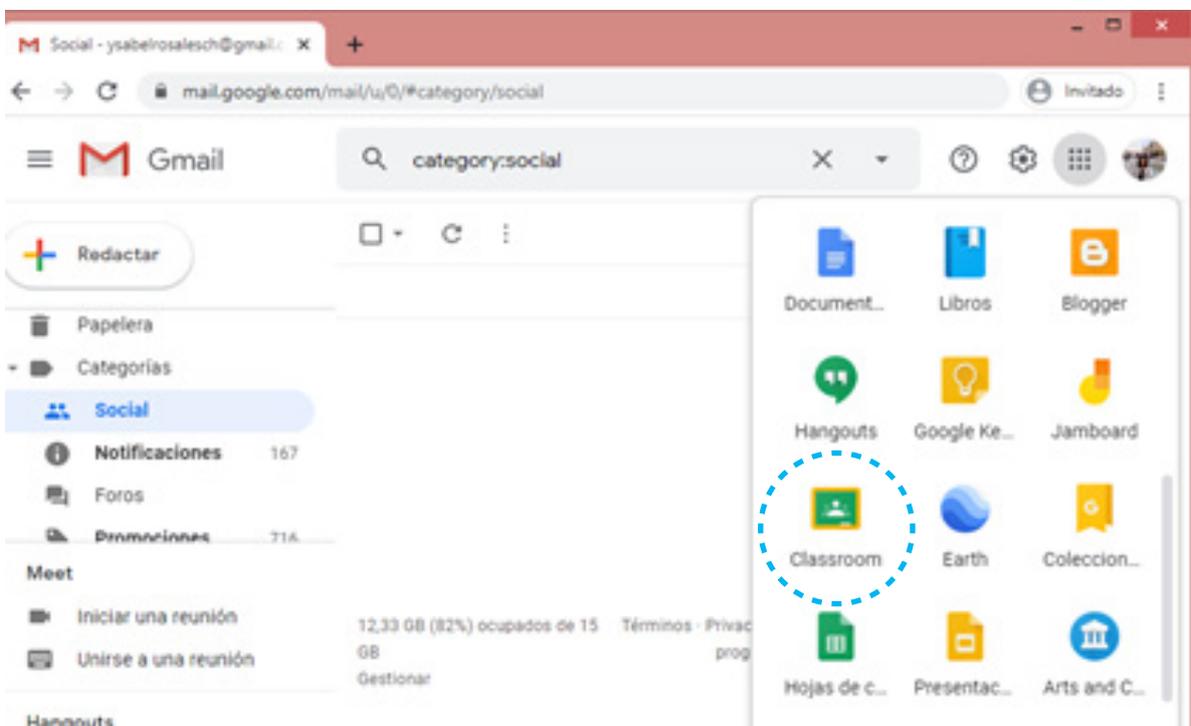
Desde classroom.google.com

- Solo debes digitar este enlace. ¿Dónde? En la barra superior del navegador.
- Te pedirá el acceso a una cuenta de Google.



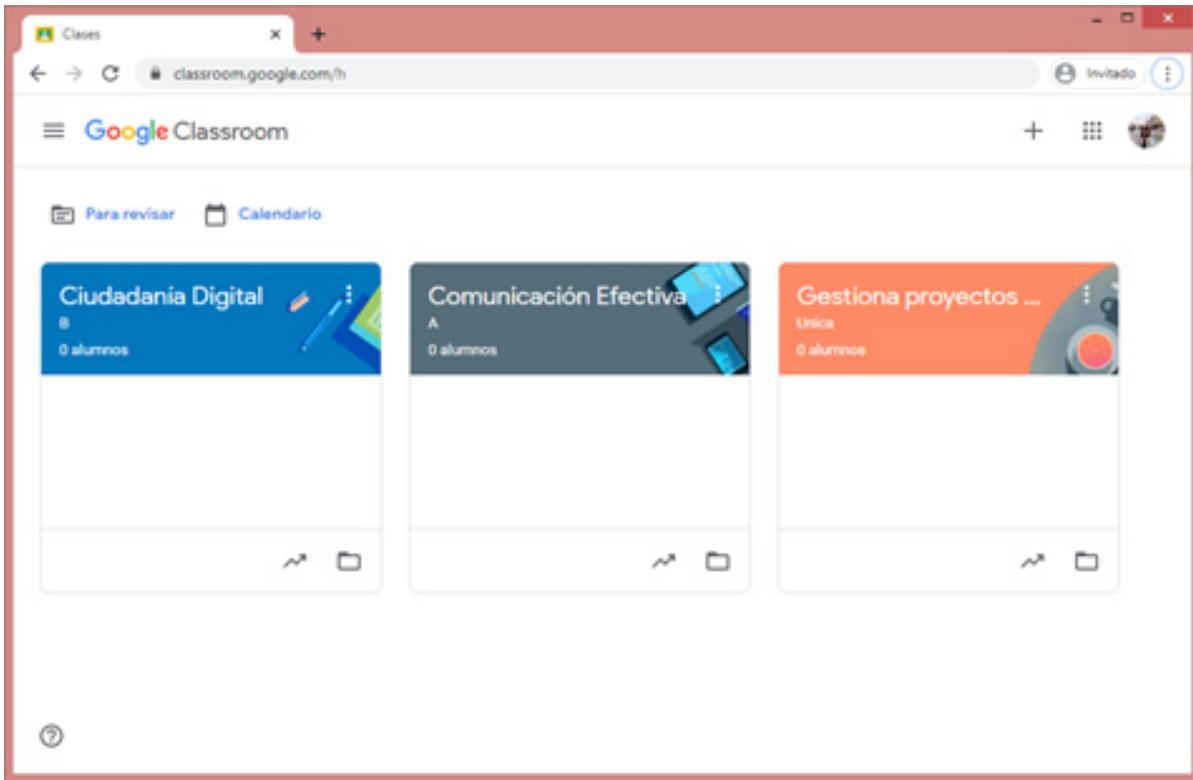
Desde las opciones de app de Google.

- Entre las opciones de app que nos brinda Google, se encuentra “Classroom”. Recuerda, debes tener una cuenta disponible.



Creando una clase

1. Una vez que hayas ingresado, aparecerán las “clases” disponibles: las que hayas creado o a las que estás inscrito. Google Classroom le llama clase, a cada uno de los cursos.



Recuerda que la estructura de tu clase es muy importante para poder generar las interacciones y expandir el aula digital.



¡Y listo, ya contarás con las opciones de Google Classroom!



c. Diseñando la primera clase

Cabecera o banner de la clase

Se puede modificar los estilos de cabeceras, así como subir una cabecera personalizada.

Fechas o calendarios

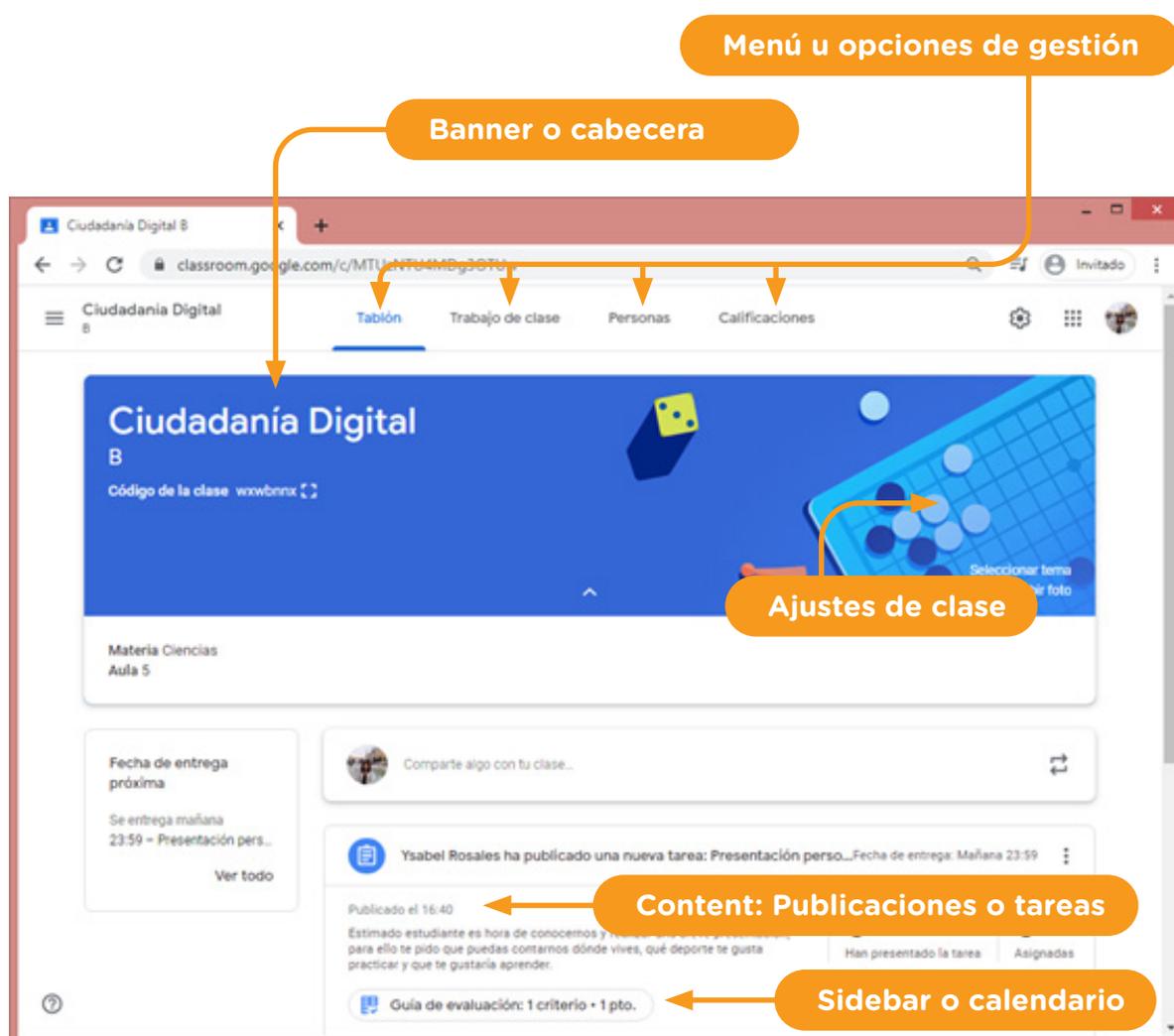
La programación y fechas de entrega de tareas o actividades pueden ser visibles para los participantes.

Publicaciones o tablón de tareas, eventos y evaluaciones

Aquí aparecen todos anuncios, actividades o lo que quieras compartir: Archivo o carpeta compartida, enlaces, archivos, videos de YouTube.

Opciones para la gestión del aula o clase

- Gestión del tablón
- Gestión de trabajos de la clase
- Gestión de usuarios
- Calificaciones



- **Banner:** Muestra una imagen, el nombre de la clase, sección y profesores de la misma. El banner es el primer elemento que el estudiante ve al entrar en la clase.
- **Sidebar:** Muestra próximas asignaciones, configuraciones para las novedades y el código de clase para los estudiantes que se agregarán a esta clase. La configuración de las novedades y el código de clase solo son visibles para el profesor.
- **Content:** Muestra la sección actual en la clase.
- **Menú:** Permite a los profesores y estudiantes cambiar entre las diferentes secciones de Google Classroom. El menú tiene las siguientes subsecciones:
 - La página de novedades o tablón muestra los anuncios, asignaciones y discusiones.
 - La página de alumnos o personas muestra la lista de todos los estudiantes registrados en la clase. Los profesores pueden enviar correos electrónicos a los estudiantes desde esta sección, así como cambiar la configuración de los mismos.

d. Personalizando la clase

Personalizar es adaptar algo a las características, al gusto o a las necesidades de una persona. En este caso, a las necesidades pedagógicas, y que éstas respondan a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes o participantes.

Es hora de configurar la clase y comenzar a agregar contenido, esto es similar a las actividades que realizan los profesores días antes de recibir a sus estudiantes.

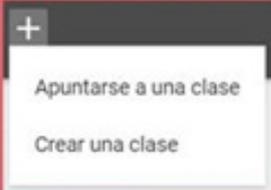
A continuación, te presento la guía de gestión de Google Classroom para que puedas realizar tu propio ambiente de aprendizaje digital. Este material está disponible en la caja de herramientas del curso. Aquí encontrarás las siguientes acciones:

- Cambiar el tema de la clase
- Cargar una imagen de banner
- Agregar información sobre la clase
- Agregar archivos a la clase



Las bases de Google Classroom

Crea una clase



Haz clic en el icono del + en la esquina superior derecha para crear una clase nueva.

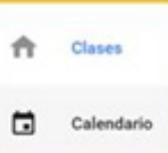
Localiza clases

En la esquina superior izquierda encontrarías tres líneas que te muestran el menú. Úsalas para acceder a la lista de tus clases, localiza el calendario de clase o mira la lista de tareas asignadas.



Calendario

En el Calendario se muestran los trabajos asignados con su fecha de vencimiento.



Tareas

Mira la lista de tareas asignadas para una o varias de tus clases.



Novedades

NOVEDADES ALUMNOS INFORMACIÓN

Novedades es donde los trabajos asignados y los anuncios estarán visibles.

Código de la clase

Los estudiantes acceden a una clase a través de un código.



Adjunta algo



Añade archivos desde tu ordenador, desde Google Drive, YouTube o desde enlaces a otras páginas web a un trabajo o anuncio.

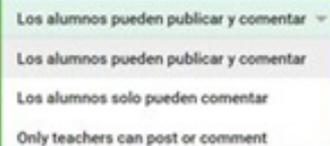
Crea

Haz clic en el icono del + en el botón de abajo a la derecha para crear un anuncio, mandar un trabajo o hacer una pregunta.



Ve, Edita o Haz una Copia

Cuando adjuntes documentos para los estudiantes, tienes la opción de hacer una copia del documento, de manera que la clase pueda verlo, editarlo e incluso hacer sus propias copias y editarlas.



Evalúa y ofrece feedback



Haz clic en el título de tu trabajo en el apartado de Novedades para revelar el feedback del trabajo asignado y para ver las entregas de los estudiantes.

Devuelve el trabajo

Después de proporcionar un feedback a los estudiantes, devuélveles su trabajo. Cuando se entrega un trabajo por parte del alumno, Google Classroom cambia la propiedad del alumno al profesor. Devolviendo el trabajo al estudiante, el documento vuelve a ser propiedad del alumno.



Adaptado y traducido por:

The flipped  woossep

Ideas fuerza

1

La importancia de gestionar y administrar las plataformas de aprendizaje, conocidas como LMS (Learning Management System), permite crear ambientes adecuados a las necesidades de los estudiantes para que estos accedan a recursos educativos, establezcan comunicación con sus profesores, interactúen con sus pares y puedan evaluar su progreso de manera permanente y colaborativa.

2

Uno de las aulas virtuales que brinda GSuite de Google, es el Classroom, en donde se tiene opciones de crear clases que inmediatamente pueden ser usadas y que integran las app de Google, como Jamboard (pizarras digitales), drive (gestión de portafolios y archivos), documentos en línea, entre otras opciones.

3

Moodle tiene opciones de gestión de aulas virtuales con diferentes roles, como administrador, docente creador de curso, tutor y docente. Se tiene mayores opciones de administración frente a Google Classroom.

4

Integrar estrategias digitales en las plataformas de aprendizaje permite diseñar experiencias enriquecedoras a los estudiantes, como gamificación, narrativa digital e integrar contenidos o recursos adecuados a las necesidades de los participantes.

5

Algunos aspectos que permiten gestionar ambientes de aprendizaje, deben tener en cuenta el diseño instruccional y cómo se realizará la mediación pedagógica con la cual han sido diseñados. Por ello, es importante conocer qué opciones de gestión se tendrán en la plataforma, lo que compromete al docente, explorar y experimentar antes de planificar el diseño de un curso o aula virtual.



Comprueba

1. María Isabel es docente de nivel secundaria de la I. E. Alfonso Ugarte. Ella ha podido explorar Google Classroom para implementar el ambiente de aprendizaje a través de dispositivos digitales del área de comunicación. Para ello, requiere priorizar algunos aspectos de gestión. **¿Qué aspectos debería considerar en Google Classroom?**

a

Google podría darle más opciones para que pueda considerar aspectos tecnológicos y así poder subir sus archivos.

b

Google Classroom debe permitir gestionar la comunicación con los participantes, compartir información o recursos y establecer el diseño instruccional para promover el aprendizaje autónomo y el ritmo del aprendizaje.

c

Google Classroom debe permitir configurar solo los accesos de estudiantes para que únicamente visualicen las actividades asignadas por el docente.

d

Google Classroom debe permitir adecuar el diseño del aula virtual y compartirlo en redes sociales.

2. En la I. E. N° 1038 del nivel primario, se ha creado aulas virtuales para cada una de las secciones de sexto grado. Alberto no conoce ninguna plataforma y se encuentra preocupado acerca de qué acciones debe priorizar para poder gestionar estos entornos.

Selecciona cuáles deberían ser estos primeros pasos de Alberto:

a

Alberto debe empezar familiarizándose con el entorno y reconocer qué recursos puede utilizar. Debe explorar las opciones de configuración o adecuación, así podrá conocer al detalle las posibilidades que le ofrece la plataforma.

b

Alberto puede seguir realizando llamadas por teléfono y luego de llevar un curso de e-learning, recién usar la plataforma.

c

Alberto debe preocuparse en darle un lindo diseño gráfico con muchas imágenes y actividades interactivas, lo puede encargar a un estudiante mientras va aprendiendo a su ritmo.

d

Alberto debe priorizar la carga de los materiales digitales de su aula, así los estudiantes encuentren las tareas.

3. Marco e Irene quieren incorporar en su aula estrategias que motiven y generen más interés a sus estudiantes. Para ello, han creado un concurso que consiste en responder un test de cinco preguntas al término de cada sesión, en menos de tres minutos. Si acumulan más de 50 puntos al finalizar la unidad, ganan una insignia que la pueden ver todos los estudiantes del aula. Las preguntas que se presentan son acerca de ideas claves abordadas en cada sesión. **¿Con qué herramientas podrían implementar esta iniciativa en su aula virtual? ¿Qué estrategia estaría implementada en su ambiente de aprendizaje?**

a

Para implementar un sistema de puntajes, pueden crear una hoja de cálculo en línea con la lista de los estudiantes y se agrega una fórmula que permita realizar las posiciones de manera automática. Esta hoja de cálculo se debe crear en el portafolio digital con Google Drive del aula.

b

Para implementar un sistema de puntajes, pueden establecer test o cuestionarios con Google Forms previamente, y programar su publicación al término de la sesión a través de un banco de preguntas cargado con anticipación. Se asigna tiempo de término para que se aplique la finalización. Al terminar el tiempo del cuestionario, se puede descargar los resultados y publicarlos en el tablón del aula virtual. De esta manera, se estaría aplicando la estrategia de gamificación.

c

Para implementar un sistema de puntajes, se puede cargar cuestionarios elaborados en un documento de Google Docs. Se asigna tiempo adecuado, pero este será controlado por el docente al finalizar la sesión con un reloj en línea. Al terminar el tiempo de cuestionario, se puede descargar los resultados y publicarlos en el tablón del aula virtual. De esta manera, estaría aplicando la estrategia de gamificación.

d

Para implementar un sistema de puntajes se puede agregar la herramienta de Kahooit y compartir el enlace en el aula virtual. Programa la publicación del enlace al término de la sesión. Pero tendrías que sistematizar los resultados en una hoja de cálculo, cada sesión. De esta manera, estarías aplicando la estrategia de gamificación.

4. En la I. E. Mercedes Cabello, han decidido implementar un aula virtual para los grados de secundaria. Se ha asignado a tres docentes evaluar cuál sería la mejor herramienta, plataforma o LMS que sea sencilla y rápida, porque necesitan ponerla a funcionar en menos de una semana. Ellos deben verificar funciones más importantes. **Ayúdalos a decidir qué plataforma y funciones deberían considerar.**

a

Las funciones son las opciones que nos brindan estas plataformas para poder gestionarlas. Un elemento importante por el caso presentado es que sea una plataforma que ya esté en línea y solo acceder a esas funciones básicas, como creación de aulas, gestionar discusiones online, gestión de usuarios para poder matricular, agregar, invitar y actualizar cuentas; además de gestionar tareas y gestionar tipo de evaluación. En este caso, podrías sugerir Google Classroom.

b

Las funciones son las opciones que nos brindan estas plataformas para poder gestionarlas. Las funcionalidades básicas deberían ser: creación de aulas, gestionar discusiones, invitar a los estudiantes, publicar tareas y generar insignias. Deben existir roles para el director, docente, tutor con opciones diferenciadas, esto lo pueden implementar en Google Classroom.

c

Las funciones son las opciones que nos brindan estas plataformas para poder gestionarlas. Un elemento importante, por el caso presentado, es que sea una plataforma que ya esté en línea y sólo acceder a esas funcionalidades básicas como creación de aulas, crear material educativo, monitorear a los docentes, además de gestionar tareas y gestionar tipo de evaluación. Esto lo puedes implementar en Google Classroom.

d

Las funciones son las opciones que nos brindan estas plataformas para poder gestionarlas. Un elemento importante por el caso presentado es que sea una plataforma que ya esté en línea y solo acceder a esas funciones básicas, como publicar encuestas, publicar tareas y crear material digital educativo: videos, audios y documentos. Podría realizarse utilizando Google Drive.

5. André debe decidir entre Google Classroom y Moodle, ya que ha sido designado como el responsable de gestionar el aula virtual de su I. E. Las principales opciones o funciones que debe considerar para esta decisión son, tener roles de docente y tutor, además de un administrador que pueda visualizar todas las aulas implementadas en un solo reporte.

a

Una de las diferencias entre Google Classroom y Moodle son los niveles de gestión y administrador. El Google Classroom es una plataforma con más opciones en gestión, ya que puede establecerse roles de usuario diversos como gestor de aula, tutor, docente, docente creador de curso, administrador, entre otros más.

b

Una de las diferencias entre Google Classroom y Moodle son los niveles de gestión y administrador. El Moodle es una plataforma con más opciones en gestión, ya que puede establecerse roles de usuario diversos, como gestor de aula, tutor, docente, docente creador de curso, administrador, entre otros más.

c

Una de las diferencias entre Google Classroom y Google Drive son los niveles de gestión y administrador. El Google Drive es una plataforma con más opciones en gestión, ya que puede establecerse roles de usuario diversos, como gestor de aula, tutor, docente, docente creador de curso, administrador, entre otros más.

d

Una de las diferencias entre Google y Chamilo son los niveles de reportes y el tipo de tecnología, lo cual es más importante. Chamilo es una plataforma LMS con más opciones en gestión, ya que puede establecerse roles de usuario diversos, como gestor de aula, tutor, docente, docente creador de curso, administrador, entre otros más.



Videos recomendados

Licencia Atribución de Creative Commons (reutilización permitida) [Video]. YouTube. <https://youtu.be/ZXrA5OA3yOI>

Video que aborda herramientas digitales de actualidad, empleadas en el ambiente académico. UTPPAV (8 de octubre de 2018). *Herramientas digitales* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZXrA5OA3yOI&feature=youtu.be>

Referencias

Burgos, E. (14 de setiembre de 2019). La pedagogía digital y la educación 2.0. *Temas de Comunicación*, 0(38-39), 7-21. <http://revistasenlinea.saber.ucab.edu.ve/temas/index.php/temas/article/view/4506/3743>

Carnoy, M. (s.f.). Las TICs en la Enseñanza: Posibilidades y Reto. Universitat Oberta de Catalunya.

Recuperado el día 30 de febrero de 2016, del sitio web Temoa: Open Educational Resources Portal en <http://www.temoa.info/node/24841>

Espinoza Núñez, Leonor Antonia, & Rodríguez Zamora, René (2017). La generación de ambientes de aprendizaje: un análisis de la percepción juvenil. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 7(14), [fecha de Consulta 22 de Septiembre de 2020]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4981/498153999007>

García Sánchez, N., Pérez Durán, C., (2015), Creación de Ambientes Digitales de Aprendizaje, UNID Editorial Digital México.

Google Classroom (28 de setiembre del 2020). ¿Cómo podemos ayudarte?, de <https://support.google.com/edu/classroom/?hl=es#topic=6020277>

Ramírez Cogollor, J.. (2014), Gamificación: mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional.. Servicio Comercial del Libro.

Valadez, R., Páez, J., Zapata, M., Espinosa, J., Cortés, C., & Monroy, M. (15 de setiembre de 2007). Diseño de un curso en línea para la alfabetización informacional bajo el modelo ADDIE: una experiencia en la UNAM. *Ibersid: Revista de Sistemas de Información y Documentación*, 1, 267-274. <https://www.ibersid.eu/ojs/index.php/ibersid/article/view/3313>