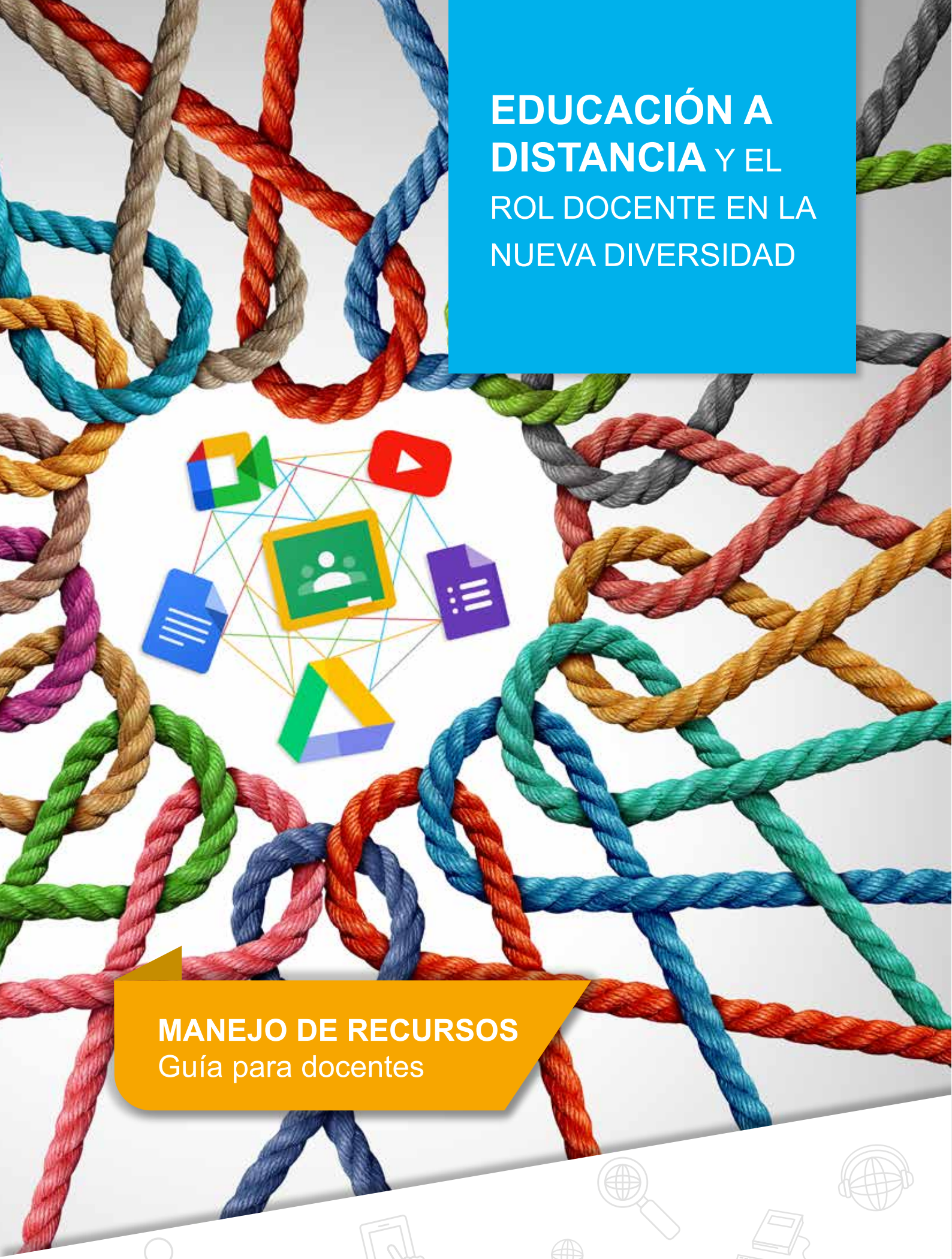
EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EL ROL DOCENTE EN LA NUEVA DIVERSIDAD



MANEJO DE RECURSOS
Guía para docentes

EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EL ROL DOCENTE EN LA NUEVA DIVERSIDAD

MANEJO DE RECURSOS
Guía para docentes

Manejo de recursos para la educación a distancia y el rol docente en la nueva diversidad - Guía para Docentes
Este material es parte del Programa de Especialización Virtual Convivencia Democrática con Inclusión y Educación Sexual Integral. Proyecto Construyendo Escuelas Democráticas en el marco de la convivencia, la inclusión e igualdad para niñas, niños y adolescentes de Lima Norte.

Editor
Alternativa Centro de Investigación Social y Educación Popular
Jr. Emeterio Pérez 348 Urb. Ingeniería San Martín de Porres – Lima Perú

Elaboración de contenidos
José Alberto Llaullipoma Romaní
Víctor Hiumettri Blanco

Centro de Investigaciones y Servicios Educativos (CISE-PUCP)

Revisión de contenidos
Maritza Caycho Figueroa

Revisión de estilo
Edith Alfaro Quispe

Diseño y diagramación
Ana Lucía Saavedra Mavila

1era Edición – marzo de 2021

HECHO EL DEPÓSITO LEGAL DIGITAL EN LA BIBLIOTECA NACIONAL DEL PERÚ N° 2021-03414

Lima, marzo 2021

ÍNDICE

Unidad N° 1: La educación a distancia, procesos de aprendizaje y rol docente 7

1.1 Educación a distancia en tiempos de crisis 9
1.1.1 Nuevos paradigmas de aprendizaje 10
1.1.2 Acompañamiento y tutoría virtual 13
1.2 Herramientas de Google para la educación a distancia 15
1.2.1 Google Drive 15
1.2.2 Google Docs 17
1.2.3 Google Forms 19

Unidad N° 2: Planificación de la educación a distancia 23

2.1 Aspectos pedagógicos de la planificación de una sesión virtual 24
2.1.1 Estructura pedagógica de una sesión virtual 25
2.1.2 Curación de recursos digitales para el aprendizaje 28
2.2 Google Classroom 30
2.2.1 Creación de un aula en Google Classroom 30
2.2.2 Creación de la estructura de una sesión virtual Classroom 35

Unidad N° 3: Creación de contenidos en entornos virtuales 37

3.1 Aspectos pedagógicos para el uso de recursos en una sesión virtual 38
3.2 Creación de recursos audiovisuales 43
3.2.1 Creación de una presentación en Google para desarrollo de un tema 43
3.2.2 Creación de una presentación para un video educativo 44
3.2.3 Creación de una video sesión con Screencast 45
3.2.4 Subir un video a un canal en YouTube 50

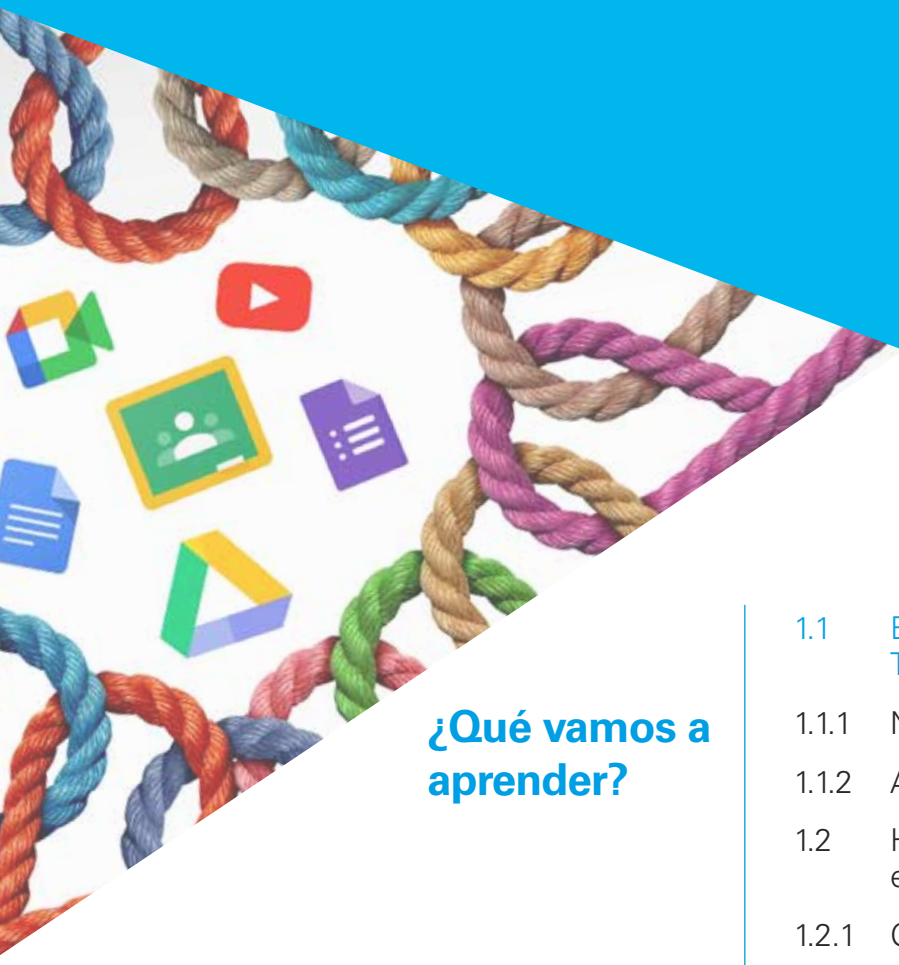
Unidad N° 4: La gestión de los aprendizajes en entornos virtuales 55

4.1 Plataformas de e-learning 56
4.2 Integración de recursos pedagógicos en Google Classroom 57
4.3 Gestión de trabajos en Google Classroom 62
4.4 Creación de evaluaciones en Google Classroom 64
4.5 Gestión del aula de Google Classroom: Invitar alumnas y alumnos y gestión de avances 66
4.6 Integración de Google Meet para videoconferencias 69

REFERENCIAS 73

Unidad **1**

LA EDUCACIÓN A DISTANCIA, PROCESOS DE APRENDIZAJE Y ROL DOCENTE



¿Qué vamos a aprender?

1.1 EDUCACIÓN A DISTANCIA EN TIEMPOS DE CRISIS

1.1.1 Nuevos paradigmas de aprendizaje

1.1.2 Acompañamiento y tutoría virtual

1.2 Herramientas de Google para la educación

1.2.1 Google Drive

1.2.2 Google Docs

1.2.3 Google Forms

1.1 Educación a distancia en tiempos de crisis

La pandemia del COVID-19 en el marco global del desarrollo humano ha llevado a cambios significativos en la vida y desarrollo social de la humanidad. Como consecuencia de esta pandemia, se han generado nuevas formas de relacionarnos (el distanciamiento social), priorizando el cuidado de la salud, el cual ha impactado en la vida económica, cultural y en la forma de realizar las actividades educativas.

Con preocupación, puede observarse que algunas instituciones y docentes eligen algún programa de videoconferencia y, mediante clases magistrales, que a veces incluyen pizarra y tiza, procuran sustituir la formación presencial. No han considerado todavía que en las plataformas de teleformación (LMS) se dispone de un conjunto de recursos, herramientas y servicios que permiten la organización de actividades de aprendizaje sincrónicas y asíncronas variadas, motivadoras y eficaces. Quizás esta situación se explique por la presión de la emergencia y porque, para la mayoría de las instituciones y docentes, lo conocido era realizar procesos formativos presenciales (Patiño, 2020).

Ante estos cambios, la educación debe tomar en cuenta aquellos aspectos que se van transformando y definir cómo abordarlos considerando el nuevo contexto de las y los estudiantes y de sus posibilidades reales de acceder a una educación utilizando las herramientas que la red ofrece. La educación a distancia, como modalidad educativa, ha sido objeto de diversas definiciones que varían según la característica que se quiera poner de relieve. Algunos especialistas destacan la separación espacio temporal docente-estudiante, otros estudiosos enfatizan la comunicación bidireccional para facilitar el aprendizaje independiente de una población masiva y dispersa. La definición de García Aretio, sintetiza algunas de las características centrales de esta modalidad. La define como "...Un sistema tecnológico de comunicación bidireccional, que puede ser masivo y que sustituye la interacción personal en el aula de docente y estudiante… por la acción sistemática y conjunta de diversos recursos didácticos y el apoyo de una organización y tutoría que propician el aprendizaje independiente y flexible de las y los estudiantes…" (García Aretio: 1994).

La definición clásica de educación a distancia podría sintetizarse de este modo: La educación a distancia es una modalidad educativa caracterizada por la interacción generalmente diferida en el tiempo y separada en el espacio, entre los actores del proceso educativo, facilitada por medios tecnológicos, recursos y actividades de aprendizaje y un sistema de tutoría que propician el aprendizaje autónomo de los participantes.

Básicamente, la educación a distancia en su sentido clásico, se caracteriza por:

a. **Un vínculo docente–estudiante**: Facilitado por una comunicación bidireccional sustentada en medios y materiales cuyo diseño permite sentir la presencia del propio docente aun cuando éste no se encuentre directamente presente en el proceso de enseñanza aprendizaje. El docente actúa a través de los materiales educativos que deben desarrollarse con un permanente estilo de comunicación dialógico. Es decir, el material debe "conversar"

con la o el participante, proponerle actividades, responder a sus preguntas, dar retroinformación a sus ejercicios a fin de que pueda comprobar sus aciertos o corregir sus errores. Todo ello contribuye al fortalecimiento de esa comunicación bidireccional entre ambos sujetos del aprendizaje.

b. **Un alto grado de autonomía de la y el estudiante**. En este sentido la o el estudiante realiza la mayor parte de su aprendizaje por medio de materiales didácticos previamente preparados. El sistema estimula la iniciativa y la organización, lo que favorece una independencia y autocontrol de quien aprende. Puede decidir cuánto aprender, en qué tiempo y con qué ritmo y estilo de aprendizaje, dentro de los parámetros que ofrece la organización del programa de estudios. Es verdad que la educación a distancia moderna utiliza una serie de recursos sincrónicos como la videoconferencia, pero dichos recursos deben ser utilizados de manera racional evitando la distorsión de utilizarlos en reemplazo y con la misma carga horaria de las clases presenciales.

c. **Recursos para el aprendizaje (materiales educativos)**: Que faciliten el aprendizaje autónomo. Son estos los que, objetivando los lineamientos del currículo, conducen en la práctica el proceso de aprendizaje de las y los estudiantes. Los recursos para el aprendizaje deben estar a disposición de la o el estudiante las 24 horas del día, pues de ese modo cada uno podrá avanzar a su propio ritmo.

d. La promoción de un **aprendizaje flexible:** Si bien se requiere de la y el estudiante el logro de los objetivos de aprendizaje que se le plantean, dicho aprendizaje se efectúa a su propio ritmo.

e. Un sistema de **acompañamiento** (tutorial y docente). Debemos recordar que la tutoría en educación se concibió en sus orígenes para atender las características y diferencias personales de cada estudiante dentro de un sistema de educación colectiva. Esto tiene plena vigencia tanto en la modalidad de educación presencial como a distancia. En consecuencia, tenemos la obligación de ofrecer un servicio de calidad en el que, al lado de una organización eficiente y de unos materiales rigurosamente trabajados para facilitar el autoaprendizaje, el participante pueda encontrar el ambiente y las condiciones necesarias para una relación cálidamente humana que atienda sus necesidades no sólo intelectuales sino también afectivas.

1.1.1 Nuevos paradigmas de aprendizaje

A mediados de los 90's, con una gran disponibilidad de recursos tecnológicos, redes de computadoras y la naciente Web, surge el concepto de e-learning. La noción básica es la del aprendizaje que se posibilita con base a entornos y tecnologías digitales que permiten a la persona que estudia el acceso a los recursos y "materiales" de aprendizaje, comunicarse con la o el profesor y sus compañeros y realizar actividades de modo colaborativo. Un ejemplo que se ha difundido extensivamente durante estos años en muchos países es el de programas de formación y capacitación de diferentes temáticas y niveles con

base a la plataforma virtual Moodle de uso libre. Sin embargo, en no pocos casos, simplemente se hizo un "traslado" de los cursos tradicionales (con clases en video, lecturas para estudio y exámenes convencionales tipo "lápiz y papel") a estas nuevas plataformas.

El *e-learning* ha contribuido significativamente en aspectos como el incremento de la cobertura, reducción de costos, interacción y colaboración entre estudiantes, desarrollo de contenidos en nuevos medios, facilidades en el acceso a recursos para el aprendizaje, entre otros. Aunque en sus primeros años el e-learning "puro" fue recibido y aceptado muy auspiciosamente por instituciones y expertos, en algún momento disminuyó su participación como enfoque educativo propio, aunque resurgió inusitadamente con ocasión de la crisis originada por la pandemia del COVID-19. Una alternativa ha sido el surgimiento del bLearning o Blended Learning (aprendizaje mixto) conocido como "modalidad mixta". Básicamente, se trata de atender una parte del programa de modo "presencial" (cara a cara) y otra a distancia (diferida en el tiempo y/o en el espacio). Este enfoque tiene muchas posibilidades y potencialidades si sus componentes se combinan de modo integrado según criterios pedagógicos adecuados. Nótese que el bLearning es compatible con el enfoque de flipped learning o clase invertida; es decir, en las sesiones presenciales el docente actuaría como un experto, asesor, consultor, orientador de soporte para los participantes, y en los periodos a distancia, ellos revisan y estudian los documentos, visionan los videos, analizan los casos y problemas, etc., y estas etapas se intercalan convenientemente.

En años recientes, un cambio importante en las condiciones y oportunidades para la educación a distancia y virtual ha sido el desarrollo de dispositivos móviles, con sus prestaciones inteligentes, cargas de energía para muchas horas, y costos relativamente bajos, mediante Tabletas y smartphones. Nos referimos al mLearning o aprendizaje móvil que gracias a factores como la "programación adaptativa" (visualizar sitios web y contenidos que se acomodan al tamaño y propiedades graficas de los diferentes dispositivos), las redes sociales y la difusión de las "Apps" (aplicaciones o aplicativos para casi cualquier necesidad) está al alcance de la mano para cualquier persona o institución. Los adelantos en la portabilidad que han facilitado una rápida expansión de los artefactos portátiles de comunicación personal que podemos llevar con nosotras y nosotros permanentemente y la comunicación inalámbrica hacen posible que estemos comunicados en todo momento y en cualquier lugar. Esto está dando lugar a que se empiece a hablar de aprendizaje ubicuo que no sería otra cosa que la oportunidad de aprender todo el tiempo y en todo lugar. (Patiño, 2013)

Si a lo anteriormente descrito le agregamos el surgimiento de las redes sociales, -que en buena medida son la representación de la denominada sociedad virtual- que hacen posible que cada día millones de personas estén interconectadas compartiendo información de la más diversa índole, rápidamente podremos avizorar que las posibilidades del aprendizaje ubicuo se amplían adquiriendo nuevas dimensiones. Nos referimos a las posibilidades de potenciar el aprendizaje colaborativo. Las redes sociales son potencialmente ricas para generar comunidades de aprendizaje en las

cuales todas y todos aprendemos de todas y todos de manera colaborativa.

Es innegable el valioso aporte de las TIC dentro del ámbito educativo y su impacto en el futuro del aprendizaje. Su desarrollo y crecimiento en la educación pueden tener consecuencias radicales en el futuro del aprendizaje, y no solo en los países y las comunidades más ricas. La tecnología entraña la posibilidad de ofrecer cualquier cosa, en cualquier lugar, a cualquier persona, en cualquier momento. Las tecnologías innovadoras, como el aprendizaje adaptativo, los videojuegos, la inteligencia artificial, y la realidad virtual y aumentada pueden cambiar la forma en que aprendemos. También plantean nuevas exigencias a los sistemas educativos (por ejemplo, la conectividad, los planes de estudios, la evolución del papel de las y los docentes) y a las y los alumnos (por ejemplo, un mayor hincapié en las aptitudes digitales) (UNICEF, 2019).

Algunas lecciones que nos deja la pandemia

La crisis provocada por la pandemia nos ha llevado a las y los docentes a modificar nuestra práctica educativa y a adaptarnos rápidamente a trabajar en la modalidad de educación a distancia. También esta crisis ha sido una oportunidad para asimilar importantes lecciones:

- Se ha puesto en evidencia desigualdades sociales y la brecha de acceso digital. Hemos tomado conciencia de que el acceso de Internet es un derecho fundamental de equidad social.
- Frente a realidades diversas en el país, las y los docentes se han visto obligados a usar múltiples medios provenientes de distintas generaciones de educación a distancia: Televisión, radio, Web, redes sociales e incluso, de manera excepcional, material impreso.
- Los currículos han debido ser revisados para priorizar las competencias y contenidos más necesarios y urgentes.
- Se redescubrió la importancia del apoyo y acompañamiento emocional a las y las y los estudiantes y madres y padres de familia. Aquí la tutoría juega y debe seguir jugando un rol fundamental.
- Se ha experimentado la tensión entre centralismo y descentralización en la producción de recursos para el aprendizaje. Las y los docentes han realizado el esfuerzo de adecuar a su realidad local, sesiones de aprendizaje producidas centralizadamente.
- La valoración de la profesión docente ha ganado terreno, lo que refuerza la vocación y compromiso.
- También se ha verificado que las familias, especialmente las madres y padres de familia, han asumido sus responsabilidades en la educación de sus hijas e hijos, apoyándolos e incentivándolo en sus estudios a distancia; lo que significa un importante avance que se debe fortalecer en el futuro inmediato.
- La educación a distancia ha venido para quedarse, pues tiene y tendrá un papel fundamental: Mientras dure la pandemia, en la transición a la "normalidad" y en la educación del futuro, sea como supletoria, complementaria o de extensión.

¿Qué aspectos debemos considerar para desarrollar una educación a distancia de calidad?

Desarrollar educación a distancia que cumpla con criterios básicos de calidad implica poder conjugar un conjunto de aspectos que ponemos a consideración.

- Definir en primer lugar el diseño pedagógico, los resultados del aprendizaje, los contenidos y las características de los destinatarios del programa de educación a distancia.
- Seleccionar la tecnología más adecuada a los propósitos y contenidos del programa y al perfil de las personas participantes.
- Organizar un equipo mínimo de producción de los recursos para el aprendizaje, a fin de que se garanticen el rigor y la actualidad de contenidos, el tratamiento pedagógico adecuado y el soporte tecnológico.
- Procurar que los recursos para el aprendizaje estén a disposición las 24 horas del día y los siete días de la semana.
- Cumplir escrupulosamente con todas y cada una de las etapas de producción de los recursos para el aprendizaje: diseño, desarrollo y validación mediante un piloto.
- Procurar una equilibrada combinación y secuenciación de recursos sincrónicos y asincrónicos.
- Garantizar actividades que faciliten el proceso de aprendizaje autónomo.
- Ofrecer un servicio permanente de acompañamiento y tutoría.
- Formar a docentes y tutores en los fundamentos de la modalidad de educación a distancia. (Patiño, 2020).

1.1.2 Acompañamiento y tutoría virtual

La tutoría en educación se concibió para atender las características y diferencias personales de cada estudiante dentro de un sistema de educación colectivo. Esto tiene plena vigencia, tanto en la modalidad de educación presencial como a distancia. Contrariamente a lo que algunas personas piensan, el servicio de tutoría no fomenta la dependencia. Todo lo contrario: según la teoría y nuestra propia experiencia, el mejor tutor o tutora es quien trabaja para que sus estudiantes no lo necesiten (Patiño 2013: 61).

Es fundamental que en un contexto de aprendizaje a distancia podamos fortalecer y reforzar las relaciones humanas manteniendo un ambiente de aprendizaje a distancia cálido y afectivo que permita que las niñas, niños y adolescentes puedan también en este nuevo contexto educativo desarrollar lo que ya conocemos como inteligencia emocional siendo capaces de fortalecer y motivar actitudes positivas que les permitan un desarrollo integral.

¿Cuáles son las necesidades de las y los estudiantes al iniciarse en los estudios a distancia?

Uno de los aspectos en que debe basarse la tutoría es el conocimiento de las y los estudiantes y sus necesidades cuando se incorporan a un programa de educación a distancia. En este contexto es recomendable que la o el docente tutor ayude a cada estudiante a:

- Comprender la modalidad de educación a distancia y conocer el sistema de estudios y los recursos del programa. Aprender a navegar en la plataforma de teleformación o el medio que se pone a su disposición y conocer sus recursos y servicios.
- Desarrollar hábitos y estrategias de estudio independiente apropiados.
- Motivarse para continuar sus estudios.
- Aclarar sus dudas respecto a los contenidos y a las actividades de aprendizaje.
- Conocer los resultados de sus pruebas y trabajos prácticos
- Obtener una retroinformación explícita que le permita corregir sus errores y fortalecer sus aciertos.
- Satisfacer sus deseos de interacción social y de recreación.
- Evitar que se sienta sola o solo, comunicándose con ella o él o formando grupos de interaprendizaje con sus compañeros.
- Propiciar el ajuste de su ritmo de estudio de acuerdo a sus necesidades, intereses, capacidades y limitaciones.
- Facilitar la posibilidad de que autoevalúe su propio proceso de aprendizaje.
- Averiguar si existen problemas personales que pudieran obstaculizar o limitar las posibilidades de dedicación al estudio y proponer, hasta donde sea posible, vías adecuadas de solución.

¿Qué aspectos debemos considerar para el trabajo a distancia?

UNICEF nos plantea algunos aspectos claves a tomar en cuenta considerando: la relación de la acción tutorial, las actividades de enseñanza-aprendizaje y el trabajo colaborativo para la enseñanza.

En relación a la acción tutorial	• Brindar apoyo emocional a las y los estudiantes y sus familias, especialmente a quienes experimentan mayores dificultades (barreras) para participar de las actividades propuestas. • Identificar los recursos del entorno del estudiante que son favorables para el aprendizaje: herramientas tecnológicas con las que cuenta, personas de apoyo, materiales educativos en casa, etc. • Orientar a la familia en cómo puede apoyar a su hija o hijo en el proceso de aprendizaje a distancia.
En relación a las actividades de enseñanza-aprendizaje	• Buscar desarrollar los hábitos de estudio y habilidades para la autorregulación y autonomía en el aprendizaje. • Racionar la información, materiales y actividades que se entregue a las y los estudiantes, priorizando pocos materiales de alta calidad (pertinentes, significativos, accesibles, etc.) • Priorizar proyectos de aprendizaje que integren áreas curriculares, propuestos semanal o quincenalmente, evitando actividades mecánicas y repetitivas en favor de actividades significativas y motivadoras. • La evaluación debe considerar información personalizada del estudiante, describir fortalezas y oportunidades de mejora claras y factibles e identificar barreras que pueda estar experimentando la o el estudiante para participar de la educación a distancia. Esta información valiosa deber organizarse en un portafolio.
En relación al trabajo colaborativo para la enseñanza	• Compartir con otros docentes los hallazgos en la experiencia de la enseñanza a distancia. • Establecer redes de apoyo con docentes, especialistas y organizaciones para incrementar el saber pedagógico que permita brindar una respuesta oportuna y pertinente a cada una de las y los estudiantes.

1.2 Herramientas de Google para la educación a distancia

El desarrollo constante de las TICs ha permitido al campo de la educación, adoptar una diversidad de recursos que hacen posible una nueva dinámica en la enseñanza y el aprendizaje. Una oportunidad es Google, que mediante su amplia gama de recursos (como, por ejemplo: Google Classroom, Google Scholar y Google Drive), apuesta a desarrollar recursos orientados a mejorar la educación de manera gratuita. En la búsqueda de lograr un mayor alcance en la educación, Google brinda un fácil acceso a una diversidad de herramientas desde una cuenta básica de su servicio de correspondencia gratuito Gmail. Es así, que las y los docentes pueden interactuar con sus estudiantes mediante la nube solo con cuentas de correo Gmail, y a su vez, desarrollar actividades tanto individuales como colaborativas mediante el alojamiento Google Drive.

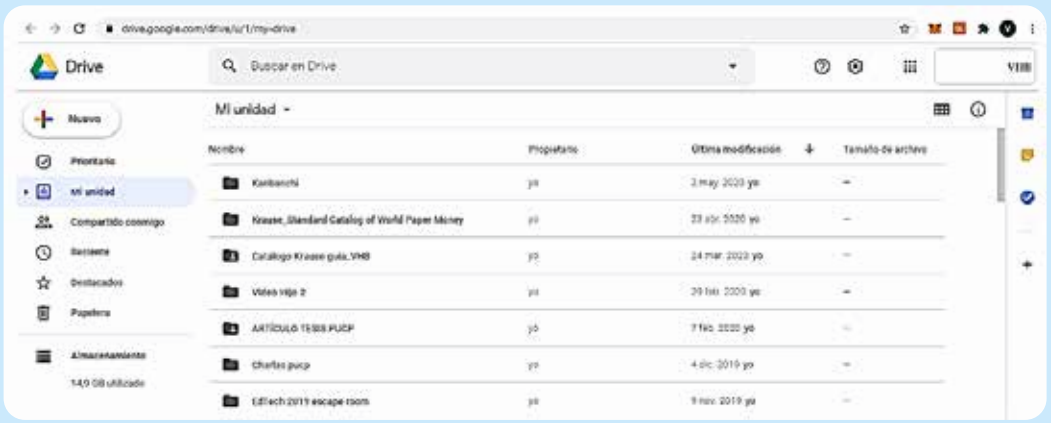
El diseño adecuado de una actividad educativa y el uso pertinente de los recursos de Google, brindan una grata experiencia de educación en línea, permitiendo llevar a cabo trabajos colaborativos, retroalimentaciones y evaluaciones. Más detalles de herramientas de Google para la educación en http://services.google.com/fh/files/misc/google_edu_g_suite_for_education.pdf

A continuación, presentaremos algunos de los recursos que ofrece Google: Drive, Docs y Forms.

1.2.1 Google Drive

Google Drive "permite guardar tus archivos, abrirlos o editarlos de forma segura desde cualquier dispositivo" (Google, 2020). Esto es posible gracias a la tecnología denominada nube (cloud computing). Grandes servidores dentro de centros de datos localizados en diferentes partes del mundo, hacen posible realizar actividades colaborativas, alojando mucha información, esto evita ocupar la memoria de nuestros propios dispositivos.

Google Drive es un espacio en la nube donde podemos administrar nuestra información y compartirla. Se presenta como un escritorio en el cual se puede crear carpetas, crear documentos en diferentes formatos, almacenar información, etc. Todo esto, con la posibilidad de compartirlo con quienes se crean convenientes.



Vista principal de Google Drive

¿Cómo se accede a Google Drive?

Para acceder a Google Drive y hacer uso de sus herramientas, es necesario contar con una cuenta de Gmail. Para ingresar al centro de control mediante Gmail, vé a la bandeja de entrada / parte superior / selecciona el icono .Otra opción de ingreso es por el enlace principal: https://www.google.es/drive/apps.html

Uso de Google Drive en la educación

Google Drive contiene herramientas que permiten un acercamiento rápido y sencillo entre los usuarios y la información que desean compartir.
Es por ello que, en la educación, se vuelve un aliado para el desarrollo de la educación en línea siempre y cuando exista una visión clara de los objetivos educativos y se contemple las competencias digitales de las y los estudiantes.

"La tecnología por sí sola no mejorará la educación, pero puede ser una parte poderosa de la solución".

Sundar Pichai, CEO, Google

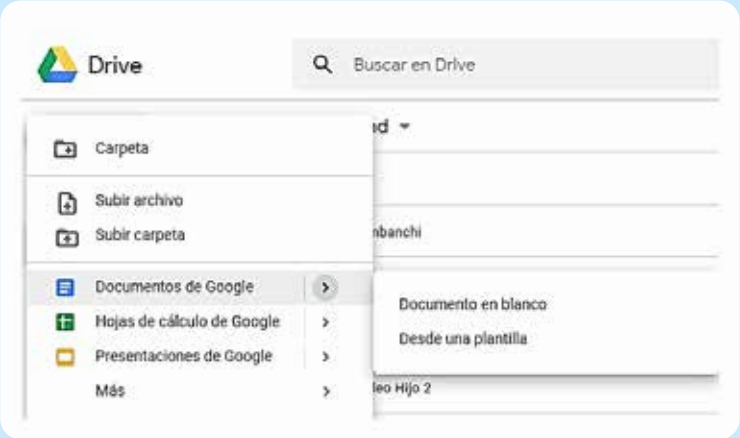
Foto: Google for Education

Google Drive ofrece las siguientes actividades educativas:

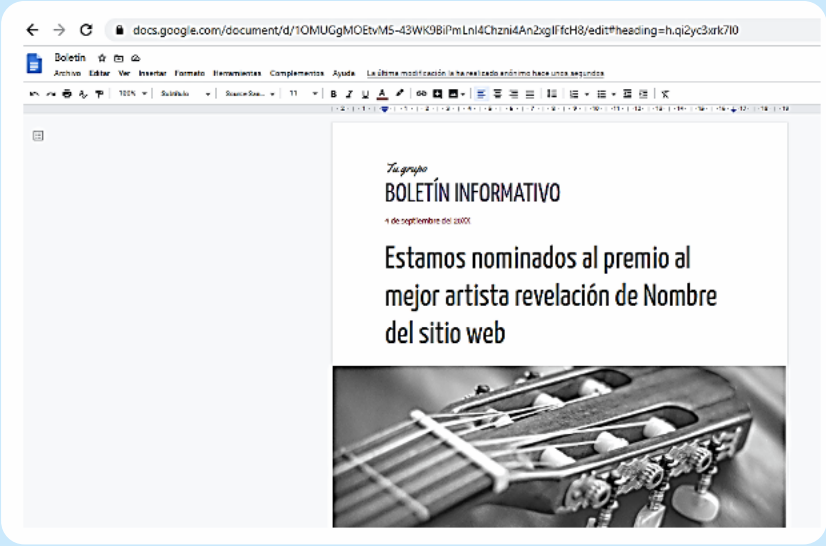
- Crear documentos y realizar un trabajo individual o colaborativo.
- Enviar y recibir tareas o evaluaciones en diferentes formatos (hojas de texto, presentaciones, hojas de cálculo, etc.). Compartir documentos entre colegas, estudiantes u otros. (**Google Doc**).
- Realizar encuestas (sincrónicas o asincrónicas) y analizar los resultados automáticamente (**Google Forms**).
- Preparar hojas de cálculos (Google Sheet).
- Preparar una clase en diapositivas (Google Slide). Compartir una misma pizarra interactiva (Google Jamboard).

1.2.2 Google Docs (Documentos)

Google Docs es una herramienta alojada en la suite de Google que permite principalmente la elaboración de documentos. "Con Documentos de Google, puedes escribir documentos, editarlos o colaborar en ellos dondequiera que estés y de forma gratuita" (Google, 2020). Para **crear un documento** con esta herramienta, es necesario acceder a Google Drive, luego seleccionar Nuevo y elegir la opción Documentos de Google.



Es posible crear un documento en blanco o elegir una plantilla predeterminada.

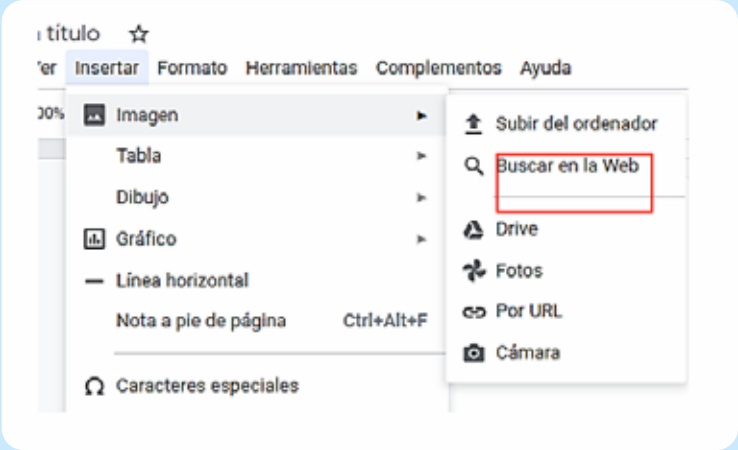


Vista de un documento predeterminado de Google Docs

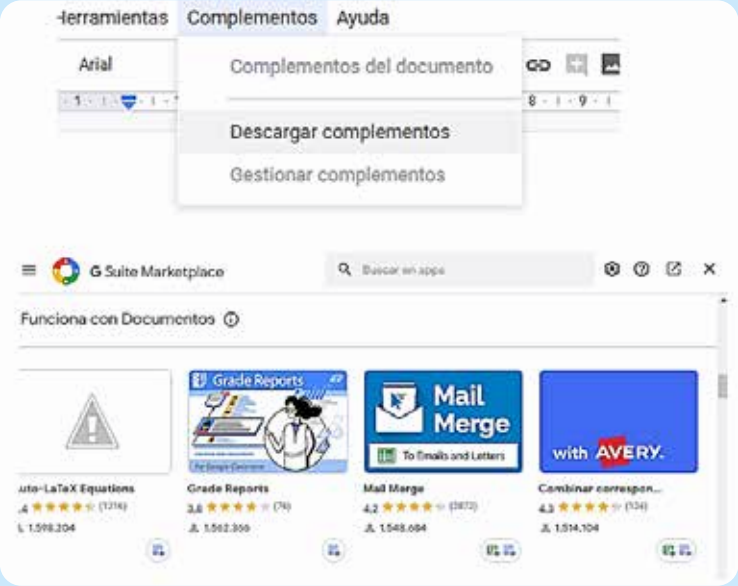
Los documentos elaborados en Google Docs son similares a otros procesadores de textos, por eso es posible agregar diversidad de atributos que mejoren tu presentación. Al ser una herramienta integrada a Google Drive, puede vincular diferentes elementos contenidos en la nube, por ejemplo:

Contar con el correo de Gmail activo es muy importante, pues es ahí donde se notificará si alguien te ha compartido algún documento. Más adelante veremos cómo compartir archivos.

- Insertar imágenes alojadas en Google Drive.



- Descargar complementos especiales desde la suite de Google

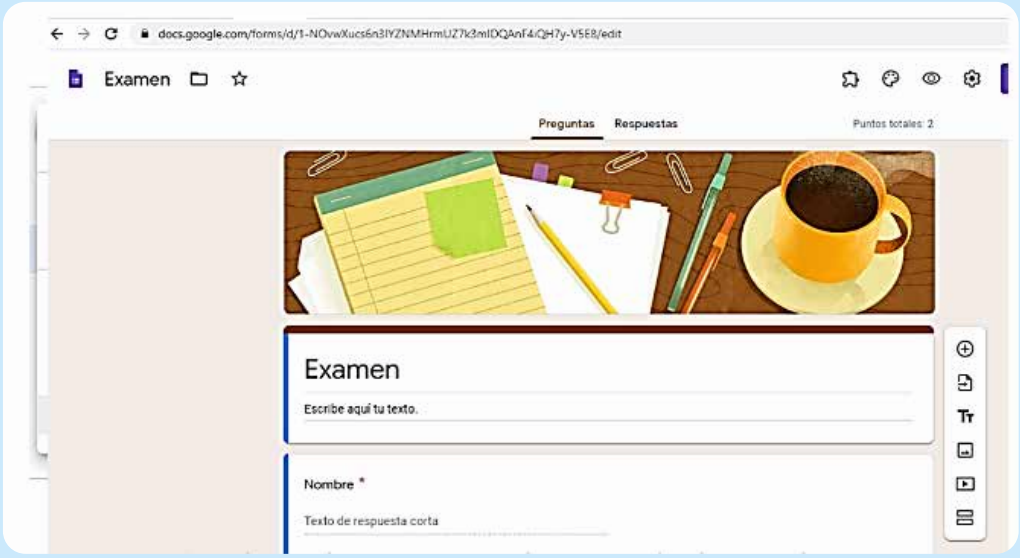


Olvídate de hacer clic en "Guardar"

Todos los cambios se guardan automáticamente a medida que escribes. Además, puedes usar el historial de revisión para ver versiones anteriores del mismo documento, ordenadas por fecha y por el usuario que realizó el cambio.

1.2.3 Google Forms (Formularios)

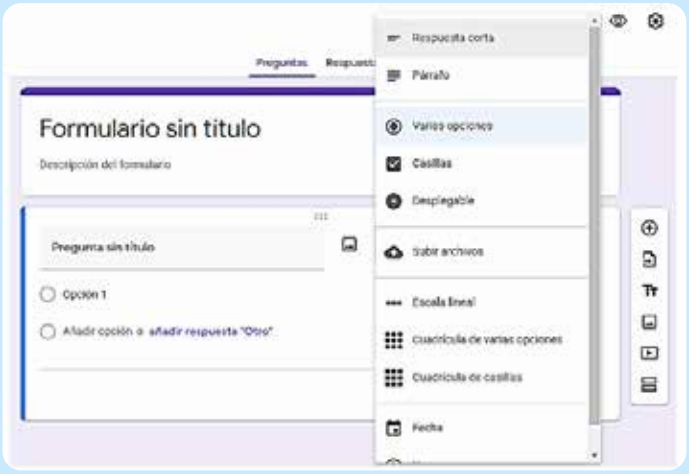
Al igual que Google Docs, Google Forms se encuentra dentro de las herramientas disponibles en Google Drive. Permite la administración de preguntas para luego crear cuestionarios. "Planifica tu próxima salida de camping, administra inscripciones en eventos, prepara una encuesta rápida, recopila direcciones de correo electrónico para un boletín, crea un examen sorpresa y mucho más". (Google, 2020). Para crear un formulario con esta herramienta, es necesario acceder a Google Drive, luego seleccionar Nuevo y elegir la opción Formularios de Google. Es posible elegir modelos predeterminados que ayudarán con el proceso de elaboración.



Vista de un documento predeterminado de Google Forms

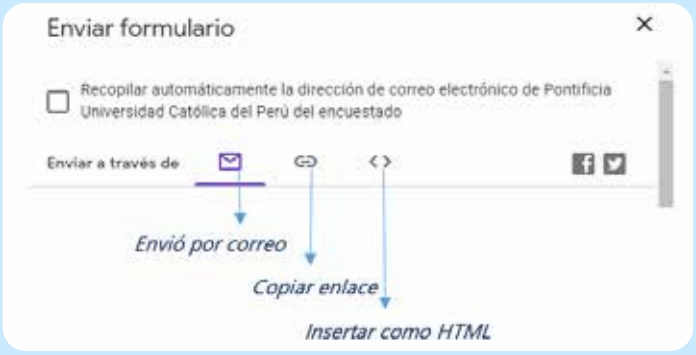
Al crear un formulario, es posible personalizar tanto la apariencia (encabezado y colores). También es posible personalizar el encabezado, modificar el orden de las preguntas, agrupar las preguntas por secciones y controlar la vista que tendrá el encuestado mediante el botón. Esta opción permite recoger información de manera puntual y precisa.

Quienes reciban la invitación para llenar un formulario, no requieren tener una cuenta en Gmail.



Opciones de respuesta en Google Forms

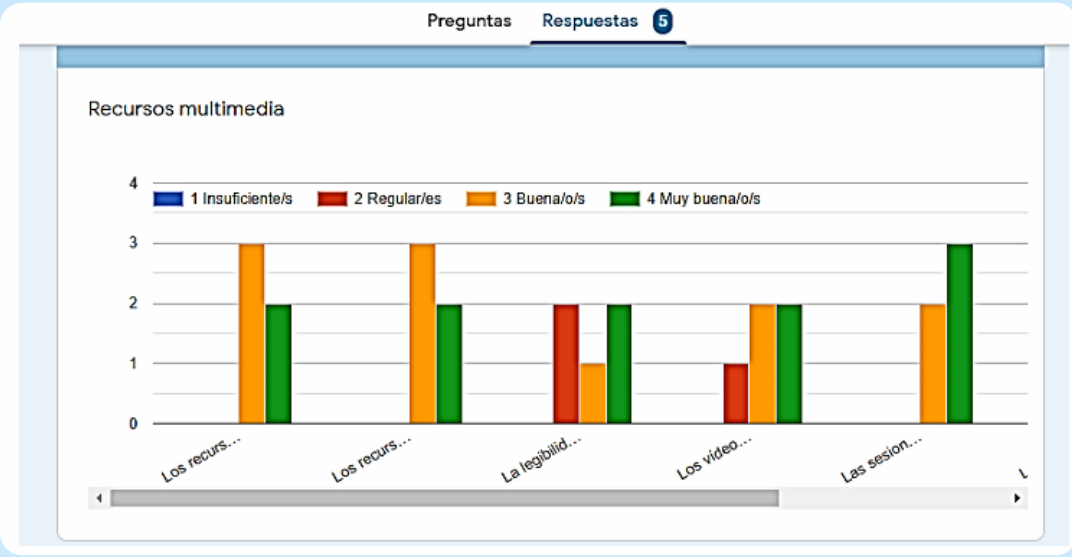
Una vez configurado el formulario, podemos enviar de diferentes maneras, siendo la forma más común por correo electrónico, copiando enlace en plataformas de mensajería instantánea o publicando en redes sociales. Para actividades educativas, es necesario considerar los recursos disponibles y establecer una alineación con los demás educadores con el fin de mostrar un orden en las actividades en línea.



Opciones para compartir el formulario a estudiantes

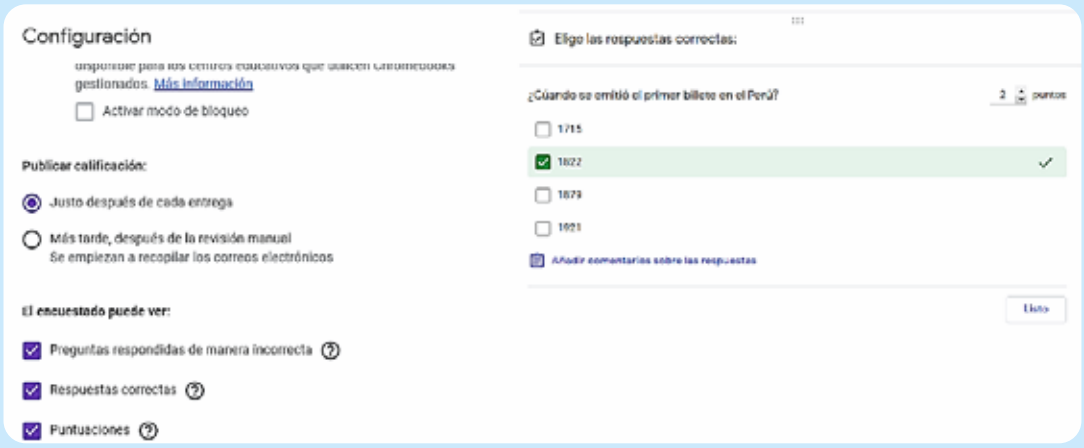
Google Forms permite al creador del formulario compartir la edición. Además, controla el tiempo en que estará habilitado el formulario para responder.

Antes de finalizado el periodo que durará el formulario, el creador puede ir observando las respuestas de manera individual o como resumen. Si la información es numérica, Google Forms generará automáticamente gráficos para facilitar la comprensión.



Gráficos generados por Google Forms, los cuales pueden ser copiados como imagen y exportados a otros programas

En el caso de generar una evaluación calificada, es necesario hacer una configuración detallando los diferentes parámetros como puntuación, visualización de respuestas por parte de las y los estudiantes, etc. Estas configuraciones se realizan en el botón y se aplica la puntuación en cada pregunta.



Configuración de preguntas calificadas

De ser necesario, es posible descargar la información en Microsoft Excel para personalizar el análisis de la información. Se recomienda abrir las respuestas en Google Sheet y luego descargarlo con formato .xlsx.

Unidad **2**

PLANIFICACIÓN

DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

¿Qué vamos a aprender?

2.1 ASPECTOS PEDAGÓGICOS PARA LA PLANIFICACIÓN DE UNA SESIÓN VIRTUAL

2.1.1 Estructura pedagógica de una sesión virtual

2.1.2 Curación de recursos digitales para el aprendizaje de niñas, niños y adolescentes

2.2 Google Classroom

2.2.1 Creación de un aula para el aprendizaje a distancia

2.2.2 Creación de la estructura de una sesión virtual Classroom

Aplicamos lo aprendido

Aula para el proyecto en Google Classroom

Esquematizar la sesión en Google Classroom

Almacenar 5 Recursos en su carpeta de Google Drive

2.1 Aspectos pedagógicos para la planificación de una sesión virtual

En el contexto de la pandemia se ha puesto en evidencia que los países que venían desarrollando en forma sostenida y coherente procesos de educación basados en el uso de tecnologías digitales estuvieron mejor preparados para desarrollar programas educativos no presenciales.

Es el caso de China, Corea del Sur, México y Uruguay. Según Algecira (2020), desde el 2015, China ha dirigido apreciables recursos a la implementación del Plan de Internet, plus con el que se procuró integrar diversos sectores, entre ellos el sector educación. Según esta misma fuente, en el 2017 el Centro de Información de la Red de Internet de China (CNNIC) daba cuenta de que, a finales de ese año, el 90% de los colegios tenían conexión a Internet, un 25 % más que cinco años atrás. En Uruguay, sobre la base del Plan Ceibal y sus plataformas de teleformación, se vienen aplicando un conjunto de programas de educación a distancia para primaria y secundaria. Es decir, rápidamente se ha adaptado a la educación a distancia lo que hasta ahora era un programa de apoyo a la modalidad presencial (Patiño, 2020).

En este nuevo contexto es fundamental entender que el desarrollo de sesiones virtuales tiene que tomar en cuenta los nuevos contextos que afectan tanto a docentes como a las y los estudiantes. Por ese motivo, es importante poder planificarlas pedagógicamente y no tratar de replicar la sesión presencial a la virtual.

En una modalidad virtual, la planificación nos ayuda a prevenir errores, dificultades o aspectos que puedan perjudicar el proceso de enseñanza y aprendizaje, y prever la necesidad de ciertos recursos digitales (como por ejemplo licencias, cuentas de acceso, lecturas a enviar, videoconferencias a programar, etc.), así como el acceso que las y los estudiantes tienen a internet.

a. ¿Cómo es la planificación?

La planificación ayuda a tomar decisiones que afectan todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, así es posible diseñar no solo el curso, sino cada sesión de clases. En otras palabras, la planificación es el momento en que definimos el objetivo de aprendizaje, las metodologías de enseñanza, el contenido abordado, el proceso de evaluación y los recursos requeridos para la formación.

En una modalidad virtual, ayuda a prevenir errores, dificultades o aspectos que puedan perjudicar el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como prever la necesidad de ciertos recursos digitales (licencias, cuentas de acceso, lecturas a enviar, videoconferencias a programar, etc.).

Durante la planificación de una sesión debemos monitorear y garantizar el alineamiento constructivo, es decir, cuidar que exista coherencia entre los siguientes aspectos:

a. El resultado de aprendizaje.
b. Contenido adecuado para el resultado esperado.
c. Las metodologías de enseñanza establecidas y los recursos, que deben promover la construcción del aprendizaje por parte del estudiante.
d. El proceso de evaluación, que debe ayudar a determinar el nivel de logro del resultado de aprendizaje y a brindar retroalimentación sobre ello.

El primer paso para determinar la planificación es definir el objetivo o resultado de aprendizaje:

- Son observables y medibles, es decir que son enunciados acerca de los desempeños que se esperan observar en las y los estudiantes una vez finalizado el curso.
- Proporciona dirección y orientación para el proceso de enseñanza y aprendizaje: orientan la selección de la metodología de enseñanza y evaluación pertinentes para que la o el estudiante tenga la oportunidad de desarrollar las habilidades y aprendizajes esperados.
- Para construirlos se requiere considerar los recursos disponibles: el tiempo y horas designadas al área, la modalidad, los materiales y dispositivos requeridos, y el nivel de formación con el que cuentan las y los estudiantes.

A continuación, brindamos algunos consejos para planificar las sesiones virtuales:

- Calcular las horas de dedicación. Un error frecuente es pensar que las horas de un curso presencial son transferibles a la modalidad virtual. La verdad es que se podrá realizar sesiones sincrónicas con las y los alumnos en ese horario, pero el resto de actividades la realizan a su propio ritmo y tiempo. Es la misión del docente establecer actividades que sean proporcionales a la dedicación que deberían tener en un formato presencial
- Identificar qué actividades pueden convertirse en una rutina. Cuando planifiques tus sesiones, procura mapear qué actividad puede ser tu "ancla", es decir, esa acción que las y los estudiantes saben que tienen que realizar cada semana. Esta ancla permanecerá en la memoria del estudiante.
- Planificar no solo acciones. Parte de la planificación incluye los recursos. En la educación virtual es importante que se sepa con anterioridad que recursos se emplearán.

2.1.1 Estructura pedagógica de una sesión virtual

En la actual coyuntura, a partir de la crisis generada con el COVID-19 y la suspensión de clases presenciales, el Ministerio de Educación del Perú, ha debido asumir el reto de continuar con el proceso formativo de millones de estudiantes. Para ello, viene desplegando el programa Aprendo en Casa, a través de un sistema multiplataforma con un amplio alcance en el ámbito nacional, pero que lamentablemente nació unidireccional. Las maestras y los maestros del Perú, procurando vencer enormes limitaciones de conectividad, equipamiento y formación en la modalidad, están haciendo esfuerzos muy grandes para intercomunicarse con sus estudiantes y las familias, y acompañar el proceso. Lo hacen a través de las redes sociales y otros medios; incluso están produciendo algunos recursos complementarios. Recientemente el gobierno anunció la adquisición de casi un millón de Tablets para estudiantes y docentes de los últimos grados de primaria y de toda la secundaria, que residan en los ámbitos rural o urbano de mayor pobreza. Dichos equipos podrían tener un impacto positivo y contribuir a mejorar la calidad de los aprendizajes si operan en el marco de una estrategia pedagógica bien definida (Patiño, 2020).

El contexto actual que toca vivir por el COVID-19 conlleva a revisar y analizar las distintas estructuras pedagógicas que se desarrolla en las sesiones de aprendizaje, esto significa entender que una sesión de aprendizaje debe tomar en cuenta estos cambios. La necesidad de innovación en la educación es imperiosa: los canales tradicionales de prestación de servicios se encuentran al límite de su capacidad y el aprendizaje tiene lugar en nuevas formas y nuevos lugares, incluso fuera del aula, con cada vez más frecuencia. Esto es particularmente cierto en el caso de los adolescentes (UNICEF, 2020).

El desarrollo de las actividades de aprendizaje previstas en la unidad didáctica, demandan una mediación docente que ponga en juego el enfoque pedagógico, las estrategias didácticas, los métodos de evaluación y el uso de materiales (recursos digitales) para producir aprendizajes pertinentes y significativos en las y los estudiantes. La estructura lógica de la mediación docente comprende: actividades de inicio, de desarrollo y de evaluación.

a. Inicio del aprendizaje

Al iniciar la sesión, es fundamental lograr una motivación y disposición en las y los estudiantes para incentivar el aprendizaje. En este momento, se recogen y activan los saberes previos a través de preguntas, de un diálogo, observando un video o realizando un juego, entre otras actividades. Además, se debe comunicar a las y los estudiantes el propósito de la sesión, es decir, cuál será el reto a cumplir, qué aprenderán y cómo se darán cuenta de que están aprendiendo. Es importante recordar que el reto propuesto debe relacionarse con sus saberes previos y ser posible de lograr. Asimismo, su complejidad debe estar de acuerdo a sus características y desarrollo cognitivo. En este momento comienza la evaluación formativa, la misma que se concreta a través de la explicación de lo que las y los estudiantes van a aprender, el producto a través del cual demostrarán lo aprendido y los criterios con los cuales se les evaluará; todo ello permitirá la revisión y el perfeccionamiento continuo del producto.

En síntesis, las siguientes recomendaciones pueden ayudar a desarrollar la fase inicial se la sesión de aprendizaje:

a. Introducir al tema y los objetivos, disponiendo la atención.
b. Despertar interés y motivar a las y los estudiantes a través de actividades como un vídeo que debe ser corto pero motivador.
c. Desarrollar alguna actividad para evaluar los conocimientos y experiencias previas.
d. Presentar un organizador avanzado: Que puede ser un mapa mental o cualquier otro organizador gráfico que presente una síntesis de los conceptos y procesos que se van a trabajar.

b. Desarrollo del aprendizaje

En esta etapa motivamos el aprendizaje significativo generando experiencias que permitan que las y los estudiantes puedan entender e interiorizar aquellos conceptos o ideas que luego le van a ser de utilidad para generar algunas actitudes y desarrollar habilidades que les permitan evidenciar de forma clara el aprendizaje que queremos desarrollar. En el desarrollo se debe tener claro qué producto van a obtener las y los estudiantes con el acompañamiento del docente, a fin de que se les pueda ofrecer la retroalimentación que requieren, sea esta de tipo verbal o escrita. Para ello, es necesario contar con actividades, estrategias, técnicas y materiales que se puedan usar de acuerdo a las necesidades que se observen en las y los estudiantes.

Para este momento le recomendamos elegir, según sus necesidades, algunas de las siguientes sugerencias:

a. El desarrollo de los contenidos debe ser en lo posible interactivo: Presenta algún video, texto o recurso sobre un tema, plantean preguntas o actividades de comprensión y aplicación de lo propuesto, dando oportunidad a las y los estudiantes a proponer sus propios ejemplos y generar sus opiniones o conclusiones según sea el caso, argumentado sus respuestas.
b. Los contenidos complejos se pueden presentar a través de esquemas, ejemplos, gráficos e ilustraciones.

c. Los contenidos procedimentales deben explicarse con sencillez y siguiendo una secuencia clara. Procure ofrecer ejemplos de desempeño y simulaciones.

d. Promover actividades variadas: reflexivas, analíticas, lúdicas y de interacción social. Recuerde que usted puede usar las técnicas que más se adecuen a sus estudiantes, a los contenidos o resultado del aprendizaje propuestos: Dramatizaciones, Flipped learning, estudio de casos, entre otros.

e. Procurar recursos diversos que pongan en movimiento las capacidades y actitudes de los participantes: Historietas, vídeos, animaciones, infografías.

f. Plantear ejemplos o desarrollar demostraciones y promover que las y los estudiantes hagan lo propio.

g. Las actividades de construcción del aprendizaje se apoyan en el uso de herramientas y servicios disponibles en la plataforma virtual: Documentos en multiformato, foros y chats, actividades de comprensión con autoevaluación, grupos de trabajo, simulación de casos.

h. Combinar el trabajo individual con el trabajo en pequeños grupos.

i. Presentar el trabajo realizado por los equipos de trabajo.

j. Desarrollar alguna actividad de evaluación formativa que le permita reajustar el desarrollo de la sesión si fuera necesario.

k. Recapitular o sintetizar el tema tratado, relacionando los contenidos.

l. Sacar conclusiones.

m. Responder a preguntas o aclarar dudas.

n. Indicar las actividades o trabajos que las y los estudiantes deben realizar de manera asíncrona.

Recuerda que el mundo de las tecnologías avanza rápidamente. Es recomendable investigar y estar enterado de los nuevos recursos que podrían ayudar en la actividad académica virtual. Es recomendable participar de foros, buscar publicaciones y participar en redes sociales de tu interés profesional.

En esta etapa podemos dar prioridad al desarrollo de actividades de aprendizaje colaborativo en donde las y los estudiantes van a aprender de sus compañeros; así, con la orientación de la o el docente lograrán los objetivos de aprendizaje de esta sesión.

c. Evaluación para el aprendizaje

En esta etapa buscamos evidenciar a través de pequeños productos y actividades concretas como las y los estudiantes han logrado alcanzar el objetivo de aprendizaje planteado, por lo tanto, esta evaluación debe centrarse no sólo en medir lo que ellas y ellos han entendido cognitivamente, sino, sobre todo, en poder evidenciar cómo estas y estos alumnos habiendo entendido los conceptos o ideas son capaces de expresar y trasmitir lo aprendido de forma creativa e innovadora.

En este momento se promueve la metacognición como parte del aprendizaje orientado al mejoramiento continuo de los desempeños que evidencian las y los estudiantes en el desarrollo de las capacidades. Comprende actividades que permitan al estudiante reflexionar sobre la forma cómo aprendió y los aprendizajes logrados a partir de su interacción con el material de estudio, con el docente y con sus compañeros. Se pueden proponer preguntas como: ¿Qué aprendió? ¿Cómo aprendió? ¿Qué dificultades encontró en el proceso?

Docente:

Curso: Nivel: Grado:

Unidad de aprendizaje:

Sesión de aprendizaje

Inicio del aprendizaje	Desarrollo del aprendizaje	Evaluación para el aprendizaje
Actividad de motivación	Actividad para desarrollar	Actividad para evaluar el aprendizaje
Recuersos o medios a utilizar	Recuersos o medios a utilizar	Recuersos o medios a utilizar

Tabla 1

FUENTE: Llaullipoma, A. (2020)

A manera de ejercicio compartimos un breve esquema:

2.1.2 Curación de recursos digitales para el aprendizaje

La información no solo crece rápidamente, además, se presenta en diferentes formatos: texto, imagen, vídeo, sonido o una mezcla de todos ellos como la multimedia; y a las fuentes clásicas de información: periódicos, revistas y libros, se le han agregado blogs, redes sociales, microblogging, marcadores sociales, entre otros. Esta información, para complejizar la situación, en muchos casos, es generada automáticamente por aplicaciones que, luego de ser configuradas, filtran y mezclan contenidos de diferentes fuentes y el resultado es enviado por correo o compartido en algún sitio de internet (Avello 2015).

Actualmente, maestras, maestros y estudiantes tienen el acceso a un exceso de información, recursos digitales, noticias falsas, entre otras cosas; es ahí donde la curación de recursos digitales toma un rol importante al momento de planificar nuestra sesión de aprendizaje.

Podemos decir que la curación de recursos digitales alude al proceso de filtrar información y agregarla a nuevos contenidos más complejos y de más valor para el público al cual está dirigido.

FASES DEL CICLO DE CURACIÓN DE RECURSOS DIGITALES			
Búsqueda	**Evaluación**	**Colección**	**Difusión**
Realizamos una exploración de los recursos y medios que nos pueden ser útiles para nuestro tema o sesión de aprendizaje.	Seleccionamos los recursos más pertinentes por dos criterios fundamentales: 1) Pedagógico: Es pertinente para la edad y el nivel de aprendizaje de las y los estudiantes, además tiene un respaldo académico. 2) Tecnológico: Cuenta con los medios de seguridad y accesibilidad pertinente para las y los estudiantes.	Es aconsejable que el docente tenga una colección general de todos los recursos educativos que encuentra. Debe identificar los mejores que cumplen con los criterios pedagógicos y tecnológicos más pertinentes.	Se comparte por algún medio digital los mejores recursos encontrados. Es aconsejable compartirlo con docentes, alumnas y alumnos interesados.

Tabla 2

Fuente: Llaullipoma, A. (2020)

Les compartimos un breve esquema que les puede ayudar a desarrollar el proceso de curación de recursos para sus sesiones de aprendizaje.

Docente:

Área: Podemos encontrar 5 áreas de inicial

Tema:

Link del recurso	Aspectos técnicos	Aspectos pedagógicos	Observaciones pedagógicas
http://ntic.educacion.es/eos/MaterialesEducativos/mem2009/pequetic/index.html	PequeTIC es una Web para niñas y niños de educación inicial. Tiene un aplicativo que sirve para celulares	Podemos encontrar 5 áreas de inicial . Nosotros . Medios . Letras . Números . Animales	Los juegos son muy didácticos y seguros. No tiene propaganda peligrosa. Se puede usar como ejercicio dentro de la clase.

Tabla 3

Fuente: Llaullipoma A. (2020)

2.2 Google Classroom: Creación de un aula para el aprendizaje a distancia

Como hemos podido observar en la Unidad 1, Google ofrece diferentes recursos de manera gratuita para mejorar la educación global. Dichos recursos, vinculados entre sí, brindan la posibilidad de crear entornos digitales para alcanzar experiencias enriquecedoras en el proceso de formación de las y los estudiantes.

Google Classroom, es la plataforma educativa de Google. Lanzada en el año 2014, Google Classroom permite a cualquier docente crear un aula virtual que permite actividades de aprendizaje a distancia mediante cualquier dispositivo compatible conectado a Internet. Ofrece una rápida e intuitiva configuración y administración de contenidos, actividades, seguimientos, etc. Las y los docentes interesados en iniciar actividades educativas con esta plataforma, solo requieren contar con una cuenta en Google (Gmail).

Mediante su página oficial: https://edu.google.com/intl/es/products/classroom/?modal_active=none,

Google Classroom hace una descripción de la plataforma mediante sus atributos:

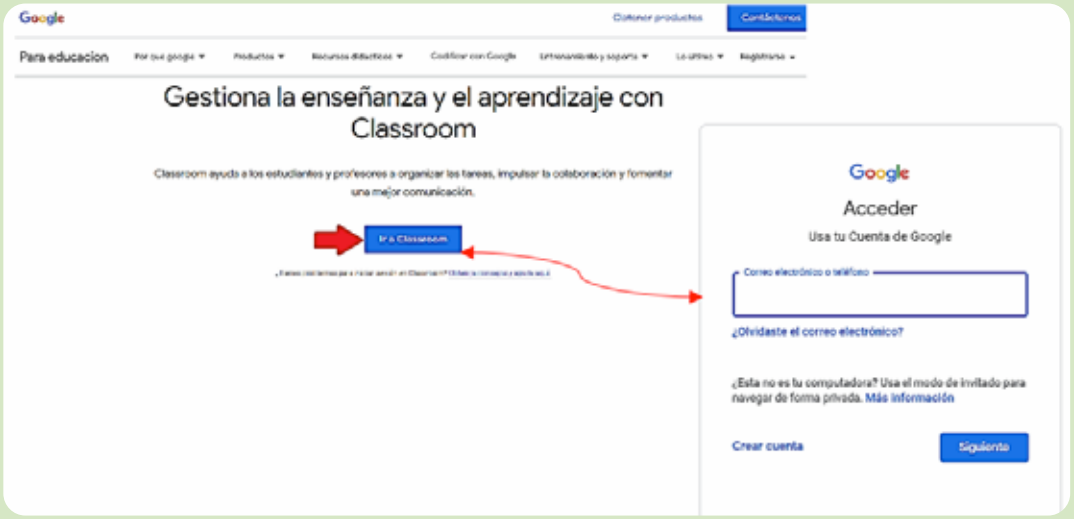
- *Aborde las tareas administrativas de manera más eficiente: Con una configuración e integración simples con G Suite for Education, Classroom agiliza las tareas repetitivas y facilita la concentración en lo que las y los profesores hacen mejor: enseñar.*
- *Lo mejor en gestión de aprendizaje sin costo: Classroom es gratuito para las escuelas y se incluye con el registro en G Suite for Education. Al igual que todas las herramientas de Google for Education, Classroom cumple con altos estándares de seguridad.*
- *Trabaja en cualquier lugar, en cualquier momento y en cualquier dispositivo: Con Classroom, las y los maestros y las y los estudiantes pueden iniciar sesión desde cualquier computadora o dispositivo móvil para acceder a las tareas de clase, materiales del curso y comentarios.*
- *Más tiempo para comentarios más completos: Los educadores pueden seguir el progreso de las y los estudiantes para saber dónde y cuándo dar retroalimentación adicional. Con flujos de trabajo simplificados, se puede concentrar más energía en dar a las y los estudiantes recomendaciones constructivas y personalizadas.*

Google Classroom se encuentra alojado en la nube de Google, lo que permite la ubicuidad a la hora de su despliegue y uso.

2.2.1 Creación de un aula en Google Classroom

Para iniciar el proceso de creación de un aula en Google Classroom, la o el profesor debe contar con un correo institucional de la G Suite o una cuenta personal de Gmail.

1. Acceder a la Web de Google Classroom: https://edu.google.com/intl/es/products/classroom/?modal_active=none. Presionar **"Ir a Classroom"** e iniciar sesión con la cuenta que vinculará a la plataforma.



2. Seguimos las indicaciones de la primera vista (clic en el sigo +). Tendrás la opción de **Unirte a una clase** (donde te pedirá el código de la clase ya creada por otro usuario) o **Crear una Clase**. En esta guía, crearemos una clase.

Posteriormente, en esta vista podrás visualizar la lista de cursos vinculados a tu cuenta.

Antes de crear una clase, Google hace la siguiente notificación que debe ser tomada en cuenta:

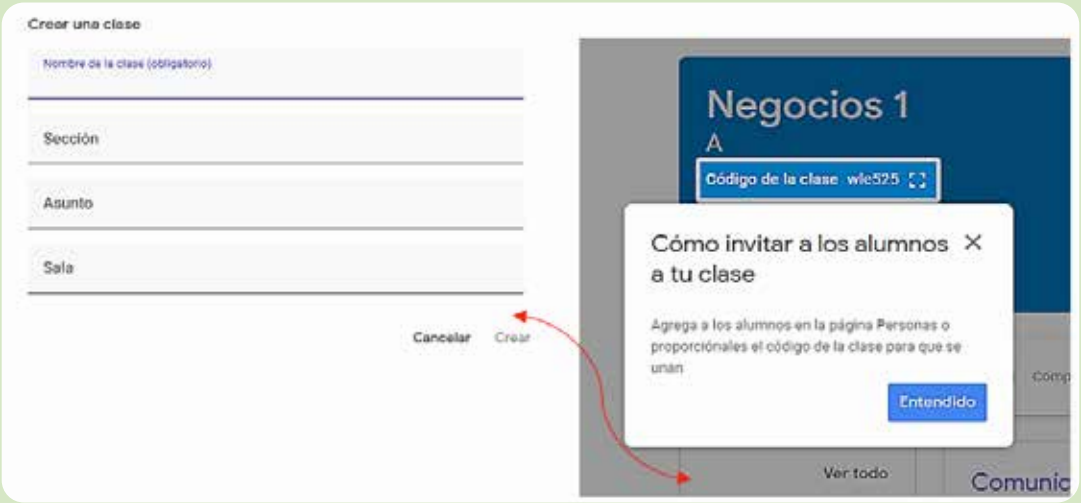
¿Usas Classroom en una escuela con alumnas y alumnos?

Si es así, tu escuela debe registrarse para una cuenta de G Suite for Education gratuita antes de que puedas usar Classroom. Más información

G Suite for Education permite que las escuelas decidan los servicios de Google que sus alumnas y alumnos pueden usar y brinda protecciones de privacidad y seguridad adicionales que son importantes en un entorno escolar. Las y los alumnos no pueden usar Google Classroom en una escuela con cuentas personales.

La seguridad de la información de las y los estudiantes en primordial, por lo que se debe coordinar el uso de Google Classroom estrechamente con las autoridades de la institución.

3. Llenamos los campos solicitados (es obligatorio solo el nombre de la clase). Luego, verás la primera vista del aula virtual, donde te indicarán el Código de Clase, con la cual podrás invitar a los participantes.

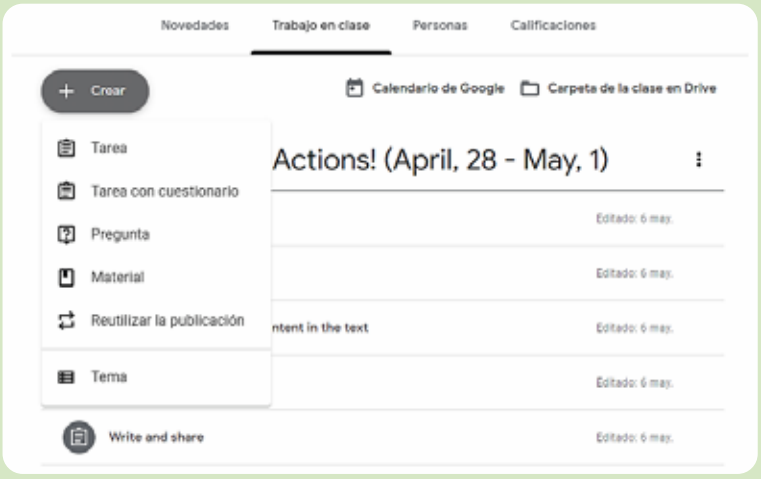


a) Configuración de la clase

En el encabezado de la plataforma, en la vista de la o el profesor encontrará diferentes opciones para la configuración de la clase.

Novedades: Ver el tablero general de avisos emitidos para las y los estudiantes. Se indican los materiales disponibles, tareas, etc.

Trabajo en clase: Agregar el material de clase y crear las actividades.



Personas: Administración de los accesos, tanto a docentes como a estudiantes.

Calificaciones: Visualización de las calificaciones según las actividades realizadas.

Inglés
4-A

Tablón | Trabajo de clase | Personas | Calificaciones

Ordenar por apellidos	Sin fecha – Check grammar...	Sin fecha – Writing a complain...	Sin fecha – Practice! de 100	Sin fecha – Forum: Let's... de 20	1 may. Autoevaluation on... de 20	Sin fecha – Check grammar... de 20
Media de la clase	N/D	N/D				
Arlene				__/20	Sin entregar	No asignada
Cecilia	No asignada	No asignada		__/20	Sin entregar	
Hans	No asignada	No asignada			Sin entregar	
Milagros	No asignada	No asignada			Sin entregar	
Natalia					Sin entregar	No asignada
Patricia					Sin entregar	No asignada

Google Classroom permite diferentes configuraciones de acuerdo a la naturaleza de los cursos. Además, permanece vinculado con Google Drive, lo que permite vincular archivos alojados en la nube.
Página oficial:

https://edu.google.com/products/classroom/?modal_active=none

2.2.2 Creación de la estructura de una sesión virtual Classroom

El aula virtual no sólo es un recurso de apoyo a la enseñanza presencial, sino también un espacio en el que el docente genera y desarrolla acciones diversas para que sus alumnas y alumnos aprendan: formula preguntas, abre debates, plantea trabajos, entre otras. En este modelo se produce una innovación notoria de las formas de trabajo, comunicación, tutorización y procesos de interacción entre docente y estudiante. La enseñanza semipresencial o b-learning requiere que las y los docente planifiquen y desarrollen procesos educativos en los que se superponen tiempo y tareas que acontecen bien en el aula física, bien en el aula virtual sin que necesariamente existan interferencias entre unas y otras. Asimismo, la o el profesor debe elaborar materiales y actividades para que el estudiante las desarrolle autónomamente fuera del contexto clase tradicional. Area M. (2020).

Para poder establecer una estructura de aprendizaje debemos tener una metodología apropiada que sea sencilla y sin perder el objetivo pedagógico nos permita poder integrar recursos TIC que sean pertinentes para el aprendizaje de las y los estudiantes.

Conforme lo menciona Arias (2014), con Google Classroom, las y los docentes pueden: – Crear y recopilar las tareas: Classroom integra Google Docs, Drive y Gmail para ayudar a las y los maestros a crear y recopilar las tareas sin necesidad de utilizar papel. Pueden ver rápidamente quién ha completado el trabajo y quién no, y proporcionar retroalimentación directa en tiempo real a cada uno de las y los estudiantes. – Mejorar la comunicación en clase: Las y los profesores pueden hacer anuncios, preguntas y comentarios a sus alumnas y alumnos en tiempo real mejorando la comunicación dentro y fuera del aula en una página titulada 'Acerca de' para cada curso. – Mantenerse organizados: Classroom crea automáticamente carpetas de Drive para cada tarea y para cada estudiante. Las y los estudiantes pueden ver con facilidad los trabajos que tienen pendientes en su página de tareas.

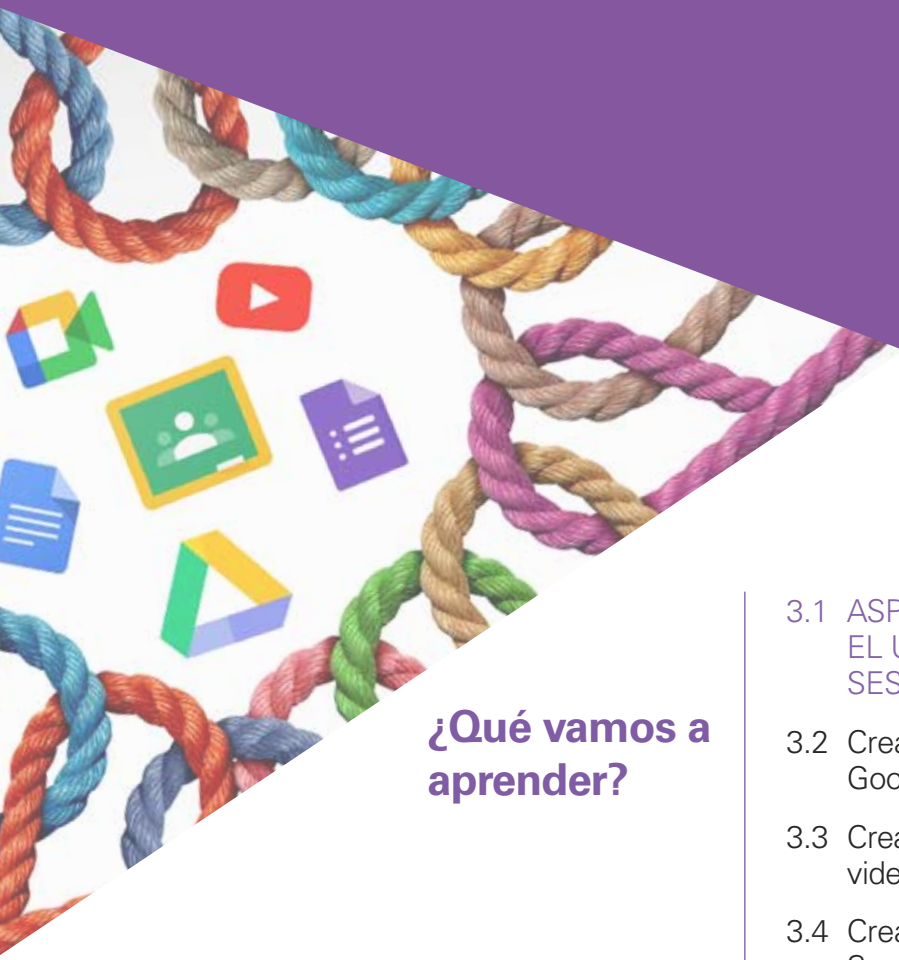
La colaboración docente-estudiante sucede a través de sus cuentas de G Suite, que como ya se había mencionado cuentan con acceso a Google Drive, Gmail, Classroom, calendario, documentos editables de Word y Excel, entre otros. Por lo que cada alumna y alumno tiene su propio drive con capacidad ilimitada. Las y los profesores pueden adjuntar archivos para que sus alumnas y alumnos los vean o editen. A su vez, estos son capaces de trabajar en un mismo documento desde diferentes computadoras en tiempo real compartiéndolo a través de Google Drive. Esto fomenta el trabajo colaborativo con el uso de las TIC. Guevara L. (2019).

Para generar una experiencia sencilla que permita la generación de una sesión de aprendizaje a distancia sugerimos la siguiente estructura en google Classroom:

- Tutoriales
- Bienvenida
- Unidades

Unidad **3**

CREACIÓN
DE CONTENIDOS VIRTUALES



¿Qué vamos a aprender?

3.1 ASPECTOS PEDAGÓGICOS PARA EL USO DE RECURSOS EN UNA SESIÓN VIRTUAL

3.2 Creación de una Presentación en Google para desarrollo de un tema

3.3 Creación de una presentación para un video educativo

3.4 Creación de una video sesión con Screencast

3.5 Subir un video a su canal en Youtube

3.1 Aspectos pedagógicos para el uso de recursos en una sesión virtual

Para integrar recursos digitales dentro de una sesión virtual debemos tener en cuenta diversos aspectos y dimensiones pedagógicas que nos permitan integrar estratégicamente los recursos que sean pertinentes para el aprendizaje de las y los estudiantes.

A continuación, mostramos algunas dimensiones que consideramos significativas para que puedan integrar adecuadamente los recursos digitales dentro de una sesión virtual.

- **Dimensión de actividades de aprendizaje:** Conjunto de acciones y tareas que las y los estudiantes realizan en el aula virtual o guiadas por el/la docente durante una clase en tiempo real. Las actividades deben centrarse en el sujeto que aprende y no serán necesariamente las mismas planificadas para una clase presencial. Se recomienda que cada sesión sea acompañada de una breve actividad de aprendizaje, ya sea entregando orientaciones a través de Zoom o Google meet. Esto permitirá al/la docente advertir si efectivamente las y los estudiantes están logrando los resultados de aprendizaje propuestos (Dolores, Márquez, Ma, Pastor, & Sarrión, 2011).

  ¿Qué actividades se puede plantear a las y los estudiantes?

  - Participar en foros de debate
  - Leer y redactar ensayos
  - Realizar ejercicios matemáticos.
  - Plantear y analizar casos prácticos a partir de videos
  - Buscar información sobre un tema específico
  - Crear y analizar una base de datos
  - Elaborar proyectos grupales
  - Resolver problemas y/o ejercicios
  - Planificar y desarrollar una investigación
  - Desarrollar trabajos colaborativos mediante wikis u otra aplicación (AREA & ADELL, 2009)

- **Dimensión de recursos de aprendizaje:** Conjunto de recursos y materiales que presentan información o contenido diverso para el estudio autónomo por parte del estudiantado. En esta categoría se incluyen los materiales que ayudan a las y los estudiantes a comprender mejor los contenidos como, por ejemplo, las presentaciones multimedia, las representaciones gráficas, los mapas conceptuales, los videos, imágenes, esquemas u otros. Los contenidos presentados en el aula virtual pueden complementarse con otro tipo de archivos, documentos, sitios web o recursos diversos que el profesora o profesor selecciona previamente y recomienda al estudiantado mediante enlaces o hipervínculos. Este conjunto de enlaces hacia otros materiales de internet permitirá a las y los estudiantes ampliar el contenido de estudio o acceder autónomamente a nuevos recursos del curso o asignatura (AREA & ADELL, 2009).

- **Dimensión de información y comunicación:** Conjunto de acciones de interacción social entre estudiantes y profesorado. Esta comunicación se produce a través de herramientas digitales como foros, chats, mensajería interna, correo electrónico, videoconferencias o audio conferencias. La dimensión de información y comunicación es fundamental para la

calidad educativa de los procesos de enseñanza-aprendizaje, desarrollados a través de la utilización de Entornos Virtuales. Si no se consideran o son pocas, probablemente el aula virtual se convierta en un mero repositorio de documentos y ficheros. En este sentido, la maestra y el maestro debe propiciar y motivar de modo constante la participación de sus alumnas y alumnos en los distintos espacios habilitados al efecto en el aula virtual. Normalmente, a mayor grado de comunicación entre las y los estudiantes y entre éstos y la y el profesor también se incrementa la motivación, implicación y rendimiento del estudiantado en las tareas propuestas (Barbera, Elena; Rochera, 2008).

- **Dimensión monitoreo al logro de los aprendizajes:** Conjunto de acciones orientadas a advertir el logro de los aprendizajes en las y los estudiantes. Para aquello se recomienda que la/el docente identifique las características y potencialidades del aula virtual y advierta qué actividades de aprendizaje pueden constituirse en actividades de evaluación. Recordar que la evaluación y el aprendizaje forman parte de un mismo proceso, por tanto, cada actividad realizada por las y los estudiantes puede dar información respecto de lo que están aprendiendo. Lo anterior supone que el/la docente se transforme en un guía del proceso de aprendizaje, orientando el proceso, dinamizando las actividades y motivando el uso de las tecnologías. Para advertir el logro de los resultados de aprendizaje y levantar evidencias del aprendizaje de las y los estudiantes se recomienda plantear diversas actividades a lo largo de las sesiones, por ejemplo:
  - Tutorías individuales o grupales a través de medio digital, seguimiento de los foros de debate y participación en los mismos.
  - Actualización de información disponible en aula virtual (fechas de evaluaciones, apertura de contenidos, entre otros).
  - Evaluación de trabajos (lectura y corrección de trabajos, valoración de participaciones en foros, notificación de evaluaciones).
  - Control y seguimiento a través de estadísticas de los accesos y tiempos de utilización del aula virtual por las y los estudiantes.
  - Coordinación con otras y otros profesores (cambio de fechas, secuencia de contenidos, continuidad de actividades, reuniones de planificación, seguimiento y evaluación).
  - Siempre que sea posible, seguimiento del curso a través de un diario personal donde se recojan distintos datos e incidencias de la implementación del mismo (AREA & ADELL, 2009).

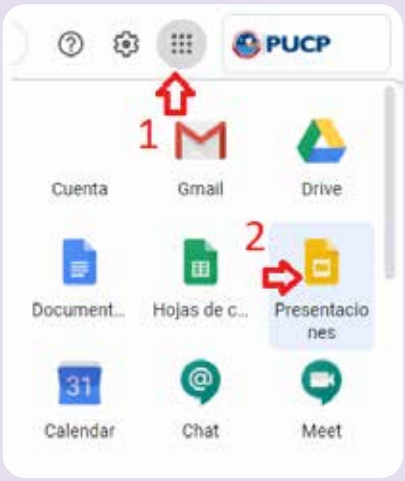
3.2 Creación de recursos audiovisuales

3.2.1 Creación de una presentación en Google para desarrollo de un tema

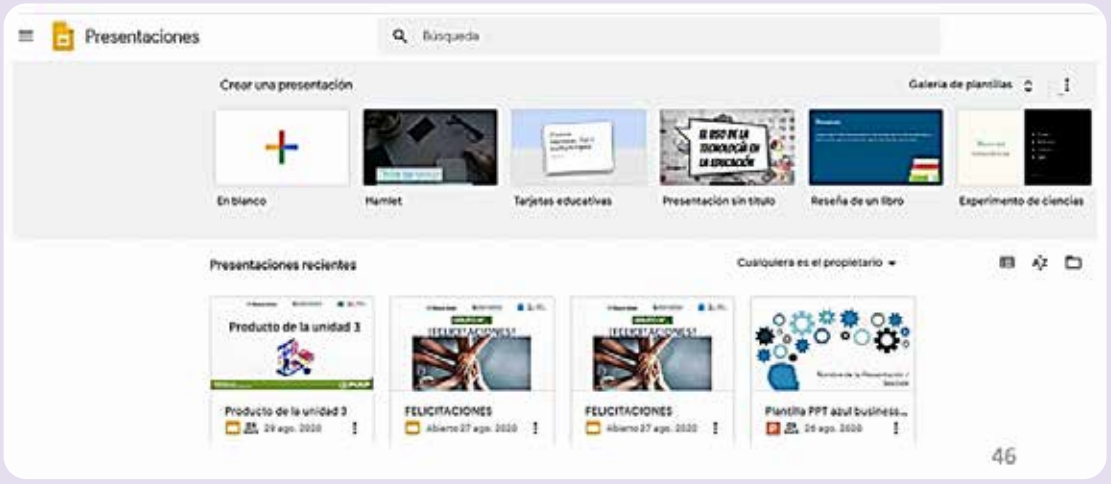
Las presentaciones de Google son parte de un conjunto de herramientas de office profesional, son consideradas una aplicación en línea que sirve para crear diapositivas al estilo PowerPoint. Este servicio destaca por ser gratuito, por guardar información automáticamente y por promover el trabajo colaborativo en tiempo real.

Siguiendo 3 sencillos pasos usted puede crear su presentación:

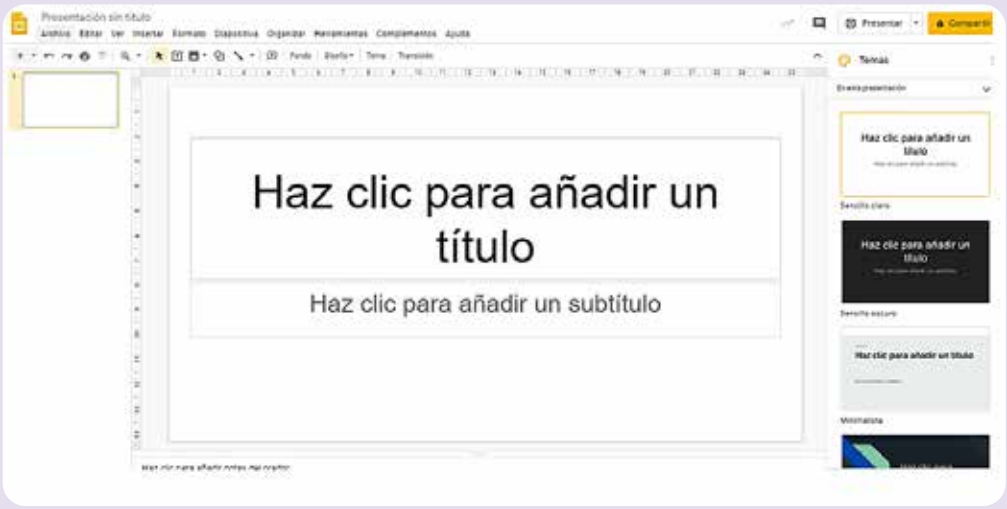
1. Ingrese al entorno principal de su correo Gmail. Luego, en la parte superior derecha de clic a la sección de aplicaciones de Google y seleccione la opción presentaciones.



2. Se abrirá un nuevo entorno, seleccione con un clic una plantilla en blanco o una plantilla predeterminada de su preferencia.

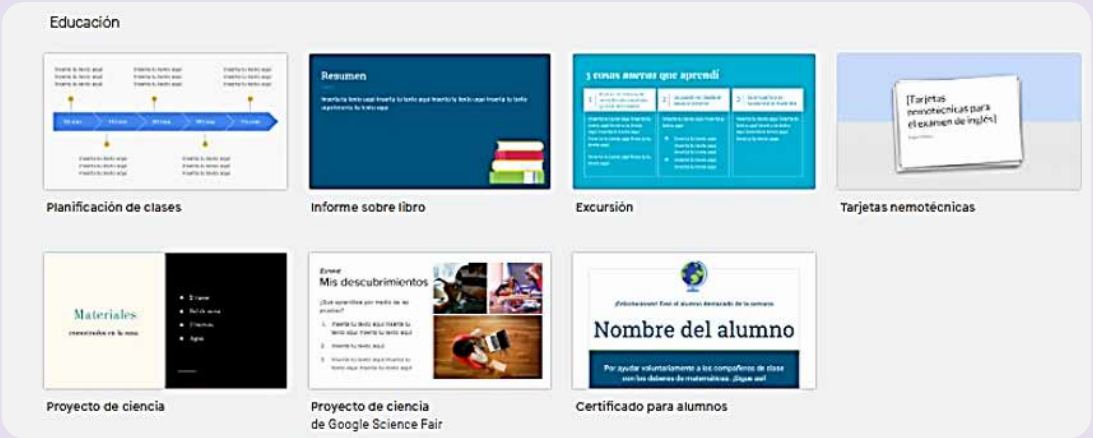


3. Al dar en una plantilla en blanco aparecerá una diapositiva lista para que usted pueda realizar su presentación, recuerde que la incorporación es similar al trabajo en un PowerPoint. Finalmente, de acuerdo a su creatividad puede crear su presentación.

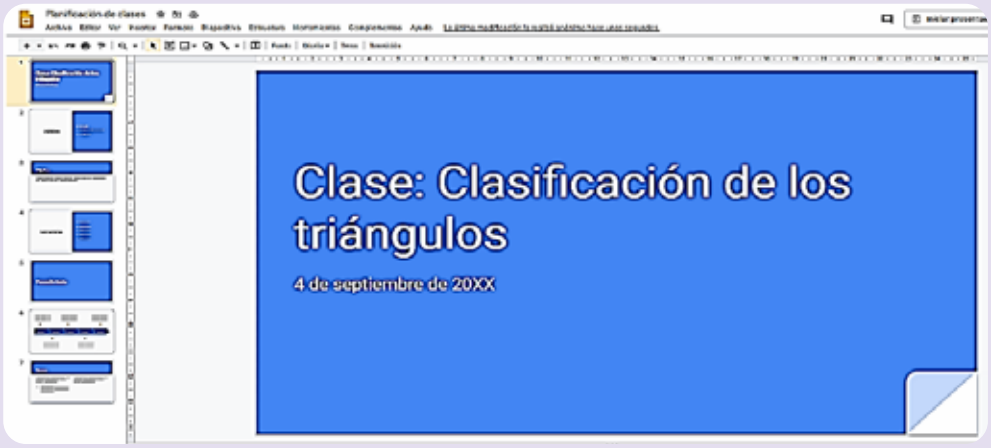


Plantillas de Google

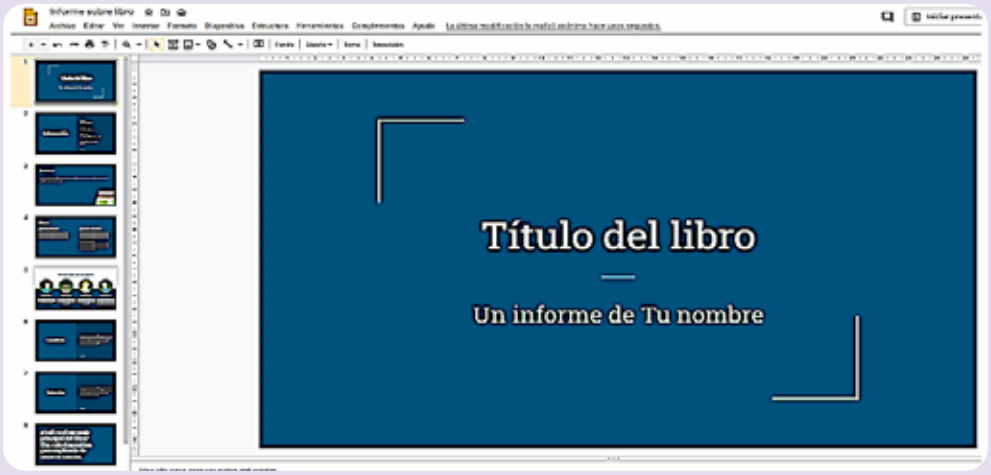
Google presentaciones ofrece una colección de plantillas, algunas útiles para el uso personal o laboral otras para gestión de proyectos. A continuación, le mostraremos algunas plantillas correspondientes a la sección Educación, de esa manera podrán explorar, conocer y seleccionar la adecuada para su presentación:



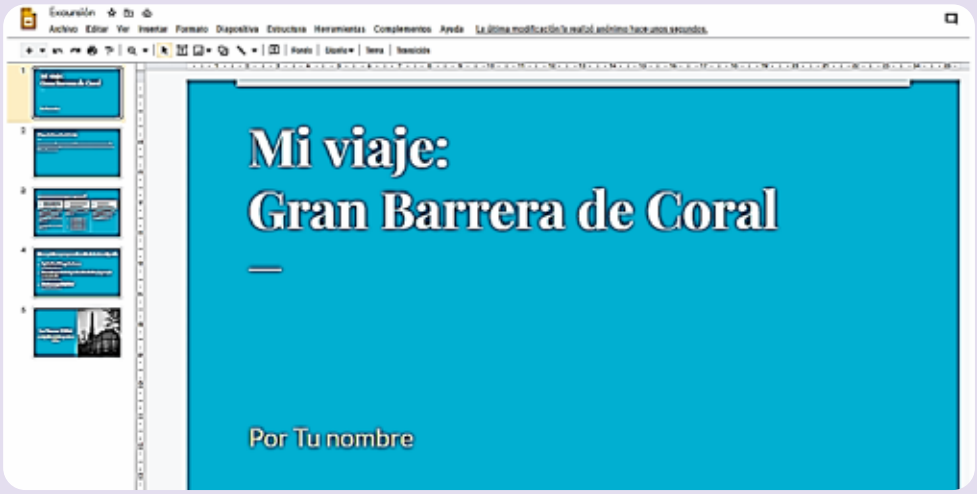
Planificación de clases



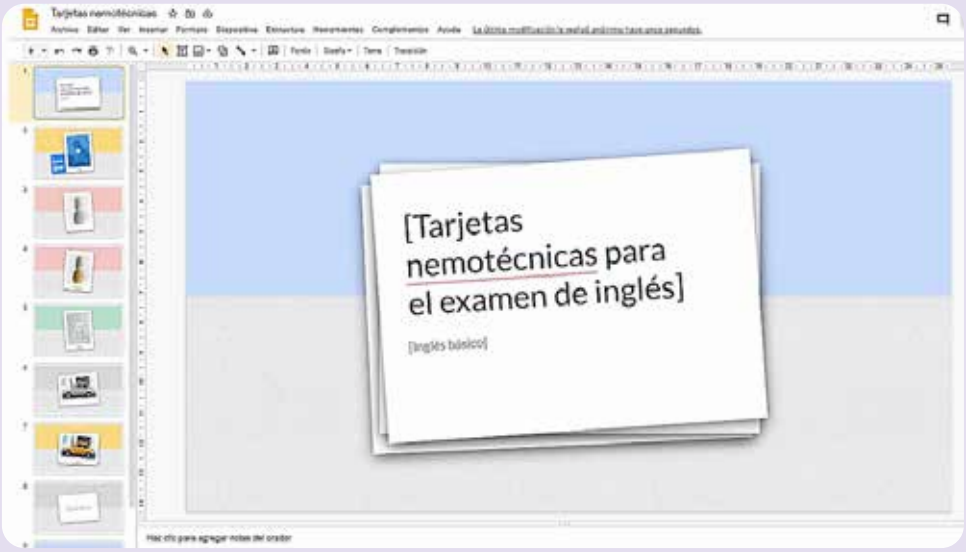
Informe sobre libro



Excursión



Tarjetas nemotécnicas



Certificado para alumnas y alumnos

Planificación de las presentaciones

Para lograr una presentación exitosa, es importante que elabore una planificación (bosquejo) para; sus ideas, diseño y presentación. Aquí detallamos cada punto:

a. Ideas; síntesis del tema con profundidad en su investigación, sus ideas deben reflejar nuevos aportes (datos nuevos), y respetar el citado correcto de la información.

b. Diseño; se sugiere realizar una oportuna selección de textos e imágenes, con armonía y sin contenido que genere distracciones.

c. Presentación; tenga en cuenta el público objetivo que atenderá al elaborar su presentación.

Adicional de lo mencionado le aconsejamos:

- Usar su producción audiovisual para brindar información relevante.
- Corregir errores gramaticales o de contenido.

- No saturar su slide.
- No utilice letras claras sobre un diseño claro, los colores deben ser opuestos(diseño-letras).
- Evite en lo posible los fondos muy llamativos.
- Evite el uso de colores brillantes en la combinación de su presentación.
- Seleccione letras fáciles de leer, sin rabos y curvaturas (Arial, Tahoma, Verdana, entre otras).
- Limite el uso de letras mayúsculas solo para los títulos, ya que son más difíciles de leer y da la impresión que usted grita.

Finalmente, como docente debe conocer las características de las y los estudiantes, tales como: Conocimientos previos, nivel de comprensión de lenguajes y códigos, capacidades para fijar y mantener la atención y seguir instrucciones verbales y no verbales, interés y dificultades con respecto al curso; condiciones socioeconómicas que pueden afectar en su estudio en el aula o fuera de ella, entre otras.

En esta sección usted ha logrado comprender como debe ser la estructura general y las características físicas y didácticas que tendrá el material, así como la forma y circunstancias en que será usado durante el proceso de aprendizaje.

3.2.2 Creación de una presentación para un video educativo

a. Sugerencias pedagógicas para una adecuada elaboración de presentaciones con fines educativos

Considere realizar reajustes y para obtener su producto final, toda la información procesada y registrada en la etapa final de su presentación le permite constatar si el material funciona y cumple sus objetivos. Así podemos introducir los reajustes necesarios al prototipo y continuar con la producción final. Es importante que usted como docente utilice su criterio pedagógico para medir la calidad de su recurso educativo. La mayoría de docentes tienen una gran interrogante ¿Por qué se debe validar el Material Educativo?, pues para garantizar que los objetivos planteados en la elaboración de los recursos educativos cumplan su función, es importante realizar una evaluación de dichos recursos, es decir, se requiere validar la elaboración del producto desde su mirada pedagógica. Durante el proceso de formación docente, se necesita un manejo básico de los lenguajes y las potencialidades de los medios visuales; se refuerza además la habilidad de las y los maestros para seleccionar el medio más apropiado de acuerdo con los procesos de enseñanza-aprendizaje, en los que se deben identificar las afinidades de las y los estudiantes con los diferentes medios. Lo señalado le permite a la y el docente dirigirse específicamente a los aprendizajes individuales y orientar sus prácticas mediante el uso de los medios más apropiados, con el fin de potenciar y motivar el aprendizaje en los las y los estudiantes.

Cuando un docente está con su grupo, debe trabajar con metodologías activas y no concentrarse únicamente en una labor conceptual; en la acción, el docente es un movilizador de procesos y debe buscar recursos y apoyos variados, de forma que se vuelvan dinámicos los procesos de aprendizaje; es en ese quehacer donde se generan nuevas inquietudes.

b. Consideraciones en la grabación de las presentaciones para un video educativo

La preparación de un material

multimedia requiere considerar algunos aspectos del entorno físico en donde grabaremos el video y factores técnicos.

Sobre el entorno físico:

- Realizar la grabación en un lugar donde haya el menor ruido externo y sin interrupciones.
- Mantener una adecuada iluminación.
- Adoptar una postura adecuada frente a la computadora.
- Utilizar una vestimenta adecuada.

Factores técnicos:

- Comprobar el correcto funcionamiento del software con el que se grabará el video.
- Probar el audio y video de la computadora.
- Cerrar todas las páginas innecesarias para la grabación de video. Esto incluye aplicaciones o redes sociales que emitan sonidos al recibir mensajes.

Es importante evitar agregar efectos o sonidos en el video que se comporten como un agente distractor. De contener audio, es necesario verificar el volumen del video para lograr una clara emisión. En cuanto a las imágenes, use solo imágenes referentes al tema que no sobrecarguen la vista de la y el alumno.

3.2.3 Creación de una video-sesión con Screencast

Screencast, es una herramienta disponible de Internet para la grabación de videos desde un computador. Su versión gratuita permite de manera versátil realizar grabaciones de pantalla que posteriormente pueden ser descargadas e incorporadas a otras plataformas como YouTube. Veamos su instalación y uso.

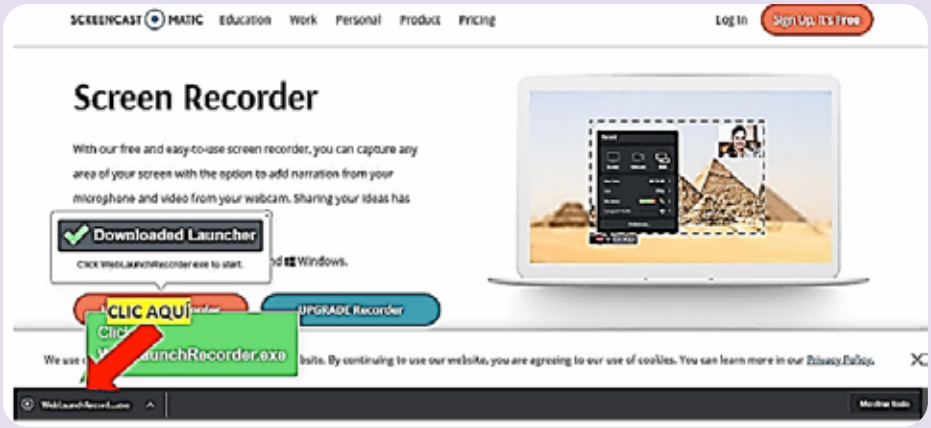
Ingresar al siguiente enlace: https://screencast-o-matic.com/screen-recorder

Aparecerá la siguiente ventana:

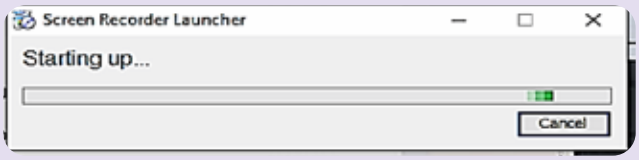
1.

2. En esta ventana debe dar clic en **LAUNCH FREE RECORDER**

3. Ahora clic en **WEBLAUNCH RECORDER.EXE**



4. Aparecerá esta ventana debe dar clic en **LAUNCH FREE RECORDER**



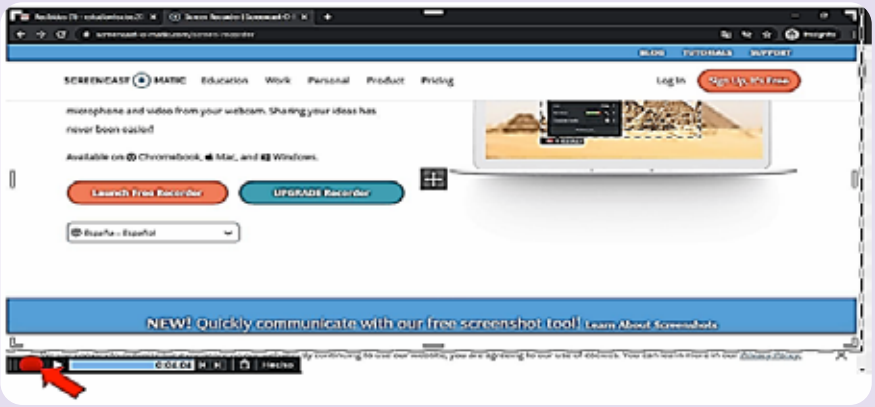
5. El entorno ya se encuentra listo para grabar, aparecerá una nueva ventana con rangos de selección. Estos rangos enmarcan la sección que se desea grabar de la pantalla y es ajustable (observa las flechas rojas)

6. Es importante verificar el recuadro llamado **GRABAR**.

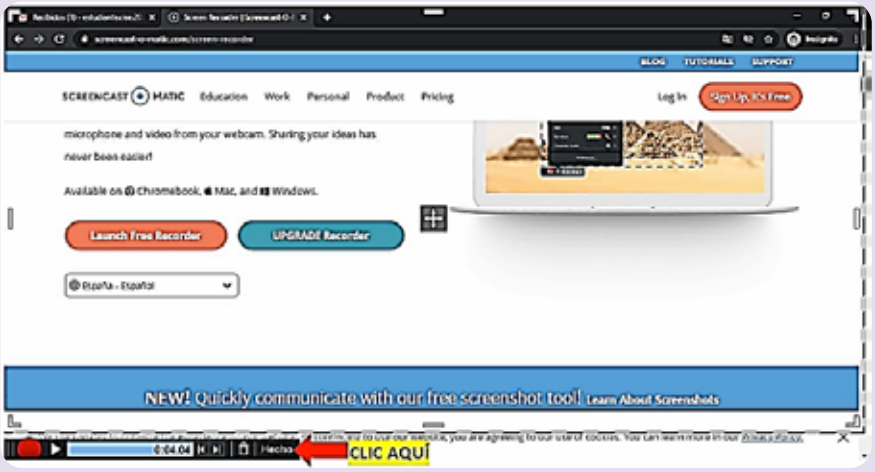
Lo primero que debemos determinares si solo deseamos proyectar la pantalla, o nuestra imagen a través de la cámara web o incluso podríamos seleccionar proyectar la pantalla y además que se visualice nuestra imagen, ello con la opción ambos.

En Narración debemos seleccionar la opción REALTEK HIGH DEFINIT, así no tendremos dificultades al momento de la narración. La opción de preferencias nos presenta herramientas más avanzadas de configuración que podríamos personalizar

7. Para iniciar la grabación debemos verificar los pasos anteriores, tener establecido el margen de grabación de pantalla y solo dar un clic en el botón rojo de la parte inferior izquierda.

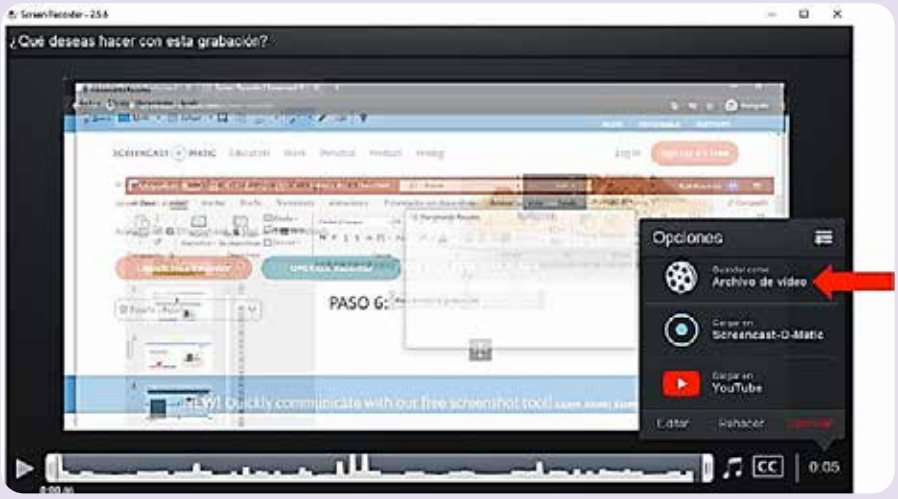


8. Podríamos pausar la grabación y retomarla en caso sea necesario Al dar clic en la palabra **HECHO**, procederemos a guardar la grabación.



9. Se sugiere guardar la grabación en el escritorio y posteriormente destinarla al espacio de su selección. De clic en GUARDAR/CARGAR.

10. Luego de clic en GUARDAR COMO ARCHIVO DE VIDEO.



11. Finalmente, el archivo se guardará como MP4 y usted tiene la opción de colocar un nombre a su grabación, como también indicar al sistema en que espacio de su computadora guardará el archivo (se sugiere sea en el escritorio). Finalmente de clic en publicar.

12. Cuando su archivo se encuentre listo, solo de clic en hecho y ubique el archivo con el nombre elegido en el espacio seleccionado.

3.2.4 Subir un video a su canal en YouTube

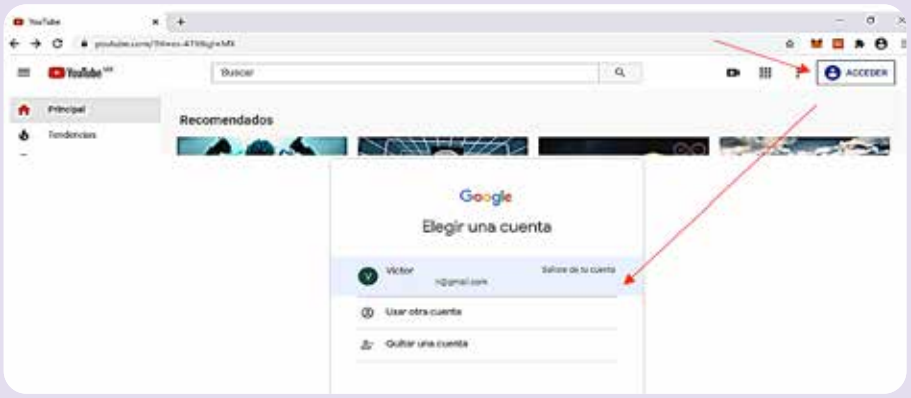
La actual cultura digital tiene entre sus principales características el auge de la comunicación mediante videos, existiendo gran diversidad de plataformas y herramientas que permiten su creación, edición, etc.

YouTube es una plataforma para compartir videos y es la más usada entre los países de habla hispana (Newberry y Adame, 2019). Veremos los pasos para agregar un video de nuestra autoría a esta plataforma.

> Para subir videos a YouTube, debes contar con una cuenta en Gmail y tener en tu computadora el video que deseas subir.

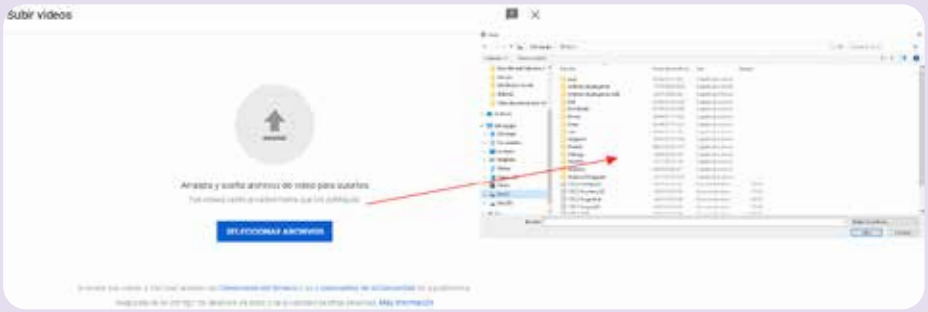
Pasos para agregar un video a YouTube.

1. Ingresa a https://www.youtube.com/, luego **Acceder**. Ingresa con tu cuenta de **Gmail**.

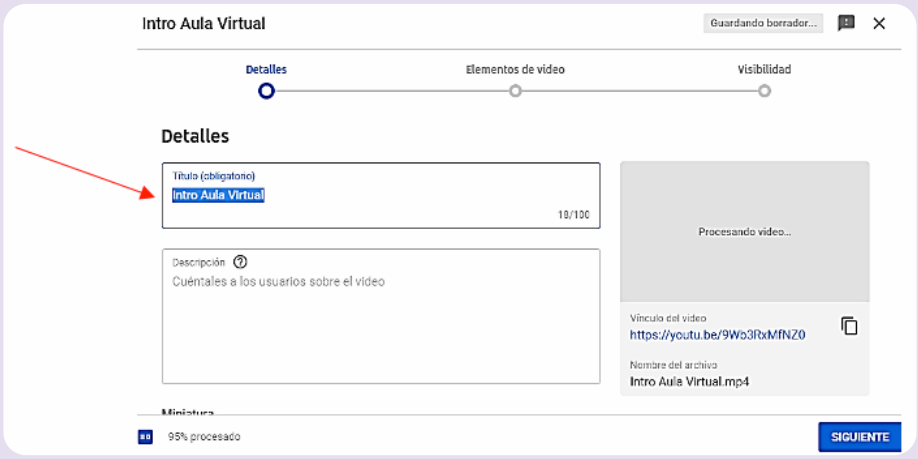


2. En la esquina superior derecha, haz clic en **CREAR**, luego, **Subir video**.

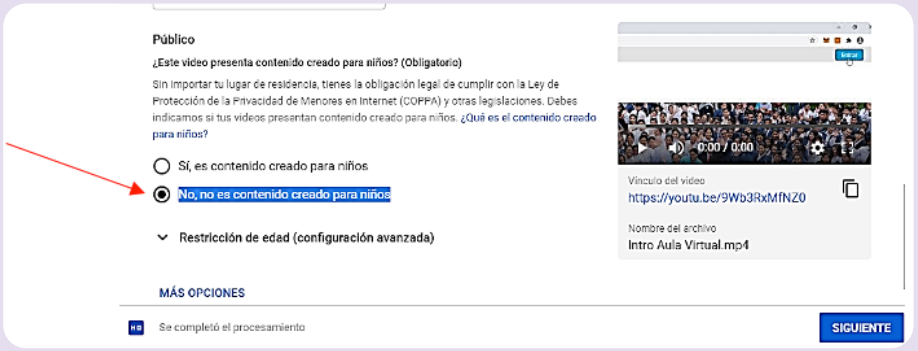
3. Selecciona el video que deseas subir (el video empezará a subir mientras llena la información básica).



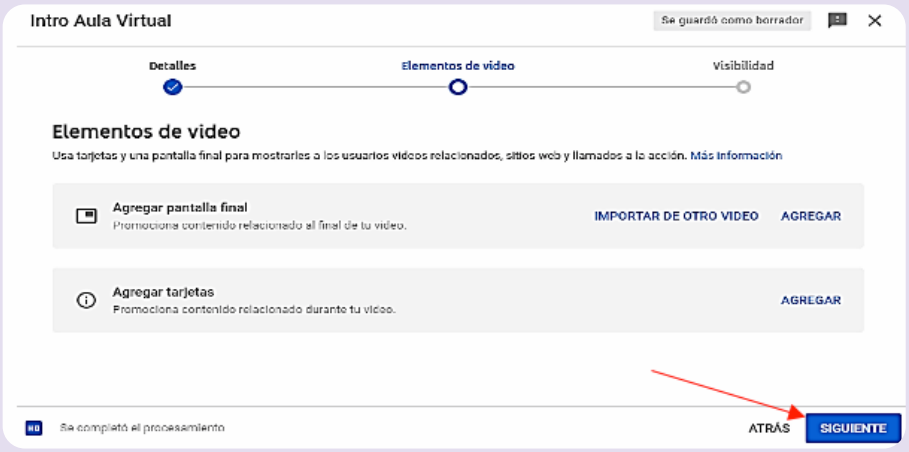
4. Coloca el título y la descripción con que quieres que vean tu video.



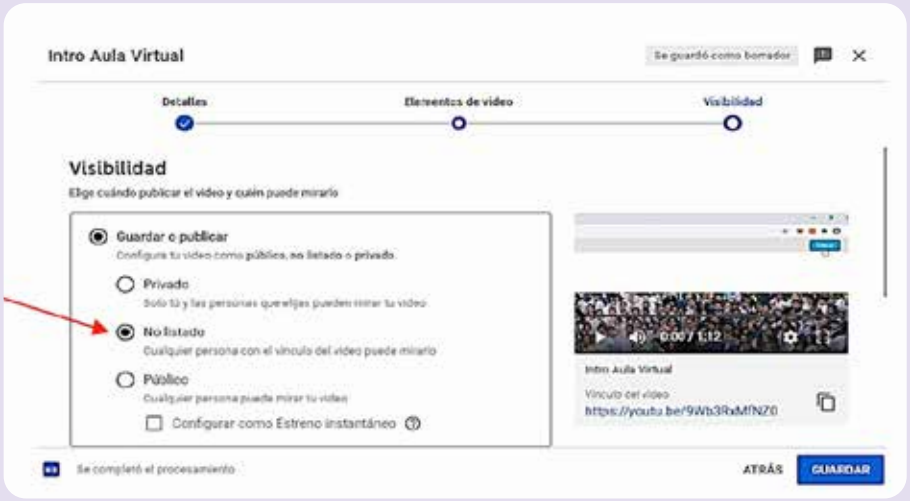
5. Selecciona el tipo de público al que está dirigido.



6. En elementos del video, solo presionar **SIGUIENTE**.

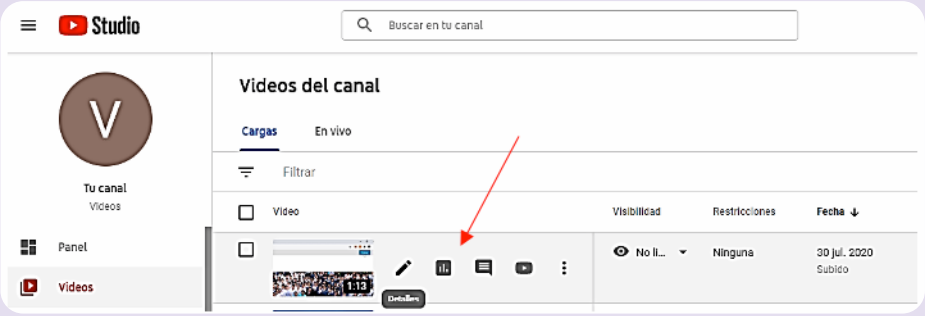


7. En **VISIBILIDAD**, selecciona No listado. Con esto, solo quienes posean el enlace podrán ver tu video. Luego, **GUARDAR**.



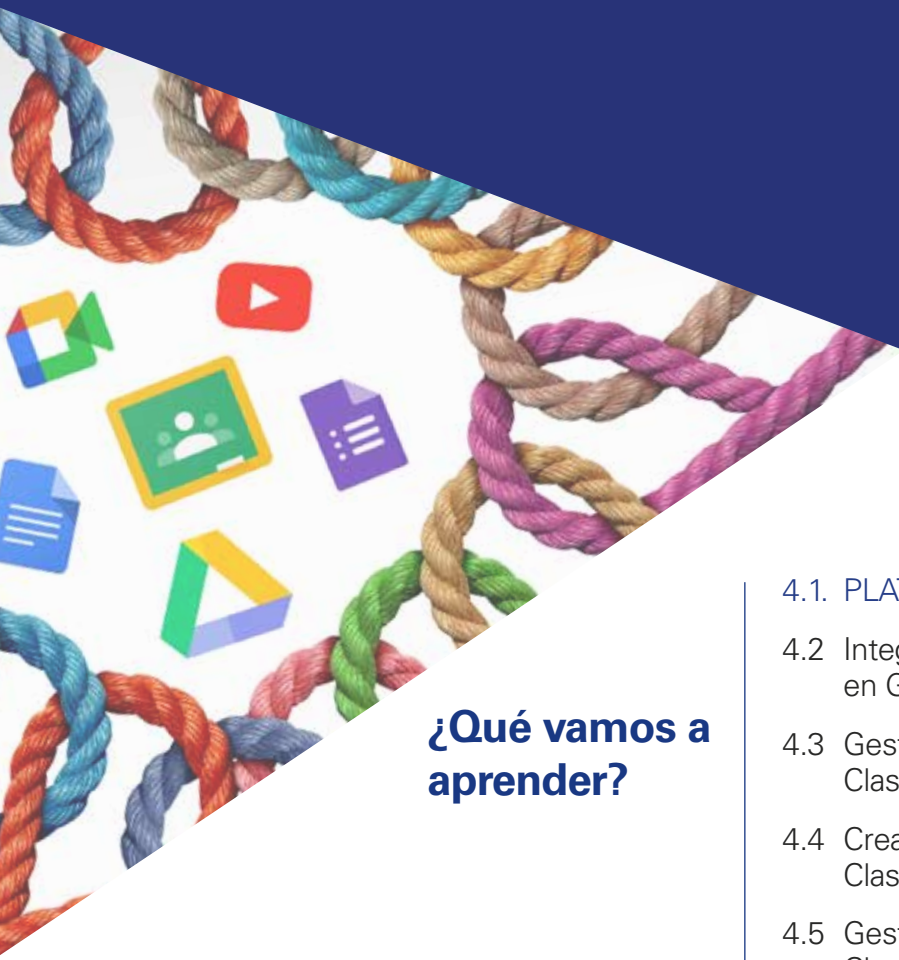
8. Si tu video aún está cargando, te pedirá que esperes unos minutos. Luego, verás un anuncio que ya está listo.

9. Puedes copiar el enlace y compartirlo por el medio que deseas. Si luego deseas modificar el punto 4 y 5, selecciona el icono del Lápiz en tu panel de control.



Unidad **4**

GESTIÓN DE APRENDIZAJES VIRTUALES



¿Qué vamos a aprender?

4.1. PLATAFORMAS DE E-LEARNING

4.2 Integración de recursos pedagógicos en Google Classroom

4.3 Gestión de trabajos en Google Classroom

4.4 Creación de evaluaciones en Google Classroom.

4.5 Gestión del aula de Google Classroom: Invitar a alumnas y alumnos y gestión de avances.

4.6 Integración de Google Meet para video conferencias

4.1 Las plataformas de eLearning

Las plataformas de eLearning son sistemas integrados de herramientas y servicios para la teleformación que permiten diseñar, desarrollar, publicar, gestionar y evaluar cursos y otras actividades de aprendizaje accesibles a través de redes digitales; facilitan la comunicación y colaboración en procesos de aprendizajes de docentes con estudiantes. Reciben variadas definiciones, aunque los nombres más frecuentes son: LMS (Learning Management Systems), plataformas de teleformación, sistemas integrados, sistemas de gestión del aprendizaje, herramientas para la gestión y distribución de cursos a través de Internet, etc. Una plataforma:

- Posibilita el acceso remoto tanto a docentes como a estudiantes a través de un navegador, en cualquier momento desde cualquier lugar con conexión a Internet o a otras redes.
- Utiliza un navegador. Permite a los usuarios acceder a la información a través de navegadores estándar como Chrome, Edge, Internet Explorer, Mozilla Firefox, utilizando el protocolo de comunicación http.
- Multiplataforma. La mayoría de herramientas son multiplataforma ya que utilizan estándares que pueden ser visualizados en cualquier ordenador, Mac, PC, Unix, etc. El acceso es independiente del dispositivo de cada usuario. Es decir, utilizan estándares de manera que la información puede ser visualizada y tratada en las mismas condiciones, con las mismas funciones y con el mismo aspecto en cualquier dispositivo.
- Tiene estructura servidor/cliente. Es decir, permite retirar y depositar información.
- El acceso es restringido y selectivo. Tanto docentes como estudiantes deben disponer de nombre de usuario y una contraseña para acceder a los cursos. Admitido el acceso, previa identificación, la información y los servicios que recibe cada usuario dependen de su perfil.
- Permite al usuario acceder a recursos y a cualquier información disponible en Internet; bien a través de enlaces y las herramientas de navegación que le proporciona el navegador en Internet, o del propio entorno de la plataforma.
- Permite establecer diferentes niveles de usuarios con distintos privilegios de acceso. Debe contemplar al menos:
  - El administrador, que se encarga del mantenimiento y de administrar espacios, claves y privilegios;
  - El coordinador o responsable de curso, es la o el profesor que diseña, y se responsabiliza del desarrollo del curso, de la coordinación docente y organizativa del curso en la plataforma;
  - Docentes tutores, encargados de la atención de las y los alumnos.

Una plataforma de e-learning integrada permite la creación y gestión de cursos completos a través de la Web sin que sea necesario conocimientos profundos de programación o de diseño gráfico. En ella, el acceso al material didáctico (textos, gráficos o incluso vídeos con información publicada por la o el profesor) combina diferentes opciones de interacción y retroalimentación, tales como videoconferencia,

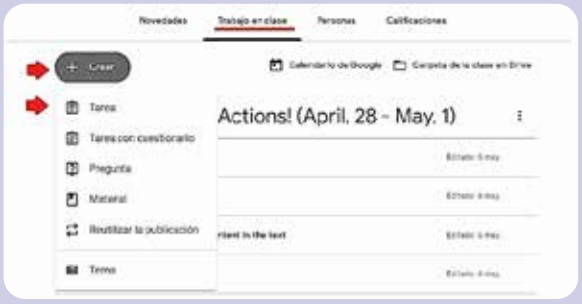
correo electrónico, foros de discusión, chats, evaluaciones en línea, etc. Además, las y los estudiantes pueden acceder a mayor cantidad de información a través de los múltiples recursos disponibles en Internet como: bases de datos on-line o bibliográficas; sistemas de información orientados al objeto; libros electrónicos, recursos de vídeo, audio, videoclips; publicaciones electrónicas; centros de interés, enciclopedias. También integran los diferentes módulos para la organización de cursos, calendario, materiales digitales, gestión de actividades, seguimiento del estudiante y evaluación del aprendizaje.

4.2 Integración de recursos pedagógicos en Google Classroom

Como hemos visto, Google Classroom es un servicio integrado en la nube de Google, lo que permite agregar a nuestras aulas virtuales recursos que mejoren el proceso de enseñanza a nuestras y nuestros estudiantes. A continuación, veremos cómo integrar recurso que favorezca nuestra actividad educativa.

a.Tareas en Google Classroom

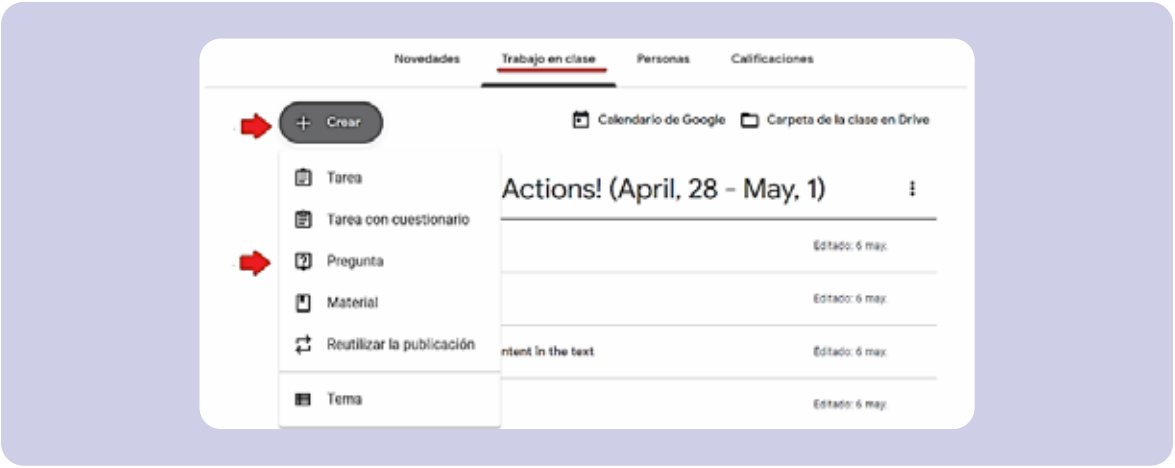
Mediante la opción de **Trabajo en Clase**, podremos crear una **Tarea**, la cual puede resultar como una buena herramienta para crear actividades calificadas o simples ejercicios. Para crear una **Tarea**, ingresamos a Trabajo en clase, luego **Crear**, y finalmente **Tarea**.



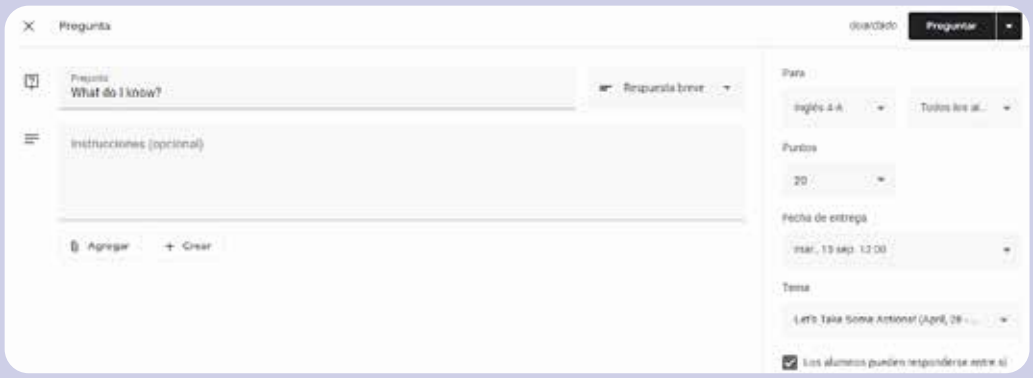
Veremos la siguiente pantalla. En ella debemos registrar los campos solicitados como el título de la actividad, las instrucciones que debe seguir la y el alumno. En el lado derecho, debemos seleccionar para el aula que se asigna la tarea, la puntuación máxima, fecha y hora límite de entrega y tema específico en el que se encontrará la actividad.

b. Preguntas en Google Classroom

Es posible publicar preguntas de opción múltiple o de respuesta corta. Luego de publicar una, puedes ver el número de alumnas y alumnos que han respondido. (Google, 2020).



Veremos la siguiente pantalla. En ella debemos registrar los campos solicitados como la pregunta que plantearemos a las y los alumnos, las instrucciones (opcional) que debe seguir la y el alumno. En el lado derecho, debemos seleccionar para el aula que se asigna la tarea, la puntuación máxima, fecha y hora límite de respuesta.

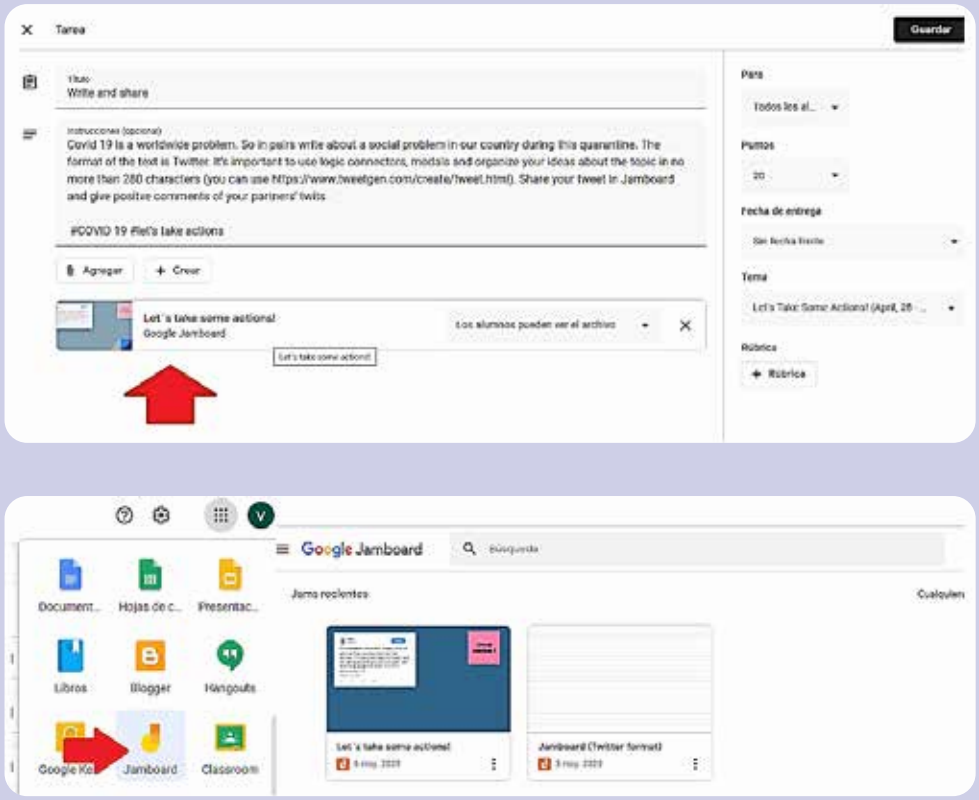


Antes de iniciar con la programación de tus actividades en Google Classroom, es importante contar con toda la información necesaria y recursos disponibles. Esto te permitirá una rápida implementación.

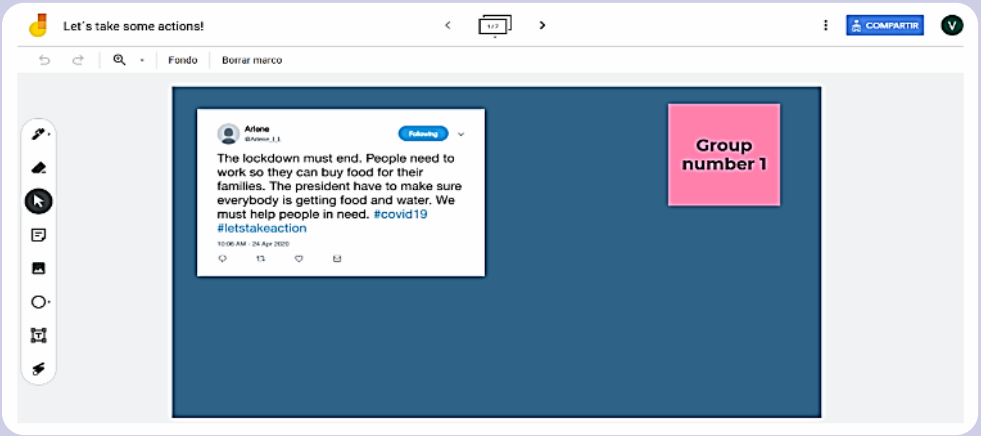
c. Integración de recursos desde Google Drive

Siguiendo los pasos anteriores en la creación de una Tarea, podemos agregar algún recurso propio de la Suite de Google. En la parte inferior debemos seleccionar Agregar, y luego Google Drive. (De esta misma manera, podemos anexar un vínculo a una página Web, adjuntar un archivo o un video de YouTube.

Como ejemplo, puedes crear una pizarra Jamboard, a la cual como docente puedes acceder mediante tu correo Gmail. Previamente, crea un archivo en este recurso y luego, lo vinculas siguiendo el paso antes mencionado.



Jamboard aparecerá integrado de esta manera en la Tarea de Google Classroom:

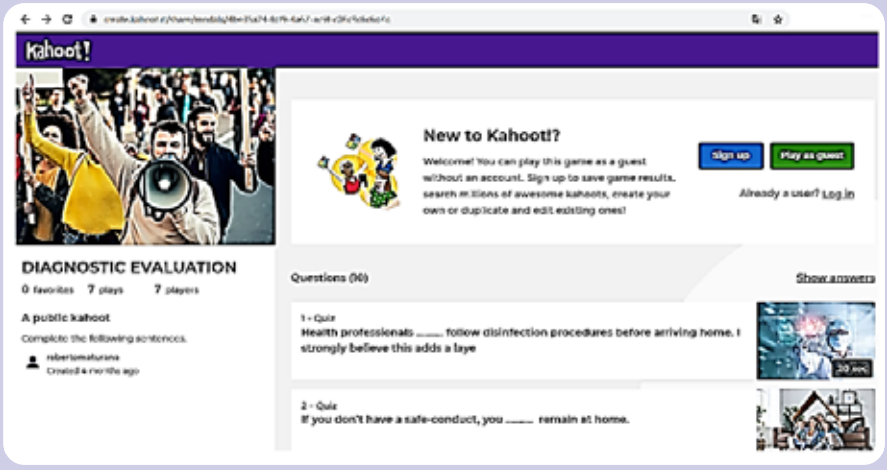


Para conocer otras herramientas que favorezcan su actividad en aulas virtuales, le sugerimos visitas Google for Education https://edu.google.com/intl/es-419/latest-news/distance-learning/?modal_active=none

d. Integración de recursos externos a Google

Siguiendo los pasos anteriores en la creación de una Tarea, puedes agregar recursos que no sean de la Suite de Google. Esta incorporación es posible mediante la integración del enlace del recurso. En la parte inferior selecciona Vínculo y coloca el enlace al recurso que deseamos integrar.

integración del recurso "Kahoot!" en la tarea:

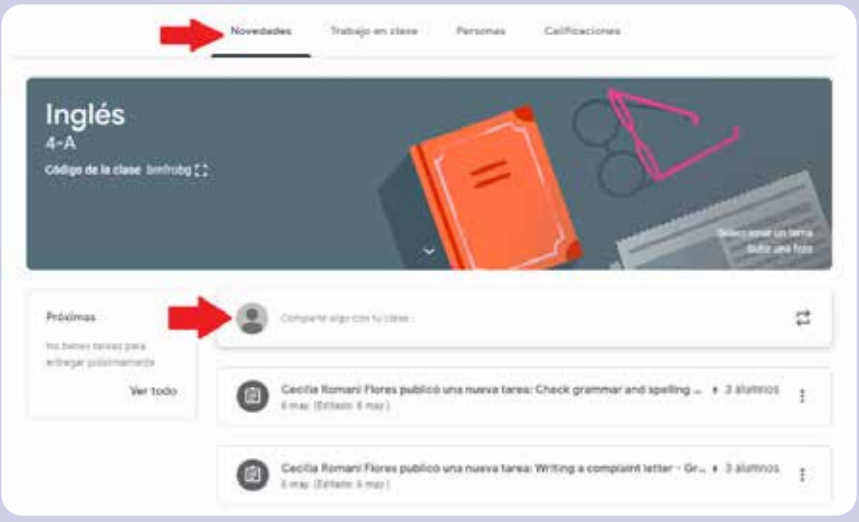


4.3 Gestión de trabajos en Google Classroom

La gestión de los contenidos en Google Classroom es uno de los beneficios de esta plataforma. Podemos generar avisos para la clase mediante la sección Novedades (o también llamado Tablón) y también lograr una distribución de información acorde a las actividades y contenidos mediante Temas, los cuales brindan una mejor visión a la y el estudiante.

a. Novedades

Es la primera vista de Google Classroom tanto para las y los profesores como para las y los alumnos. En esta sección, podemos publicar anuncios para todos los participantes y funciona como un gran muro de avisos. En ella, podemos realizar recordatorios a las y los alumnos, compartir alguna información adicional sobre un tema, etc. Para realizar una publicación, debemos estar en la sección Novedades y luego, debajo del banner del curso, encontraremos un cuadro de texto donde podremos redactar nuestro aviso.



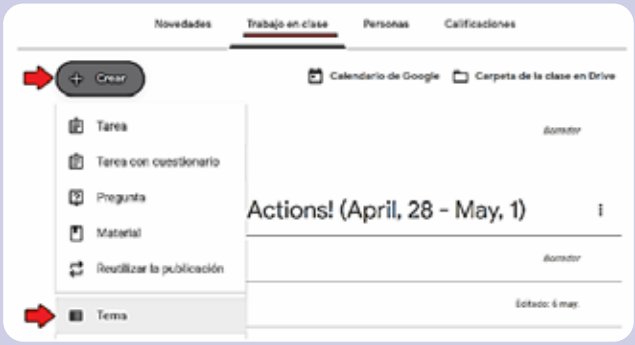
La sección Novedades también notificará a los participantes cuando la o el profesor ha realizado una publicación de alguna nueva actividad.

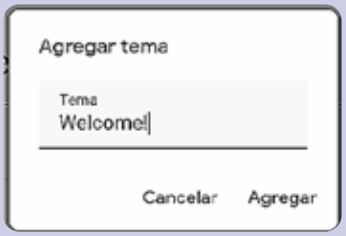
b. Agregar un Tema

Los Temas permiten crear separaciones entre los contenidos que la o el profesor va ingresando, los cuales pueden ser denominados, por ejemplo: Unidad 1, Bienvenida, Módulo 2, etc.

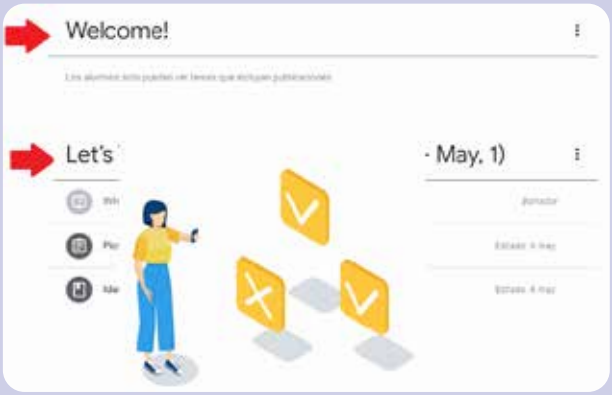
En la vista principal de nuestro Google Classroom como docente, elegimos la opción **Trabajo de clase**, seleccionamos **Crear** y luego **Tema**.

Agregamos el nombre que llevará este tema.





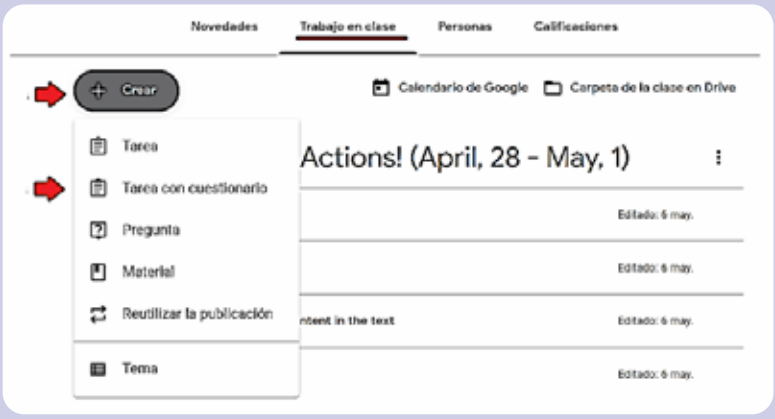
Creados los temas, podemos ubicarlo en el lugar que deseamos, agregarle actividades, etc. Podemos ver más opciones al darle clic en :



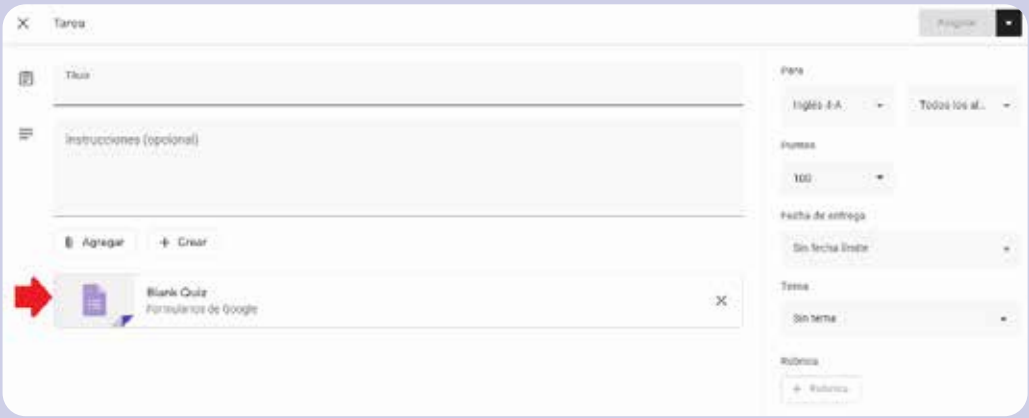
4.4 Creación de evaluaciones en Google Classroom

El aula en Google Classroom permite realizar evaluaciones mediante la presentación de productos, los cuales pueden ser corregidos de una manera muy práctica. Veamos la programación de estas actividades:

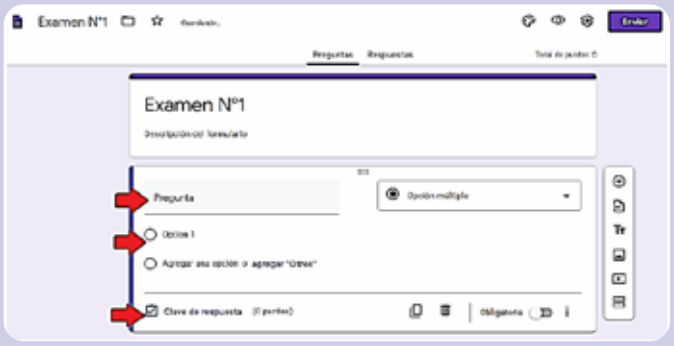
Dentro de **Google Classroom**, nos dirigimos a la sección **Trabajo en Clase**, luego seleccionamos **+ Crear** y **Tarea con cuestionario**.



Veremos la siguiente pantalla. En ella debemos registrar los campos solicitados como el título de la actividad, las instrucciones que deben seguir las y los estudiantes. En el lado derecho, debemos seleccionar para el aula que se asigna la tarea, la puntuación máxima, fecha y hora límite de entrega y tema específico en el que se encontrará la actividad. Adicionalmente, tendremos la opción de incorporar un Formulario de Google, en el cual se puede preparar una evaluación.



Permite programar fácilmente un examen con opciones de respuesta. Al colocar la clave de respuesta en cada pregunta, el formulario realizará una corrección automática. En caso sea una evaluación subjetiva, será necesario una revisión individual.



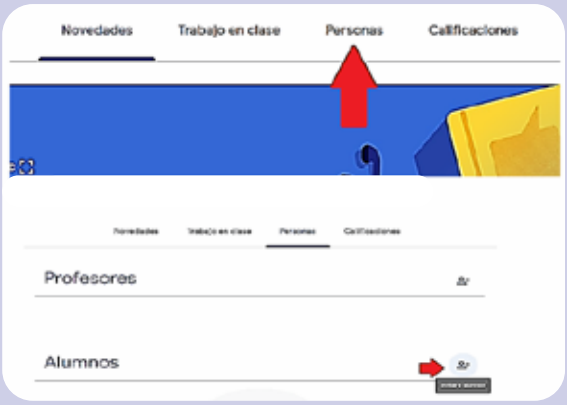
Información solicitada.

4.5 Gestión del aula de Google Classroom: Invitar alumnas y alumnos y gestión de avances

Invitar a alumnas y alumnos

Google Classroom permite la integración de las y los participantes de manera rápida y versátil. Veamos como agregar a nuestras y nuestros estudiantes en pocos pasos.

1. Desde nuestra cuenta de profesora o profesor, ingresamos al curso y seleccionamos en la parte superior la opción **Personas**.
2. En la sección Alumnos, elegimos **invitar alumnos**.



3. Para invitar a las alumnas y alumnos, podemos: compartir el enlace a la clase mediante cualquier canal o enviarles un correo.

   Las y los alumnos con cuenta en Gmail también pueden unirse a la clase desde su correo Gmail. Al seleccionar **Google Classroom** desde su correo, pueden ingresar el código previamente brindado por la o el profesor. Podemos encontrar este código en el banner del curso.

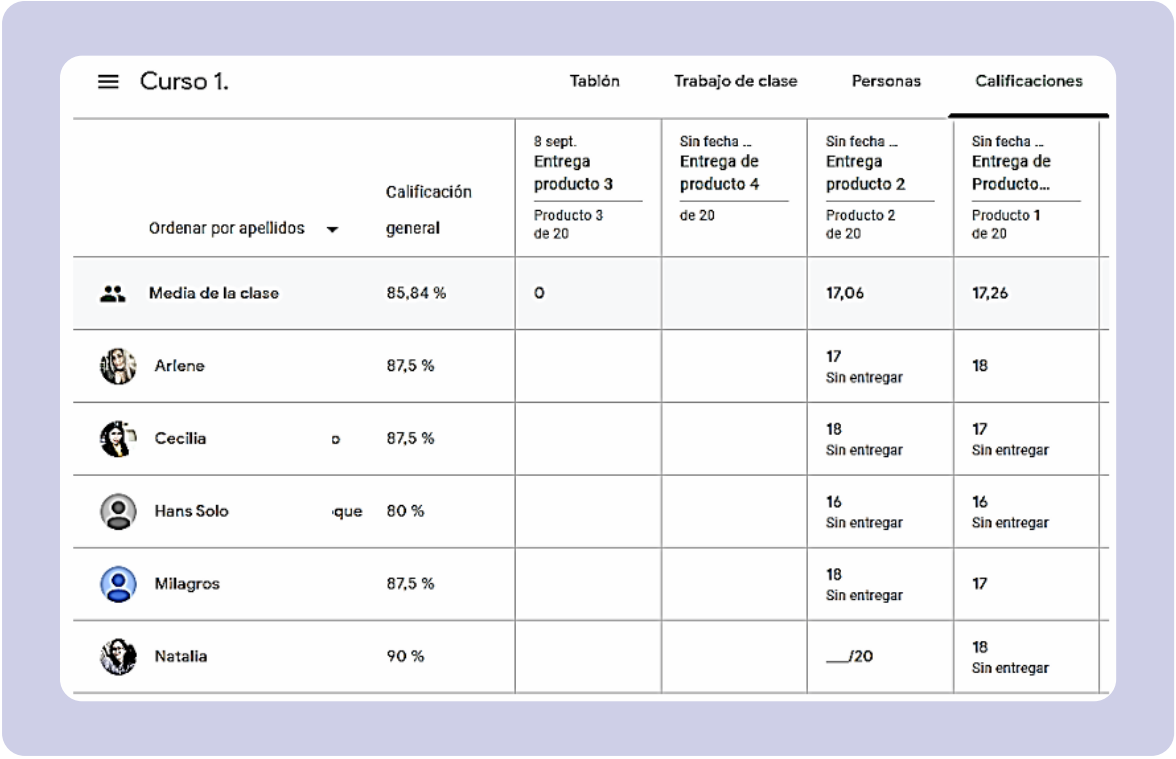
a. Gestión de avances

A medida que inicia la interacción con las y los estudiantes, puedes desde tu cuenta verificar si tus estudiantes han ingresado al curso o no mediante la pestaña de Personas. Si aparece su nombre sin ninguna indicación, significa que la y el alumno ya interactuó con el aula. Si el nombre de la y el alumno figura en gris con una indicación (Invitado), es que aún no ha aceptado la invitación que la o el profesor le ha hecho.

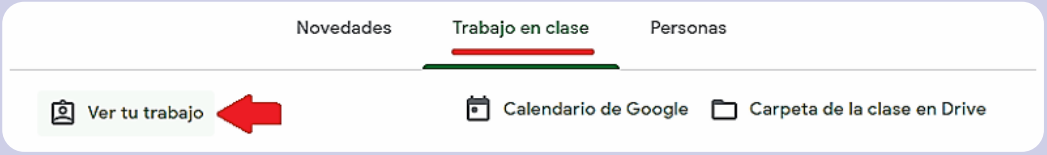
Durante el desarrollo de actividades como tareas, podemos revisar el estado de su presentación en la sección de Personas. Al darle clic sobre su nombre, podremos revisar si ha realizado una entrega en los productos que usted ha generado. Debe considerar los siguientes estados:

- Asignadas (aún no ha presentado el producto, pero se encuentra en fecha)
- Entregadas (cumplió con la entrega a tiempo)
- Sin Entregar (no cumplió con presentar el producto en el periodo indicado)

El seguimiento del estado general de calificaciones de los alumnos lo podemos encontrar en la sección de Calificaciones, donde podremos ver el resumen de las calificaciones entregadas. Ahí podemos colocar las notas, modificarlas y enviarlas.



La o el alumno recibirá un correo con su nota o puede revisarla ingresando a la sección **Trabajo en clase**, sección **Ver tu nota**.

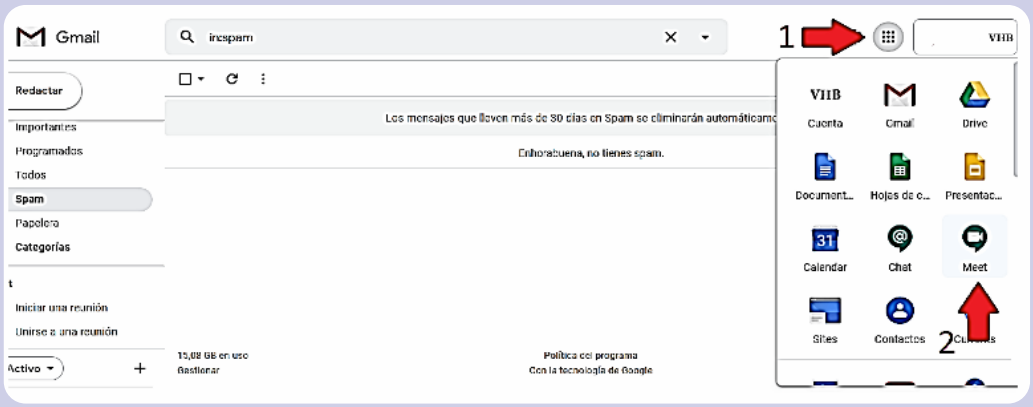


4.6 Integración de Google Meet para video conferencias

Google Meet es un recurso disponible en la Suite de Google orientado a crear espacios sincrónicos de interacción entre sus usuarios. Estos espacios cumplen la función de salas de reuniones, en donde es posible llevar a cabo clases, charlas magistrales y otras actividades. Veamos cómo configurar una reunión mediante este recurso y las nuevas posibilidades dentro de Google Classroom.

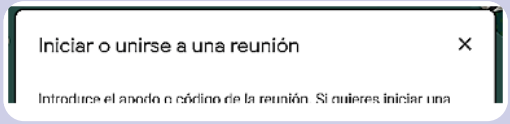
Creación de una reunión en Google Meet desde Gmail

1. Para iniciar una reunión en Google Meet, se sugiere ingresar primero a Gmail. Ingresamos al menú de la parte superior y seleccionamos Google Meet.



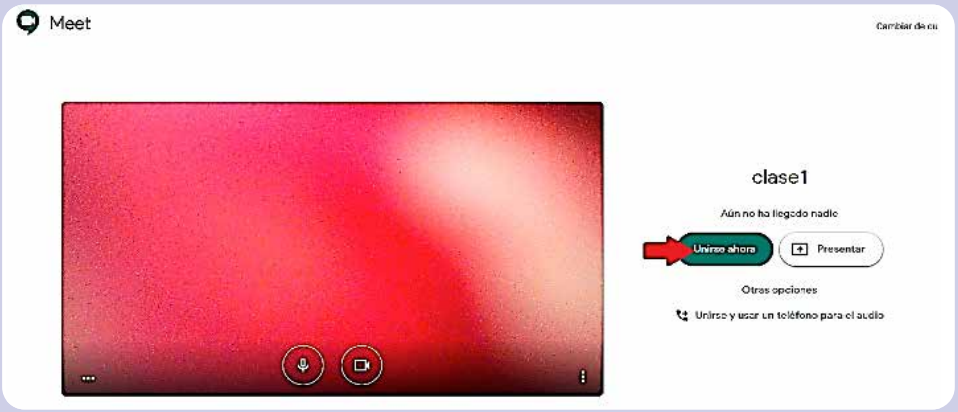
2. Seleccionamos **Iniciar** o **unirse a una reunión**.

3. Luego se mostrará la siguiente ventana. Si deseas unirte a una reunión, introduce el código de la reunión que te debe compartir el organizador.

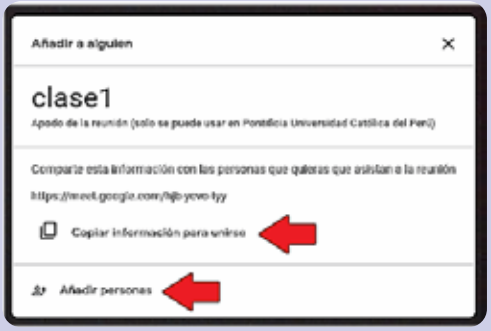


4. Si deseas crear una reunión, coloca el nombre que llevará la sala.

Podrás acceder directamente a la reunión. También, es posible ingresar con una pantalla compartida, la cual puede ser una presentación en Presentaciones de Google u otro material que esté disponible en otra ventana de tu navegador.



5. Al ingresar a la sala, podrá invitar a las y los participantes mediante dos opciones: copiando el enlace y compartirlo mediante cualquier canal o añadiendo un correo electrónico de cualquier proveedor.



Al igual que otros recursos de videoconferencia, Google Meet permite entre sus opciones básicas compartir pantalla, sala de chat y opciones de encendido y apagado de micrófono y cámara.

REFERENCIAS

Avello, R. (2015). La curación de contenidos como nueva tarea docente, Blog Cátedra Unesco de Educación a Distancia. Recuperado de http://blogcued.blogspot.com/2015/01/la-curacion-de-contenidos-como-nueva.html

Area, M; San Nicolás, M.; Fariña, E. (2010). Buenas prácticas de aulas virtuales en la docencia universitaria semipresencial. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, vol. 11, núm. 1. Recuperado en https://www.redalyc.org/pdf/2010/201014897002.pdf

Barberá, E.; Rochera, M. (2008). Los Entornos Virtuales basados en el diseño de materiales autosuficientes y el aprendizaje autodirigido. In C. Coll, César; Monereo (Ed.), Psicología de la educación virtual. Madrid. España: Morata.

Biggs, J. & Tang, C. (2011). Teaching for Quality Learning at University. New York: Open University Press – McGraw-Hill Education

Google Drive (2020). Web oficial. Recuperado de https://support.google.com/drive/answer/2424384?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=es

Google Doc (2020). Web oficial. Recuperado de https://www.google.com/intl/es-419_pe/docs/about/

Google for Education (2020). Web oficial. Recuperado de: https://edu.google.com/?modal_active=none

Google Galería (2020). Web oficial. Recuperado de https://www.google.com/intl/es-419/about/datacenters/gallery/

Google Classroom (2020). Recuperado de https://edu.google.com/intl/es/products/classroom/?modal_active=none

Guevara L; Magaña, E; Picasso, A;(2019) El uso de Google Classroom como apoyo para el docente. Benemérita Escuela Normal Federalizada de Tamaulipas.

Recuperado de http://www.conisen.mx/memorias2019/memorias/5/P717.pdf

Llaullipoma A (2020) Aprendizaje y TIC, Diapositivas del Curso. PAIDEIA 2020-1

Minedu (2019) Cartilla de Planificación Curricular para la Educación Primaria.

Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/cartilla-planificacion-curricular.pdf

Moreno. M. (2020). La innovación educativa en los tiempos del coronavirus, Salutem Scientia Spiritus 2020; 6(1):14-26

Newberry & Adame (2019). 22 Estadísticas de YouTube esenciales para este año. Recuperado de https://blog.hootsuite.com/es/estadisticas-de-youtube/

Patiño. A. (2020). Por una educación a distancia, Revista de Educación y Cultura, Tarea.

Reimers. F y Schleicher. A. (2020). Un marco para guiar una respuesta educativa a la pandemia del 2020 del COVID-19. Recuperado de https://www.oei.es/Ciencia/Noticia/la-oei-difunde-un-informe-de-la-universidad-de-harvard

Scholas Ocurrentes. (2020). I Encuentro virtual mundial de jóvenes . Recuperado de https://youtu.be/DMGIP_0NdKA

Unicef. (2020). Estrategia cada niño aprende. Estrategia de educación de UNICEF 2019-2030, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).

Unicef. (2020). Orientaciones para docentes y recursos digitales para atender a la diversidad en la educación a distancia en el contexto del COVID-19, 30 años Convención de los derechos de la niña, niño y adolescente.

Universidad de Santiago de Chile. (2013). Guía pedagógica para el desarrollo de clases en entornos virtuales, Unidad de Innovación educativa.

PERÚ | Ministerio de Educación | Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana | Unidad de Gestión Educativa Local N° 02

PERÚ | Ministerio de Educación | Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana | Unidad de Gestión Educativa Local N° 04

alternativa
CENTRO DE INVESTIGACIÓN SOCIAL Y EDUCACIÓN POPULAR

Canadá

Manuela Ramos
Una apuesta por la igualdad

unicef
para cada niño

75