

Ambientes Educativos a Distancia para la Mejora de la Enseñanza: Uso de Classroom

Remote Educational Environments for the Improvement of Teaching: Use of Classroom

NADIA KASSANDRA MAY ACOSTA

Universidad Autónoma de Campeche, México

nmayxx@hotmail.com

ROGER MANUEL PATRÓN CORTES

Universidad Autónoma de Campeche, México

roger_patron_cortes@hotmail.com

JOSÉ ALONSO SAHUÍ MALDONADO

Universidad Autónoma de Campeche, México

josesahui@hotmail.com

Resumen

El uso de herramientas tecnológicas entre los estudiantes, es ahora de manera natural y cotidiana, de hecho resultaría extraño que alguno de ellos no tuviera un dispositivo electrónico para su uso.

Muchas veces esto resulta un distractor dentro del aula; es imperativo que los docentes realicen actividades en donde se incluya el uso del celular o de algún otro dispositivo electrónico, para enganchar a los alumnos en tareas relacionadas con su aprendizaje.

El presente documento, muestra el uso de una de las aplicaciones de Google, llamada CLASSROOM, en una experiencia realizada a distancia con un grupo de alumnos. El docente puede preparar sus clases de una forma innovadora y al administrarla está en control de los temas de su asignatura.

El objetivo de compartir esta experiencia, es motivar a los docentes a hacer uso de ella, encontrando las ventajas de esta aplicación, que facilitan las planeaciones de clase, verificar

material que sea significativo en la enseñanza/aprendizaje, descubriendo que podemos los docentes ser aliados de los alumnos en un mundo tecnológico.

Palabras clave: Tecnología, Google, Classroom, Docente, Innovadora.

Abstract

The use of technological tools among students is now natural and an everyday action, as a matter of fact it would be strange that some of them did not have an electronic device.

Many times this is a distractor within the classroom; It is imperative that teachers carry out activities that include the use of cellphones or some other electronic device to engage students in tasks related to their learning.

This document shows the use of one of the Google apps, called CLASSROOM, in a remote experience with a group of students. Teachers can prepare their classes in an innovative way and be in control of the topics of their subject because of the managing.

The objective of sharing this experience is to motivate teachers to make use of it, finding the advantages of this application, facilitating class planning, verifying material that is meaningful in teaching / learning, and finally to discover that teachers can be allies of students in this technological world.

Keywords: Technology, Google, Classroom, Teacher, Innovative.

Fecha Recepción: Febrero 2017

Fecha Aceptación: Julio 2017

INTRODUCCIÓN

El constante cambio del mundo actual necesita transformaciones en varios aspectos, sobre todo, porque el mundo está conectado a través de la tecnología, la cual día a día se va desarrollando de forma que antes no se podía imaginar. Las comunidades virtuales y sus usuarios han incrementado y el uso de las mismas cada vez es más común.

Hoy día podemos encontrar términos muy futuristas y a la vez actuales que las generaciones de mayor edad o no acostumbradas a la tecnología, deben ir comprendiendo, tal es el caso de referirse a “un nuevo concepto: la Web 3.0. Esta nueva versión de Internet se encuentra estrechamente ligada con el concepto de 'Web Semántica', el cual, en líneas generales, busca introducir una serie de lenguajes y procedimientos que puedan interpretar ciertas características del usuario con el objetivo de ofrecer una interfaz más personalizada. Ofrece: Búsquedas inteligentes, evolución de las redes sociales, más rapidez, conectividad a través de más dispositivos, contenido libre, espacios tridimensionales, web Geoespacial, facilidad en la navegación, computación en la nube, vinculación de datos” (esan BUSINESS, 2015); y esta novedad pronto será, también parte de la historia, ya que ahora mismo, se ha empezado a trabajar sobre un nivel más de la Web, la cual está por definirse.

De la mano a estos avances tecnológicos, van evolucionando varios aspectos cotidianos, tal es el caso del ámbito educativo, en donde la tecnología juega un papel importante, aunado a esto nuevos enfoque humanista, ya que al hablar de educación, involucra a seres únicos, un ejemplo es que ahora el alumno es considerado la pieza principal y en base a sus necesidades de aprendizaje son elaborados los programas de unidad de aprendizaje; el docente debe ingeniárselas para lograr que el alumno aprenda de forma significativa, así como las actualizaciones tecnológicas pueden ayudar, también puede representar un distractor en el aula, aparentemente están muy comprometidos con dispositivos tecnológicos a tal grado que los desenfocan de sus deberes, tal es el caso del uso del teléfono celular, la cual puede ser la herramienta perfecta para complementar el estudio de algún alumno o un obstáculo del aprendizaje al ser un fácil distractor para el mismo, “primero debemos analizar que significa y como puede ser medido el compromiso en un salón de clases” (Schlechy, 1994).

El uso del teléfono celular es indispensable para muchos en la vida cotidiana; habrá que tener en cuenta la formación que se ha tenido en relación a este dispositivo, el aprovechamiento que se puede hacer, es cuestión de educación también, es decir, cuando no se tiene la guía correcta, podría representar un distractor para los estudiantes, por otra parte si los alumnos crean buenos hábitos en el uso de ellas y a la vez, los profesores logran crear ambientes de aprendizaje, enfocados en la adaptación del uso de estas tecnologías a sus clases, resultará una herramienta de gran ayuda para la enseñanza/aprendizaje.

Se ha hecho mención del celular, porque es lo que los alumnos tienen más a la mano, sin embargo, lo anterior descrito, también aplica para tabletas o computadoras portables o de escritorio, el manejo de ellas puede servir para dos propósitos, usarlo de manera provechosa “la tecnología permite a los estudiantes a manejar su propio aprendizaje haciéndolos más atractivos” (Olsen, 2015) o utilizarla para pasar el tiempo sin que las actividades que en ellas se hagan, sean productivas. Es aquí en donde interviene la compañía Google, la cual se ha puesto de lado de la educación, presentando opciones de utilidad, “la integración de la tecnología en el salón de clases, muchas veces puede influenciar el compromiso del estudiante” (Arencibia, 2013) y también motivar a los profesores.

PLANTEANDO EL PROBLEMA

Una de las situaciones que los profesores han advertido es que, la mayoría de los alumnos hacen uso de su teléfono celular dentro del salón de clases para diversas ocupaciones pero pocas veces para estudiar, por que no han aprendido como hacerlo, o porque no se les hace atractivo, investigaciones señalan que “han incrementado niveles de logro en resultados de debate en cursos.” (Klisc, McGill, & Hobbs, 2012) , lo cual puede lograrse también con el uso de dispositivos.

La segunda situación es que, ya sea por enfermedad, compromisos externos o alguna otra situación, tanto los profesores como los alumnos se ausentan del salón de clases, representando esto un atraso en la enseñanza/aprendizaje.

Con tantos avances a nivel tecnológico, estas situaciones deben corregirse para que exista movilidad y que una clase esté al alcance de cualquier persona, para ello hay que

documentarse, practicar y llevar a cabo actividades fomentando el uso apropiado de la tecnología.

OBJETIVO

Brindar al profesor información y pasos para utilizar la aplicación de Google: CLASSROOM, motivar el uso del mismo a través de la experiencia de su uso a distancia, facilitando la planeación de clase y generando una opción más de enseñanza-aprendizaje, teniendo la ventaja de mantener al alumno enfocado en el uso de una herramienta común en su vida cotidiana.

DESARROLLO

La fundación de la compañía Google tiene casi 20 años, en un principio fue creado como motor de búsqueda, la cual alcanzó gran éxito, “El teléfono móvil da paso al Smartphone o teléfono móvil inteligente con sus nuevos sistemas operativos y la posibilidad de instalar aplicaciones móviles” (Brazuelo Grund , Gallego Gil, & Cacheiro Gonzáles, 2017) esta es la razón por la que posteriormente esta compañía y sus colaboradores crearon el sistema operativo (S.O.) para celulares llamado Android, teniendo este ánimo de seguir creciendo a la par de la tecnología en el mundo, la compañía también creó el S.O. Chrome, hace ocho años, se enfocó en la educación y surge “Google para la Educación”, mejorando en gran medida, la forma de comunicación entre docentes y alumnos, llevando fuera del aula la interacción e incrementando las habilidades tecnológicas para el docente y el alumno.

En este ámbito, Google ha desarrollado una aplicación, la cual es una herramienta para facilitar la enseñanza y el aprendizaje, esta se llama CLASSROOM, el profesor va creando la estructura de la clase y la organiza adecuando los temas y tiempos de manera propicia para los que en ella intervienen, “La virtualidad en la universidad es hoy la propuesta de educación superior para responder lo más satisfactoriamente posible a los cambios sociales, económicos

y culturales en tiempos latinoamericanos digitales” (Fainholc, 2016), impulsando las habilidades tecnológicas.

Esta herramienta es de gran ayuda para complementar las clases y aún más, es una aplicación que facilita la enseñanza, “trabajando en aulas virtuales, no en solitario sino en una comunidad virtual, de aprendizaje y de práctica” (Wenger & Snyder, 2000), logrando trabajo colaborativo, sobre todo, cuando no se está físicamente en un salón de clases.

A continuación se menciona la metodología para crear una clase en CLASSROOM, con la práctica se facilita su uso y los creadores al actualizarla agilizan los procesos, “se ha hecho posible una nueva forma de educación de carácter no presencial o a distancia, conocido como curso en línea” (Domínguez Castillo & Morcillo Baquedano, 2016)

Primero se identifica la aplicación de Google Classroom, como se muestra en la ilustración 1, como se puede apreciar, es aquella que tiene forma de pizarrón con un contorno amarillo, en el medio hay tres personas, la primera resaltada aparentemente dibujada con un gis, el cual es colocada en el inferior.

Ilustración 1 Ícono de la herramienta de Google apps denominada Classroom



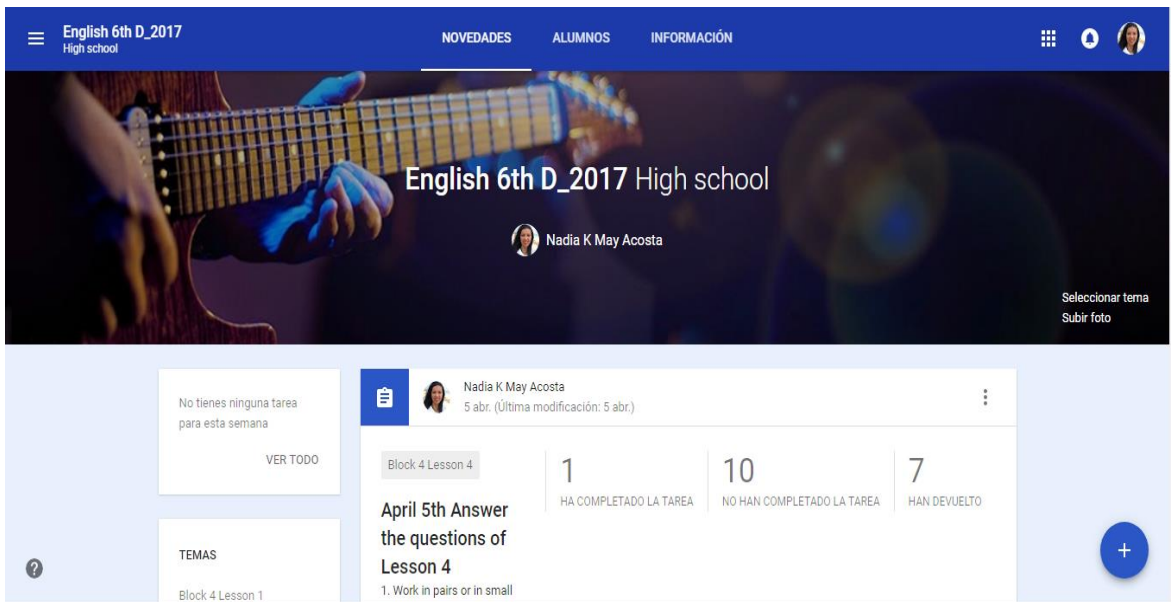
Una vez dentro, se encuentra un símbolo de más (+) , en el cual se crea la clase; si es la primera vez que utiliza la aplicación le muestra un mensaje mencionando que si se utiliza Classroom en un centro educativo con alumnos, su centro de trabajo debe crear la cuenta gratuita, por lo cual, se debe solicitar su validación para que empiece a crear sus clases.

Al crearse la clase, las acciones a realizar son intuitivas y de aspecto amigable que el profesor va desarrollando, buscando ayudar al estudiante a mantenerse atento a lo que se requiere enseñar, el docente va involucrándose y aprendiendo de las cosas o situaciones que llama la atención del alumno; esta cambio en el método de enseñanza va surgiendo de la necesidad

de actualizar los métodos de estudio, intentando cerrar la brecha generacional en el uso de tecnologías, pues está cada día más accesible para todos “La paulatina incorporación de nuevas tecnologías TIC ha facilitado que los alumnos puedan acceder fácilmente a todos los recursos educativos ya sean archivos, apuntes, vídeos, presentaciones o documentos de apoyo multimedia necesarios para el correcto desarrollo de la asignatura desde sus dispositivos de telefonía móvil”. (Artal Sevil & Herrero Bernal, 2017)

Cada Classroom debe adaptarse a los lineamientos de sus centros de trabajo, en caso que los hubieran, puesto que dan guía a los pasos para crear la clase, en relación al Nombre de la clase, Sección y Materia. Una vez terminada esta parte, se puede observar la información presentada en la ilustración 2, en la parte superior a la izquierda, opciones de tema para hacer más atractiva la clase y al centro encontramos, tres pestañas: Novedades, Alumnos, Información, las cuales serán el área de trabajo.

Ilustración 2 Aspecto de Classroom



En la pestaña de novedades encontramos los siguientes elementos:

- Ver todo: Localizado en el área izquierda, utilizado para llevar el control de las tareas asignadas y el cumplimiento de las mismas
- Temas: Esta área es donde el profesor programa las unidades por estudiar y los alumnos visualizan el orden de los mismos, el profesor es quien controla por completo esta área.
- Flujo de Actividades: es la opción para visualizar todas las actividades que se han realizado desde que se crea la clase, incluso las que se han eliminado, para activarla, basta con dar un click, esta es opcional.
- Tablón de Anuncios: Se considera la parte medular de la clase, en donde los alumnos ponen mucha atención para ver el tipo de actividad que el docente señala. El profesor podrá crear diversas actividades, de acuerdo a los objetivos que tenga la clase, para visualizar las opciones, es necesario posicionarse, sin hacer click, sobre el signo de más (+) en la parte inferior derecha, solamente al pasar el mouse podríamos ver las opciones disponibles, para crearla, entonces sí será necesario dar click sobre ella; las opciones disponibles son:
 - Crear anuncio: Será informativa para el alumno, en donde el profesor puede indicar alguna instrucción, los alumnos pueden tener interacción con el docente y con sus compañeros.
 - Crear tarea: como su nombre lo indica, aquí se envía lo que se desea los alumnos realicen, encontramos las opciones para enviar a diversos grupos y alumnos, también se puede filtrar por alumno, es decir, dentro de un mismo grupo, la tarea puede asignarse para unos cuantos, se escribe el título de la tarea, las instrucciones detalladas para la misma, la fecha de entrega y la hora, también se podría enviarla sin fecha límite, y el tema al que pertenece. Una de las opciones novedosas de la creación de tareas es que su publicación puede programarse para cierta fecha, es decir, el docente la puede preparar con anterioridad y especificar en la aplicación la fecha y hora en que quiere que sus alumnos la visualicen. Entre los complementos que se encuentran están adjuntar archivo en caso que el docente quiera que sus alumnos revisen algún documento y trabajar sobre él, también se pueden tomar archivos desde Drive,

da la opción también de que los alumnos trabajen sobre algún video pues Youtube es parte de Google, la última opción presentada es añadir enlace.

- Crear pregunta: Si el profesor desea recibir información sobre una pregunta en específico puede crear las respuestas de dos maneras, que sea respuesta corta o limitar la respuesta a ciertos parámetros al utilizar una selección múltiple.
- Reutilizar publicación: Es de mucha utilidad, ya que en la aplicación Classroom es necesario crear clase por grupo, esta opción permite que al crear los materiales para un grupo, si es de utilidad para algún otro, ese material se reutilice, haciendo más eficiente el tiempo de creación de la clase.

Es de utilidad señalar que en la creación de una tarea, se puede integrar la aplicación que se encuentra en Drive llamada Google Docs por que “una de las cosas más difíciles que los maestros administran en nuestro mundo digital, es el número de documentos digitales que los estudiantes producirán y enviarán a sus maestros. Este recipiente provee una forma de crear un recipiente en donde todos los estudiantes pueden entrar”. (Brumbaugh, Calhoon, Munsallam, Pronovost, & Tucker, 2014), la ventaja de usar Google es que tiene muchas aplicaciones que dan libertad al momento de crear las clases.

En la pestaña alumnos hay ciertas actividades a realizar en caso que se requiera, es el área designada para mostrar:

- Código de la clase: formada por letras y/o números para brindárselo a los alumnos y puedan integrarse a una clase, todo aquel que tenga el código y pertenezca a la institución puede entrar por lo que hay que verificar si el alumno en la clase pertenece a ella.
- Los alumnos solo pueden, es para configurar las actividades que se le permitirán a los alumnos, contiene tres opciones que cada profesor escoge de acuerdo a las necesidades de la clase:
 - Publicar y comentar, dependiendo de las necesidades de la clase es que pueden tener esta opción, considerada con más libertad al alumno para el uso dentro de la clase.

- Pueden comentar, dentro del tablón de anuncios puedan hacer comentarios cuando el profesor abra las opciones para tareas, anuncios o preguntas.
- Solo los profesores pueden publicar y comentar, cuando se hace invitaciones a otros profesores para colaborar en la clase, solo ellos tendrán derecho a estas acciones, limitando por completo las actividades de los alumnos.

En el centro de ella está la opción de invitar a los alumnos, es otra opción para que estén integrados a la clase, desde allí se teclean sus correos electrónicos, y posteriormente se pone la opción de invitar. Si por error, se ha enviado invitación a una persona que no es alumno, la acción puede deshacerse, así mismo pueden eliminarse a los alumnos que no pertenecen a la clase, ya que como se mencionó con anterioridad, cualquiera que tenga el código de la clase puede entrar.

Información: En el área izquierda están, carpetas de Drive de la clase, al hacer click en ella, lleva directamente a Drive y se puede visualizar todo lo que se ha guardado en dicha clase, también están los calendarios de Google y la de Classroom. Debajo aparecen los datos del docente, se puede incluir alguna foto, nombre y correo electrónico, en caso que algún alumno quiera comunicarse. También existe la opción de integrar a algún otro maestro a la clase, se envía una invitación para que forme parte de la misma. En el área central está el espacio para poder incluir el material para la clase, pueden ser videos, pdf, documentos, etc. Todo lo que se considere necesario y que pueda ser visible para los alumnos.

Las ventajas para el estudiante al utilizar Classroom son: es de aspecto amigable, facilita la comunicación entre los participantes, es transportable pues se puede ingresar desde cualquier punto en que se tenga internet, da libertad de revisar el material en cualquier momento, al ser parte de Google se puede hacer uso de otras aplicaciones mejorando su uso y acoplándose a las necesidades, también puede presentar sus dudas al profesor en relación al tema en el momento que desee y sobre todo aprende a hacer buen uso de la tecnología, en cualquier dispositivo que esté usando.

El profesor encuentra ventajas al poder revisar las evidencias de desempeño las cuales son presentadas por alumno, puede retroalimentar de manera personal, hacer encuestas, tener

toda la información de su clase en virtual, evitando papeleos, calificar desde esta aplicación y avanzar con su clase, incluso si no está de manera física en el salón.

CONCLUSIÓN

Los profesores necesitan hacer uso de la tecnología para mejorar los procesos de enseñanza/aprendizaje. “En el campo educativo, la introducción de ciertas herramientas ha podido facilitar cambios en la metodología, la generación de nuevos aprendizajes y la adaptación a la era digital con nuevos planteamientos en el aula que hacen que el alumnado pase a ser el verdadero protagonista, llegando a crear y producir artefactos educativos en el proceso de aprendizaje”. (Caparrós, 2014)

La creación de un Classroom depende por completo del profesor, ya que el material y la organización de la misma, se diseña de acuerdo a los Programas de Unidad de Aprendizaje, pero el alumno es quien lo utiliza para su educación, “los estudiantes disfrutaron tener todo tipo de recursos, material, y las guías de instrucciones en un lugar conveniente” (Basher, 2017) por eso es necesario hacerla atractiva para el estudiante y cuando tenga que emplear tiempo para hacer tareas o revisar material, lo hará con mejor actitud al mismo tiempo que puede usar su dispositivo favorito.

Ayuda a que se concentren en su educación, y se ayuden, el fenómeno Classroom contiene tres características en donde el trabajo cooperativo se hace presente “ por una parte, las funcionalidades que ofrece cierta tecnología para alcanzar los objetivos de colaboración va a constituir un argumento de peso para la selección de las herramientas de trabajo; por otra, los grupos se apropiarán de las tecnologías que es resulten más acordes con sus competencias, experiencia y necesidades; y por último, la dinámica evolución tecnológica hace que constantemente aparezcan y desaparezcan recursos que en determinado momento sirven para integrar los entornos de aprendizaje y posteriormente pueden ser desechados.” (Aranda, Creus, & Sánchez-Navarro, 2014)

Hacer las cosas de manera manual, por ejemplo calificar algún ensayo lleva mucho tiempo, emplear el Classroom ahorra tiempo.

La próxima vez que vea a su alumno con el celular en la clase, antes de llamarle la atención, mejor acérquese y verifique la actividad que está realizando, tal vez se lleve una agradable sorpresa, puede estar estudiando desde un Classroom.

Bibliografía

- Aranda, D., Creus, A., & Sánchez-Navarro, J. (2014). *Educación, medios digitales y la cultura de la participación*. Barcelona: UOC.
- Arencibia, D. E. (2013). The effects of merging technology and thinking skills in the classroom. *Proquest Dissertations and Theses*.
- Artal Sevil, J., & Herrero Bernal, J. (2017). ED Puzzle & Play posit: Aplicaciones para desarrollar vídeos interactivos. Recursos educativos destinados al Flipped Classroom. En J. L. Marco, *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC. Experiencias en 2016* (págs. 18-29). Zaragoza, España: Prensas de la Universidad.
- Basher, S. A. (09 de 2017). *The impact of Google classroom application on the teaching efficiency*. Obtenido de <http://ijsse.com/sites/default/files/issues/2017/v7i2/Paper-4.pdf>
- Birch, U. I.-J. (s.f.). www.uia.mx/wev/files/publicaciones/origen-universo/1-4.pdf.
- Brazuelo Grund , F., Gallego Gil, D. J., & Cacheiro Gonzáles, M. L. (2017). Los docentes ante la integración educativa del teléfono móvil en el aula. *Revista de Educación a distancia*, 1-22.
- Brumbaugh, K., Calhoon, E., Munsallam, R., Pronovost, R., & Tucker, C. (2014). *Creating a G9oogle Apps Classroom: El libro de recetas del Educador*. California: Shell Educational Publishing, Inc.
- Caparrós, M. L. (2014). El entorno Google. De GMail a la Google Classroom. En F. Trujillo, *Artefactos digitales: Una escuela digital para la educación de hoy* (págs. 123-130). Barcelona: GRAÓ, de IRIF, S. L.
- Domínguez Castillo, J. G., & Morcillo Baquedano, J. S. (2016). Evaluación de un curso en línea para la formación de competencias en el uso de las TIC en profesores de ciencias en secundarias públicas del sureste de México. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 1-25.

esan BUSINESS. (29 de Mayo de 2015). *CONEXIÓN ESAN*. Obtenido de <https://www.esan.edu.pe/apuntes-empresariales/2015/05/web-3-diez-caracteristicas-que-te-permitiran-identificarla/>

Fainholc, B. (2016). Presente y futuro latinoamericano de la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales referidos a educación universitaria. *Revista de Educación a Distancia*, 1-22.

Klisc, C., McGill, T., & Hobbs, V. (2012). The effects of Instructor Information Provision on Critical Thinking in Students Using Asynchronous Online Discussions. *International J.I. On E-Learning*, 247-266.

Olsen, A. K. (2015). The effects of technology on academic motivation and achievement in middle school mathematics classroom. *Proquest dissertations & Theses*.

Schletchy, P. (1994). Increasing Student Engagement. *Ship Academy*.

Wenger, E., & Snyder, W. (2000). Communities of practice: The organizational frontier. *Harvard Business Review*, 139-145.