

MÓDULO 4. MÁS ALLÁ DE CLASSROOM

- [4.1. Exámenes en Classroom](#)
- [4.2. Extensiones de Google Chrome en Classroom](#)
- [4.3. Aplicaciones que integran Google Classroom](#)
- [4.4. Páginas web que integran Classroom](#)
- [4.5. Classroom y la comunicación](#)
- [4.6. Transferir datos, crear una copia de seguridad, transferir una clase](#)
- [Para saber más](#)

4.1. Exámenes en Classroom

En los módulos anteriores hemos conocido las funcionalidades básicas de Google Classroom, más que suficientes para su utilización diaria en el aula. En este último módulo del curso vamos a presentar algunas opciones avanzadas que facilitan aspectos concretos del trabajo con Google Classroom o que pueden resultar interesantes a los usuarios de determinadas aplicaciones de la Web 2.0 que son compatibles.

La posibilidad de realizar exámenes dentro de Google Classroom es factible, en parte gracias a las últimas mejoras implementadas en 2018.

En Classroom, utilizando también Drive, cabe la posibilidad de plantear tareas con cuestiones de respuesta abierta o bien test autocorregibles y en este caso, es posible importar las calificaciones a Classroom y hacer que los exámenes aparezcan en el flujo de tareas.

Para crear exámenes caben dos posibilidades:

a). Utilizar las preguntas de selección múltiple dentro de Classroom. Opción verdaderamente muy limitada, pues solo se puede formular una pregunta cada vez y no se autocorriges, pero útil para formular “exit tickets”, es decir, preguntas al final de una clase para averiguar si nuestros alumnos se han enterado.

b). Crear un formulario en Drive y adjuntarlo a una tarea. Que sea autocorregible hace tiempo dependía del uso de complementos como Flubaroo. Hoy ya es posible sin ningún tipo de complemento, pero obviamente el examen tendrá que ser un examen tipo test. En la última actualización de Google Classroom + Drive se ha incluido la posibilidad de importar las notas a Classroom, lo que permitiría utilizar esta herramienta para realizar exámenes en el sentido clásico. ¿Y si un alumno aprovecha y se conecta a Internet mientras responde al test? Los de Google lo han tenido en cuenta, y, si estamos utilizando Chromebooks, se bloquea el acceso a Internet durante la realización del test.

Si queremos importar las notas hay que tener en cuenta unas opciones de configuración que debemos activar desde el mismo momento en que creamos y editamos el formulario en Drive:

- El test debe ser autocorregible y hemos de crear la clave de respuestas.
- Los alumnos estarán limitados a una respuesta.
- Las direcciones de correo electrónico de los alumnos deben ser recopiladas.
- Las cuentas de los alumnos deben estar en el mismo dominio que la nuestra.
- En Classroom, el formulario debe ser el único archivo adjunto a la tarea

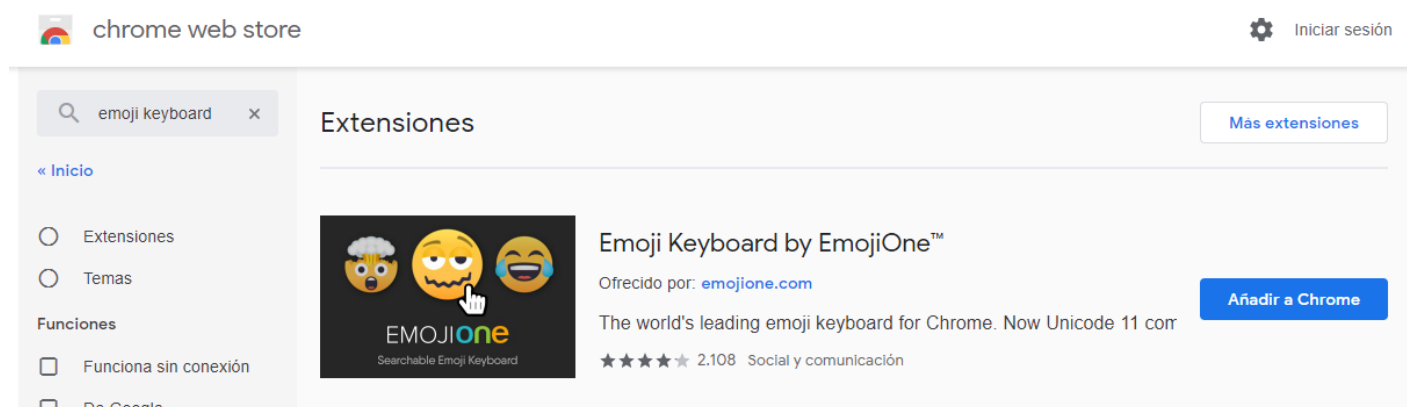
4.2. Extensiones de Google Chrome en Classroom

Esta extensión permite crear una nota de audio y colocarla en el sitio que deseemos, ya sea en Classroom o incluso en Drive, de manera que podemos dar instrucciones, anunciar o corregir tareas mediante notas de voz. Desde luego, es una ayuda a la accesibilidad de los contenidos y hace que Classroom sea más versátil, abriendo su uso a alumnos de los primeros cursos de Primaria, incluso Infantil.

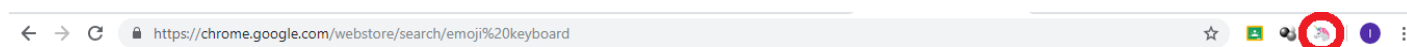
4.2.2. Emoji Keyboard

Los editores de texto para las tareas y publicaciones de Classroom son muy sencillos. Por eso, en ocasiones, puede interesarnos incluir algún icono que facilite la visualización y clasificación de los contenidos. Existen diversos complementos para el navegador Google Chrome que permiten precisamente esto, como por ejemplo Emoji Keyboard.

Lo encontramos en la Chrome Web Store:



Una vez añadido a Chrome y reiniciado el navegador, veremos el acceso en la esquina superior derecha, junto a la barra de búsqueda:



Para insertar un icono en el texto o título de la tarea, debemos pinchar sobre ese icono del unicornio de nuestro navegador y buscar el emoticono que queramos. Quedará copiado en el portapapeles a la espera de que lo peguemos en el editor de Classroom.

TABLÓNTRABAJO DE CLASE

+ CREAR

1 La crisis del Antiguo Régimen





Tarea

Para Historia 4ºESO 2018- 2019 ▾ Todos los alumnos ▾










Título

Instrucciones (opcional)









Puntos 100 ▾ Fecha de entrega Sin fecha límite de entrega ▾





EMOJIONE



MAP



world map (1f5fa)



COPIED!

Tarea





Para Historia 4ºESO 2018- 2019 ▾ Todos los alumnos ▾


Título

📌 Comentario del mapa de los dominios climáticos

Instrucciones (opcional)

Puntos 100 ▾ Fecha de entrega Sin fecha límite de entrega ▾ Tema Ningún tema ▾



Guardado 

CREAR TAREA ▾

4.3. Aplicaciones que integran Google Classroom

Cada vez más aplicaciones educativas incorporan la integración con Classroom. Con integración nos referimos a algo más que una mera forma de compartir un enlace o acceso rápido: al “integrarse” nos van a permitir importar listas de alumnos o exportar calificaciones para incorporarlas al aula virtual.

En sus páginas de Ayuda, Google Classroom las agrupa bajo el hashtag #withClassroom (<https://edu.google.com/products/productivity-tools/classroom/apps/>). He aquí algunas generales y otras más específicas de asignaturas concretas.

4.3.1 EDpuzzle y Google Classroom

EDpuzzle es una herramienta que permite editar vídeos con el objetivo de convertirlos en material educativo: el profesor puede cortarlos, superponer su propia voz y añadir preguntas para después comprobar si los alumnos han visto el vídeo y han respondido correctamente. Con estas características, se ha convertido en un recurso muy utilizado por los docentes que practican flipped learning.

EDpuzzle se integra fácilmente en Google Classroom, de manera que los vídeos editados aparecerán en el flujo de tareas y se importará automáticamente la lista de alumnos de la clase.

El registro en EDpuzzle es sencillo: si entramos con nuestra cuenta de Google (ha de ser la misma que utilizamos en Classroom), no tenemos que dar ningún dato más. Eso sí, hay que dar permiso a la aplicación para que acceda a nuestro Classroom. Desde ese momento, nuestras clases y el nombre de nuestros alumnos aparecerán en EDpuzzle y desde ahí podremos crear tareas, asignarlas y monitorizarlas. Los alumnos, sin necesidad de registro previo, podrán acceder a la tarea de EDpuzzle que les habremos anunciado en Classroom. Una vez calificada la tarea, podemos exportar las notas a una hoja de cálculo.

4.3.2 Geogebra y Google Classroom

Dentro de las aplicaciones específicas para las distintas disciplinas, cabe destacar en Matemáticas, el software Geogebra que dispone de miles de applets listos para usar y que se pueden compartir directamente en Classroom de manera muy sencilla, bien como información o como tareas.

4.3.3 Screencast-O-matic y Classroom

En ocasiones resulta muy útil elaborar un pequeño video para explicar cómo realizar algo en el ordenador. Esta aplicación integrada con Classroom, permite realizar estos videos de forma rápida y sencilla y colocarlos instantáneamente en el muro de los alumnos como un anuncio, una pregunta o una tarea.

4.3.4. Otras aplicaciones:

- **Actively Learn:** Permite trabajar de forma conjunta sobre un documento pdf. con el objetivo de fomentar una lectura comprensiva. Permite subir nuestros propios textos o escoger alguno de un catálogo (en inglés), y, sobre el texto, realizar preguntas, insertar links, aclaraciones... e incluso definiciones (el diccionario por defecto está en inglés). Se integra con Classroom porque importa la lista de alumnos y permite comprobar sus progresos individuales, así como publicar directamente las tareas en Classroom.
<https://help.activelylearn.com/hc/en-us/articles/115000501654-Google-Classroom-integration>
- **Additio app** es una aplicación, de pago, que permite llevar un cuaderno de notas digital sincronizado con Google Classroom: <http://www.additioapp.com/es/google-classroom/>
- **Classcraft:** plataforma de ludificación. La integración con Classroom permite importar clases, compartir documentos de Drive y exportar calificaciones.
<https://help.classcraft.com/hc/en-us/articles/217901468-Connecting-to-Google-and-Google-Classroom>
- **Duolingo**, concebida para facilitar el aprendizaje de idiomas, se integra con Google Classroom permitiendo una rápida asignación de tareas: <https://www.duolingo.com/>
- **Flat/ Soundtrap:** orientadas a profesores de Música. <https://flat.io/edu#works-with> y <https://soundtrap.zendesk.com/hc/en-us/sections/201735632-Google-Classroom> Hay que registrarse.
- **Kami:** es una aplicación que permite trabajar de forma colaborativa sobre documentos pdf, entre otras cosas. Un editor admite subrayar, comentar al margen y también añadir texto. Kami guarda las aportaciones de cada uno, indicando quién las ha hecho. Se ha

integrado con Google Classroom y permite asignar tareas de manera rápida si tenemos instalada (nosotros y nuestros alumnos) la correspondiente extensión de Google Chrome (el administrador de Google Suite puede habilitarla).

- **Quizziz** es una herramienta de creación de cuestionarios similar al popular Kahoot integrada en Classroom: <https://quizizz.zendesk.com/hc/en-us/articles/207153729-How-to-use-the-Google-Classroom-integration->

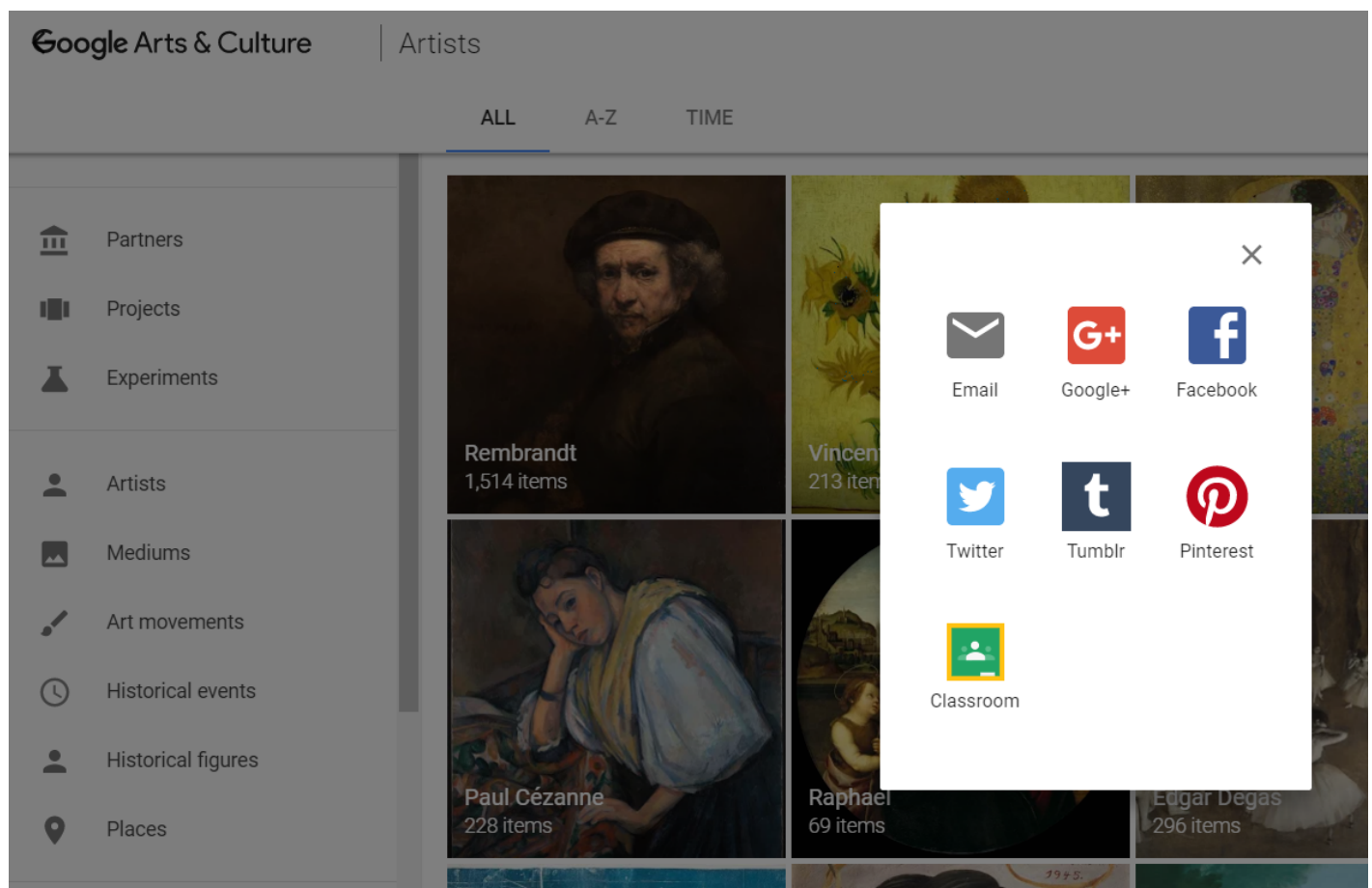
4.4. Páginas web que integran Classroom

Algunas webs van integrando Google Classroom como un elemento más por medio del cual compartir los recursos que ofrece. Es verdad que muchas están en inglés, son de pago..., pero también se pueden encontrar algunas gratuitas.

De todas ellas hemos seleccionado alguna:

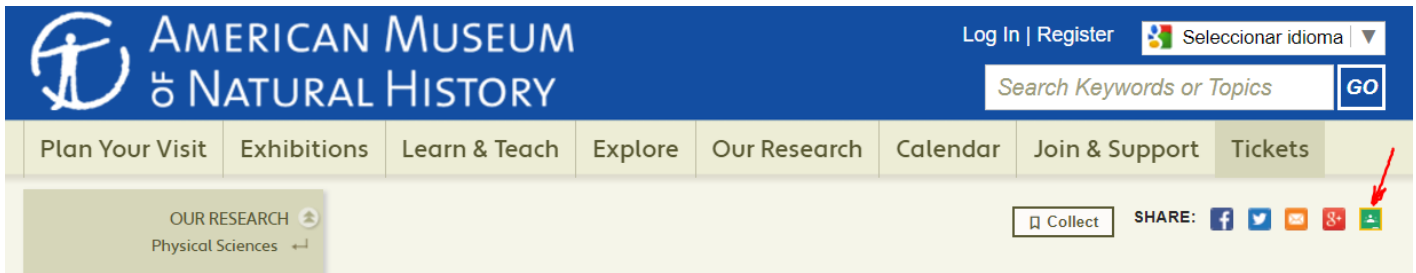
Google Arts&Culture

<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/theme/9QjyZ-tyLu9GjQ>



Museo de Historia Natural de América

<http://www.amnh.org/>



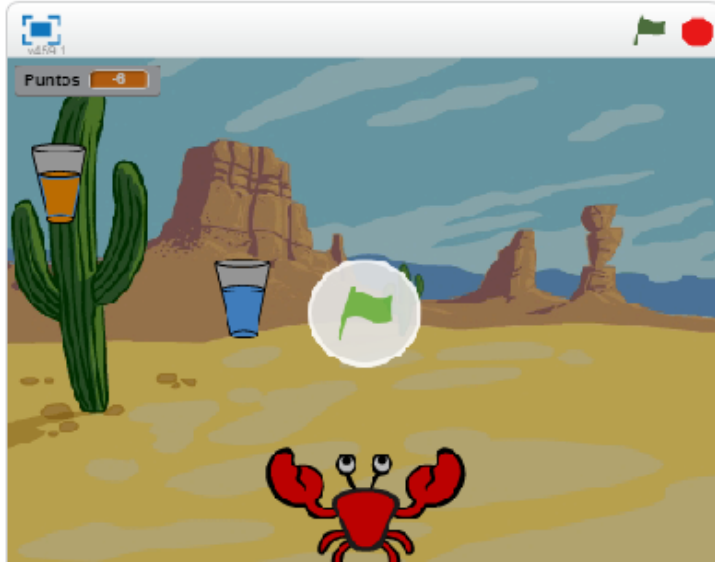
Phet

<https://phet.colorado.edu/es/> Esta página de simulaciones de física, química, matemáticas y biología incluye un botón para compartir con la clase en algunas de esas simulaciones:



Scratch

Un botón nos va a permitir compartir con la clase el programa creado. <https://scratch.mit.edu/>



Instrucciones

Juego de atrapar

Este sediento cangrejo necesita agua. Cada vaso suma un punto. Pero, ¡cuidado! si atrapa la naranjada, resta.

Notas y créditos

¿Cómo hiciste el proyecto?

¿Utilizaste ideas, programas o arte de otras personas?
Dales las gracias aquí.

Add project tags.

Compartido en: 21 Mar 2017

Modificado: 21 Mar 2017



Estudios

Embebido



1

Embebido

```
<iframe allowtransparency="true" width="485"
height="402"
src="//scratch.mit.edu/projects/embed/151301610/?" />
```

Compartir

<https://scratch.mit.edu/projects/151301610/>

X

4.5. Classroom y la comunicación

Classroom es una herramienta que abre vías de interactuar con el alumnado, potenciando la faceta de comunicación que tanto aprecian y que es necesario desarrollar. Podemos interactuar de diversas maneras con nuestros alumnos a través de Classroom y con ayuda de otras aplicaciones presentes en G Suite for Education.

Conviene que leas [esto](#) si no quieres alguna sorpresa.



HERALDO

Aragón

Deportes

Real Zaragoza

Nacional

Internacional

Economía

Cultura

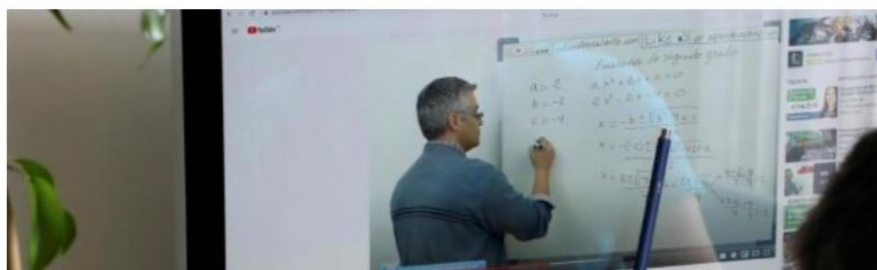


ARAGÓN

Una factura telefónica de 900€ tras usar una herramienta gratuita para dar clase

José Luis recurrió a una plataforma online para dar clase, pero ésta conectó con los alumnos mediante llamada internacional. Su caso no es el único.

NOTICIA ACTUALIZADA 15/5/2020 A LAS 02:00
A. MALUENDA



Abundando más en sus posibilidades como herramienta de comunicación, podemos utilizar Classroom para abrir debates en el aula previa participación del alumnado con sus votos.

Lanzando una pregunta como tarea para casa, en la clase siguiente se presentan los resultados como punto de partida para comentar el tema que se va a tratar, por ejemplo. O se decide la fecha

de un examen, de una excursión o de cualquier actividad.

4.6. Transferir datos, crear una copia de seguridad, transferir una clase

4.6. Transferir datos, crear una copia de seguridad, transferir una clase

Cambiamos de centro educativo, viene otro profesor a sustituirnos o simplemente queremos tener una copia de todas las tareas realizadas... Todas estas situaciones las contempla Google Classroom, que nos permite, desde la gestión de cuenta, crear copias de seguridad o transferir las clases a otra cuenta nuestra (opción válida si cambiamos de centro pero nos interesa recuperar alguna de las clases archivadas). Y desde el propio Classroom, nos permite transferir la propiedad de la clase al profesor invitado.

Para saber más

<https://support.google.com/edu/classroom/answer/6270443?hl=es>

<https://support.google.com/edu/classroom/answer/6149237?hl=es> (novedades)

[Listado de aplicaciones que se integran con Google Classroom](#)

[Apps que funcionan con Classroom](#)