



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

FE Facultad de
Educación

Protea
Programa de Tecnologías Educativas para el Aprendizaje

MANUAL DE USUARIO CLASSROOM



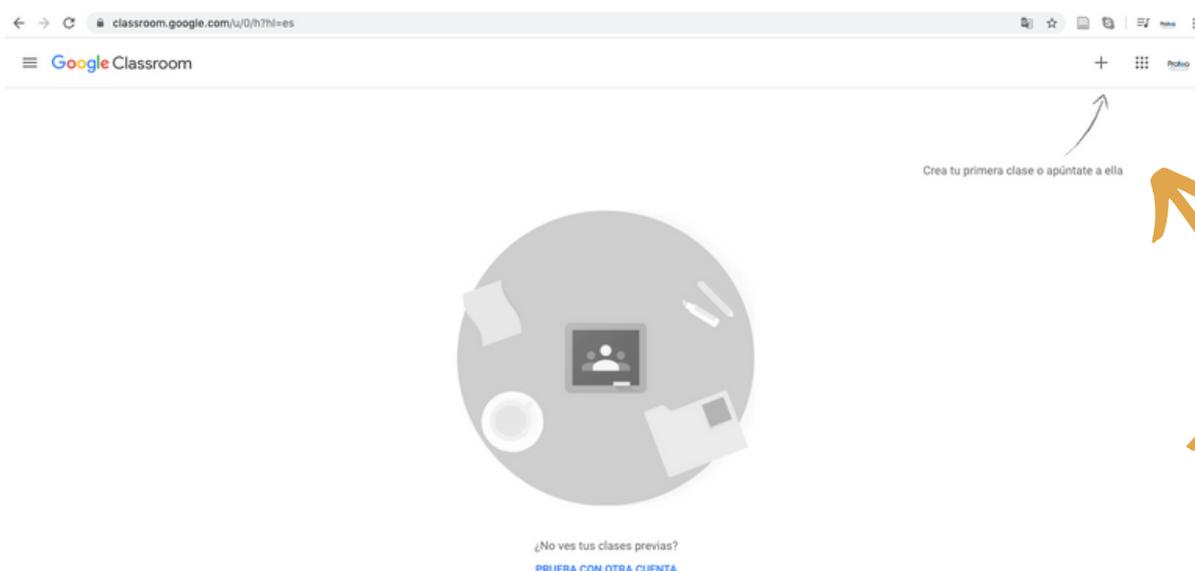
Classroom

2020

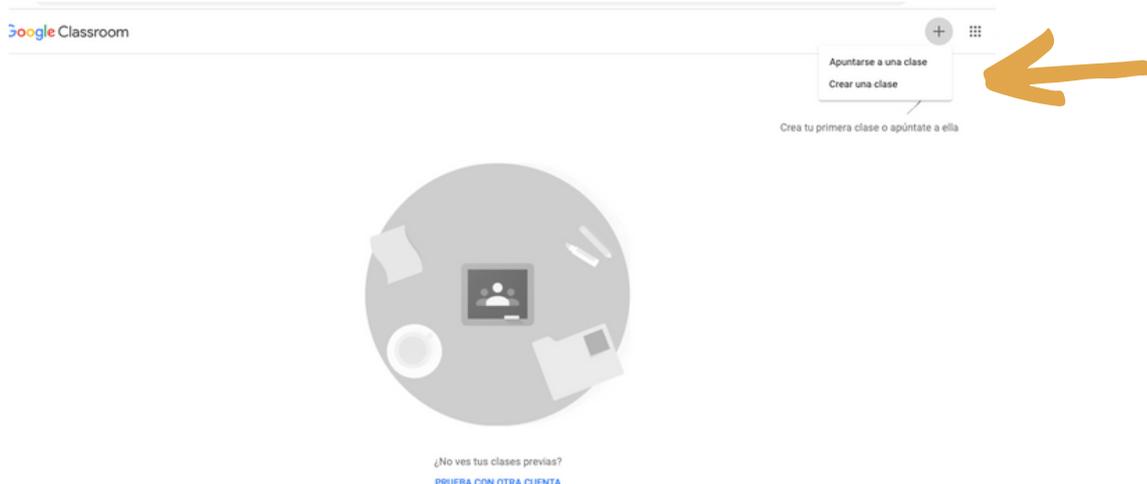


I. Apertura del aula virtual

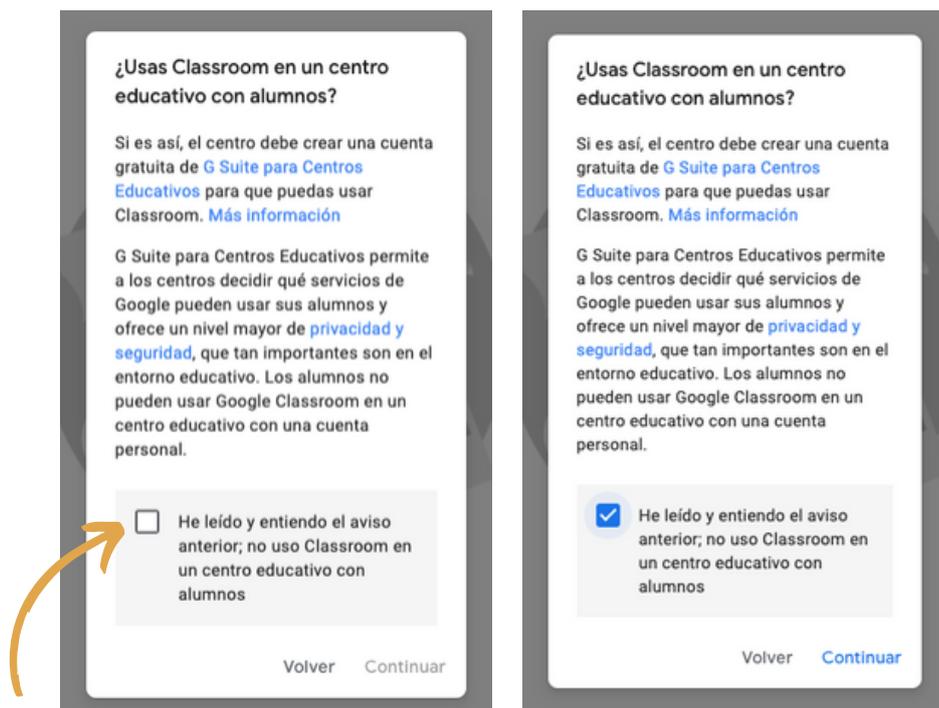
1. Dirigirse al sitio web: classroom.google.com



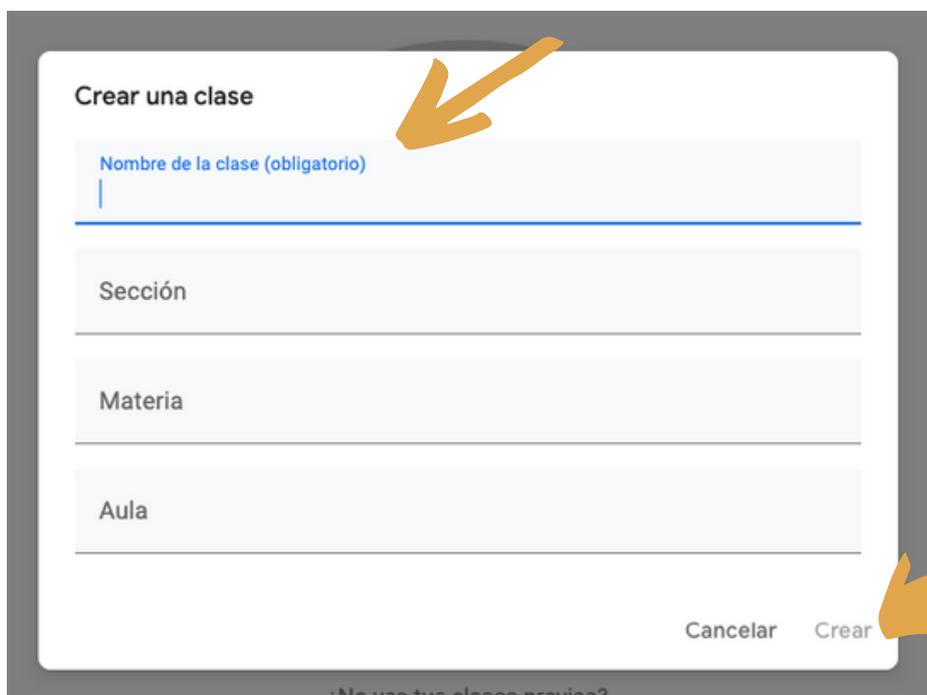
2. La pantalla que se le presenta a continuación le muestra sus entornos, cómo aún no contamos como una clase, aparece en blanco y le indica con una flecha a donde se debe dirigir para **Crear su primera clase** o bien **Apuntarse en una**.



I. Apertura del aula virtual



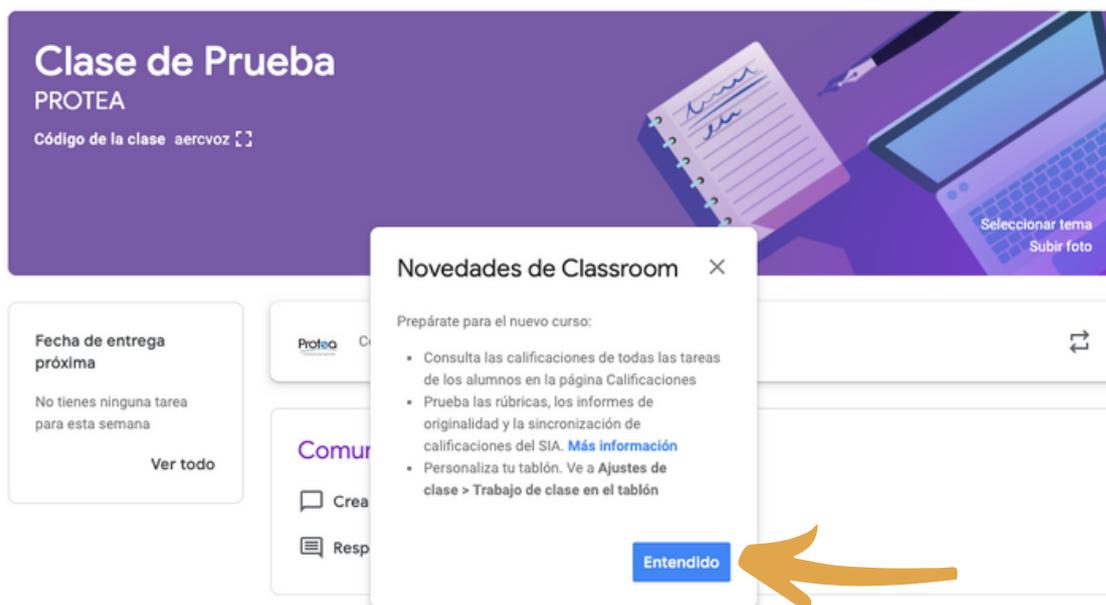
3. Se desplegará una ventana informativa sobre Classroom, así como los términos y condiciones de uso, una vez leídos, pulse aceptar y continuar.



4. En la siguiente ventana debe completar el **nombre de la clase** (es el único dato obligatorio), así como sección, materia y aula.

5. Luego de completar los datos necesarios para su clase, pulse **Crear**.

I. Apertura del aula virtual

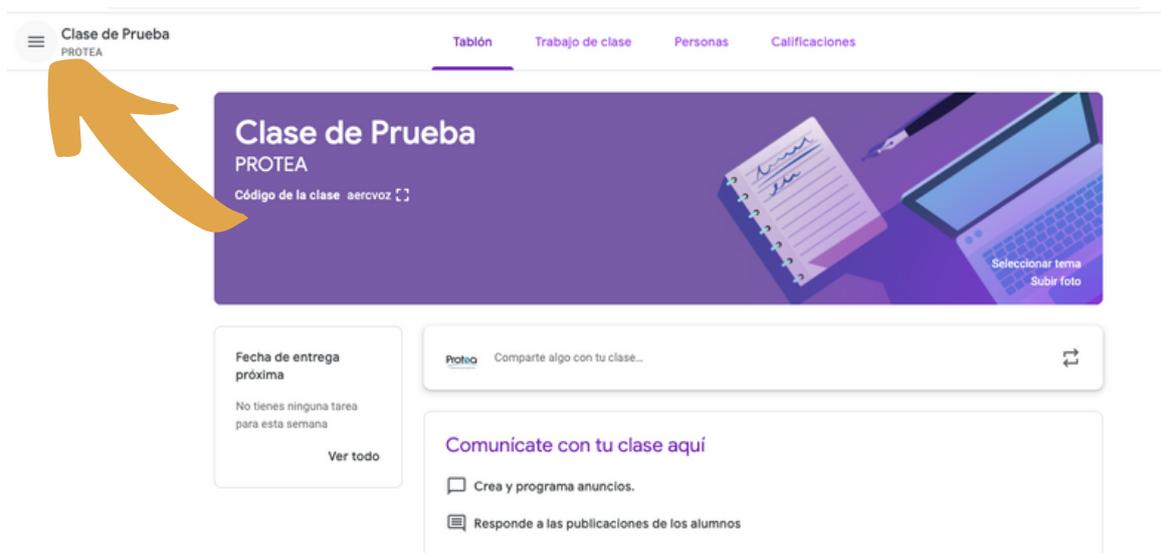


6. Su clase, está creada. Classroom le informará sobre las novedades disponibles en la plataforma, pulse entendido para continuar.

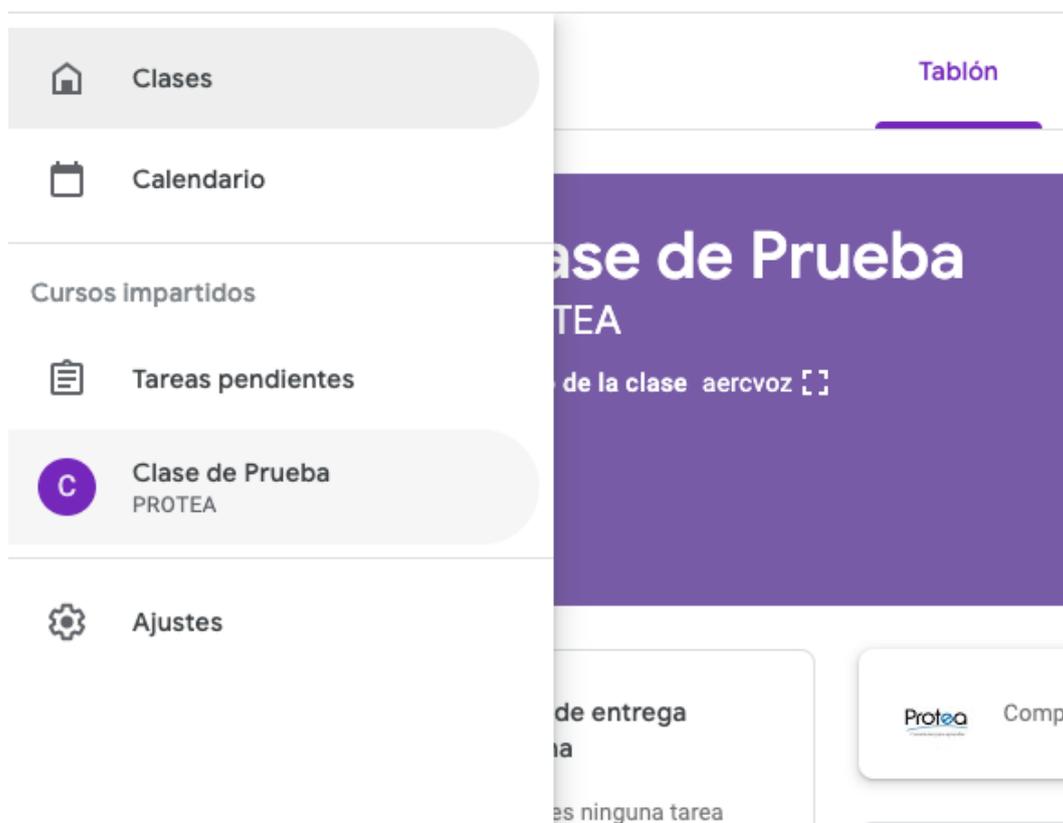


7. Así luce su clase. Es muy importante que anote el **Código de la clase**, pues con este código es que sus estudiantes podrán apuntarse a su clase.

I. Edición del aula virtual

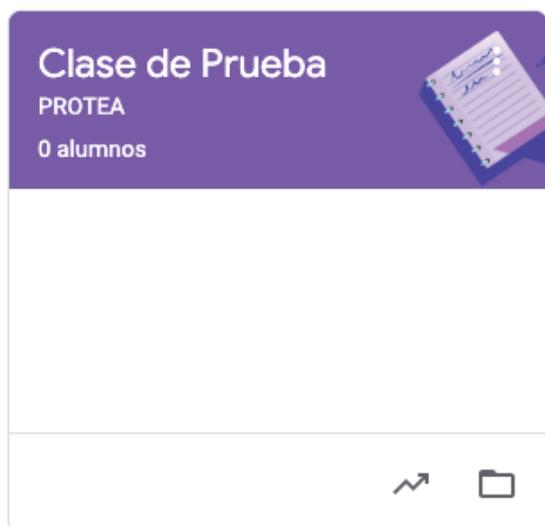
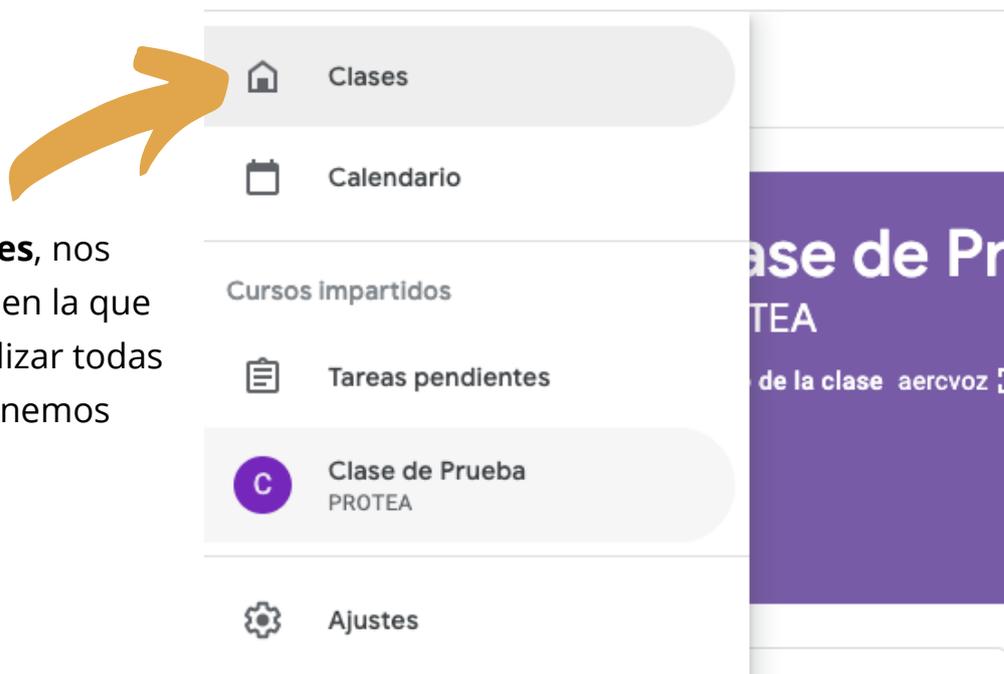


8. Al pulsar el menú superior de la izquierda, se desplegarán las opciones para editar el aula virtual



I. Edición del aula virtual

9. Al pulsar **Clases**, nos dirige a la venta en la que podremos visualizar todas las clases que tenemos creadas.

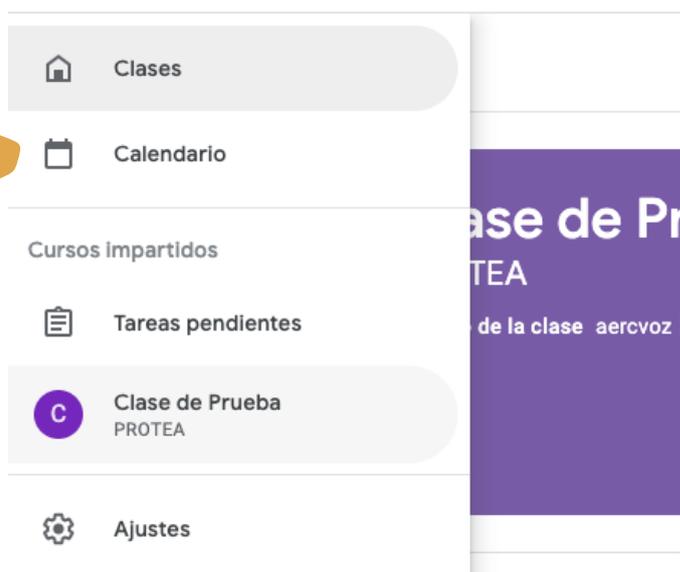


10. Por el momento solo se visualiza la clase que acabamos de abrir, así como la cantidad de alumnos registrados.

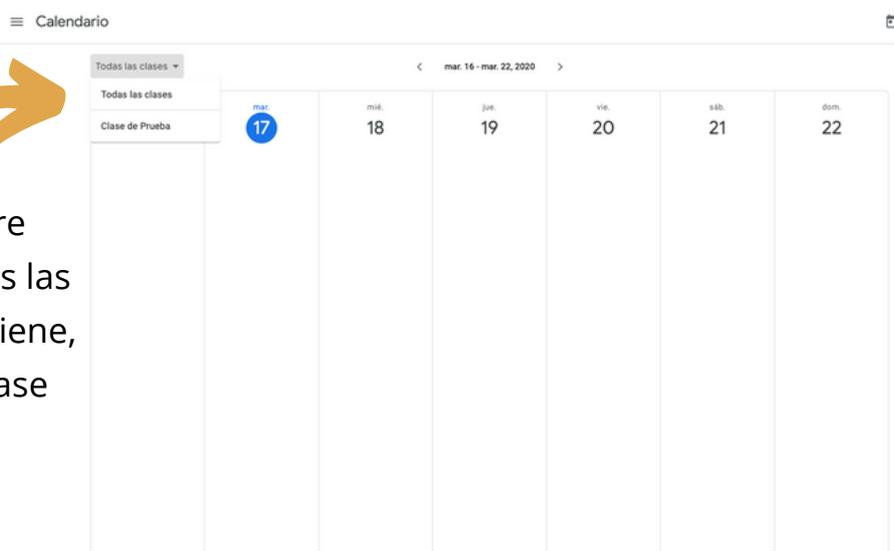


I. Edición del aula virtual

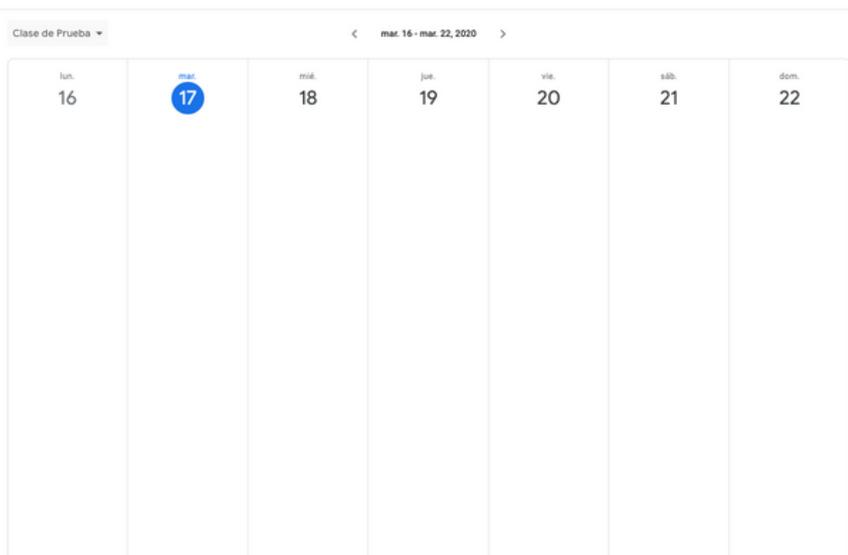
11. Al pulsar **Calendario**, nos dirige a la vista en la que podremos visualizar el calendario de nuestro Classroom.



12. Puede escoger si quiere ver el calendario con todas las clases programadas que tiene, o sí solo quiere ver una clase en específico.

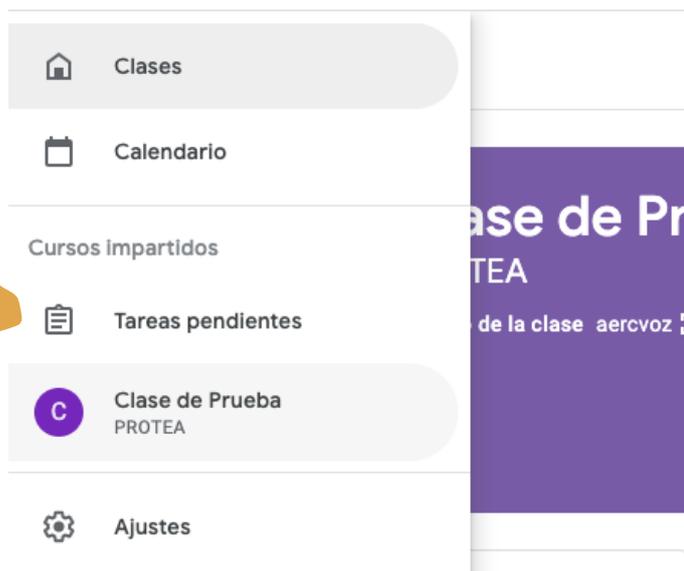


13. El calendario le mostrará las actividades que usted programó para su clase por día.



I. Edición del aula virtual

14. Al pulsar **Tareas pendientes**, le permite ver las actividades que están pendientes de resolver.

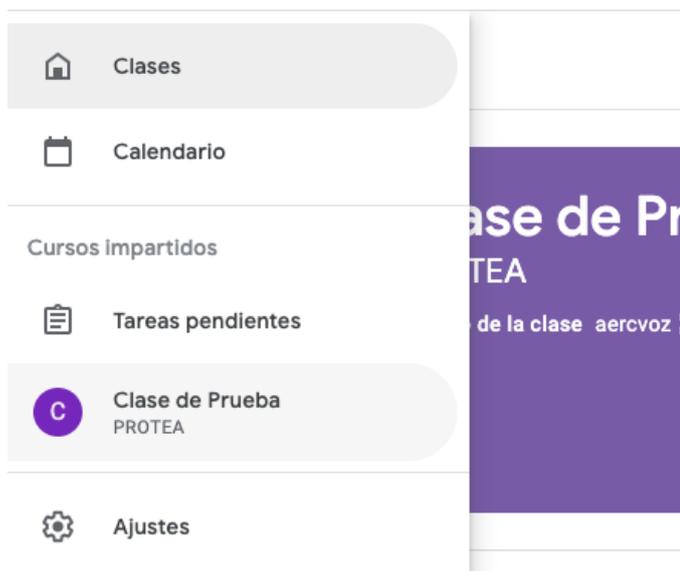


15. Este espacio contiene las tareas, tanto las pendientes de revisar, como las que ya están corregidas



I. Edición del aula virtual

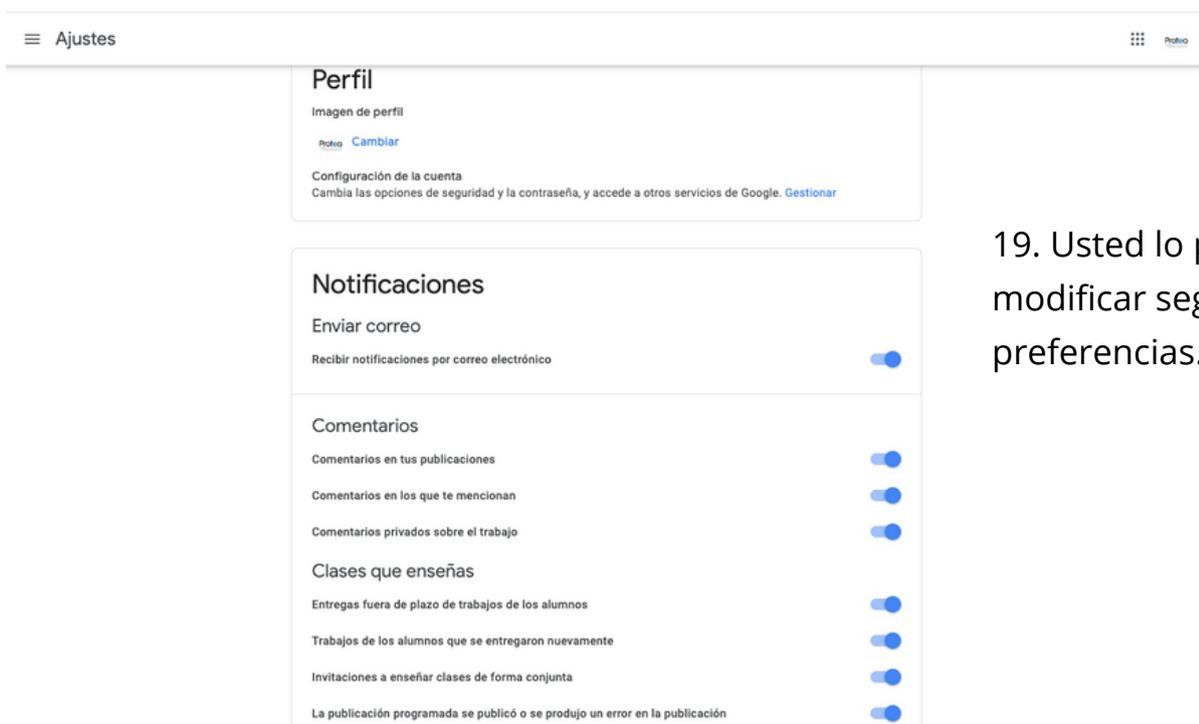
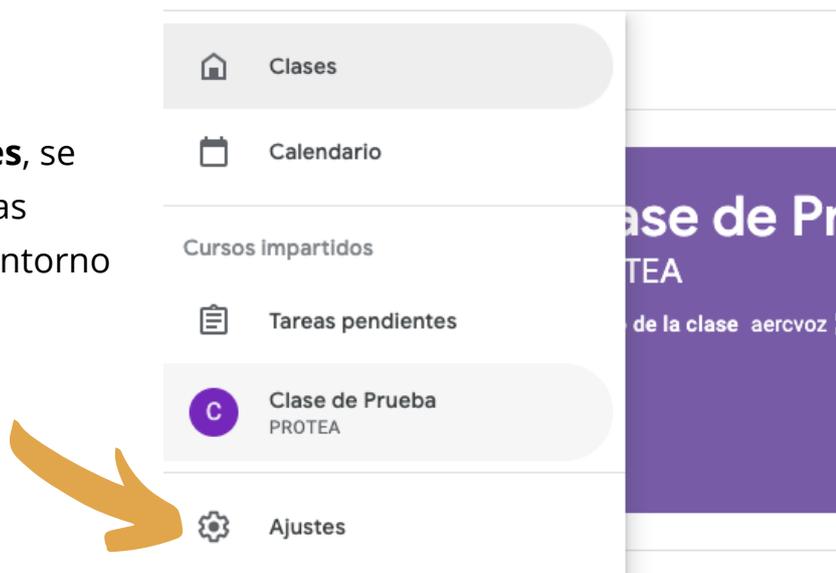
16. Al pulsar **Clase de Prueba** (es el nombre de la clase que se ha creado para este Manual) en ese mismo espacio se podrán visualizar todas las Clases que se generen.



17. Así se ve la clase que creamos y tenemos opciones específicas para la clase.

I. Edición del aula virtual

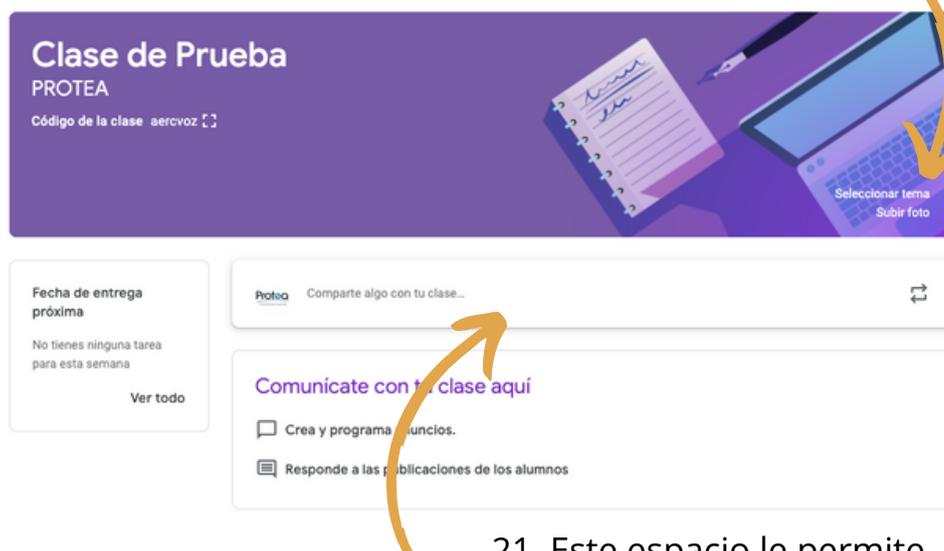
18. Al pulsar **Ajustes**, se pueden modificar las opciones sobre el entorno virtual.



19. Usted lo puede modificar según sus preferencias.

I. Edición de la Clase

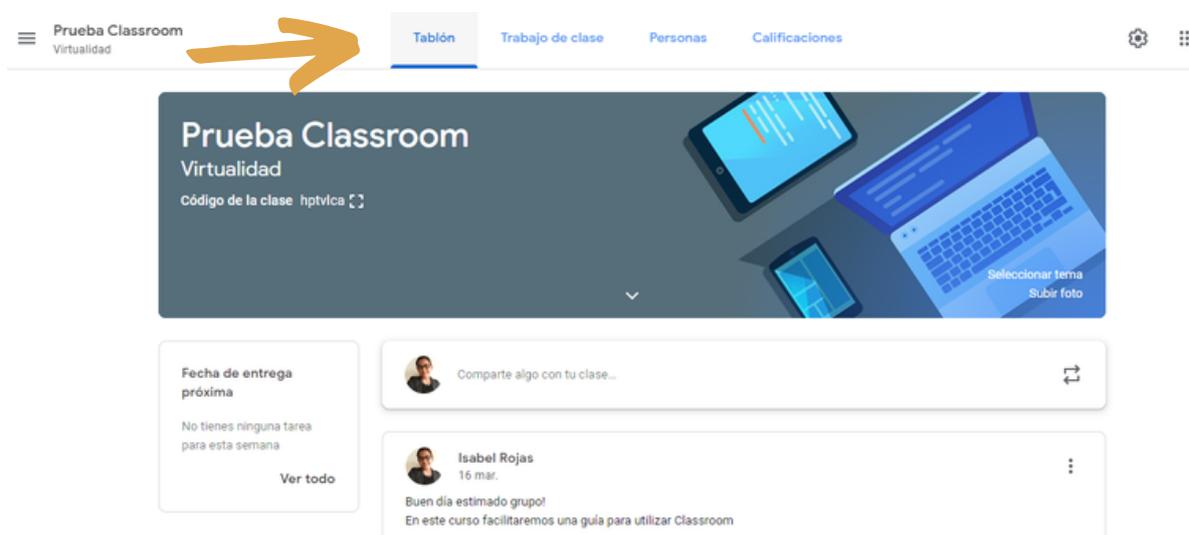
20. Al pulsar **Seleccionar tema**, se pueden escoger entre las opciones de Classroom, para la imagen que ilustra la clase. También, puede pulsar **Subir foto** e ilustrar su clase con una fotografía propia.



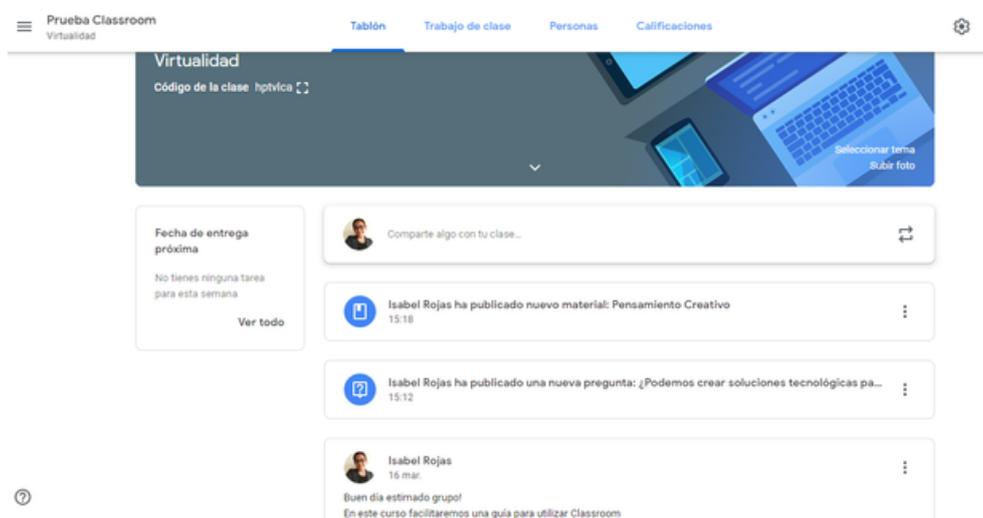
21. Este espacio le permite compartir un mensaje para su clase.

22. Si pulsa el icono  al final del espacio, podrá reutilizar alguna publicación creada con anterioridad.

I. Edición de la Clase

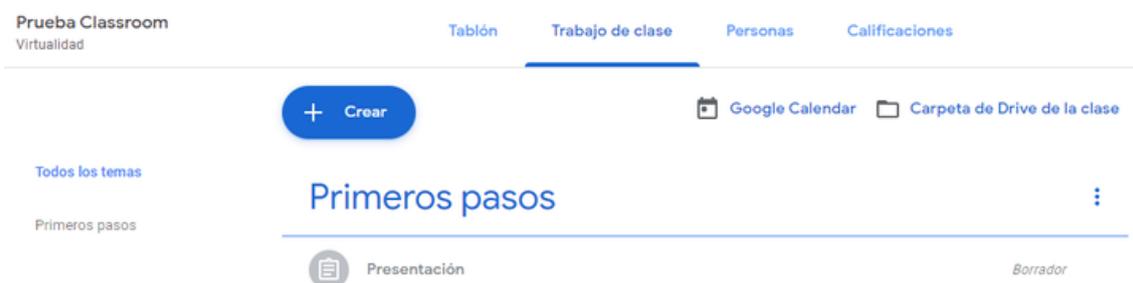


23. Así se observa el tablón de nuestra clase, sin ninguna actividad.

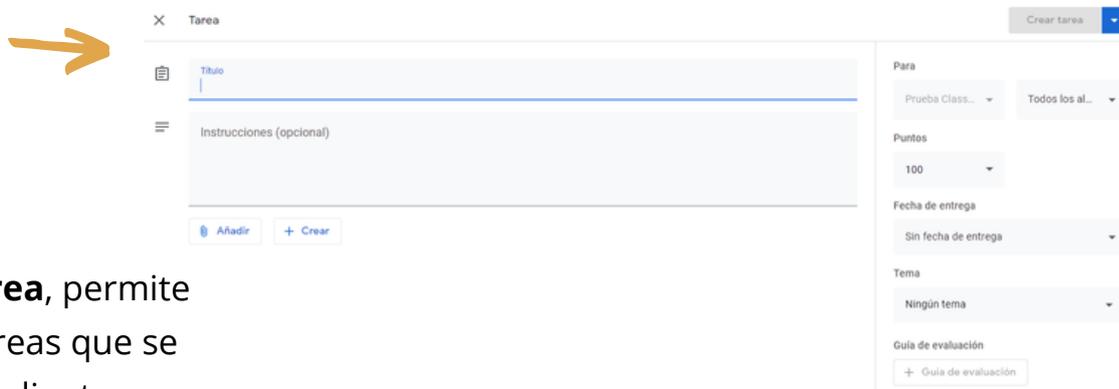
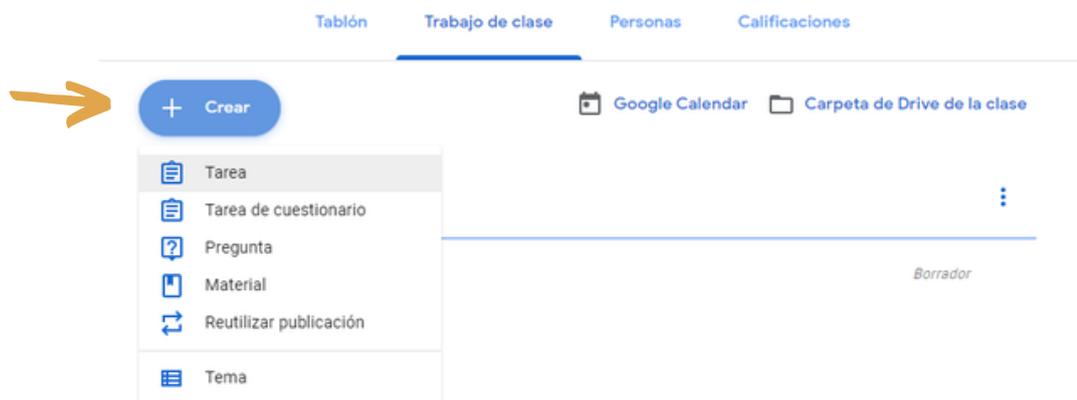


24. De está forma se verá cuando se programen las actividades.

I. Edición de la Clase



25. Al ingresar a **Trabajo en clase**, se podrán observar las actividades que se están desarrollando en el curso. Al pulsar sobre la opción **Crear**, se desplegarán las opciones posibles para desarrollar.



26. La opción **Tarea**, permite programar las tareas que se dejarán a los estudiantes. Este punto se amplía en la página 18.

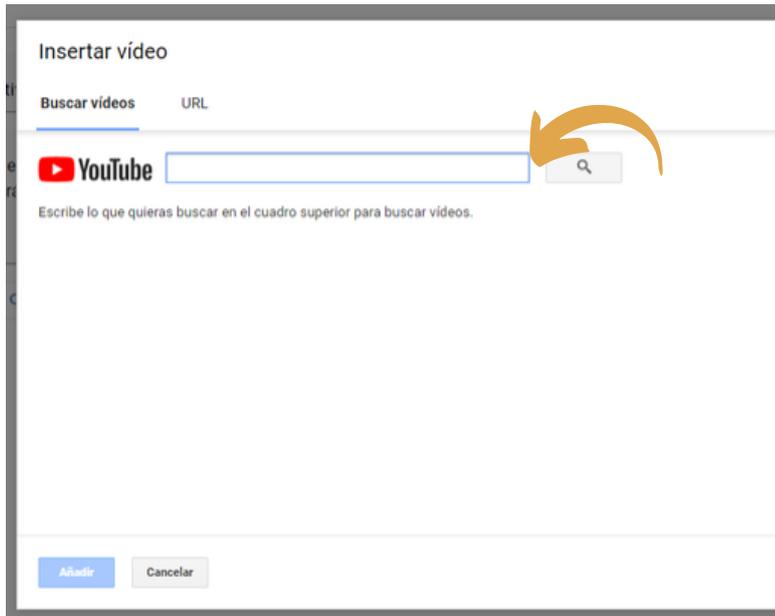
I. Edición de la Clase

27. La opción **Pregunta**, permite que se genere una pregunta para el grupo, como se muestra en el ejemplo ilustrado.

28. Así podrá visualizar las respuestas de sus estudiantes.

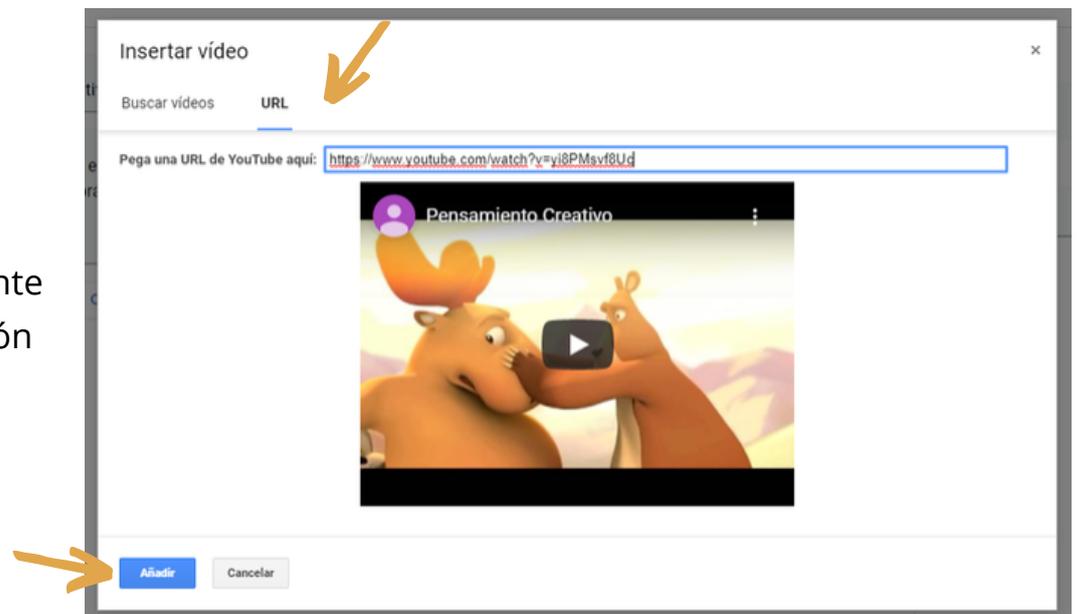
29. Al pulsar sobre **Material**, se presenta la opción para crear material para la clase. Para desarrollar este ejemplo se selecciono un tema, Creatividad y se indicó que deben observar un vídeo.

I. Edición de la Clase



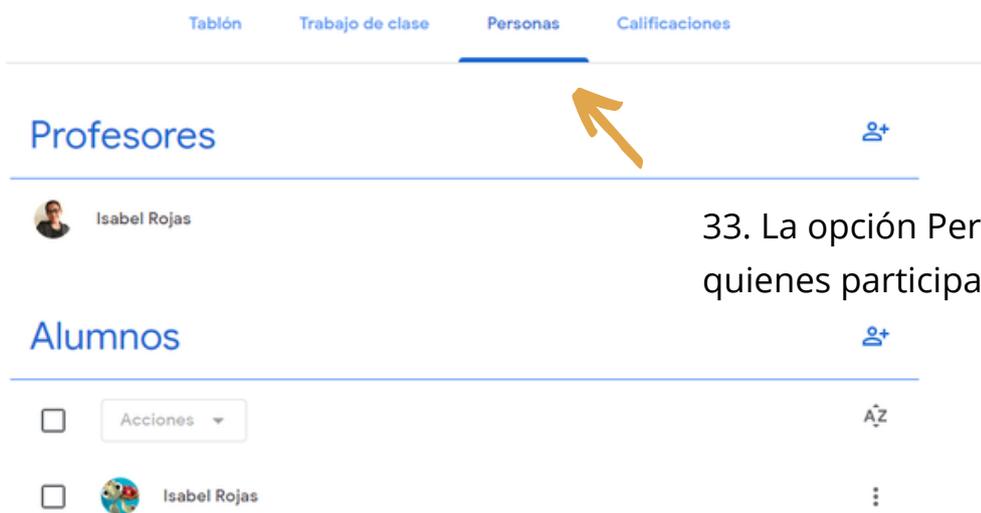
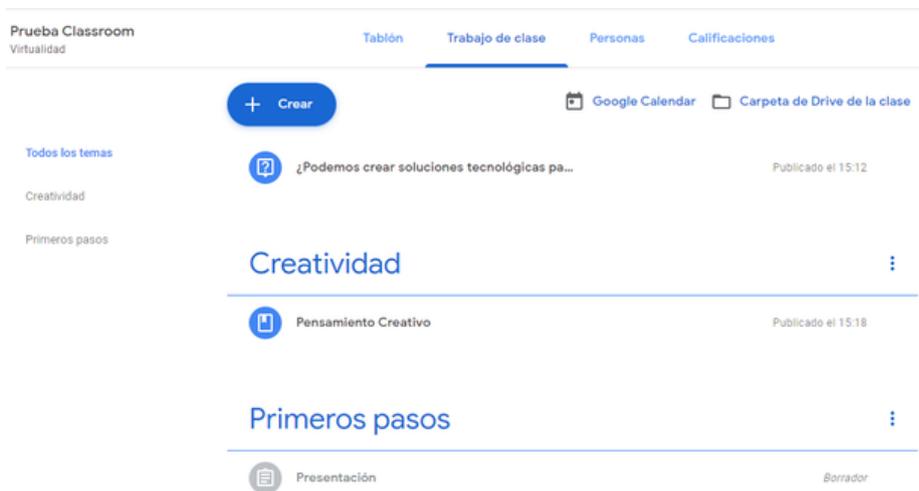
30. Classroom trabaja directamente desde la plataforma Youtube, por lo que los vídeos que se vayan a utilizar deben estar previamente subidos a esta plataforma (Recuerde que si usted tiene una cuenta de Gmail, automáticamente adquiere una cuenta de YouTube). En esta opción, usted puede buscar un vídeo sobre la temática a desarrollar, escribiendo las palabras claves en el espacio.

31. O bien puede ingresar directamente el enlace en la opción URL. Una vez cargado el vídeo, pulse añadir.



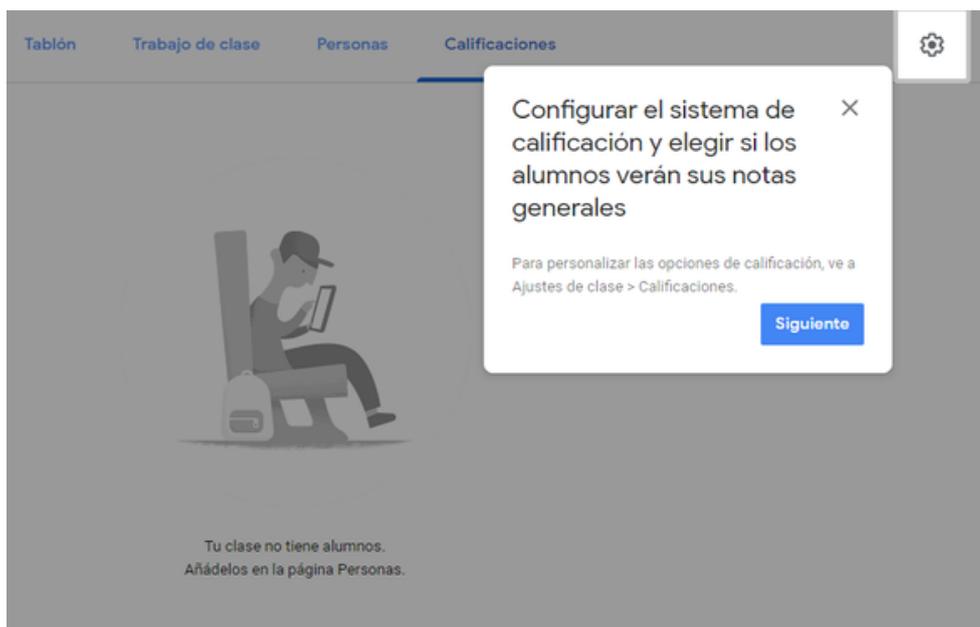
I. Edición de la Clase

32. De está forma se visualizarán sus actividades una vez programadas.

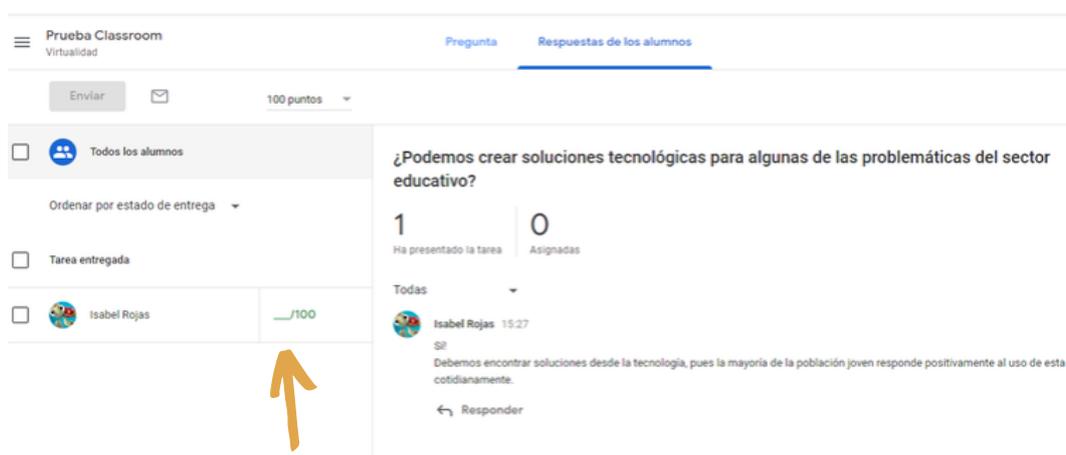


33. La opción Personas, mostrará a quienes participan en el curso.

I. Edición de la Clase



34. Al pulsar sobre **Calificaciones**, se le indicará que puede configurar el sistema de calificación. Si no tiene alumnos la página se lo mostrará



35. Una vez se tenga respuesta por parte de los estudiantes, se puede calificar la actividad.

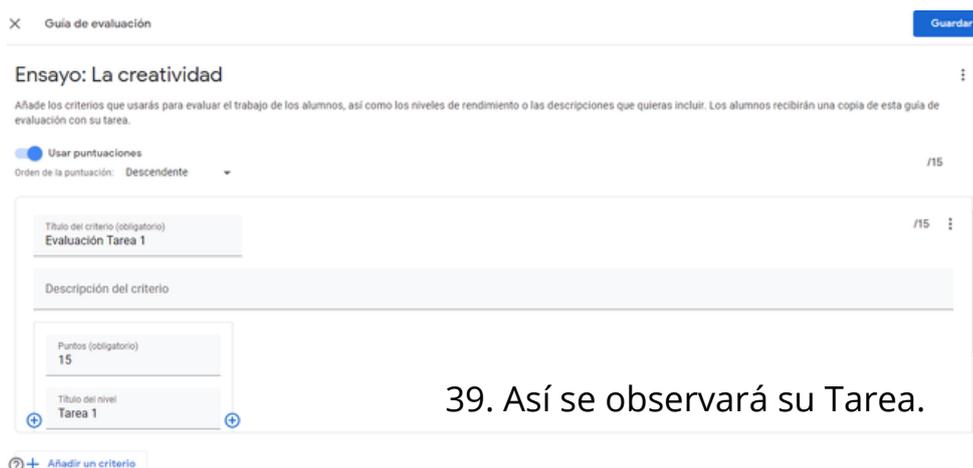


I. Edición de la Clase

36. La opción de **Tarea**, permite que se programen las asignaciones que se deben entregar durante el curso. En este punto es muy importante mantener una comunicación clara en las indicaciones y la forma en la que se va a calificar.



38. A la asignación puede agregar el material [?] complementario que considere necesario.



I. Edición de la Clase

× Tarea Guardado [Crear tarea](#)

Título
Ensayo: La creatividad

Instrucciones (opcional)
Desarrollo en 500 palabras un ensayo que hable sobre la creatividad.

[Añadir](#) [+ Crear](#)

Para
Prueba Class... Todos los al...

Puntos
100

Fecha de entrega
Sin fecha de entrega

Tema
Ningún tema

Guía de evaluación
[Guía de evaluación: 2 criterios • 2...](#)

40. Usted puede crear y compartir la **Guía de evaluación** para esta tarea (puede reutilizarla en otras, si así lo decide). Completando los criterios que va a calificar y la puntuación de estos, por ejemplo: Originalidad 5 puntos, Extensión 5 puntos y Puntualidad 5 puntos, para un total de 15 puntos.

Prueba Classroom Instrucciones Trabajo de los alumnos
Virtualidad

Enviar 100 puntos

Todos los alumnos

Ordenar por estado de entrega

Tarea asignada

Isabel Rojas

Ensayo: La creatividad

0 | 1
Han presentado la tarea | Asignada

Todas

Isabel Rojas
Tarea asignada

41. En su clase podrá observar la entrega de las tareas y calificarlas.



Manual de Usuario Classroom
by **Programa de Tecnologías Educativas para el
Aprendizaje - UCR** is licensed under a Creative
Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0
Internacional License.