



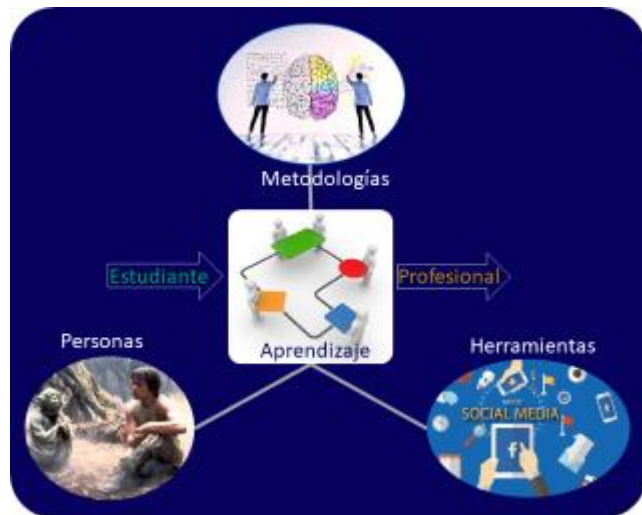
CURSO: EDUCACIÓN VIRTUAL CON GOOGLE MEET & CLASSROOM

Por Marcos Sotelo Bedón

I. PRESENTACIÓN

Al igual que en todo proceso, en la [formación profesional universitaria](#) hay tres elementos claves que deben estar bien articulados: Las [personas](#) (docentes y administrativos), aplicando [metodologías](#) acordes a la formación por [competencias](#) y apoyándose en las mejores [herramientas](#).

Si bien en lo que respecta a entornos de educación virtual (EVA) se ha tenido avances significativos en la industria, es importante tener en cuenta que son sólo [herramientas](#) de apoyo. La esencia del proceso radica en la competencia del [docente](#) (para inspirar, impactar, investigar, inventar e innovar), aplicando [metodologías](#) efectivas (tales como aprendizaje basado en proyectos, aula invertida, aprendizaje colaborativo y gamificación).



En lo que respecta a herramientas informáticas de colaboración y productividad para la educación, que incluyen facilidades para educación virtual, están las de [Microsoft Office 365](#) y [Google G Suite](#) (2 de las 5 empresas más grandes del mundo), libres de costo, al menos en el segundo caso. Y la UNMSM dispone de ambas hace varios años.

Google [G Suite for Education](#) es un conjunto integrado de aplicaciones de colaboración y productividad, disponible en ediciones Web y móvil (smartphone) y libre de costo para centros educativos. [Meet](#) & [Classroom](#) son las aplicaciones para educación virtual y cuentan con la funcionalidad necesaria para realizar reuniones en línea y disponer de aulas virtuales. Entre otras ventajas, está su sencillez; solidez, que garantiza la continuidad; trabajo integrado y experiencia de los usuarios con algunas aplicaciones.



Estar listo para impartir educación bajo el Entorno Virtual de Aprendizaje con G Suite (EVA/G) es sencillo, sólo requiere de unas horas de autoaprendizaje. Nuestra propuesta comprende un [curso virtual](#) equivalente a 30 horas, más 2 videoconferencias de 1.5 horas c/u, una de 1 hora para absolución de consultas y la atención a través del “tablón” del curso virtual. Los temas abordados los encuentra en las próximas 2 secciones. [¿Por qué utilizar “G Suite for education” \(vídeo\)?](#)



II. GOOGLE MEET - Reuniones en línea (VC - Videoconferencia). [Exhortación](#) y [visión general](#),

1. [Unirse a una reunión o crearla](#): Activar Meet y unirse o hacer clic en un link recibido.

2. [Conducir una reunión](#): Utilizar controles de Meet

- 2.1. Activar / desactivar micrófono / cámara
- 2.2. Información sobre la reunión
- 2.3. Compartir pantalla (Completa o ventana)
- 2.4. Más opciones (Grabar, configurar audio y video, ...)
- 2.5. Invitar personas e interactuar (chat)



3. [Grabar y gestionar los vídeos](#) (Drive): Activar y desactivar grabación. Generación y gestión de los vídeos.

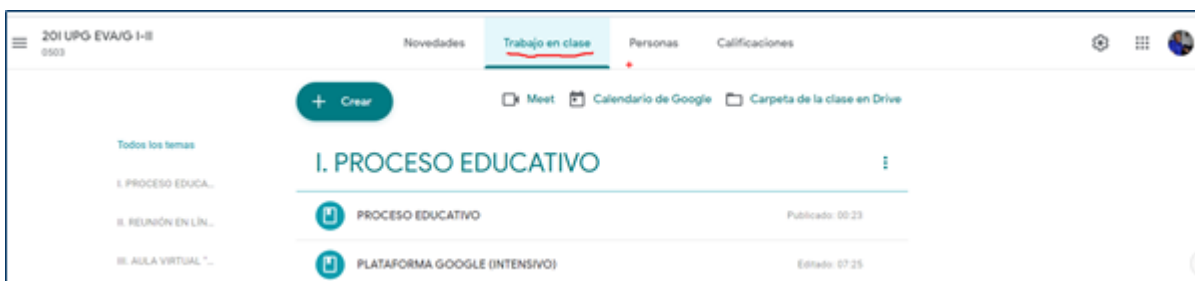
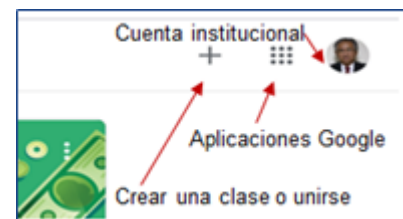
4. [Agendar una reunión](#) (Calendar): Añadir evento.



III. GOOGLE CLASSROOM - Aulas virtuales.

A. Acceder y crear una clase (Curso)

1. [Acceder a Classroom](#). Si es la primera vez, indica que te unirás como **Profesor**.
2. [Crear una clase](#).



B. Tablón / Novedades y Personas

3. [Unirse o apuntarse a una clase](#).
4. [Invitar a estudiantes](#).
5. [Comunicarse con los estudiantes](#).



C. Trabajo en clase: Agenda, Carpeta y Videoconferencia

6. [Trabajo en clase: Panorama](#).
7. [Calendario \(Calendario\)](#).
8. [Carpeta de la clase \(Drive\)](#).
9. [Videoconferencia \(Meet\)](#).

D. Trabajo en clase: Crear Materiales y tareas

10. [Crear material](#).
11. [Crear tarea](#).

E. Calificaciones de tareas

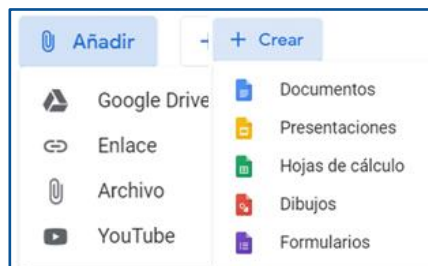
12. [Calificaciones](#): Aspectos generales.

F. Copiar, archivar y eliminar

13. [Mover, editar o copiar una clase](#).
14. [Archivar o borrar una clase](#).

G. Gestión de tareas (Nivel II)

15. [Tareas y rúbricas](#).
16. [Crear tarea con Cuestionario \(Formulario\)](#).
17. [Calificaciones II. Importación, exportación, promedios](#).
18. [Preguntas y foros](#).



IV. FACILITADORES



Equipo de profesionales liderado por [Marcos Sotelo Bedón](#), profesional en Computación desde el '85, con más de 3 décadas de ejercicio profesional. Casi 2 como especialista informático en el BCRP ('97-'14) y lo restante desempeñado diversos roles en empresas de los sectores industrial, salud, editorial y educativo.

Se forjó como profesional en Computación en la UNMSM - Perú ('80 - '85) y como Magíster en Ciencia de la Computación en la UFRGS - Brasil ('87 - '89). Como complemento a su ejercicio profesional, el '90 se inició como catedrático de la UNMSM, en la Escuela Profesional de Computación y desde el 2009, en la Facultad de Ingeniería de Sistemas en Informática.

A partir del 2015, se desempeña como Mentor y Consultor en Informática, fomentando la formación de innovadores y emprendedores tecnológicos, con base en el descubrimiento de su talento natural ([Evaluación Benziger](#)) y mentoría en [Carreras Ágiles](#), propuesto en su libro [Mentor TIC](#).

En los últimos dos meses viene trabajando en el fortalecimiento de competencias de los docentes y estudiantes de pre y posgrado de la UNMSM, para dar continuidad al proceso de formación superior a través del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) con Google: G Suite for education (Meet y Classroom).

V. INVERSIÓN.

La inversión por participante es **S/ 20**. Es una taifa institucional preferencial para la UNMSM, lo normal es **S/40**.