

02-06
Diciembre
2024



UTLVTE

DIDÁCTICA

**FORMACIÓN EN
HABILIDADES
BLANDAS Y
HERRAMIENTAS
DIGITALES.**

Instructor:

Ing. Darío Rodríguez
Vizuete, Mg.



13:00 pm - 17:00 pm



Virtual

Resumen

El módulo sobre didáctica en formación de habilidades blandas y herramientas digitales está diseñado para capacitar a docentes de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas (*UTLVTE*), en competencias clave para la educación superior del siglo XXI. Este enfoque combina el desarrollo de habilidades interpersonales esenciales, como la comunicación efectiva, el liderazgo y el trabajo en equipo, con el uso de tecnologías digitales innovadoras como Moodle, Chamilo, Quizizz, Nearpod, Educaplay, entre otras plataformas fundamentales para la enseñanza moderna.

El objetivo principal es fortalecer las competencias docentes a través de metodologías prácticas y dinámicas que enriquecen los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esto se logra integrando habilidades blandas y herramientas tecnológicas para crear un entorno educativo más interactivo y eficiente, que prepara a los estudiantes para los retos del mundo actual.

La importancia del módulo radica en que las habilidades blandas son indispensables para el éxito personal y profesional, mientras que las herramientas digitales potencian el aprendizaje autónomo y colaborativo. Este enfoque integral no solo mejora la experiencia educativa, sino que también fomenta la empleabilidad y la capacidad de adaptación a un mercado laboral altamente competitivo y digitalizado.

El módulo resalta la necesidad de trascender la enseñanza técnica, promoviendo una formación integral que combine competencias digitales y habilidades humanas. Esto garantiza una preparación más completa para enfrentar los desafíos profesionales y sociales del presente y el futuro.

Como recomendación, se enfatiza la importancia de implementar estas estrategias de manera continua en los programas educativos, priorizando actividades prácticas, gamificadas e interactivas. Las instituciones educativas deben crear espacios que integren tecnología y desarrollo humano para asegurar una educación transformadora, alineada con las demandas de la era digital.



Contenido

Resumen	2
Introducción	6
Objetivos del módulo	7
General	7
Específicos	7
Contenidos mínimos.....	8
Unidades del módulo.....	8
Contenidos y resultados de aprendizaje	8
Métodos, metodologías e instrumentos	10
Métodos para desarrollo educativo	10
Metodologías para el proceso.....	10
Instrumentos	10
Sistema de evaluación.....	11
Unidad 1: habilidades blandas y empleabilidad	11
Historia	11
Habilidades blandas y empleabilidad	12
Diferencia entre habilidades blandas y habilidades duras.....	13
¿Qué son habilidades blandas?.....	14
Tipos de habilidades blandas.....	14
Conceptualización de las principales habilidades blandas	14
Importancia de las habilidades blandas en la formación integral de profesionales	16
Transformación social	17
Experiencias exitosas en la formación de habilidades blandas en contextos de educación superior	19
Unidad 2: introducción a herramientas digitales	24
Competencias digitales.....	24
Herramientas digitales	26
Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS, Learning Management System)	27



Plataforma educativa Chamilo	28
Registro en la plataforma educativa chamilo	28
Creación de curso en la plataforma educativa Chamilo.....	31
Plataforma educativa Mil Aulas	32
Creación de sitio en Mil Aulas	33
Registro del sitio web	34
Cambiar nombre corto y agregar descripción del sitio de Mil Aulas.....	36
Agregar logotipos en el sitio web.....	37
Cambiar el nombre de usuario en Mil Aulas	40
Creación de cursos en Mil Aulas	42
Creación de portada en canva para agregar a los cursos de la plataforma Mil Aulas.	
.....	43
Inscribir estudiantes a la plataforma Mil Aulas.....	44
Matricular estudiantes en un curso de Mil Aulas.....	46
Subir recurso pedagógico en un curso de Mil Aulas	47
Unidad 3: gamificación y herramientas de evaluación en línea	51
Gamificación	51
Plataforma educativa Educaplay.....	51
Registro en la plataforma Educaplay.....	53
Creación de un crucigrama en educaplay	53
Crear crucigrama con Inteligencia Artificial (IA)	56
Creación de sopa de letras en Educaplay	59
Herramienta de evaluación en línea Quizizz	61
Registrarse en Quizizz	61
Creación de cuestionario en Quizizz	62
Herramienta de evaluación en línea Socrative.....	65
Registro en Socrative	66
Cambiar el nombre de la clase y el idioma	67
Creación de cuestionario en línea en Socrative	68

Unidad 4: herramientas de presentación	73
Plataforma educativa Nearpod.....	73
Registro de cuenta en Nearpod	73
Creación de encuesta en Nearpod	75
Creación de diapositivas en Nearpod.....	78
Unidad 5: herramientas de comunicación y colaboración.....	83
Herramienta de almacenamiento en la nube Google Drive.....	83
Creación de grupo de trabajo con chat de google	83
Herramientas digitales de comunicación.....	86
Rúbrica para calificar actividades	89
Rúbrica de pruebas estructuradas	89
Rúbrica para evaluar creación de cursos en Mil Aulas.....	89
Rúbrica para evaluar Infografía.....	90
Rúbrica para evaluar crucigrama	91
Rúbrica para evaluar creación de presentación en Nearpod	92
Rúbrica para evaluar sopa de letra	93
Rúbrica para evaluar cuestionario	94
Conclusiones.....	94
Recomendaciones.....	94
Bibliografía	95
Linkografías	96

Índice de tablas

Tabla 1. Cuadro comparativo entre habilidades blandas y habilidades duras	13
Tabla 2. Conceptualización de las principales habilidades blandas	15
Tabla 3. Conceptualización de habilidades blandas indispensables en la formación....	19
Tabla 4. Categorías y subcategorías de análisis de actividades formativas de habilidades blandas.....	20
Tabla 5. Actividades educativas para el desarrollo de habilidades blandas	21

Índice de ilustraciones

Ilustración 1. Principales habilidades blandas identificadas por los docentes.....	18
Ilustración 2.Herramienta zoom con inteligencia artificial	88

Introducción

En la era digital actual, la educación superior enfrenta el desafío de formar profesionales no solo competentes en su campo técnico, sino también dotados de habilidades blandas esenciales para el entorno laboral y social. Estas habilidades, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la adaptabilidad, son cada vez más valoradas por compañeros y comunidades, y su desarrollo puede ser potenciado mediante la integración de herramientas digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Las herramientas digitales para la educación superior abarcan una amplia gama de aplicaciones diseñadas para facilitar diversas actividades académicas. Sistemas de gestión del aprendizaje como moodle, canvas, mil aulas y blackboard permiten a los profesores crear cursos en línea, gestionar tareas y evaluar el rendimiento de los estudiantes de manera eficiente. Al mismo tiempo, plataformas de videoconferencia y colaboración como Zoom, microsoft teams, meet y slack han hecho posible que las clases y reuniones se lleven a cabo virtualmente, superando las barreras geográficas y ofreciendo flexibilidad tanto a estudiantes como a docentes (Navarrete, 2024) .

Además de mejorar la gestión y la comunicación, las herramientas digitales también han potenciado la capacidad de los estudiantes para aprender de manera autónoma y personalizada. Aplicaciones como Coursera, edX y udemy brindan acceso a una vasta cantidad de cursos en línea de prestigiosas instituciones, permitiendo a los estudiantes aprender a su propio ritmo y según sus intereses específicos. ¡Herramientas de evaluación y retroalimentación como quizziz, kahoot y turnitin, junto con servicios de almacenamiento en la nube como google drive y dropbox, han optimizado el proceso de aprendizaje, haciendo que sea más interactivo, accesible y eficiente. En conjunto, el uso de estas herramientas digitales no solo enriquece la experiencia educativa, sino que

también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo laboral moderno, donde las habilidades tecnológicas son cada vez más valoradas.

La formación y capacitación se vuelven cada vez más cruciales en un mundo competitivo, donde los individuos mejor preparados tienen mayores oportunidades de éxito tanto académica como profesionalmente. Por esta razón, las instituciones deben implementar rápidamente el uso de herramientas digitales para la educación superior, ya que el aprendizaje remoto está gradualmente estableciéndose como la norma. Aunque las clases presenciales, como las carreras universitarias, nunca serán completamente reemplazadas, el propósito de las herramientas digitales es fortalecer cualquier proyecto educativo sin la intención de sustituirlo por completo.

Objetivos del módulo

General

Capacitar a docentes de la UTLVTE en formación de habilidades blandas y el uso de herramientas digitales, mediante la aplicación de metodologías interactivas y prácticas, para optimizar y enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación superior.

Específicos

1. Fortalecer competencias en habilidades blandas, adaptadas al contexto de la educación superior.
2. Introducir a los participantes en el uso de herramientas digitales que faciliten la enseñanza y el aprendizaje en la educación superior.
3. Desarrollar habilidades prácticas en el uso de diversas plataformas y aplicaciones educativas.
4. Fomentar la integración de tecnologías digitales en el diseño de cursos y actividades educativas.

Contenidos mínimos

Habilidades blandas y empleabilidad, herramientas digitales básicas, uso de la gamificación en la educación, herramientas de evaluación en línea, herramientas de presentación y visualización, herramientas de comunicación y colaboración.

Unidades del módulo

UNIDADES, CAPÍTULOS O BLOQUES CURRICULARES		COMPONENTES					TOTAL HORAS	
		DOCENCIA				AUTÓNOMO		
		C	E	L	S	CP	TA	
1	Habilidades blandas y empleabilidad	3				1	4	8
2	Introducción a herramientas digitales.	3				1	4	8
3	Gamificación y herramientas de evaluación en línea	3				1	4	8
4	Herramientas de presentación	3				1	4	8
5	Herramientas de comunicación y colaboración.	2	1			1	4	8
Totales de horas por tipos de clases		14	1			5	20	40
				15		25		40

Conferencia, (clase magistral o trabajo colaborativo)

CP: Clase práctica

L: Laboratorio, experimentación.

S: Seminario, presentación de resultados

E: Evaluación

TA: Trabajo autónomo

Contenidos y resultados de aprendizaje

UNIDAD 1:	Habilidades blandas y empleabilidad	No. Horas: 8
Contenidos mínimos		Resultados de aprendizaje
1.1 Presentación del curso y objetivos. 1.2 Historia de las habilidades blandas. 1.3 Habilidades blandas y empleabilidad. 1.4 Diferencia entre habilidades blandas y habilidades duras. 1.5 Tipos de habilidades blandas.		Comprende la importancia de aplicar las habilidades blandas en la formación del estudiante.

1.6 Conceptualización de las principales habilidades blandas.	
1.7 Importancia de las habilidades blandas en la formación integral de profesionales.	
1.8 Transformación social.	
1.9 Experiencias exitosas en la formación de habilidades blandas en el contexto de educación superior.	

UNIDAD 2:	Introducción a herramientas digitales	No. Horas: 8
Contenidos mínimos	Resultados de aprendizaje	
2.1 Competencias digitales. 2.2 Herramientas digitales. 2.3 Importancia de las herramientas digitales en la educación superior. 2.4 Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS, Learning Management System). 2.5 Presentación y uso básico de plataformas populares (Moodle, Chamilo, Classroom, Mil Aulas). 2.6 Creación de cursos y subida de recursos educativos en Mil Aulas.	Comprende conceptos básicos de competencias y herramientas digitales. Crea aulas virtuales en una plataforma educativa para el proceso de enseñanza – aprendizaje. Elabora cuestionarios interactivos mediante herramientas digitales.	

UNIDAD 3:	Gamificación y herramientas de evaluación en línea	No. Horas: 8
Contenidos mínimos	Resultados de aprendizaje	
3.1 Introducción a la gamificación en la educación. 3.2 Herramientas de evaluación en línea (Quizziz, Socrative). 3.3 Elaboración de cuestionarios interactivos. 3.4 Aplicación de cuestionario individual y grupal. 3.5 Herramientas y plataformas para gamificar (Kahoot, Educaplay). 3.6 Aplicaciones prácticas.	Construye recursos educativos mediante el uso de la gamificación.	

UNIDAD 4:	Herramientas de presentación	No. Horas: 8
Contenidos mínimos	Resultados de aprendizaje	
4.1 Creación de presentaciones interactivas (Prezi, Canva, Genially, Nearpod). 4.2 Introducción a Nearpod. 4.3 Elaboración de encuesta. 4.4 Desarrollo de presentación con cuestionario.	Crea presentación y encuesta interactiva mediante el uso de herramientas digitales.	

UNIDAD 5:	Herramientas de comunicación y colaboración	No. Horas: 8
Contenidos mínimos		Resultados de aprendizaje
5.1 Almacenamiento y compartición de documentos (Google Drive, Dropbox). 5.2 Creación de espacios en Google chat. 5.3 Herramientas para realizar videoconferencias. 5.4 Evaluación final.	Conoce diferentes herramientas de videoconferencias. Emplea diferentes herramientas de almacenamiento en la nube.	

Métodos, metodologías e instrumentos

Métodos para desarrollo educativo

- Inductivo-Deductivo: De lo particular a general o viceversa.
- Analítico-Sintético: Diferenciador-integrador; análisis-síntesis.
- Experimental: Prácticas y uso de centro de cómputo.
- Método Expositivo: Presentación estructurada del contenido por parte del instructor, uso de lecturas, conferencias y demostraciones.

Metodologías para el proceso

- Conferencias o lección magistral.
- Resolución de ejercicios y/o problemas.
- Aprendizaje colaborativo (cooperativo).
- Aprendizaje activo.
- Trabajo personalizado.
- Trabajo práctico.
- Trabajo autónomo.
- Rúbrica

Instrumentos

- Textos básicos y específicos de herramientas digitales.
- Módulo
- Computador.

Sistema de evaluación

TIPO	PONDERACIÓN	COMPONENTES DE APRENDIZAJE	OPCIONES (Componentes de aprendizaje a evaluarse)
Formativa	10 puntos	Aprendizaje en contacto con el docente 10 puntos	Participación en clases Talleres Lección oral o escrita Aplicación de técnicas de comunicación oral.
		Aprendizaje práctico experimental 10 puntos	Aplicación de contenidos (conceptuales, procedimentales y técnicos) Resolución de problemas prácticos Comprobación Experimentación Contrastación Prácticas de laboratorio
		Aprendizaje autónomo 10 puntos	Lectura crítica de textos Investigación documental Escritura académica y/o científica Presentaciones Tareas
Sumativa		Examen final 10 puntos	Evaluación de los contenidos del curso

Parámetros de aprobación	Mínimo	Porcentaje
Calificación	7	70%
Asistencia	9	90%

Unidad 1: habilidades blandas y empleabilidad

Historia

El término “Habilidades Blandas” se presume que tiene origen en los ejércitos de Estados Unidos en 1972. Se quería en ese tiempo identificar aquellas habilidades adicionales que se necesitaban para operar maquinas. Las Soft Skills se definieron inicialmente como aquellas habilidades que se pueden aplicar en distintos contextos de trabajo. A partir de 1990 el término se generalizó con distintas definiciones e interpretaciones (Giraldo & Londoño (2021). Según Goleman, las habilidades blandas se encuentran estrechamente relacionadas con la inteligencia emocional. Por su parte, Kechagias (2011) definió las habilidades blandas como “habilidades intra e interpersonales (socioemocionales), esenciales para el desarrollo personal, la participación social y el éxito en el lugar de trabajo”.

Habilidades blandas y empleabilidad

Las habilidades blandas han despertado el interés de académicos, investigadores y empleadores, debido al impacto que genera en el desarrollo individual, socioeconómico e industrial en las sociedades modernas. En la actualidad se encuentran, entre los criterios que las empresas han enfocado sus procesos de selección, contratación y capacitación de personal, reconociendo que, a partir de ellas, se puede mejorar el clima organizacional y en algunas situaciones llegar a incrementar la productividad. Igualmente, las instituciones de educación superior buscan ofrecer a los estudiantes las mejores herramientas para incursionar en el mundo laboral, evidenciando así, la necesidad que se tiene de fomentar dichas habilidades desde el inicio de la formación profesional, en paralelo a las competencias técnicas necesarias para el desempeño de cualquier disciplina. El mercado laboral actual está cada vez más inclinado a vincular trabajadores que denoten habilidades técnicas y habilidades blandas, siendo la sinergia de estas dos fundamental para asegurar altos niveles de adaptabilidad, estabilidad en un empleo y competencia en entornos cada vez más digitalizados e inmediatos. En este orden de ideas, estos mismos entornos han afectado de manera significativa a los egresados de la educación formal, los cuales han podido desarrollar de manera eficiente algunas habilidades no cognitivas fundamentales para la vinculación laboral (Moreno et al., 2021).

En este contexto, Buxarrais (2013) expresó que el sistema educativo debe ser reformulado buscando romper esencialmente el modelo tradicional y enfocarlo en mayor sentido al desarrollo integral del ser. Un sistema basado en la ética, la felicidad, el fortalecimiento de relaciones humanas y el pensamiento creativo en ambientes formales e informales, en otras palabras, complementarlo con el desarrollo y promoción de las habilidades blandas, ya que se encuentra desenfocado del sector laboral.

Esto concuerda con lo encontrado por Ortega (2016), quien afirma que existe una alta preocupación en el medio empresarial y social, puesto que la mayoría de los trabajadores no cuentan con las competencias necesarias para enfrentar el mundo laboral, específicamente en habilidades socioemocionales y comportamentales, encontrando brechas entre el sector educativo y el productivo.

Vera (2016) por su parte, resalta la necesidad de adecuar y articular mallas curriculares en las instituciones de educación superior, haciendo énfasis en el desarrollo de habilidades blandas, puesto que son de gran importancia en el éxito profesional y laboral. Según este autor, en el mundo contemporáneo, las demandas del mercado laboral, cada vez más se encuentran enfocadas en personas cuyas habilidades

emocionales, comportamentales y relacionales les permitan adaptarse a los nuevos retos corporativos, en un mundo cada vez más exigente y competitivo.

Diferencia entre habilidades blandas y habilidades duras

Es importante mencionar que, existen dos tipos de habilidades o competencias: Hard Skills (competencias duras) y Soft Skills (habilidades o competencias blandas). Las primeras hacen referencia a conocimientos teóricos, técnicos y prácticos, relacionados con una temática en específico, y las segundas están relacionadas con comportamientos, cogniciones, sistemas relationales, patrones de personalidad de diferente índole. A continuación, se indica la tabla 1 sobre las diferencias entre habilidades blandas y duras.

Tabla 1. Cuadro comparativo entre habilidades blandas y habilidades duras

Categoría	Habilidades blandas	Habilidades Duras
Naturaleza	Competencias socioemocionales y de comportamiento.	Conocimientos técnicos y habilidades específicas.
Base de desarrollo	Desarrollo mediante la práctica interpersonal y experiencias sociales.	Aprendizaje formal a través de cursos, certificaciones o entrenamiento técnico.
Medición	Evaluación cualitativa: entrevistas situacionales, retroalimentación 360°.	Evaluación cuantitativa: exámenes, certificaciones, pruebas técnicas.
Relevancia	Importantes para liderazgo, colaboración y adaptabilidad.	Cruciales para realizar tareas específicas en roles definidos.
Ejemplos concretos	Negociación, inteligencia emocional, resolución de conflictos.	Programación en Java, análisis de datos con SQL, diseño CAD.
Transferibilidad	Altamente transferibles entre sectores e industrias.	Limitadas a áreas o herramientas específicas, aunque con aplicaciones cruzadas.
Medios de validación	Diffícilmente estandarizadas; validadas por el desempeño práctico.	Validación formal mediante títulos, certificaciones y logros medibles.
Durabilidad	Evolucionan con el tiempo, pero rara vez se vuelven obsoletos.	Pueden volverse obsoletas con avances tecnológicos o cambios de industria.
Rol en el trabajo	Mejora la interacción y cohesión en equipos.	Permiten la ejecución técnica y operativa de tareas.

¿Qué son habilidades blandas?

Las habilidades blandas, también conocidas como habilidades interpersonales, sociales o habilidades emocionales, se refieren a las características personales que afectan la forma en que interactuamos con los demás y llevamos a cabo nuestras tareas.

Gómez (2019) las define como un cúmulo de capacidades o atributos interpersonales y emocionales, innatos o adquiridos, que permiten un óptimo desempeño en el contexto laboral, en un mundo en constante cambio, producto de las nuevas tecnologías e industrias, que demandan nuevas necesidades y capacidades en los individuos.

Tipos de habilidades blandas

Entre las competencias más importantes y a su vez demandadas por el contexto social, empresarial y académico, encontramos diferentes clasificaciones. Ariza (2019) que competencias como: comunicación, pensamiento crítico, liderazgo, empatía, trabajo en equipo, paciencia, persuasión, motivación, cooperación, asertividad, flexibilidad, manejo de crisis, entre otras, son algunas de las habilidades blandas destacadas.

Por otra parte, Ariza (2019) realiza una categorización con 25 habilidades blandas, entre las que menciona: relacionarse, comunicación, paciencia, generación de confianza, empatía, escucha activa, adaptabilidad o flexibilidad, auténtico interés personal, objetividad, persuasión, habilidad de negociación, mente abierta, sentido de humor, manejo del tiempo, conocimiento de los stakeholders (partes interesadas), honestidad, solución de conflictos, liderazgo, buenos modales, soporte y motivación, resiliencia, diplomacia, trabajo en equipo, atención al detalle, autoconocimiento.

Conceptualización de las principales habilidades blandas

En la tabla 2 se muestra la conceptualización de las principales habilidades blandas mencionadas para trabajar en el proceso educativo.

Tabla 2. Conceptualización de las principales habilidades blandas

Habilidad blanda	Definición	Referencia
Trabajo en equipo	Capacidad de realizar actividades con otras personas para alcanzar un propósito en común, basado en personas, organización y metas.	Durán (2018)
Liderazgo	Capacidad de influir en los comportamientos, pensamientos, intereses, actitudes y valores de un grupo.	Estrada (2015)
Comunicación asertiva	Capacidad de expresarse verbal o no verbalmente de forma apropiada, considerando la cultura y el contexto.	Corrales, Quijano & Góngora (2017)
Solución de problemas	Habilidad de analizar alternativas y consecuencias para resolver un problema de forma equilibrada e inteligente.	Ariza (2019)
Adaptabilidad al cambio	Capacidad de modificar la conducta para alcanzar objetivos ante dificultades, nuevos datos o cambios del entorno.	Alles (2002)
Empatía	Capacidad de entender y responder a las necesidades, requerimientos y motivaciones de los demás.	Ariza (2019)
Manejo del tiempo	Capacidad de gestionar tiempos de manera eficaz, considerando responsabilidad, planeación y compromiso.	Ariza (2019)
Resiliencia	Habilidad para adaptarse, afrontar y recuperarse ante situaciones adversas, mediada por inteligencia emocional.	Ariza (2019)
Capacidad de aprendizaje	Habilidad para asimilar y procesar nueva información, integrándola a esquemas previos para comprender mejor la realidad.	Alles (2002)
Creatividad e innovación	Capacidad para idear soluciones novedosas y diferentes para resolver problemas o situaciones.	Alles (2015)
Toma de decisiones	Capacidad de analizar variantes, considerar recursos y seleccionar la alternativa más adecuada para alcanzar objetivos.	Alles (2009)
Pensamiento crítico	Capacidad de evaluar, analizar y construir argumentos para justificar una posición sobre una situación.	Herrero (2016)
Inteligencia emocional	Habilidad para percibir, usar, comprender y manejar emociones, con componentes como percepción, facilitación y regulación emocional.	Mayer y Salovey (1997)

Importancia de las habilidades blandas en la formación integral de profesionales

Rodríguez-Martínez (2019), después de una rigurosa investigación con más de 700 universitarios-egresados, encontró que la orientación profesional por competencias impartida a estos jóvenes contribuyó positivamente a la mejora en el nivel de empleabilidad, frente a los estudiantes que no la recibieron. En este estudio se esquematiza la enseñanza y la autorreflexión de los participantes respecto a las Soft Skills, como: la proactividad, el pensamiento crítico, la adaptación al cambio y la capacidad de mejorar.

La discusión frente a la importancia de las habilidades blandas para los nuevos profesionales en siglo XXI es bastante extensa, dado que los puntos de vista son variados y enfocados al quehacer de cada profesión. Por ejemplo, en el caso del sector información y tecnología, según Toselli (citado por América Economía, 2015), algunas de las competencias a desarrollar para estos jóvenes ingenieros y programadores son: la empatía, la sociabilidad, la facilidad para la comunicación, la escucha activa, el trabajo en equipo, la optimización del tiempo, la resolución de problemas, la asertividad, la creatividad, entre otras; con el fin de que estén capacitados y prestos a responder a los nuevos y cada vez más cambiantes desafíos de la profesión.

Universidad de Buenos Aires, en la que la Facultad de Ingeniería, en el último año de formación, les propone a los estudiantes trabajar en un caso real de ingeniería y, además, desarrollar ejercicios formativos de comunicación asertiva, trabajo en equipo, resolución de conflictos y escucha activa (Zapata, 2017), habilidades que la facultad considera son requeridas para un profesional en ingeniería. Por su parte, la Facultad de Ciencias Sociales de la misma universidad, ha generado un espacio de pasantía, en el cual todos los estudiantes interactúan con compañeros de otras carreras para la solución de problemas de índole social. Para Esteban (citado por Zapata, 2017), este tipo de ejercicios interactivos facilitan el desarrollo de habilidades blandas, como el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y el pensamiento interdisciplinario. A partir de esto, se puede concluir que en esta universidad se están ejecutando una serie de dinámicas y procesos que tienen el fin de completar la integralidad en sus estudiantes al suministrar y desarrollar competencias duras y blandas.

De esta manera, las instituciones de educación superior ya no sólo tienen la función de responder a las demandas del sector empresarial actual, sino también el adelantarse a las nuevas necesidades de las fuentes de empleo más recientes (Pagés Serra & Ripani, 2017).

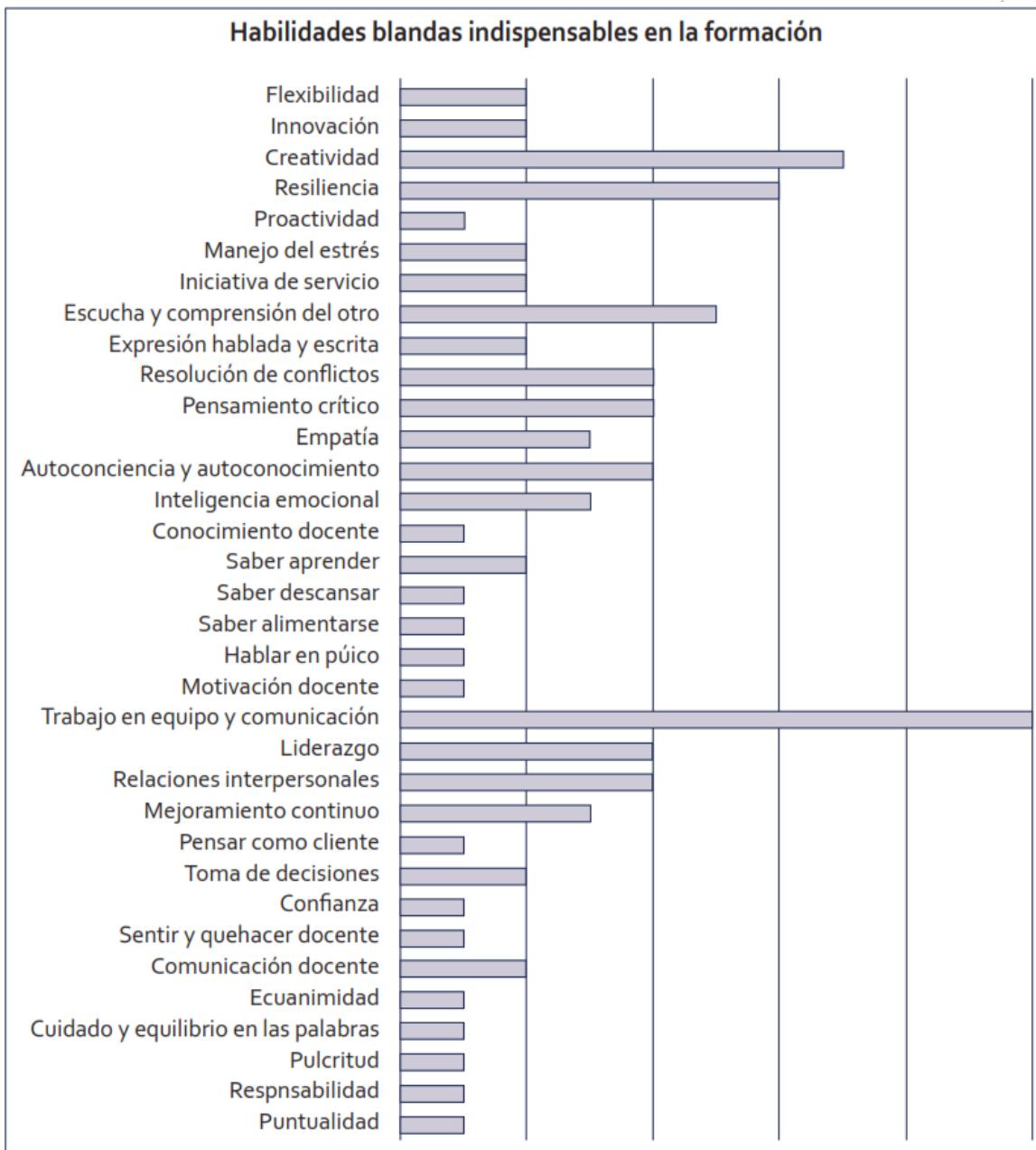
En cuanto a los empleadores, se identificó que esperan que los recién egresados cuenten con competencias blandas, como: la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la comunicación y el trabajo en equipo. De igual manera, existe la conciencia de que los jóvenes profesionales presentan una amplia brecha entre el desempeño deseado y el real, por lo cual han tenido que desarrollar herramientas de selección para identificar los mejores perfiles, señalando al respecto que “contratan a un candidato con limitadas habilidades duras, pero con fortalezas amplias en habilidades blandas” (Majid et al., 2017 p. 25).

Transformación social

Al desarrollar en el estudiantado algunas habilidades blandas, específicamente: trabajo en equipo, resiliencia, empatía, comunicación asertiva, pensamiento crítico y analítico, se generan procesos de conciencia social y necesidad de cambio, que invitan a la transformación social del país. Esto es, en un territorio como el colombiano, marcado por la violencia social y política, de más de 50 años, dejando secuelas en todas las esferas de la sociedad y el individuo, potenciar habilidades de empatía, generación de confianza, honestidad, solución de conflictos, comunicación asertiva y pensamiento crítico, formarían una sociedad, con valores democráticos y en paz.

A continuación, en la ilustración 1 se enlistan las habilidades blandas que los docentes identifican como las más conocidas, las que resultan fundamentales en la formación de los estudiantes del siglo XXI, que ellos priorizan en sus aulas, y se repiten en las distintas entrevistas. En la figura, se puede observar que de las 34 habilidades blandas que los docentes identifican como las más importantes y necesarias actualmente en la formación integral, hay algunas que sobresalen: creatividad, resiliencia, trabajo en equipo y comunicación; que serán definidas y caracterizadas a continuación.

Ilustración 1. Principales habilidades blandas identificadas por los docentes



A continuación, se detalla en la tabla 3 conceptos e ideas de algunas de las habilidades blandas indispensables en la formación.

Tabla 3. Conceptualización de habilidades blandas indispensables en la formación

Habilidad blanda	Definición y elementos clave	Referencia
Creatividad	Habilidad que promueve el desarrollo integral del ser humano a nivel cognitivo, afectivo y social. Fomenta la transformación del sujeto y su realidad, considerando dimensiones emocionales, psicológicas, espirituales, sociales y cognitivas.	Martín y Martín (2012); Guerra et al. (2014)
Resiliencia	Competencia socioemocional que permite enfrentar adversidades, contrarrestar el estrés y fortalecer el carácter emocional. Implica un cambio en el individuo para responder a desafíos, desarrollando conciencia de sí mismo y su entorno.	Hernández et al. (2020); Alvarán et al. (2019)
Trabajo en equipo	Capacidad para trabajar en grupo con organización y objetivos comunes. Promueve competencias como compromiso, gestión de conflictos, planificación y sentido ético.	Durán (2018); Cifuentes y Meseguer (2015); Ruiz-Corbella & Rivas (2015)
Comunicación	Habilidad para expresar ideas, necesidades y emociones de manera clara, respetuosa y adecuada. Incluye comunicación asertiva, escucha activa y retroalimentación.	Triada & Velásquez (2014); Cañas & Hernández (2019); del Barco et al. (2015)

Tal como lo argumentan los docentes del estudio, el trabajo en equipo está vinculado a la comunicación: los estudiantes que perciben dentro del equipo una comunicación asertiva, también creen que sus compañeros se han esforzado más y han sido responsables. Para desempeñar bien tareas de interdependencia, los procesos de comunicación dentro del equipo son trascendentales. La comunicación asertiva dentro del equipo implica procesos de retroalimentación, intercambio de información a nivel formal e informal (Kraut & Streeter, 1995), de modo que cada miembro del equipo oriente mensajes a los demás miembros y práctica de escucha activa. (del Barco, Castaño, Lázaro & Gallego, 2015, p.193).

Experiencias exitosas en la formación de habilidades blandas en contextos de educación superior

El proceso de enseñanza-aprendizaje debe contribuir a la formación integral del estudiante y para ello debe orientarse un currículo que vincule el conocimiento (saber

hacer), los sentimientos, las emociones (saber ser) de modo que fomenten las relaciones personales que les permita una buena convivencia y por consiguiente la participación efectiva en el desarrollo de la sociedad (Marrero, Mohamed & Xifra, 2018, p.3).

En el marco de las experiencias exitosas en la formación de habilidades blandas en escenarios de educación superior, docentes, académicos e investigadores, resaltan diferentes estrategias lúdico-pedagógicas, que han sido funcionales y pertinentes a la hora de llevar a cabo la formación, el desarrollo y la consolidación de estas competencias en el estudiantado. A continuación, se presentan algunas de las principales categorías y subcategorías, que se encontraron en medio de la narrativa docente. Además, se resalta la categoría reformulación al sistema educativo, como una propuesta reflexiva y fundamental; necesaria a implementar en la educación occidental, tabla 4.

Tabla 4. Categorías y subcategorías de análisis de actividades formativas de habilidades blandas

Actividades formativas para el desarrollo de las habilidades blandas	
Categorías	Subcategorías emergentes
Ejercicios crítico-reflexivos	Debates Foros de discusión Ensayo Lectura crítica Práctica hermenéutica Juego de roles Estudios de caso
Ejercicios de conocimiento aplicado	Aprendizaje basado en proyectos Actividades prácticas específicas Aprendizaje basado en problemas Talleres Mapas conceptuales
Ejercicios de síntesis y apropiación del conocimiento	Infografías Mapas mentales Exposiciones y socializaciones
Necesidad de reformular el sistema educativo	-Desarrollo enfocado en habilidades duras, conocimientos disciplinarios y habilidades técnicas -Desarrollo enfocado en el capitalismo -Periodos académicos.

A continuación, se indica en la tabla 5 un resumen de algunas actividades formativas para desarrollar habilidades blandas.

Tabla 5. Actividades educativas para el desarrollo de habilidades blandas

Actividad formativa	Descripción	Habilidades Blandas Desarrolladas
Debates	Confrontación argumentada de dos posturas sobre un tema, siguiendo fases: inducción, preparación, debate y retroalimentación.	Pensamiento crítico, trabajo en equipo, comunicación verbal/no verbal, argumentación, análisis, síntesis, empatía.
Foros de discusión	Espacios asincrónicos en plataformas virtuales para compartir ideas, experiencias y argumentos sobre un tema.	Comunicación asertiva, reflexión, pensamiento crítico, trabajo en equipo, toma de decisiones, solución de problemas.
Ensayo	Texto argumentativo que expone y analiza ideas. Permite reflexionar sobre posturas y desarrollar procesos de escritura.	Argumentación, pensamiento crítico, comunicación escrita, análisis, síntesis, habilidades de lectoescritura.
Ejercicios de Conocimiento Aplicado	Actividades prácticas basadas en escenarios reales para conectar teoría con práctica profesional.	Solución de problemas, interacción profesional, habilidades interpersonales, autoconfianza, manejo de retos personales.
Juego de roles	Simulación donde los participantes interpretan personajes en escenarios diseñados para el análisis y la respuesta creativa.	Comunicación verbal/no verbal, análisis, pensamiento crítico, confianza, creatividad, trabajo colaborativo.
Estudios de caso	Ánalisis de situaciones reales con enfoque en la toma de decisiones, evaluación de impactos y fundamentación de acciones.	Gestión de información, análisis crítico, trabajo autónomo/grupal, habilidades interpersonales, toma de decisiones.
Aprendizaje Basado en Proyectos	Resolución de problemas mediante proyectos que integran planificación, diseño y desarrollo de actividades.	Trabajo en equipo, creatividad, gestión del tiempo, resolución de conflictos, aprendizaje autónomo, ética, toma de decisiones.



Actividad autónoma de retroalimentación de la unidad 1

Instrucciones: la actividad de cuestionario debe ser desarrollada en la plataforma educativa Moodle de la institución, son 10 preguntas de opción múltiple, cada una equivale a 1 punto.

Fecha de inicio: lunes 2 de diciembre de 2024: 19:00.

Fecha de finalización: martes 3 de diciembre de 2024, 23:00.

A continuación, se detalla el cuestionario.

Cuestionario de retroalimentación

1. ¿Cuál es el origen del término "habilidades blandas"?

- a) En las empresas tecnológicas en 1990
- b) En los ejércitos de Estados Unidos en 1972
- c) En las universidades europeas en 2000
- d) En las industrias manufactureras en 1960

2. Según Goleman, ¿con qué están relacionadas las habilidades blandas?

- a) Inteligencia artificial
- b) Inteligencia emocional
- c) Inteligencia lógica
- d) Inteligencia técnica

3. ¿Cuál de las siguientes habilidades NO se considera una habilidad blanda?

- a) Trabajo en equipo
- b) Comunicación asertiva
- c) Resolución de problemas
- d) Programación en Python

4. ¿Qué propone Buxarrais (2013) para mejorar el sistema educativo?

- a) Incorporar más asignaturas técnicas
- b) Enfocarse en habilidades matemáticas
- c) Reformular el sistema hacia un desarrollo integral del ser
- d) Eliminar el énfasis en habilidades socioemocionales

5. Según Vera (2016), ¿por qué es importante desarrollar habilidades blandas en la educación superior?

- a) Porque son una moda pasajera

- b) Porque aseguran la adaptabilidad al mercado laboral competitivo
- c) Porque reemplazan las habilidades técnicas
- d) Porque son irrelevantes en el mundo laboral

6. ¿Cómo definen Mayer y Salovey (1997) la inteligencia emocional?

- a) La habilidad de tomar decisiones rápidas
- b) La capacidad de percibir, usar, comprender y manejar emociones
- c) La destreza de adaptarse a cambios tecnológicos
- d) La capacidad de pensar de forma creativa

7. ¿Cuál de las siguientes habilidades blandas se relaciona con "la capacidad de influenciar e impactar sobre un grupo de personas"?

- a) Pensamiento crítico
- b) Liderazgo
- c) Adaptabilidad al cambio
- d) Resolución de conflictos

8. ¿Qué habilidad implica "la capacidad de expresarse de forma verbal o no verbal teniendo en cuenta el contexto"?

- a) Escucha activa
- b) Comunicación asertiva
- c) Inteligencia emocional
- d) Toma de decisiones

9. Segundo Ariza (2019), ¿qué competencia está mediada por inteligencia emocional y se relaciona con adaptarse a situaciones adversas?

- a) Resiliencia
- b) Pensamiento crítico
- c) Creatividad
- d) Diplomacia

10. Según la Universidad de Buenos Aires, ¿qué estrategia implementa la Facultad de Ciencias Sociales para fomentar habilidades blandas en los estudiantes?

- a) Realización de pasantías en proyectos interdisciplinarios
- b) Simulación de casos reales de ingeniería
- c) Talleres sobre resiliencia y creatividad
- d) Evaluaciones individuales sobre comunicación asertiva

Unidad 2: introducción a herramientas digitales

Competencias digitales

Conjunto de herramientas, conocimientos y actitudes que intervienen en los ámbitos tecnológico, comunicativo, mediático e informacional que configuran una alfabetización compleja y múltiple (Gisbert et al., 2016)

Capacidad que tienen los estudiantes, para afrontar de manera crítica y reflexiva, las situaciones académicas y sociales en un entorno digital (Gutiérrez , 2015).

Tabla 6. Áreas de las competencias digitales

Áreas	Competencias
Información	Navegar, buscar y filtrar información
	Evaluuar información
	Guardar y recuperar información
Comunicación	Interactuar a través de la tecnología
	Compartir información y contenidos
	Participación ciudadana en on-line
	Colaborar a través de canales digitales
	Gestionar la identidad digital
	Netiqueta (normas de comportamiento para comunicarse por internet)
Creación de contenidos	Desarrollar, integrar y reelaborar contenidos
	Licencia y Derechos de autor
	Programación
Seguridad	Protección de dispositivos
	Protección de datos personales e identidad digital
	Protección de la salud
	Protección del entorno
Resolución de problemas	Resolución de problemas técnicos
	Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas
	Innovación y uso creativo de la tecnología
	Identificación de brechas en competencias digitales

Herramientas digitales

Las herramientas digitales (HD) en educación pueden definirse como el conjunto de aplicaciones y plataformas que pueden ayudar tanto a docentes y alumnos en su quehacer académico (Borja & Carcausto, 2020).

En educación superior, las herramientas digitales han demostrado ser una herramienta valiosa para mejorar la enseñanza y el aprendizaje (Salgado, 2023).

Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS, Learning Management System)



Tabla 7. Herramientas de sistema de gestión del aprendizaje

Categoría	LMS	Características Principales
Código Abierto	Moodle	Altamente personalizable, gran comunidad, plugins diversos
	Open edX	Escalable, soporte para MOOCs, analíticas avanzadas.
	Chamilo	Fácil de usar, adecuado para PYMES y educación
	Classroom	Facilita la gestión de clases en línea mediante la creación, distribución, y calificación de tareas, comunicación y colaboración desde cualquier dispositivo.
	Sakai	Flexible, utilizado en educación superior
Comerciales	Blackboard	Amplias herramientas de evaluación, analíticas integradas
	Schoology	Centrado en K-12, colaboración en clase
	D2L Brightspace	Personalización del aprendizaje, analíticas detalladas
	Adobe Captivate Prime	Integración con otras herramientas de Adobe, interfaz intuitiva
	TalentLMS	Fácil de usar, adecuado para PYMES

Plataforma educativa Chamilo

Es un sistema de gestión de aprendizaje o LMS, diseñado para apoyar a la educación en línea. Es una plataforma de software libre escrita en PHP, cuyo propósito es mejorar la educación y su acceso a ella a nivel mundial.



Lanzamiento inicial: 18/01/2010

Enlace:

<https://campus.chamilo.org/>

Registro en la plataforma educativa chamilo

Paso 1: clic en regístrate.

Chamilo
E-Learning & Collaboration Software

Página principal Donar a Chamilo Proveedores oficiales

1 2

Español Nombre de usuario Contraseña Entrar

¡Regístrate!

¿Ha olvidado su contraseña?

Seguir cursos Dictar cursos

Paso 2: llenar formulario de datos.

* ¿Qué deseas hacer?

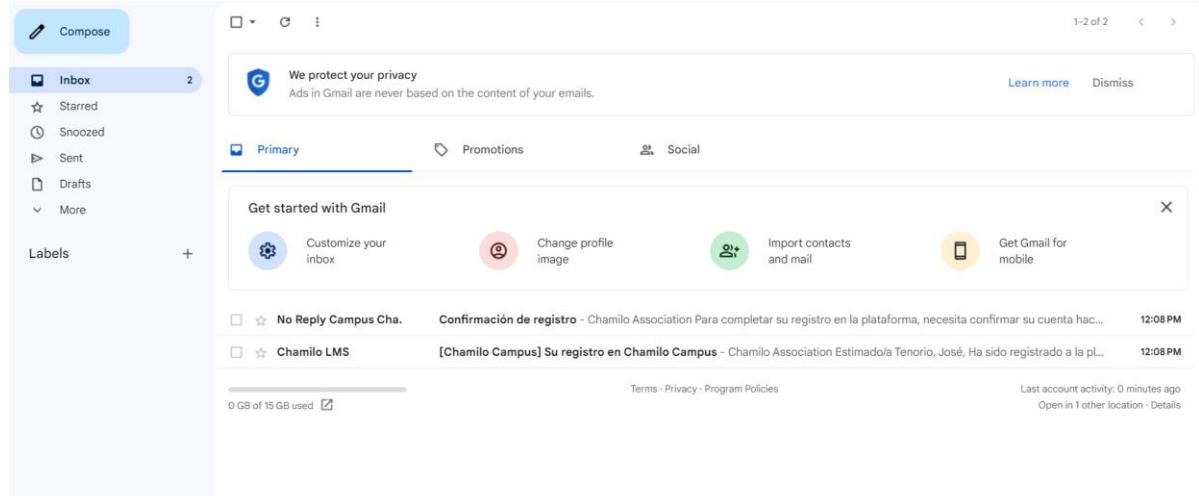


Seguir cursos

Dictar cursos

* Apellidos	Tenorio
* Nombres	José
* Correo electrónico	josue.tenorio.cham@gmail.com
* Nombre de usuario	jose_ten10
* Contraseña
* Confirme la contraseña
Teléfono	
Idioma	Español
Código oficial	080150
Zona horaria	America/Guayaquil
Country	Ecuador

Paso 3: confirmar el registro mediante el correo electrónico.



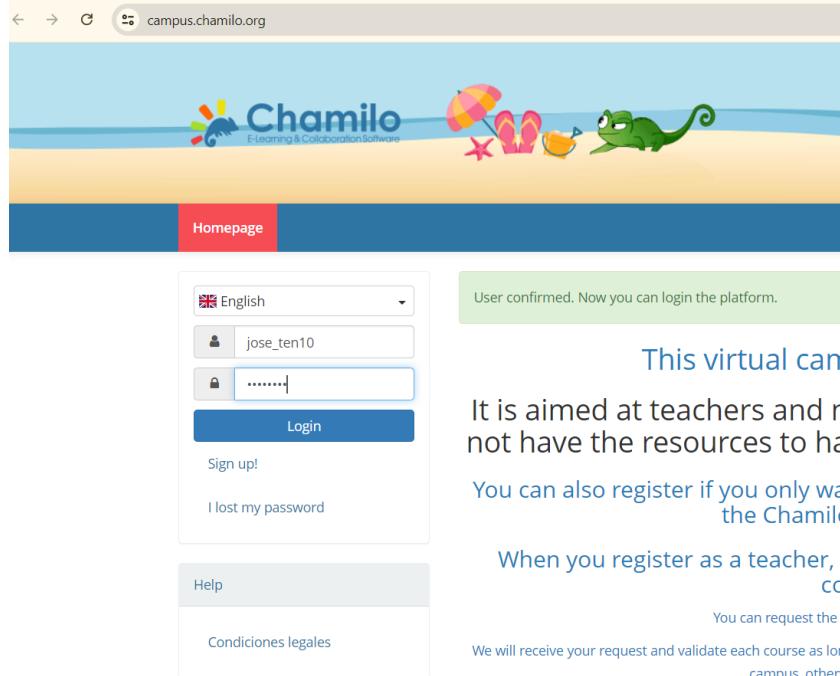
The screenshot shows a Gmail inbox with the following details:

- Inbox** (2 messages)
- Primary** tab selected
- From**: No Reply Campus Cha. and Chamilo LMS
- Subject**: Confirmation de registro and [Chamilo Campus] Su registro en Chamilo Campus
- Date**: 12:08 PM
- Message Preview**: Both messages are from Chamilo Association, asking to complete registration by confirming the account.

Paso 3.1: en el correo llega un usuario y contraseña por defecto para ingresar a la plataforma chamilo.



Paso 4: escribir en el cuadro de texto las credenciales enviadas al correo, usuario y contraseña, luego dar clic en el botón login.



The image shows the Chamilo login page at campus.chamilo.org. The header features the Chamilo logo and a cartoon illustration of a lizard, a beach ball, and flip-flops. The main content area has a blue header bar with "Homepage". Below it is a login form with the following fields:

- A dropdown menu showing "English" with a British flag icon.
- A user input field with "jose_ten10" and a person icon.
- A password input field with "....." and a lock icon.
- A "Login" button.
- Links for "Sign up!" and "I lost my password".

To the right of the login form, a green box displays the message: "User confirmed. Now you can login the platform." Below this, there is descriptive text and links related to teacher registration and course requests.

Paso 4.1: posteriormente, se observa la interfaz de la plataforma educativa chamilo.

The screenshot shows the Chamilo LMS homepage. The top navigation bar includes links for 'Página principal', 'Mis cursos', 'Mi agenda', 'Informes', 'Red social', and a user icon. The main content area features a beach-themed illustration with a sun, umbrella, flip-flops, and a lizard. Text on the page includes: 'This virtual campus is free to use.', 'It is aimed at teachers and non-profit organizations that do not have the resources to have their own training platform..', 'You can also register if you only want to test the functionalities offered by the Chamilo LMS software.', 'When you register as a teacher, you will find a link to "Request a new course".', 'Any commercial use is totally prohibited', and 'The Chamilo Association provides and maintains access to this campus.' A 'Donate' button with payment method icons (MasterCard, Visa, etc.) is also present.

Creación de curso en la plataforma educativa Chamilo

Primero: se debe seleccionar la opción solicitar nuevo curso, luego se agrega el nombre y se da clic en el botón solicitud de nuevo curso.

The image contains two screenshots of the Chamilo LMS interface. The left screenshot shows the 'Cursos' section with a yellow arrow pointing to the 'Solicitud de nuevo curso' button, which is circled in red with the number '1'. The right screenshot shows the 'Solicitud de nuevo curso' form with a yellow arrow pointing to the 'Nombre del curso' field, which is also circled in red with the number '2'. Below this, another yellow arrow points to the 'Solicitud de nuevo curso' button, which is circled in red with the number '3'.

Posteriormente: la solicitud queda enviada y en espera de la creación del curso.

UTLVTEPROGRAMACIONIV: Su solicitud de curso, se recibió correctamente. En breve (uno o dos días laborables) recibirá contestación sobre ella.

[Volver a mi lista de cursos](#)

Plataforma educativa Mil Aulas

Mil Aulas es un servicio de alojamiento gratuito, la herramienta formativa más popular en el mundo.

Puede crear su propia comunidad de aprendizaje en línea.

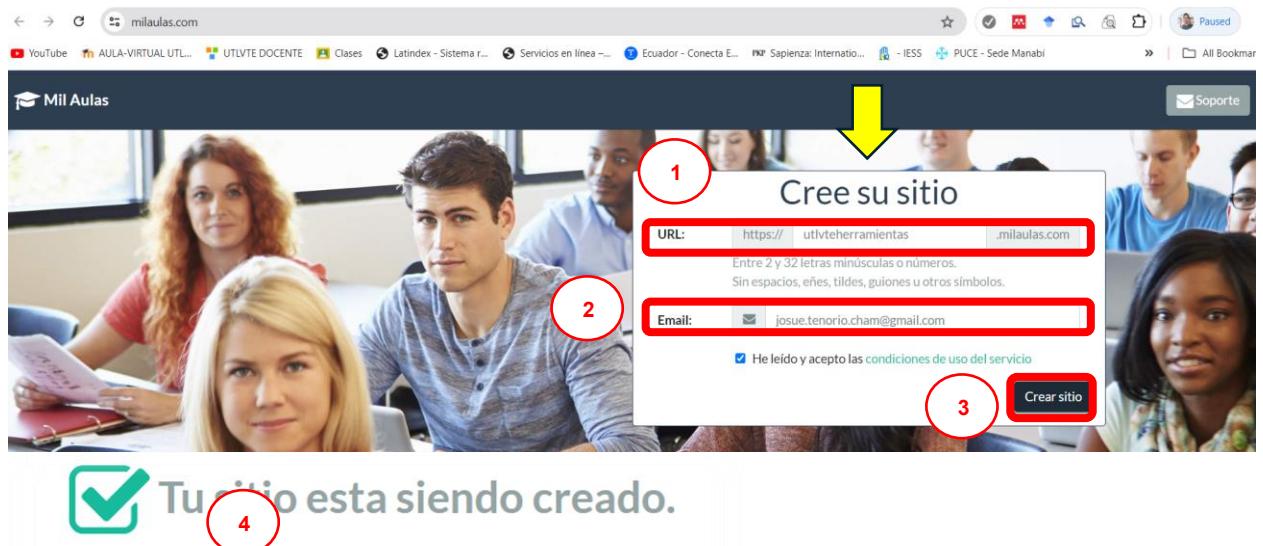
En pocos minutos puede tener activa su aula virtual, privilegios completos de administración y totalmente gratis.

Enlace:

<https://www.milaulas.com/>

Creación de sitio en Mil Aulas

Paso 1: crear un sitio mediante un URL, luego se escribe un email y se da clic en el botón crear sitio.



Paso 2: ingresar al correo que fue registrado en Mil Aulas y dar clic en el enlace enviado para acceder a la plataforma.

Bienvenido/a a Mil Aulas

Soprote Mil Aulas - Por favor no conteste a este mensaje noresponder@milaulas.com vía amazones.cor
to me ▾

JBienvenido/a a Mil Aulas!

Puede entrar a su sitio Moodle mediante el siguiente enlace:

<https://utlvtreherramientas.milaulas.com>

(Por favor no añada www. al principio.)

Sus datos de acceso son:

Usuario: admin

Paso 2.1: acceder al sitio web.



utlvteherramientas.milaulas.com

Bienvenido a su nuevo sitio en Mil Aulas
¡Ya puede empezar a crear cursos!

Paso 3: ingresar usuario y contraseña, luego dar clic en el botón acceder.

Entrar a
utlvteherramientas.milaulas.com

admin

.....

Acceder

¿Olvidó su contraseña?

Algunos cursos permiten el acceso de invitados

Entrar como persona invitada

Español - Internacional (es) | Aviso de Cookies

Registro del sitio web

Paso 1: en el menú de opciones seleccionar administración del sitio, luego dar clic en registro.

1

Administración del sitio

General Usuarios Cursos Calificaciones Extensiones Apariencia Servidor Informes Desarrollo

- 2
- Notificaciones
Registro
Configuración de la encuesta externa
Opciones avanzadas
Ajustes preestablecidos de administración del sitio
- Su sitio aún no está registrado.

Paso 2: llenar la información del sitio web, luego seleccionar que está de acuerdo con la privacidad de los datos y posteriormente dar clic en el botón registre su sitio.

Información de registro

Nombre	utlvteherramientas.milaula
Listar el sitio	No listar mi sitio
Descripción	Carrera de Tecnologías de la Información
Idioma	Español; Castellano
País	Ecuador
Dirección de correo electrónico del administrador	josue.tenorio.cham@gmail.com
Notificaciones acerca de nuevas versiones de Moodle, alertas de seguridad y otras noticias importantes	<input type="checkbox"/> Sí, envíeme notificaciones de nuevos lanzamientos de Moodle, alertas de seguridad y otras noticias importantes.
Boletín informativo de Moodle	<input type="checkbox"/> Sí, me gustaría recibir el boletín informativo de Moodle
Aviso de privacidad y acuerdo con el Aviso de privacidad y el acuerdo de tratamiento de datos	<input checked="" type="checkbox"/> Estoy de acuerdo con el Aviso de privacidad y el acuerdo de tratamiento de datos

1 2 3

Registre su sitio

Registro del sitio confirmado

Gracias por registrar su sitio. La información de registro se mantendrá actualizada mediante la tarea programada "Registro del sitio".

Continuar

Cambiar nombre corto y agregar descripción del sitio de Mil Aulas

Paso 1: en el menú de opciones seleccionar administración del sitio, luego dar clic en ajustes de la página principal del sitio.

Moodle Página Principal Área personal Mis cursos **Administración del sitio** ①

Administración del sitio

General Usuarios Cursos Calificaciones Extensiones Apariencia Servidor Informes Desarrollo

② **Página principal del sitio** Ajustes de la página principal del sitio ③

Paso 2: agregar un nombre corto del sitio web en el cuadro de texto, agregar una descripción y luego dar clic en el botón guardar cambios.

Ajustes de la página principal del sitio

Nombre completo del sitio ④

Nombre corto para el sitio (una palabra) ⑤

Resumen de la página principal del sitio ⑥

Editor Ver Insertar Formato Herramientas Tabla Ayuda

⑦ Guardar cambios

Agregar logotipos en el sitio web

Paso 1: en el menú de opciones seleccionar administración del sitio/apariencia, luego dar clic en logotipos.

The screenshot shows the Moodle Administration interface. Step 1 highlights the 'Administración del sitio' link in the top navigation bar. Step 2 highlights the 'Apariencia' tab in the main menu. Step 3 highlights the 'Logotipos' link under the 'Apariencia' section.

Administración del sitio

- General
- Usuarios
- Cursos
- Calificaciones
- Extensiones
- Apariencia**
- Servidor
- Informes
- Desarrollo

Apariencia

- Logotipos**
- Colores de la credencial del curso
- Calendario
- Blog
- Navegación
- Ajustes HTML
- Moodle Docs
- Área personal predeterminada
- Página de perfil por defecto
- Cursos
- AJAX y Javascript
- Gestionar etiquetas
- HTML adicional
- Plantillas
- Ajustes avanzados de tema
- Temas
- Tours para usuario

Paso 2: crear logotipo en la herramienta digital Canva mediante el siguiente enlace
<https://www.canva.com>



Paso 3: seleccionar logos en la opción de marketing.

The screenshot shows the Canva website. The 'Marketing' section is highlighted with a red box. It includes options like 'Logos', 'Carteles', 'Flyers', 'Folletos', 'Sitios web', 'Stickers', and 'Generador de códigos QR'. Below this, there are sections for 'Explora nuestras plantillas' and 'Estudio Mágico'.

Canva

- Diseño
- Negocios
- Educación
- Planes y precios
- Aprender

Marketing

- Logos
- Carteles
- Flyers
- Folletos
- Sitios web
- Stickers
- Generador de códigos QR

Explora nuestras plantillas

Estudio Mágico

Paso 4: aparece una nueva ventana, dar clic en el botón diseñar un logo.

Personal Gratis • 8 1

Inicio > Logos

Prueba Canva Pro por 30 días

Volver a Inicio

Plantillas

Fotos

Íconos

Creators que sigues

Contenido en Favoritos

Usa el creador de logos para diseñar tu marca

Construye una identidad de marca única, empezando por logos personalizados que puedes crear y usar fácilmente.

Diseña un logo

Paso 5: seleccionar una plantilla y modificarla o seleccionar plantilla en blanco y diseñar desde cero.

Texto

Marca

Símbolos

Dibujo

Proyectos

Apps

Fotos

Artificial Intelligence

Technology

Creative Technology

Warner & Co. Technology

HighTech Company

Digital Technology

HUMAN TECH Artificial Intelligence

INFINITY

FAUGET TECHNOLOGY COMPANY

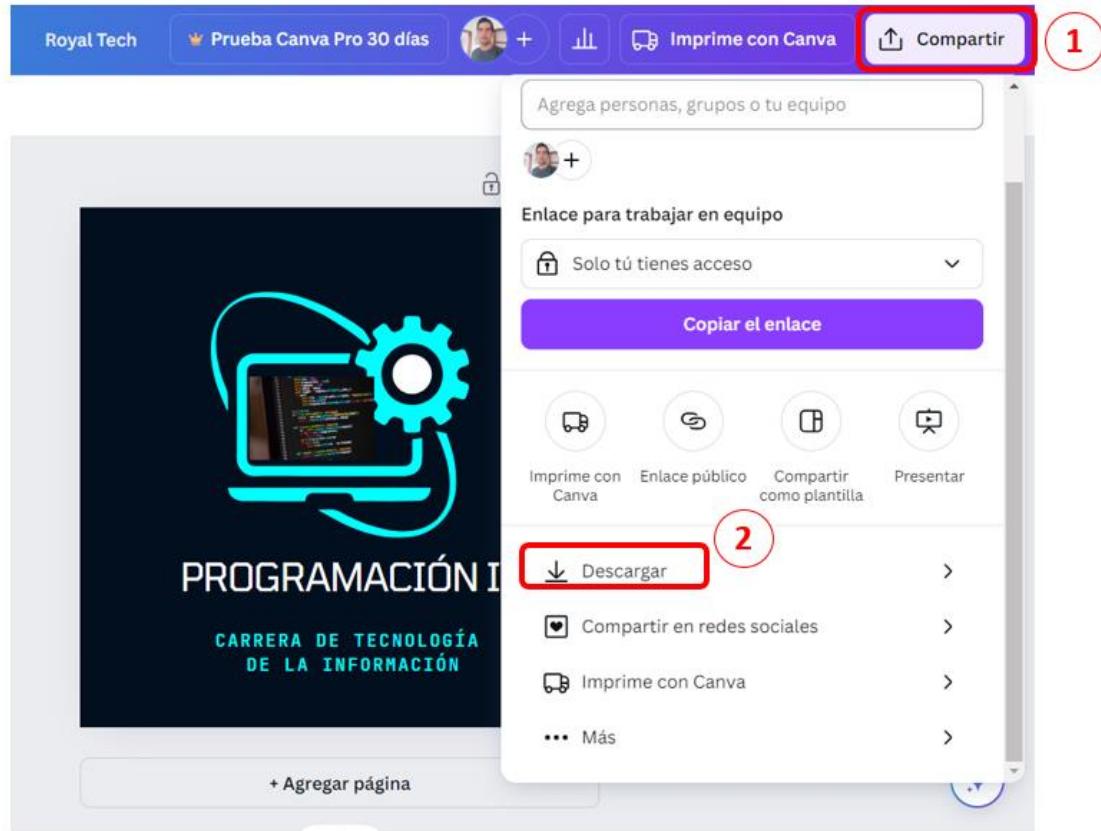
+ Agregar página

PROGRAMACIÓN IV

CARRERA DE TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN

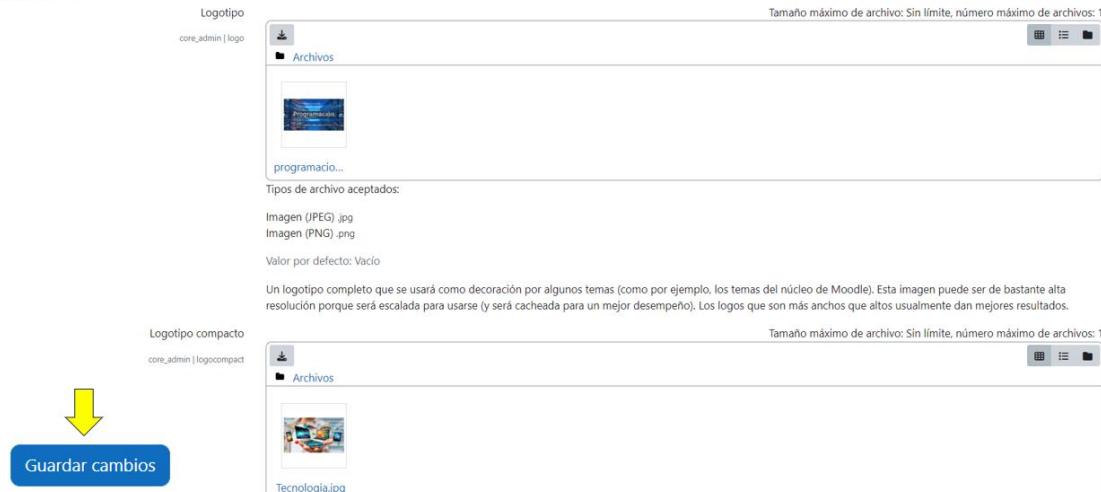
+ Agregar página

Paso 6: descargar logotipo de Canva.



Paso 7: agregar logotipo en la plataforma Mil Aulas, en la opción de archivo y luego dar clic en el botón guardar cambios.

Logotipos



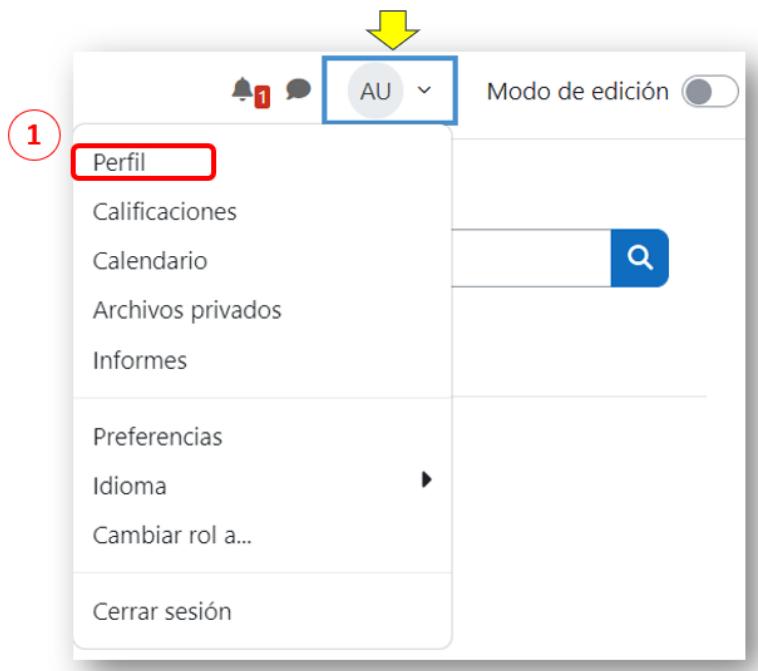
The screenshot shows the Moodle 'Logotipos' settings page. It features two sections for uploading logos:

- Logotipo:** Shows a file named 'core_admin | logo' with a preview thumbnail. Below it, it says 'Tipos de archivo aceptados: Imagen (JPEG) jpg, Imagen (PNG) png' and 'Valor por defecto: Vacío'.
- Logotipo compacto:** Shows a file named 'core_admin | logocompact' with a preview thumbnail. Below it, it says 'Tipos de archivo aceptados: Imagen (JPEG) jpg, Imagen (PNG) png' and 'Valor por defecto: Vacío'.

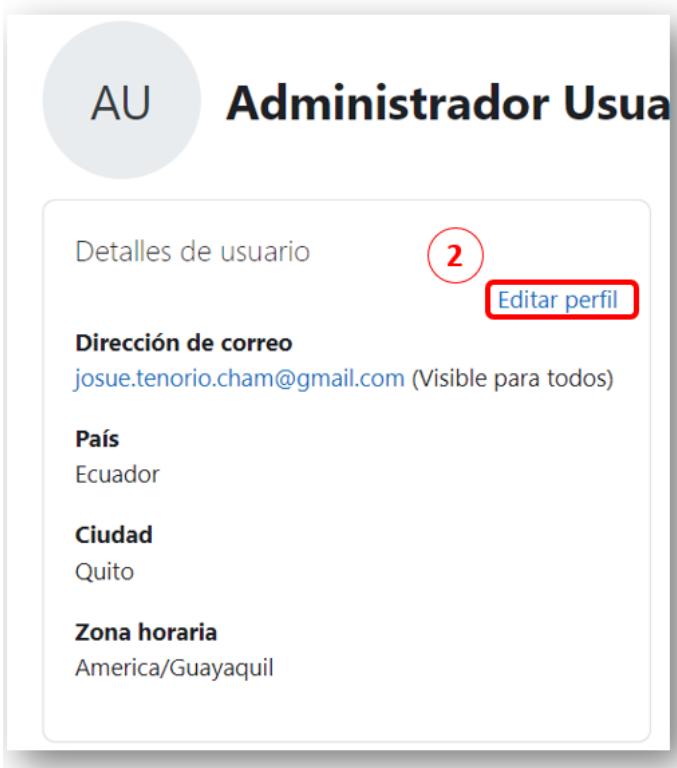
A yellow arrow points from the 'Guardar cambios' button at the bottom left to the 'Tecnología.jpg' file in the 'Logotipo compacto' section.

Cambiar el nombre de usuario en Mil Aulas

Paso 1: Seleccionar la opción de Administrador de usuario (AU) y luego dar clic en perfil.



Paso 2: Dar clic en la opción editar perfil.



A screenshot of a user profile page. At the top left is a circular profile picture placeholder with the letters 'AU'. To its right, the text 'Administrar Usua...' is partially visible. Below this, there is a section titled 'Detalles de usuario' with a red circle containing the number '2' above the 'Editar perfil' button, which is also highlighted with a red box. Underneath this, there is a 'Dirección de correo' section showing 'josue.tenorio.cham@gmail.com (Visible para todos)'. Further down are sections for 'País' (Ecuador), 'Ciudad' (Quito), and 'Zona horaria' (America/Guayaquil).

Paso 3: registrar información de nombre de usuario, nombre y apellido del usuario administrador de la plataforma educativa Mil Aulas, dirección de correo y dar clic en el botón actualizar información personal.

Editar perfil

General 1

Nombre de usuario 1

Escoger un método 2 Cuentas manuales

de identificación:

Cuenta suspendida 3

La contraseña debería tener al menos 8 carácter(es), al menos 1 dígito(s), al menos 1 minúscula(s), al menos 1 mayúscula(s), al menos 1 carácter(es) especial(es) como *, -, o #

Nueva contraseña 4

Nombre 2

Apellido(s) 3

Dirección de correo 4

4 

Actualizar información personal Cancelar

Paso 3.1: se observa el cambio del nombre de usuario efectuado.

Antes



AU Administrador Usua

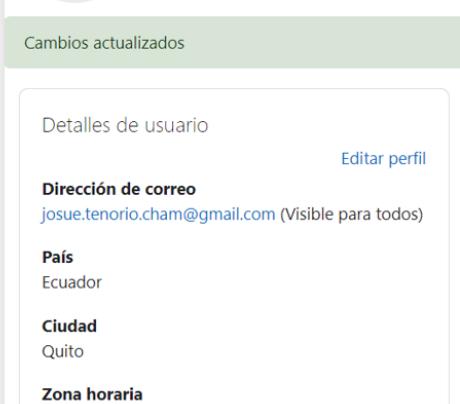
Detalles de usuario

Dirección de correo
josue.tenorio.cham@gmail.com (Visible para todos)

País
Ecuador

Ciudad
Quito

Zona horaria
America/Guayaquil

DR Dario Rodríguez

Cambios actualizados

Detalles de usuario

Dirección de correo
josue.tenorio.cham@gmail.com (Visible para todos)

País
Ecuador

Ciudad
Quito

Zona horaria
America/Guayaquil

Creación de cursos en Mil Aulas

Paso 1: en el menú de opciones, seleccionar página principal, luego en la parte inferior desplazar y dar clic en el botón crear nuevo curso.



Página Principal Área personal Mis cursos Administración del sitio

para el aprendizaje a su propio ritmo.

Moodle es ampliamente utilizado en instituciones educativas de todo el mundo, desde escuelas primarias hasta universidades. También es popular en programas de formación profesional y empresarial. Además, la plataforma es accesible para usuarios de diferentes habilidades y necesidades, lo que la hace inclusiva para todos los estudiantes.

La comunidad de Moodle es activa y diversa, compuesta por educadores, desarrolladores y usuarios de todo el mundo. La comunidad contribuye al desarrollo y mejora continua de Moodle, y proporciona soporte, recursos y documentación para los usuarios. La plataforma también ofrece una gran cantidad de recursos y herramientas para mejorar la experiencia de los usuarios y fomentar la colaboración y el aprendizaje interactivo.

Enlaces de interés:

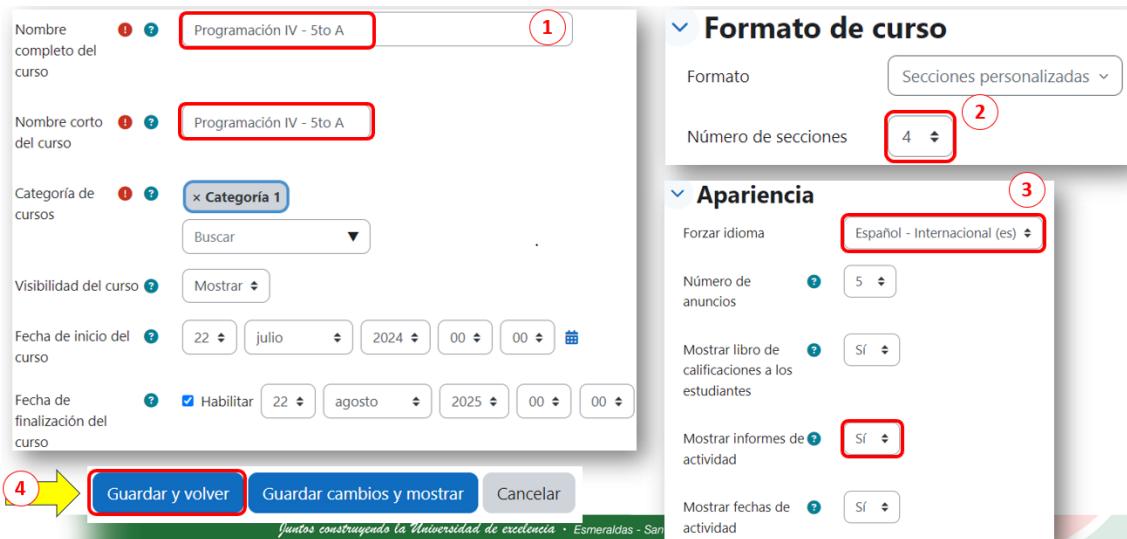
- Documentación oficial de Moodle
- Foros de la comunidad Moodle
- Historial de versiones de Moodle (En inglés)
- El servicio de alojamiento gratuito de Moodle en Mil Aulas

(Puede editar o eliminar este texto)

Cursos disponibles

Crear un nuevo curso

Paso 2: registrar la información del curso que se va a crear y luego dar clic en el botón guardar y volver.



Nombre completo del curso **1** Programación IV - 5to A

Nombre corto Programación IV - 5to A

Categoría de cursos **x Categoría 1**

Visibilidad del curso Mostrar

Fecha de inicio del curso 22 julio 2024 00 00

Fecha de finalización del curso **Habilitar** 22 agosto 2025 00 00

Formato de curso

Formato Secciones personalizadas **2**

Número de secciones 4

Apariencia

Forzar idioma Español - Internacional (es) **3**

Número de anuncios 5

Mostrar libro de calificaciones a los estudiantes Sí

Mostrar informes de actividad Sí **4**

Mostrar fechas de actividad Sí

Guardar y volver Guardar cambios y mostrar Cancelar

Juntos construyendo la Universidad de excelencia • Esmeraldas - San

Paso 2.1: en el menú de opciones, dar clic en mis cursos y se observa el curso creado.



Página Principal Área personal Mis cursos Administración del sitio

Elimine la publicidad y obtenga **10 GB** de espacio en disco por sólo **\$9,95 USD al mes o \$109,95 USD al año** (más impuestos locales).

Mis cursos

Vista general de curso



Todos Buscar Ordenar por nombre del curso Tarjeta

Programación IV - 5to A
Categoría 1

Práctica en clase: crear otro curso en la plataforma Mil Aulas.

Mis cursos

Vista general de curso



Todos Buscar Ordenar por nombre del curso Tarjeta

Digitales 3ro A
Categoría 1

Programación IV - 5to A
Categoría 1

Creación de portada en canva para agregar a los cursos de la plataforma Mil Aulas.

Paso 1: escribir en el buscador de Canva portada horizontal y seleccionar.

The screenshot shows the Canva interface with a search bar at the top containing the word "portada". Below the search bar, there are several filter buttons: Escuela, Azul, Boda, Menu, and Graduac. A list of template suggestions is displayed, with one item, "Portada para Book Creator (horizontal)", highlighted by a yellow arrow and a red border.

Paso 2: seleccionar una plantilla creada y editarla o seleccionar una plantilla en blanco y crearla desde cero.

The screenshot shows the Canva editor interface. On the left, there is a sidebar with categories like Diseño, Elementos, Texto, Marca, Subídios, Dibujo, Proyectos, and Apps. The main workspace displays a template for a horizontal book cover. The template includes a header with the text "Uso de herramientas digitales para la educación superior" and a footer with the text "Canva Google". Various digital tools and platforms are represented by icons, such as Socrative, Zoom, Kahoot!, and Microsoft Office applications.

Paso 3: seleccionar el curso donde se va a agregar la portada, luego dar clic en configuración, clic en el botón archivo del resumen del curso, buscar la imagen de portada y seleccionarla, luego dar clic en el botón guardar cambios y mostrar.

Inscribir estudiantes a la plataforma Mil Aulas

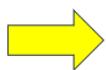
Paso 1: en el menú de opciones seleccionar administración del sitio, luego crear un nuevo usuario.

Administración del sitio

General Usuarios Cursos Calificaciones Extensiones Apariencia Servidor

Usuarios

Cuentas



- [Examinar lista de usuarios](#)
- [Acciones de usuario masivas](#)
- [**Crear un nuevo usuario**](#)
- [Gestión de usuarios](#)
- [Preferencias predeterminadas del usuario](#)
- [Campos de perfil del usuario](#)
- [Cohortes](#)
- [Campos personalizados de cohorte](#)
- [Subir usuarios](#)
- [Subir imágenes de los usuarios](#)

Paso 2: agregar los datos del estudiante, el email es donde le llegará la información para acceder a la plataforma, luego dar clic en el botón crear usuario.

General

1 Nombre de usuario

Escoger un método ?

Cuenta suspendida ?

Generar contraseña y notificar al usuario

La contraseña debería tener al menos 8 carácter(es), al menos 1 dígito(s), al menos 1 minúscula(s), al menos 1 mayúscula(s), al menos 1 carácter(es) especial(es) como *, -, o #

Nueva contraseña ? ②

Forzar cambio de contraseña ?

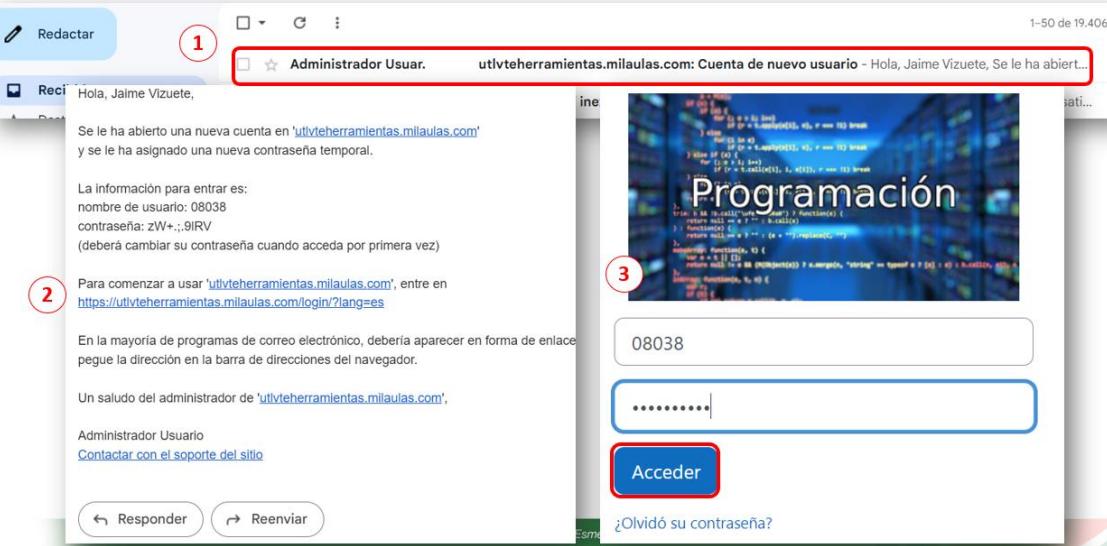
Nombre !

Apellido(s) !

Dirección de correo !

2 **Crear usuario**

Paso 2.1: en el correo del estudiante le va a aparecer la información del enlace para acceder a la plataforma, el nombre de usuario y contraseña.



Paso 2.2: el estudiante deberá cambiar la contraseña de ingreso a la plataforma para mayor seguridad, deberá ingresar la contraseña actual y la contraseña nueva, luego dar clic en el botón guardar cambios.

Cambiar contraseña

Nombre de usuario: 08038

La contraseña debería tener al menos 8 carácter(es), al menos 1 dígito(s), al menos 1 minúscula(s), al menos 1 mayúscula(s), al menos 1 carácter(es) especial(es) como *, -, o #

Contraseña actual:

Nueva contraseña:

Nueva contraseña (de nuevo):

Guardar cambios

① Requerido

Matricular estudiantes en un curso de Mil Aulas

Paso 1: ingresar al curso, luego dar clic en participantes y buscar el usuario a matricular.



Mis cursos

Vista general de curso

Todos	Buscar	Ordenar por nombre del curso
Digitales 3ro A Categoría 1	Programación IV - 5to A Categoría 1	⋮

1

2

Programación IV - 5to A

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más

Usuarios matriculados

Matricular usuarios

Coincidir Cualquiera Seleccionar

+ Añadir condición

1 participantes encontrados

Nombre Todos A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X

Apellido(s) Todos A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W

Paso 2: seleccionar un rol del usuario que puede ser estudiante/profesor , luego dar clic en el botón matricular usuarios. Posteriormente aparece en la parte inferior el estudiante matriculado.

Matricular usuarios

Opciones de matriculación

Seleccionar usuarios

1 Jaime Vizuete jaime.rodriguez.vizuete@utelvt.edu.ec

2 Jaim

Asignar rol

Estudiante

Mostrar más...

Cancelar Matricular usuarios

Dario Rodríguez	josue.tenorio.cham@gmail.com	Profesor	No hay grupos	5 minutos 58 segundos	Activo
JV Jaime Vizuete	jaime.rodriguez.vizuete@utelvt.edu.ec	Estudiante	No hay grupos	Nunca	Activo

Subir recurso pedagógico en un curso de Mil Aulas

Paso 1: ingresar al curso, luego activar el modo de edición del sitio web

Mis cursos

Vista general de curso

Todos Buscar Ordenar por nombre del curso

1

Digitales 3ro A Categoría 1

Programación IV - 5to A Categoría 1

Modo de edición

Paso 2: dar clic en añadir sección y crear las unidades del curso.

+ Añadir sección

Página Principal Área personal Mis cursos Administración del sitio

General Avisos

UNIDAD 1 Documento de lectura

UNIDAD 2 Importancia de la creación de pá...

UNIDAD 3 HTML

UNIDAD 4

Programación IV - 5to A

Acciones masivas

Curso Configuración Participantes Clasificaciones Informes Más

General

Avisos

+ Añadir una actividad o un recurso

UNIDAD 1

Documento de lectura PDF

+ Añadir una actividad o un recurso

UNIDAD 2

Importancia de la creación de páginas web en el mercado laboral

+ Añadir una actividad o un recurso

Paso 3: ubicarse en la unidad que desea subir el recurso educativo y dar clic en añadir una actividad o un recurso.

Página Principal Área personal Mis cursos Administración del sitio

Programación IV - 5to A

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más ▾

General

Avisos

UNIDAD 1

UNIDAD 2

UNIDAD 3

UNIDAD 4

General

Avisos

+ Añadir una actividad o un recurso

UNIDAD 1

+ Añadir una actividad o un recurso

UNIDAD 2

+ Añadir una actividad o un recurso

Paso 4: seleccionar archivo para subir documentos que pueda leer el estudiante.

Añadir una actividad o un recurso

Buscar

Todos Actividades Recursos

 Archivo	 Área de texto y medios	 Base de datos	 Carpeta	 Consulta	 Cuestionario
 Encuesta	 Foro	 Glosario	 H5P	 Lección	 Libro
 Página	 Paquete de contenido IMS	 Paquete SCORM	 Taller	 Tarea	 URL
 Wiki					

O buscar contenido en moodleNet

Paso 5: detallar información del documento que se está subiendo, clic en el botón archivo para subir el documento y dar clic en el botón guardar cambios y mostrar..

The screenshot shows the Moodle 'Nuevo Archivo' (New File) form for a course named 'Programación IV - 5to A'. The 'General' tab is selected. In the 'Nombre' (Name) field, the text 'Documento de lectura' is entered. A red circle with the number '1' is placed over the 'Nombre' field. A yellow arrow labeled '2' points to the blue 'Guardar cambios y mostrar' (Save changes and show) button. Below the form, a preview window shows the file 'Documento de lectura' has been uploaded as a PDF document.

Actividad autónoma de retroalimentación de la unidad 2

- **Instrucciones:** crear tres cursos en la plataforma educativa Mil Aulas, inscribir por lo menos a tres estudiantes en la plataforma y matricularlos en uno de los cursos creados, agregar cuatro recursos educativos de la asignatura (word, pdf, ppt u otros) en el curso donde esté matriculado el estudiante. Crear al menos un logotipo para la plataforma Mil Aulas y crear una portada para uno de los cursos.
- Subir documento de word o PDF a Moodle con imágenes de: cursos creados, estudiante(s) matriculado(s), recursos educativos agregados, logotipo y portada creada.

Fecha de inicio: martes 3 de diciembre de 2024: 19:00.

Fecha de finalización: miércoles 4 de diciembre de 2024, 23:00.

Unidad 3: gamificación y herramientas de evaluación en línea

Gamificación

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados.

Educaplay es una plataforma educativa que permite crear y compartir actividades multimedia y juegos de tipo educativo fácilmente y de forma muy intuitiva.

Enlace de Educaplay:

[https://es.educapplay.com/](https://es.educaplay.com/)

Plataforma educativa Educaplay

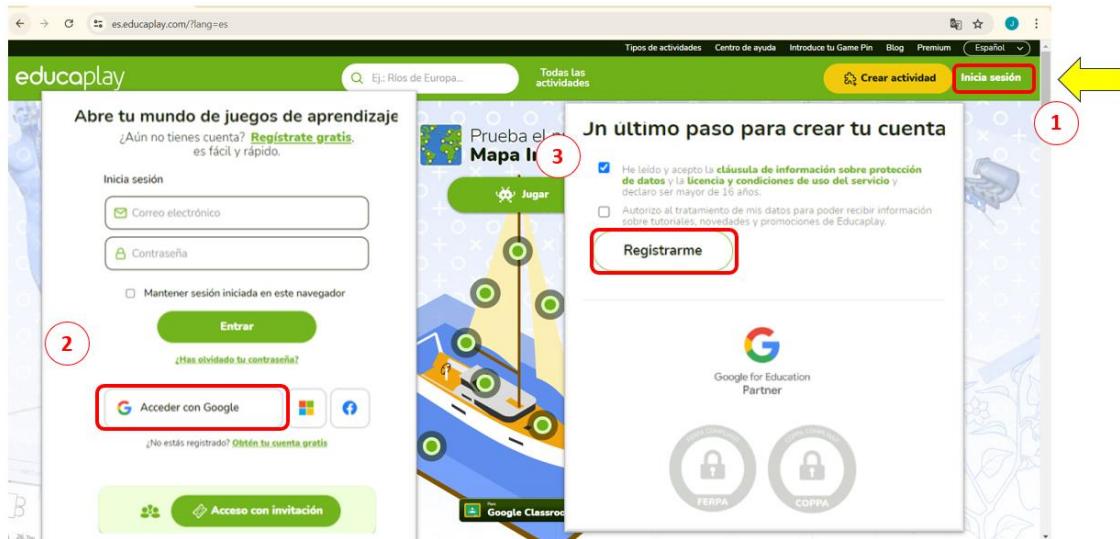
Educaplay es una de las gamificaciones más utilizadas en el ámbito educativo debido a la variedad de actividades que se pueden desarrollar, desde crear cuestionarios interactivos para evaluar o hacer refuerzo académico hasta crear crucigramas y sopas de letras, entre otras actividades formativas que permiten que los estudiantes aprendan jugando. A continuación se muestra la tabla 8 con características y ventajas de la plataforma.

Tabla 8. Características y ventajas de la plataforma educativa Educaplay

Características	Ventajas
Diversidad de actividades: Permite crear más de 40 tipos de juegos y actividades educativas (como crucigramas, sopas de letras, cuestionarios, mapas interactivos, etc.).	Estimula el aprendizaje activo: Facilita que los estudiantes interactúen con el contenido de forma divertida y dinámica, favoreciendo la retención de la información.
Plataforma en línea: Es completamente accesible desde cualquier navegador web, sin necesidad de instalaciones adicionales.	Fácil acceso: Los estudiantes pueden acceder a las actividades desde cualquier lugar, utilizando dispositivos con acceso a internet.
Multilingüe: Ofrece soporte en varios idiomas, lo que permite su uso en diferentes contextos lingüísticos.	Accesibilidad global: Facilita el uso en distintos países y para personas que hablan diferentes idiomas.
Interactividad: Las actividades pueden incluir imágenes, audios, videos y otros elementos multimedia.	Mejora el compromiso del estudiante: Al utilizar elementos interactivos, aumenta la motivación y el interés de los estudiantes.
Adaptabilidad: Permite personalizar las actividades según el nivel y las necesidades del usuario.	Fomenta la personalización del aprendizaje: Los docentes pueden crear actividades adaptadas a diferentes niveles y estilos de aprendizaje.
Sistema de puntuaciones y resultados: Los estudiantes reciben puntuaciones que permiten seguir su progreso.	Evaluación continua: Los docentes pueden realizar un seguimiento del rendimiento de los estudiantes y ajustar las actividades en consecuencia.
Cuenta gratuita y de pago: Existen opciones para crear y compartir actividades sin costo, así como opciones avanzadas con mayores funciones.	Flexibilidad económica: Permite el acceso tanto a usuarios que necesitan una opción gratuita como a aquellos que buscan funciones avanzadas.

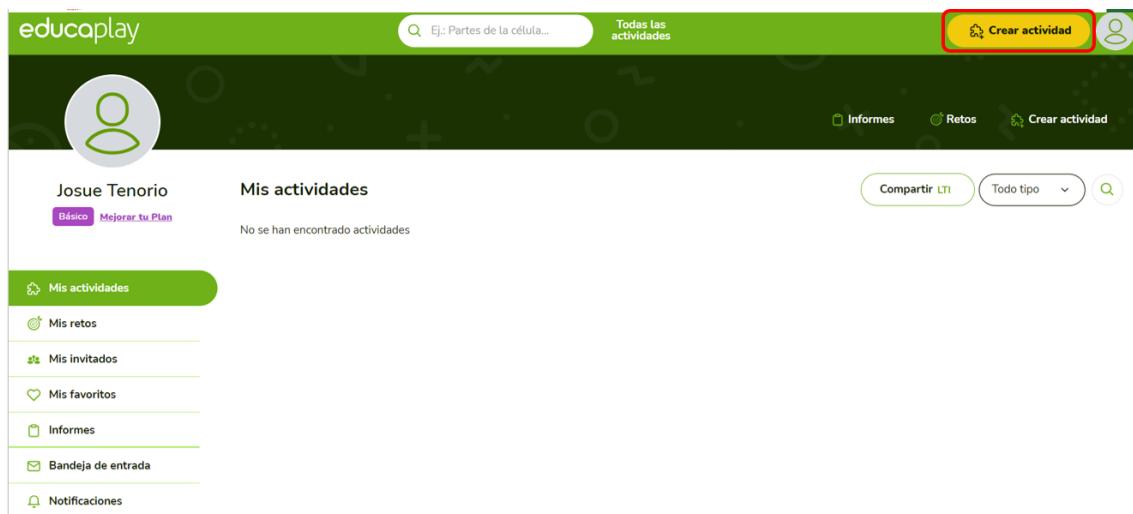
Registro en la plataforma Educaplay

Primero: registrarse en la plataforma educaplay dando clic en el botón inicia sesión, luego acceder con la cuenta de Google, luego seleccionar que ha leído y aceptado la cláusula de uso de la plataforma y dar clic en el botón registrarme.



Creación de un crucigrama en educaplay

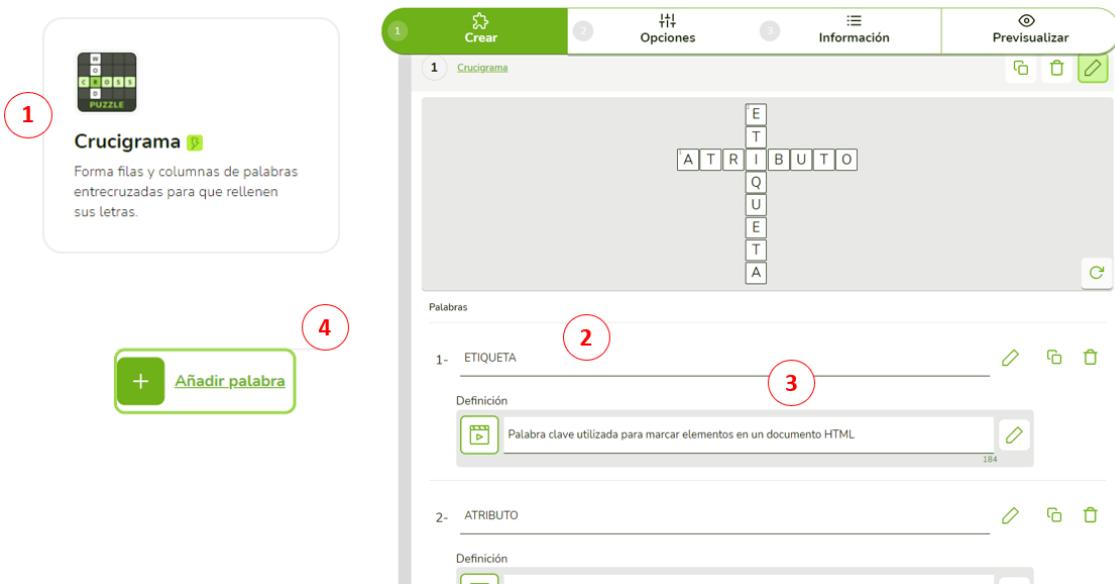
Paso 1: dar clic en el botón crear actividad ubicado en la parte superior de la plataforma.



Paso 2: seleccionar la actividad de crucigrama dando clic.

 Sí o No  Muestra cartas con texto y multimedia para que respondan Sí o No.	 Froggy Jumps  Crea un camino de preguntas que Froggy Jumps cruza para llegar a salvo a la orilla.	 Adivinanza  Da pistas de texto, imagen, audio y/o videos para averiguar las soluciones.	 Mapa Interactivo  Señala puntos en tu imagen para que los identifiquen con un clic o escribiendo.	 Relacionar Grupos  Crea cartas con elementos para agruparlos.
 Test  Crea un cuestionario con texto y archivos multimedia.	 Ruleta de Palabras  Crea un rosco de letras donde cada una corresponde a una palabra que tienen que adivinar.	 Memory  Coloca boca abajo cartas con tus textos, audios e imágenes para emparejarlas.	 Relacionar Columnas  Genera dos columnas con elementos de texto o multimedia para emparejarlos.	 Sopa de letras  Esconde palabras entre un cuadrado lleno de letras para que las encuentren.
 Crucigrama  Forma filas y columnas de palabras entrecruzadas para que rellenen sus letras.	 Completar frases  Quita palabras de un texto para rellenarlas escribiendo o con un clic.	 Ordenar Letras  Desordena las letras de una o más palabras para que las pongan correctamente.	 Ordenar Palabras  Desordena las palabras de una o más frases para que las pongan correctamente.	 Video Quiz Introduce preguntas en secuencias de videos de YouTube.

Paso 3: escribir la palabra del crucigrama en cada numeración y en definición agregar la definición de la palabra, posteriormente puede visualizar que se va formando el crucigrama. En la parte inferior hay un botón para añadir mas palabras.



1.  **Crucigrama** 
Forma filas y columnas de palabras entrecruzadas para que rellenen sus letras.

2. 

3. 

4. 

Paso 4: crear un crucigrama con diez palabras.

1 Crear 2 Opciones 3 Información 4 Previsualizar

8- EN CABEZADO

Definición

Texto que describe o introduce el contenido de una sección en un documento HTML 171

9- CSS

Definición

Lenguaje utilizado para definir el estilo y la presentación de documentos HTML 172

10- JAVASCRIPT

Definición

Lenguaje de programación utilizado para agregar interactividad y funcionalidad a las páginas web 153



Paso 5: seleccionar opciones para configurar el tiempo, las oportunidades de vidas y penalización en caso de requerir cuando cometan un error.

1 Crear 2 Opciones 3 Información 4 Previsualizar 5 Publicar

Opciones Crucigrama

Penalizar errores

Establece que los errores afecten a la puntuación, y decide cuántos se pueden cometer.

Número de vidas

2

Tiempo

Establece el tiempo para ordenar cada crucigrama.

Segundos por crucigrama

30

Índice de calidad

Tu actividad tiene la calidad adecuada para ser publicada y aparecer en el buscador

95%

Paso 5: seleccionar información y registrar datos de la actividad como el título, descripción, nivel donde se aplica.

1 Crear 2 Opciones 3 Información 4 Previsualizar 5 Publicar

Información Crucigrama

Idioma (1)

Español

Título

Crucigrama sobre introducción a HTML

Descripción

Realizar un crucigrama de 10 palabras sobre el tema HTML

Nivel educativo (1)

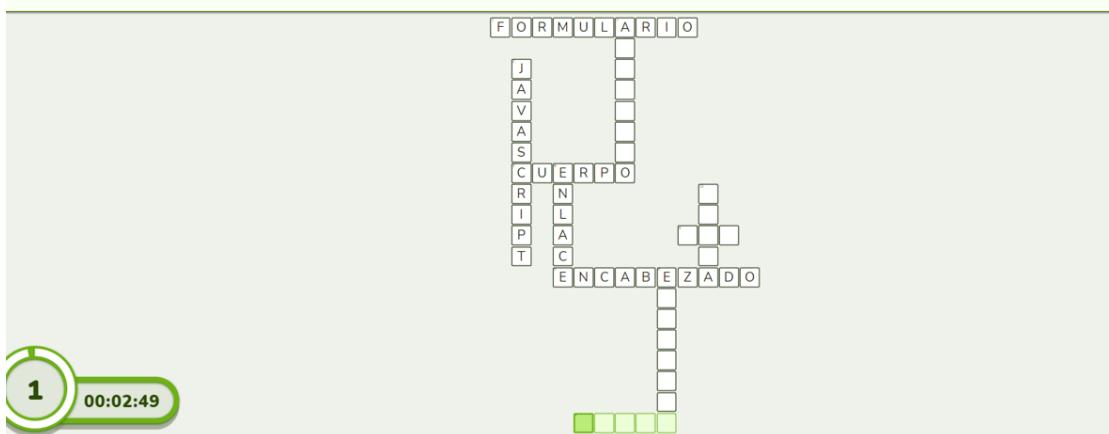
Índice de calidad

Tu actividad tiene la calidad adecuada para ser publicada y aparecer en el buscador

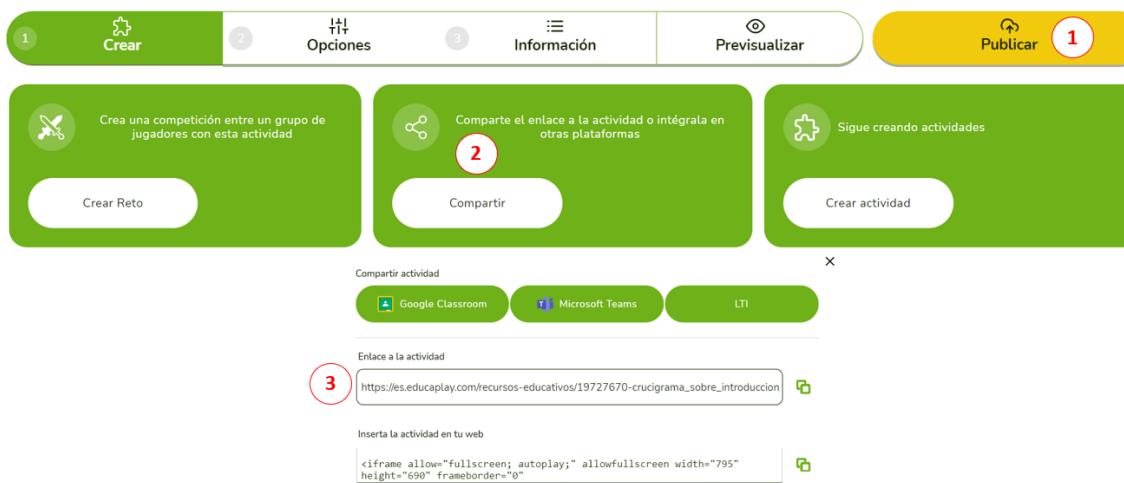
95%

Paso 6: seleccionar previsualizar para verificar algún error en la actividad.

Estructura de datos bidimensional que organiza la información en filas y columnas.



Paso 7: seleccionar publicar y dar clic en el botón compartir luego en la parte inferior se genera el enlace para enviar a los estudiantes.



Crear crucigrama con Inteligencia Artificial (IA)

Paso 1: seleccionar hacer el crucigrama con Ray.

Crear Crucigrama

Hazlo con **Ray**, tu creador automático con IA

¡Vamos allá!

1 Crucigrama

Crucigrama

Palabras

1- Palabra

Definición

Escribe aquí la definición de la palabra

Paso 2: escribir el tema del crucigrama y dar enter.



Dime un título
y crearé tu Crucigrama

También puedo hacerlo con un enlace o un fragmento de texto. Dejaré tu juego listo para "Publicar" cambiando antes lo que quieras.
¡Pruébame ahora!



HTML



No volver a mostrar

Ahora no

Paso 2.1: se comienza a crear el crucigrama.



Escalando colinas de documentos.

Generando..

Actualmente el tiempo medio que tarda en generarse este tipo de juego es de 00:06
Tiempo transcurrido **00:03**

[Cancelar](#)

Paso 2.2: el crucigrama se crea con diez palabras y se puede modificar de acuerdo con las necesidades del docente y luego compartir con los estudiantes.

Índice de calidad
Tu actividad tiene la calidad adecuada para ser publicada y aparecer en el buscador
95%

Creación de sopa de letras en Educaplay

Paso 1: seleccionar la actividad de sopa de letras dando clic.

Crear actividad

Sí o No (NUEVO) Muestra cartas con texto y multimedia para que respondan Sí o No.	Froggy Jumps (NUEVA VERSIÓN) Crea un camino de preguntas que Froggy Jumps cruza para llegar a salvo a la orilla.	Adivinanza (NUEVA VERSIÓN) Da pistas de texto, imagen, audio y/o letras para averiguar las soluciones.	Mapa Interactivo (NUEVA VERSIÓN) Señala puntos en tu imagen para que los identifiquen con un clic o escribiendo.	Relacionar Grupos (NUEVA VERSIÓN) Crea cartas con elementos para agruparlos.
Test (NUEVO) Crea un cuestionario con texto y archivos multimedia.	Ruleta de Palabras (NUEVO) Crea un roscón de palabras donde cada una corresponde a una palabra que tienen que adivinar.	Memory (NUEVO) Coloca boca abajo cartas con tus textos, audios e imágenes para emparejarlas.	Relacionar Columnas (NUEVO) Genera dos columnas con elementos de texto o multimedia para emparejarlos.	Sopa de letras (NUEVO) Esconde palabras entre un cuadrado lleno de letras para que las encuentren.
Crucigrama (NUEVO) Forma filas y columnas de palabras entrecruzadas para que rellenen sus letras.	Completar frases (NUEVO) Quita palabras de un texto para rellenarlas escribiendo o con un clic.	Ordenar Letras (NUEVO) Desordena las letras de una o más palabras para que las pongan correctamente.	Ordenar Palabras (NUEVO) Desordena las palabras de una o más frases para que las pongan correctamente.	Video Quiz Introduce preguntas en secuencias de videos de YouTube.

Paso 2: escribir los términos que el estudiante debe encontrar.

Sopa de letras (NUEVO)
 Esconde palabras entre un cuadrado lleno de letras para que las encuentren.

1

2

Palabras

- 1- ATRIBUTO
- 2- LISTA
- 3- TABLA
- 4- CSS

Paso 3: agregar opciones de tiempo, información de la actividad, previsualizar y compartir la actividad al estudiante.

edu 1 Crear 2 Opciones 3 Información 4 Previsualizar

Sopa de letra sobre HTML

Words 5 / 6

ATRIBUTO LISTA TABLA CSS JAVASCRIPT ENLACE

A	E	I	H	A	O	E	O	E	J
A	T	U	Z	E	U	N	O	O	R
H	V	R	F	S	A	L	A	X	X
O	O	I	I	T	T	A	G	A	B
O	T	U	S	B	U	C	L	A	Q
A	I	I	E	J	U	E	S	L	Y
P	L	P	O	H	A	T	A	S	E
C	D	T	A	B	L	A	O	E	O
J	A	V	A	S	C	R	I	P	T
Y	A	M	I	Z	I	Q	U	J	T

Josue Tenorio

SCORE	100
TIME	00:02:31
CORRECT	

CONNECT

01:55

Herramienta de evaluación en línea Quizizz

Quizizz es una plataforma educativa interactiva que permite a los estudiantes participar en cuestionarios en tiempo real, facilitando el aprendizaje autodirigido y la evaluación formativa.

Quizizz incrementa la motivación y el compromiso en el aprendizaje de los estudiantes, promoviendo la asimilación de conocimientos, habilidades y valores, así como la retroalimentación constante (Catagua & Vigueras, 2023).

Enlace de Quizizz:

<https://quizizz.com/>

Registrarse en Quizizz

Paso 1: dar clic en el botón inscribirse, luego seleccionar continuar con google.

Bienvenido a Quizizz
Crea una cuenta gratis en 2 pasos

Continuar con Google

Continuar con Email

Continuar con Microsoft

o continúa con

Facebook Apple Others

Quizizz

Paso 1.1: se visualiza la interfaz de quizizz.

The screenshot shows the Quizizz homepage with a purple header. At the top right, there is a yellow arrow pointing down towards the main content area. The main area displays a grid of activity cards under the heading "Actividades asignadas". The cards include:

- Cuestionario fin (5 Qs)
- INTRODUCCIÓN A HTML (6 Qs)
- Sistemas de numeración (4 Qs)
- Algoritmos de búsqueda (4 Qs)
- Interculturalidad (11 Qs)
- Examen de Interculturalidad (7 Qs)

Below the grid, there is a search bar labeled "Enter a join code" and a "Join" button. To the right of the search bar is a small icon of a money bag.

Creación de cuestionario en Quizizz

Paso 1: clic en el botón crear un nuevo cuestionario, luego seleccionar examen.

The screenshot shows the Quizizz activity creation page. At the top right, there is a red circle with the number 1, pointing to the "Crear un cuestionario" button. In the center, there is a red box with the number 2, highlighting the "Examen" section. This section is described as "Realiza valoraciones y práctica motivando con preguntas interactivas". Below this, there is another section titled "Lección" with the description "Agregue diapositivas divertidas e interactivas a las evaluaciones que a los estudiantes ya les encantan". The rest of the page shows a grid of activity cards similar to the ones in the previous screenshot.

Paso 2: agregar una nueva pregunta, en el caso de este ejemplo es de opción multiple.

Cuestionario sin título

Crear un nuevo cuestionario

Ingrese el nombre del tema Buscar preguntas

Agregar una nueva pregunta

Opción múltiple (seleccionada) Opción múltiple Comprendión

Llene el espacio en blanco

Dibujar Respuesta de video Encuesta

Final abierto Respuesta de audio nube de palabras

Arrastrar y soltar Desplegable

Pensamiento interactivo/de orden superior Reordenar

Coincidente Arrastrar y soltar

punto de acceso Desplegable

Categorizar Etiquetado

Match the following

Coincidente

Renueve el buen clásico y pidales a los estudiantes que hagan coincidir cualquier cosa, desde ciudades capitales con estados hasta fracciones con sus porcentajes!

Paso 3: redactar pregunta y escribir las opciones de respuestas, se marca la respuesta correcta dando clic en el visto de la parte superior derecha de la opción, se configura el puntaje y el tiempo. Finalmente se da clic en el botón guardar pregunta.

↓

Opción múltiple

1 puntos 30 segundos Estándares de etiquetas Guardar pregunta

Escriba la pregunta aquí

Escriba la opción de respuesta aquí

Escriba la opción de respuesta aquí

Escriba la opción de respuesta aquí

Única respuesta correcta Múltiples respuestas correctas

↓

Paso 4: para compartir la actividad se dirige a mi biblioteca, luego clic en el botón jugar, se selecciona la modalidad.

DARIO VIZUETE
Cuenta Basic

Actualizar ahora

+ Crear

Explorar

Mi biblioteca 1

Informes

Ajustes

Más

Pruebe nuestra extensión AI Chrome

Mi biblioteca

Publicado (6) **Borradores (4)**

Todos **Más reciente**

EXAMEN **Herramientas digitales**
5 Preguntas University Computers
DARIO VIZUETE - 15 minutos hace

Compartir **Jugar** 2

EXAMEN **Examen dos DIGITALES**
20 Preguntas University Computers
DARIO VIZUETE - 4 meses hace

Compartir **Jugar**

EXAMEN **Cuestionario de habilidades blandas**
11 Preguntas Professional Development Education
DARIO VIZUETE - 8 meses hace

Compartir **Jugar**

EXAMEN **INTRODUCCIÓN A HTML**
17 Preguntas University Computers
DARIO VIZUETE - un año hace

Continúa editando

Paso 5: configurar la modalidad de envío de la evaluación en este caso es como deber, y se da clic en el botón asignar.

QUIZIZZ

DARIO VIZUETE
Cuenta Basic

Actualizar ahora

+ Crear

Explorar

Mi biblioteca

Informes

Ajustes

Más

Pruebe nuestra extensión AI Chrome

Herramientas digitales

5 preguntas

Configura tu prueba

Establecer una hora de inicio para la actividad

lunes julio 15 , 03 : 00 PM

1 día, 3 horas, 54 minutos desde ahora

Intentos para participantes
El número de veces que un estudiante puede intentar la actividad.
1

Participants will be required to login para limitar los intentos de prueba

Fecha límite
Este cuestionario se cerrará el jul 16 2024, 03:00 PM Cambiar fecha límite

martes julio 16 , 03 : 00 PM

Ir con Sin fecha límite en su lugar?

Asignar A

Paso 6: copiar enlace generado y compartir con los estudiantes para realizar la actividad en casa.



Herramientas digitales Scheduled

Programado: jul 14, 2024, 03:00 PM (en 4 horas) Cambiar hora

La sesión ha sido programada para más tarde
Todavía puede continuar y compartir el enlace de unión antes de tiempo

Mostrar menos ^

Invitar a través del código del juego

Paso 1: Usa cualquier dispositivo para abrir joinmyquiz.com | Paso 2: Introduce código de unión: 9212 3488

<https://quizizz.com/join/92123488> Copiar Código QR

Compartir vía:

or

Google Classroom Canvas Schoology Microsoft Teams
Remind Twitter

¿Le gustaría comenzar la sesión de inmediato? Empezar ahora

Herramienta de evaluación en línea Socrative

Socrative es una plataforma educativa diseñada para facilitar la interacción en tiempo real entre profesores y estudiantes.

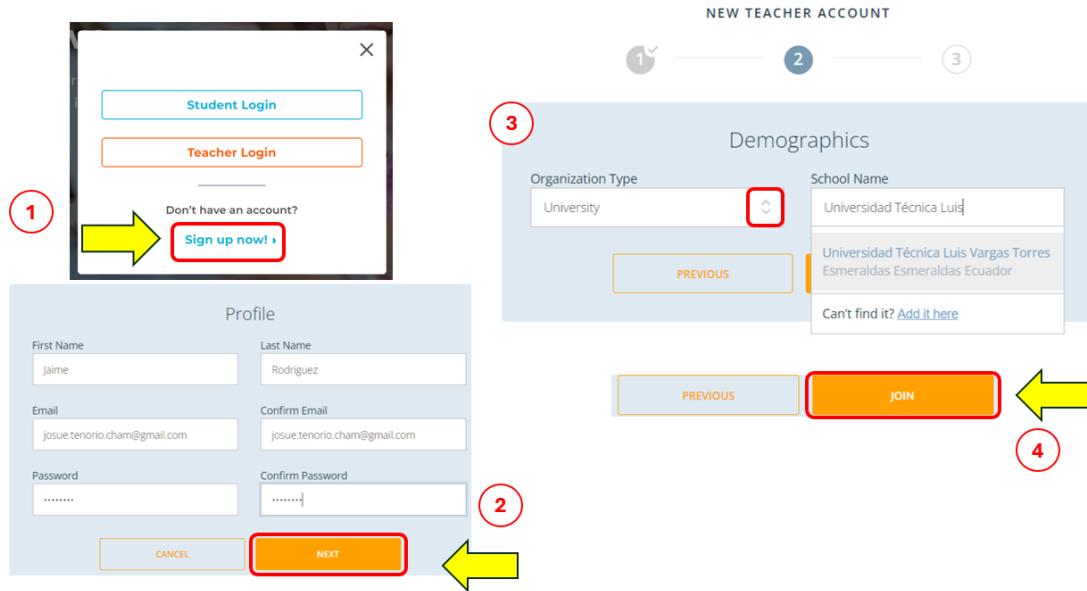
Permite a los profesores crear cuestionarios, encuestas y actividades interactivas que los estudiantes pueden responder utilizando sus dispositivos móviles o computadoras.

Enlace de Socrative:

<https://www.socrative.com/>

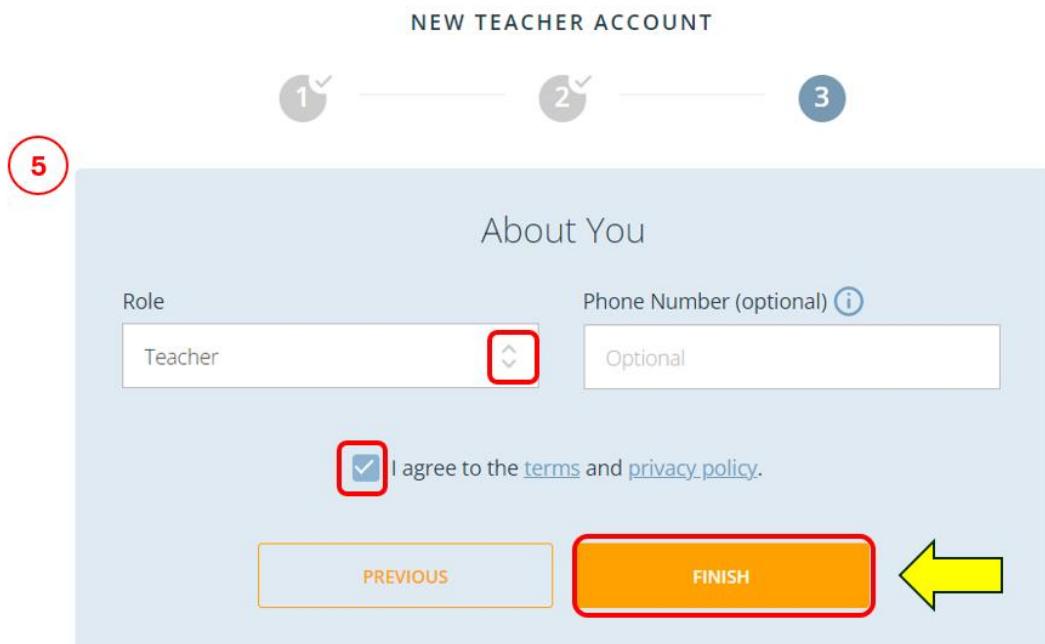
Registro en Socrative

Paso 1: dar clic en el botón sing up now, luego registrar los datos , posteriormente dar clic en el botón siguiente y completar la información , al final dar clic en el botón join.



The screenshot shows the "NEW TEACHER ACCOUNT" setup. Step 1 highlights the "Sign up now!" button. Step 2 highlights the "NEXT" button on the "Profile" screen. Step 3 highlights the "Organization Type" dropdown set to "University" and the "School Name" input field containing "Universidad Técnica Luis". Step 4 highlights the "JOIN" button on the "Demographics" screen.

Paso 2: seleccionar el rol del uso de la plataforma el cual es Profesor, aceptar los términos y dar clic en el botón finalizar.



The screenshot shows the "About You" step of the account setup. Step 5 highlights the "Role" dropdown set to "Teacher". A yellow arrow points from the "NEXT" button on the previous profile screen to the "FINISH" button here. The "FINISH" button is highlighted with a red border.

Paso 2.1: se visualiza la interfaz de la plataforma Socrative.

The screenshot shows the Socrative platform interface. At the top, there's a navigation bar with 'Launch', 'Library', 'Discover', 'Rooms', 'Reports', and 'Live Results'. On the right, it shows a user profile with a score of 0, the name 'RODRIGUEZ8980', and a dropdown menu. A yellow arrow points down to this user profile area. Below the navigation, there are three main sections: 'Quiz' (with a document icon), 'Space Race' (with a rocket icon), and 'Exit Ticket' (with a ticket icon). Under 'QUICK QUESTION', there are three options: 'Multiple Choice' (MC, highlighted in yellow), 'True / False' (TF, highlighted in purple), and 'Short Answer' (SA, highlighted in orange). A blue circular button is located on the right side of the interface.

Cambiar el nombre de la clase y el idioma

Paso 1: dar clic en rooms , luego clic en room name y editar el nombre y dar enter.

This screenshot shows the 'Rooms' section of the Socrative interface. At the top, there's a navigation bar with 'Launch', 'Library', 'Discover', 'Rooms' (which is highlighted with a red box and has a circled '1' above it), 'Reports', and 'Live Results'. A tooltip message says 'Pro tip: Create a rostered room to email students their results and manage student access. Learn More' with a close button. Below the navigation, there's a table titled 'Rooms' with columns: IN MENU, STATUS, ROOM NAME, SHARE, ROSTER, and DELETE. One row shows 'Default Room' with the room name 'RODRIGUEZ8980'. A circled '2' is placed over the edit icon (pencil) next to the room name. A yellow arrow points from the edit icon to a modal window titled 'ROOM NAME' which contains the text 'UTLVTE2024' and another edit icon. The 'Default Room' text is also visible in the modal.

Paso 2: en la parte superior derecha en las iniciales del nombre del usuario dar clic, luego en perfil y seleccionar lenguaje, modificar de acuerdo con la necesidad y dar clic en el botón guardar.



Reports Live Results^o

0 UTLVTE2024 Get PRO JR

Profile Demographics Account

Language English Organization Type University

Role Teacher

School Universidad Técnica Luis Vargas Torres Esmeraldas Esmeraldas Ecuador [Change School](#)

SAVE

Creación de cuestionario en línea en Socrative

Paso 1: en el menú de opciones seleccionar biblioteca, luego añadir prueba y elegir el tipo de prueba, en este caso **prueba en blanco**.

Biblioteca Clases Informes Resultados en directo

UTLVTE2024 Conseguir

Biblioteca

Personal 2

COMPARTIDO

+ Biblioteca compartida PRO
Crea, edita y comparte pruebas con tus compañeros

Añadir prueba

Prueba en blanco Generar preguntas Importar prueba

Nombre Examen1 MODIFICADO 7/14/2024 ...

Paso 2: escribir el nombre de la prueba y seleccionar el tipo de pregunta, además se puede usar IA para hacer preguntas de forma instantánea.

Evaluación unidad 1

Guardar y salir

Ajustar prueba a evaluación basada en resultados

Compartir

Añadir pregunta en blanco

1

Respuesta múltiple Verdadero/falso Respuesta corta

Asistido por AI

Generar preguntas Preguntas para copiar y pegar

Paso 3: crear una pregunta de verdadero o falso y dar clic en el botón guardar y salir.

Evaluación unidad 1



Guardar y salir

Ajustar prueba a evaluación basada en resultados

Compartir

1. El computador es una máquina electrónica que trabaja con lenguaje binario

1 punto

Verdadero

Falso



B I U x_2 x^2 ∞ Insertar $f(x)$

El computador es una máquina electrónica que trabaja con lenguaje binario, utilizando combinaciones de 0 y 1 para procesar y almacenar información.

Añadir pregunta en blanco

Asistido por AI

Respuesta múltiple

Verdadero/falso

Respuesta corta

Generar preguntas

Preguntas para copiar y pegar

Paso 4: crear una pregunta de opción múltiple, dan clic en el círculo alado del literal se indica que es la respuesta correcta y se da clic en el botón guardar y salir.

2. Es el componente físico del computador

2 puntos

A Software

B Hardware

C Aplicaciones

D Sistema operativo

+ Añadir respuesta

Una explicación, siquieres.

Cargar imagen



Insertar video



Añadir pregunta en blanco

Asistido por AI

Respuesta múltiple

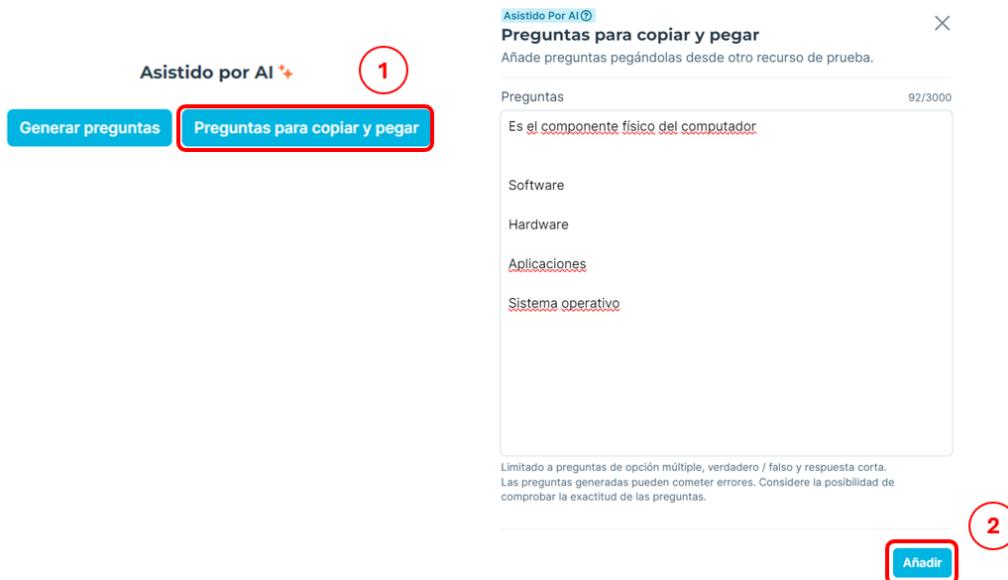
Verdadero/falso

Respuesta corta

Generar preguntas

Preguntas para copiar y pegar

Paso 5: agregar preguntas de opciones múltiples de otros documentos, dar clic en el botón preguntas para copiar, luego se pegan en el cuadro del lado derecho y se da clic en el botón añadir.



Asistido por AI ⓘ

Preguntas para copiar y pegar

Añade preguntas pegándolas desde otro recurso de prueba.

Preguntas 92/3000

Es el componente físico del computador

Software

Hardware

Aplicaciones

Sistema operativo

Limitado a preguntas de opción múltiple, verdadero / falso y respuesta corta. Las preguntas generadas pueden cometer errores. Considere la posibilidad de comprobar la exactitud de las preguntas.

Añadir

Paso 6: generar preguntas con IA, dar clic en el botón generar preguntas.



Biblioteca Clases Informes Resultados en directo ⓘ

UTLVTE2024 Conseg

Evaluación HTML

Guardar y salir

Ajustar prueba a evaluación basada en resultados Compartir

Añadir pregunta en blanco

Asistido por AI ⓘ

Generar preguntas

Respuesta múltiple Verdadero/falso Respuesta corta

Paso 7: escribir el tema, seleccionar el tipo de pregunta y la cantidad la cual máximo es 15, en la parte derecha se desplazan las preguntas creadas y se pueden añadir al documento de evaluación.

Asistido Por AI

Generar preguntas

Escriba una indicación detallada en la que describa las preguntas que desea generar. Puede incluir cualquier extracto, tema, norma, grado o área de estudio.

Pregunte 1 27 / 3000

1

Escriba una cuestión que genere preguntas de alta calidad. [Saber más](#)

Tipo de pregunta

Respuesta múltiple

Verdadero/falso

Respuesta corta

Generar explicaciones 1

Número de preguntas

5
10
15

2
Generar

Asistido Por AI

Generar preguntas

Añada preguntas a su cuestionario. Cuando haya terminado, edite las preguntas de su cuestionario.

Respuesta múltiple [Añadir](#)

¿Qué significa HTML?

A HyperText Markup Language

B HyperTool Markup Language

C HyperText Machine Language

D HyperText Markdown Language

i HTML significa HyperText Markup Language. Es el lenguaje estándar para crear páginas web.

Verdadero/falso [Añadir](#)

¿Es cierto que HTML es un lenguaje de programación?

Las preguntas generadas pueden cometer errores. Considera la posibilidad de comprender la exactitud de las preguntas.

3 Ayúdenos a mejorar Añadir todas las preguntas Hecho

Paso 8: seleccionar el tipo de evaluación si es individual o grupal y escoger el archivo a ejecutarse.

1

Prueba

2

Carrera espacial

Iniciar prueba en UTLVTE2024

Buscar Personal

Personal	MODIFICADO
Evaluación HTML	hace 7 minutos
Examen1	hace 12 minutos



Paso 8.1: carrera espacial están compitiendo por grupo de colores.

Paso 8.2: en el menú de opciones seleccione informe para ver detalle de la evaluación de los estudiantes.

TODO	NOMBRE ↓	FECHA ↓	CLASE ↓	TIPO ↓
<input type="checkbox"/>	Evaluación HTML	7/14/2024 1:53 PM	UTLVTE2024	Carrera espacial
<input type="checkbox"/>	Examen1	7/14/2024 1:46 PM	UTLVTE2024	Prueba

Actividad autónoma de retroalimentación de la unidad 3

- Instrucciones:** registrarse en la plataforma educativa Educaplay, realizar un crucigrama y una sopa de letras en base al contenido de una asignatura que dicte. Registrarse en Quizizz y crear un cuestionario de una asignatura que dicte, el mismo debe contener 10 preguntas de opciones múltiples y se debe enviar para realizar en casa.
- Subir documento de word o PDF a Moodle con: enlace de crucigrama, enlace de sopa de letras, subir enlace del cuestionario realizado en quizizz.
Fecha de inicio: miércoles 4 de diciembre de 2024: 19:00.
Fecha de finalización: jueves 5 de diciembre de 2024, 23:00.

Unidad 4: herramientas de presentación

Plataforma educativa Nearpod

Es una plataforma educativa interactiva que permite a los profesores crear presentaciones multimedia para sus clases, como: diapositivas, videos, cuestionarios, encuestas, actividades de colaboración y más. Los estudiantes pueden interactuar con el contenido en tiempo real desde sus propios dispositivos (Vargas, 2019).

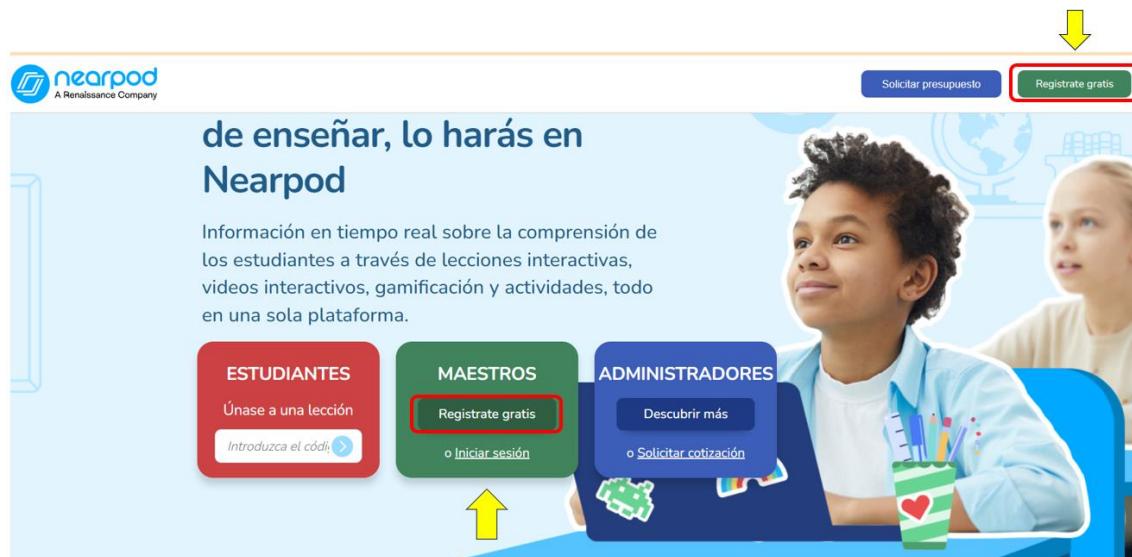


Enlace:

<https://nearpod.com/>

Registro de cuenta en Nearpod

Paso 1: dar clic en el botón regístrate gratis.



Paso 2: seleccionar el registro mediante la cuenta de Google.

Seleccionar forma de registro

1

Usa cualquiera de tus cuentas existentes

[Regístrate con Google](#)

[Regístrate con Office 365](#)

[Regístrate con Clever](#)

[Regístrate con ClassLink](#)

Nombre: Jane Apellido: Gama

Correo electrónico de la escuela:

Contraseña: Mínimo de 6 caracteres, sin palabras comunes.

No soy un robot

reCAPTCHA

Nearpod está diseñado principalmente para educadores e instituciones educativas y también lo utilizan otras empresas. Acepto que mi escuela, distrito o empresa me autoriza a utilizar la tecnología educativa de Nearpod en el aula. En nombre de mi escuela o distrito, acepto los [Términos de servicio](#) y el [Acuerdo de licencia](#) de Nearpod LLC (una subsidiaria de Renaissance Learning, Inc.). En la medida en que utilice Nearpod en nombre de mi escuela o distrito, acepto el [Aviso de privacidad infantil](#).

[Regístrate](#)

Paso 3: seleccionar los términos de la plataforma y luego dar clic en el botón registrate.

Profesores

Regístrate gratis en Nearpod con Google

1

[Regístrate con Google](#)

Acepto los [términos y condiciones de Nearpod](#) y tengo más de 13 años

2 Regístrate

¿Eres estudiante? [Únete a una lección.](#)

Paso 4: seleccionar datos de la materia, el nivel y la profesión que desempeñe.

1 Hola Josué, ¿qué materias impartes?

Lengua y literatura Matemáticas Ciencias
Ciencias sociales **Otra**

Seleccionar todo Próximo

2 ¿Qué grados enseñas?

Preescolar 1º 2do 3º 4to
6º 7mo 8º 9no 10º 11º
Educación Superior. PD Otra

Seleccionar todo Próximo

3 ¿Cuál es tu función principal?

Profesor Entrenador de instrucción Administrador de escuela
Administrador de distrito Padre/Escuela en Casa
Estudiante de educación superior Secretaria de compras
Especialista en componentes de la biblioteca Otro empleado de la escuela

Próximo

4 Captura de pantalla de la interfaz de Nearpod.

Creación de encuesta en Nearpod

Paso 1: dar clic en mis lecciones, luego en el botón crear y seleccionar lección.

Únete a una lección CÓDIGO... **1**

MIS MATERIALES **2**

Mis lecciones

Comienza con Nearpod

SABER MÁS Juega una demo DESCUBRIR Agregar una lección o...

Crear Explorar la biblioteca de Nearpod

Lección Crea contenido, multimedia y actividad...

Video Combiná videos y preguntas incorpora...

Actividad Interactúa rápidamente con una activid...

Presentaciones de Google Crea lecciones en Google Slides

Paso 2: dar clic en detalles de lección, escribir el título, una descripción, luego dar clic en el botón guardar. Posteriormente dar clic en el botón add new.

Camp Engage: Back to School is back July 25-27t

Lección sin título 1 Lesson Details 0 MB of 40 MB

4 + Add New... ▼

2 Lesson Details

Lesson title: Herramientas digitales (28)

Description & Tags: Reactivar conocimientos previos sobre las herramientas digitales (185)

Grades: Otra Subject: Tecnología y ciencias de la computación ON

Cancel 3 Save

Paso 3: dar clic en debates y seleccionar poll (encuesta) y dar clic en el botón agregar.

PARA TI

- Todo
- Reciente
- Más popular

MULTIMEDIA

- Crear
- Interactivo

ACTIVIDADES

- Cuestionarios y juegos
- Debates

Debates

- Collaborate Board Crea una debate interactivo en clase.
- Flip Importa un Flip para recopilar respuestas de
- Poll Vota, resalta opiniones y más.
- Open Ended Question Pide una respuesta escrita o en audio.

Tod

Diapositivas

Comienza con una nueva diapositiva en blanco y comparte información y una variedad de multimedia con los estudiantes.

Características principales:

- Varios diseños, plantillas y temas
- Agrega texto, figuras, imágenes, GIF y videos
- Lector inmersivo y soporte de audio

+ Agregar

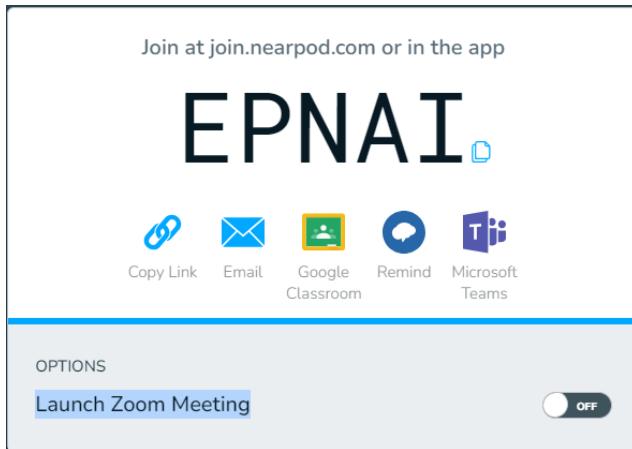
Paso 4: redactar pregunta de encuesta y opciones de respuesta, se pueden añadir mas opciones de respuestas o preguntas, además se puede agregar alguna imagen o tiempo para responder. Luego se da clic en el botón guardar y salir.

The screenshot shows a Nearpod lesson titled "Herramientas digitales". The main content is a poll asking: "¿Con qué frecuencia utilizas herramientas digitales (como aplicaciones, software, plataformas en línea) en tu vida diaria?". The options are: Nunca, Rara vez, A veces, and Siempre. There is a red box around the "A veces" option. On the right side, there are buttons for "Add Timer" and "Save & Exit", and a switch for "Allow students to select multiple options" which is currently off. A yellow arrow points from the "A veces" option towards the "Add Timer" button.

Paso 5: compartir encuesta, primero se debe seleccionar la encuesta que aparece en la parte inferior, luego dar clic en la opción teach (enseñar) y escoger la opción de la prueba en este caso participación en vivo.

1. On the Nearpod homepage, under "MY MATERIALS", click on "Teacher Resources". A yellow arrow points from here to the poll card.
2. In the "Lessons" section, click on the "Teach" button next to the poll card. A red circle with the number 2 is above the button.
3. In the "Teach Options" window, select "Live Participation". A red circle with the number 3 is above the window.

Paso 6: compartir código de encuesta, enlace o usar otro medio de compartir.



Paso 7: seleccionar la opción de informes para ver el resultado de la encuesta.

Creación de diapositivas en Nearpod

Paso 1: ubicarse en mis lecciones, luego dar clic en el botón crear y seleccionar la opción lección.

The screenshot shows the Nearpod interface. On the left, a sidebar has a red circle labeled '1' over the 'Mis lecciones' button. The main area is titled 'Mis lecciones' and includes sections like 'Comienza con Nearpod', 'SABER MÁS Juega una demo', 'DESCUBRIR Agregar una lección o...', 'Crear', and 'Explorar la biblioteca de Nearpod'. A red circle labeled '2' is over the 'Biblioteca de Nearpod' button in the sidebar. Another red circle labeled '3' is over the 'Recursos del profesor' button in the sidebar.

Paso 2: dar clic en detalles de lección, escribir el título, una descripción, luego dar clic en el botón guardar. Posteriormente dar clic en el botón add new.

The screenshot shows the 'Lesson Details' creation form. A red circle labeled '1' is over the 'Lesson Details' checkbox. A red circle labeled '2' is over the 'Lesson title' input field containing 'Introducción a las TI'. A red circle labeled '3' is over the 'Save' button at the bottom right. A red circle labeled '4' is over the 'Add New...' button at the top left.

Paso 3: dar clic en crear, luego seleccionar diapositivas y dar clic en el botón agregar

PARA TI

Todo
Reciente
Más popular
1 MULTIMEDIA
Crear
Interactivo

ACTIVIDADES

Cuestionarios y juegos
Debates

Buscar por nombre o categoría

2 Crear

Diapositivas
Crea una nueva diapositiva desde cero con

Galería de diapositi...
Agrega archivos donde los estudiantes puedan

Sway
Agrega diapositivas y lecciones prediseñadas.

PDF
Sube un archivo PDF.

Upload slides
Add your existing presentation slides.

Imágenes
Sube imágenes como diapositivas a tu lección.

3 + Agregar

Diapositivas

Comienza con una nueva diapositiva en blanco y comparte información y una variedad de multimedia con los estudiantes.

Características principales:

- Varios diseños, plantillas y temas
- Agrega texto, figuras, imágenes, GIF y videos
- Lector inmersivo y soporte de audio

Paso 4: para agregar preguntas a la presentación se debe seleccionar quiz.

PARA TI

Todo
Reciente
Más popular
MULTIMEDIA
Crear
Interactivo

1 ACTIVIDADES
Cuestionarios y juegos
Debates

Buscar por nombre o categoría

2 Cuestionarios y juegos

Quiz
Agrega un quiz de opción múltiple.

Draw It
Los estudiantes responden con dibujos, texto o

Rellena los espacio e...
Fill in the blanks dentro de un fragmento.

Memory Test
Evalúa la memoria con juegos para enfocar.

Time to Climb
Juego que aumenta la participación de los

Matching Pairs
Pares de cartas para que tus estudiantes las

3 + Agregar

Diapositivas

Comienza con una nueva diapositiva en blanco y comparte información y una variedad de multimedia con los estudiantes.

Características principales:

- Varios diseños, plantillas y temas
- Agrega texto, figuras, imágenes, GIF y videos
- Lector inmersivo y soporte de audio

Paso 5: redactar pregunta en base a las diapositivas anterior de la presentación, y colocar las posibles opciones de respuesta, marcar con un visto dando clic en la respuesta correcta.

12pt B I U S A A A I U S A X² X₂ Ω π

¿Cuál de los siguientes componentes es conocido como el "cerebro" del computador?

Memoria RAM

Unidad Central de Procesamiento (CPU)

Almacenamiento (Disco Duro o SSD)

Placa Madre

+ Agregar respuesta

Paso 6: seleccionar diapositiva para compartir con los estudiantes.

The image shows the Nearpod platform interface with three numbered steps:

- Step 1:** On the left sidebar, under "MY MATERIALS", the "Teacher Resources" section is highlighted with a yellow arrow pointing to it. A red circle with the number "1" is placed over this area.
- Step 2:** In the main content area, a lesson titled "Herramientas digitales" by Josue Tenorio is selected. A red circle with the number "2" is placed over the "Teach" button at the bottom right of the slide preview.
- Step 3:** A modal window titled "Teach Options" is open, showing two options: "Live Participation" and "Student-Paced". A red circle with the number "3" is placed over this window.

Paso 7: compartir código de la presentación, enlace o usar otro medio de compartir.

Join at join.nearpod.com or in the app

EPNAI.

Copy Link Email Google Classroom Remind Microsoft Teams

OPTIONS

[Launch Zoom Meeting](#)

Paso 8: verificar resultado de las preguntas aplicadas en la presentación.

The screenshot shows a Nearpod student report for Dora Abad. The report includes a navigation bar with 'Unirte a una lección' and 'CÓDIGO...', and a sidebar with 'MIS MATERIALES', 'Mis lecciones', 'Mi perfil', 'Informes' (selected), 'BIBLIOTECAS COMPARTIDAS', 'Biblioteca de la escuela', 'CONTENIDO DE NEARPOD', 'Biblioteca de Nearpod', 'RECURSOS', and 'Recursos del profesor'. The main content area shows '1 Actividades | 1 Estudiantes | Participación en vivo - 4U97V' and 'Iniciada: 10 jul 2024, 11:48 a. m.'. It displays a 'Informe por estudiante' for 'Estudiantes: Abad, Dora' with the ID 'IP: 2800.bf0.2801:1675.8836:9ab3:91a2:6a92'. The participation is listed as '100 %' with 'Participación general'. A 'Quiz' section shows two questions: 1. '¿Cuál de los siguientes componentes es conocido como el "cerebro" del computador?' with options A (Memoria RAM), B (Unidad Central de Procesamiento (CPU)) checked, C (Almacenamiento (Disco Duro o SSD)), and D (Placa Madre). 2. '¿Qué componente de un computador se utiliza para almacenar datos y programas de manera temporal mientras están en uso activo?' with options A (Placa Madre), B (Almacenamiento (Disco Duro o SSD)), C (Unidad Central de Procesamiento (CPU)), and D (Memoria RAM) checked.

Actividad autónoma de retroalimentación de la unidad 4

- Instrucciones:** registrarse en la plataforma educativa Nearpod, realizar una encuesta y una diapositiva con 2 preguntas de opciones múltiples en base al contenido de una asignatura que dicte.
 - Subir enlace de la encuesta y enlace de diapositiva a moodle mediante un bloc de notas.
- Fecha de inicio: jueves 5 de diciembre de 2024: 19:00.
 Fecha de finalización: viernes 6 de diciembre de 2024, 23:00.

Unidad 5: herramientas de comunicación y colaboración

En la actualidad las herramientas de comunicación y colaboración han permitido trabajar de forma remota y eficaz, a tal punto que se puede llevar un respaldo de la información de forma instantánea lo que permite una mayor seguridad.

En este sentido, en la tabla 9 se mencionan las herramientas más conocidas que permiten almacenar la información en la nube y que están asociadas con aplicaciones de ofimática para realizar tareas de forma colaborativa entre varios usuarios al mismo tiempo.

Tabla 9.Herramientas de almacenamiento en la nube

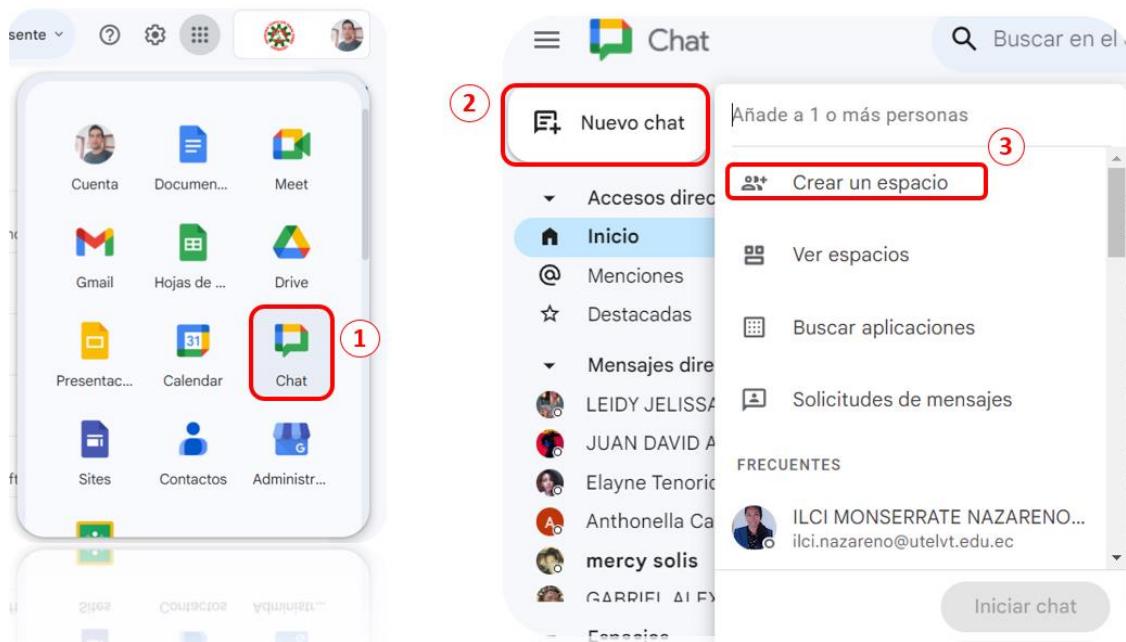
Herramienta de Almacenamiento en la Nube	Características Principales	Espacio Gratuito Inicial	Observaciones
Google Drive	Integración con Google Workspace, colaboración en tiempo real, soporte multiplataforma.	15 GB	60 GB, la cuenta UTLVTE
Dropbox	Sincronización automática, uso compartido de archivos, historial de versiones	2 GB	
Microsoft OneDrive	Integración con Microsoft Office, colaboración en tiempo real, acceso offline	5 GB	
iCloud	Integración con dispositivos Apple, respaldo automático, acceso fácil desde iOS/macOS	5 GB	
Amazon Drive	Almacenamiento ilimitado de fotos con Prime, integración con Amazon Photos, respaldo automático	5 GB	

Herramienta de almacenamiento en la nube Google Drive

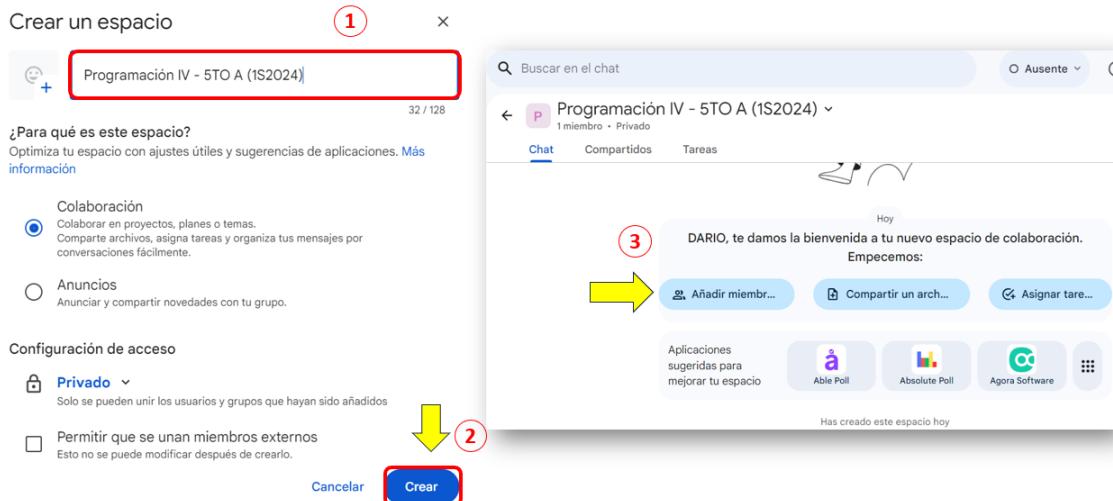
En la Universidad Técnica “Luis Vargas Torres” de Esmeraldas se utilizan los servicios de Google drive que favorece el almacenamiento de información en la nube.

Creación de grupo de trabajo con chat de google

Paso 1: ingresar con la cuenta de Google, luego en aplicaciones seleccionar chat, inmediatamente dar clic en nuevo chat y escoger crear un espacio.



Paso 2: registrar el nombre del grupo de trabajo, seleccionar colaboración, poner en privado y dar clic en el botón crear. Luego aparecen opciones para añadir a los participantes (estudiantes), se da clic en añadir miembro.



Paso 3: escribir o pegar el correo electrónico del miembro que se va agregar, luego dar clic en el botón añadir.

Añadir personas o grupos a "Programación IV - 5TO A (1S2024)"

 **KIARA DOMENICA BARRERA GARCIA** X

 **Andrea Gabriela Cortes Gutierrez** X

 **RICHARD ALEJANDRO MACIAS LARA** X

 **YIMABEL DEL ROCIO CORTES ARCE** X

 **ILCI MONSERRATE NAZARENO ARTEAGA**
ilci.nazareno@utelvt.edu.ec

 **A** **Anthonella Carolina Hurtado Portocarrero**
antonella.hurtado@utelvt.edu.ec

 **P** **PATRICIA JANELLA SALGADO ORTIZ**
patricia.salgado@utelvt.edu.ec

 **Hector Sacon klinger**
hector.sacon@utelvt.edu.ec

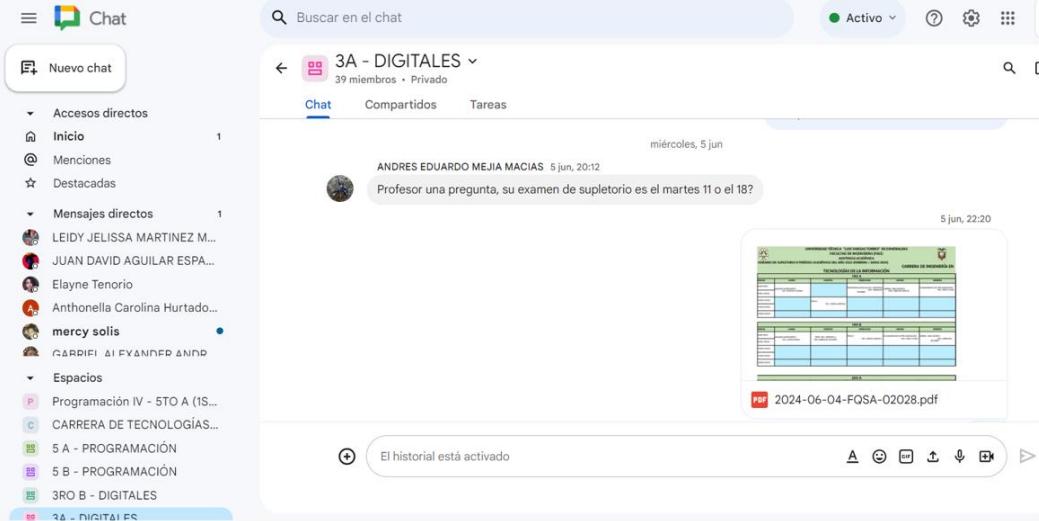
↓

Cancelar Añadir

Paso 3.1: en la parte inferior izquierda se observan los grupos creados, también se puede chatear de forma personalizada.

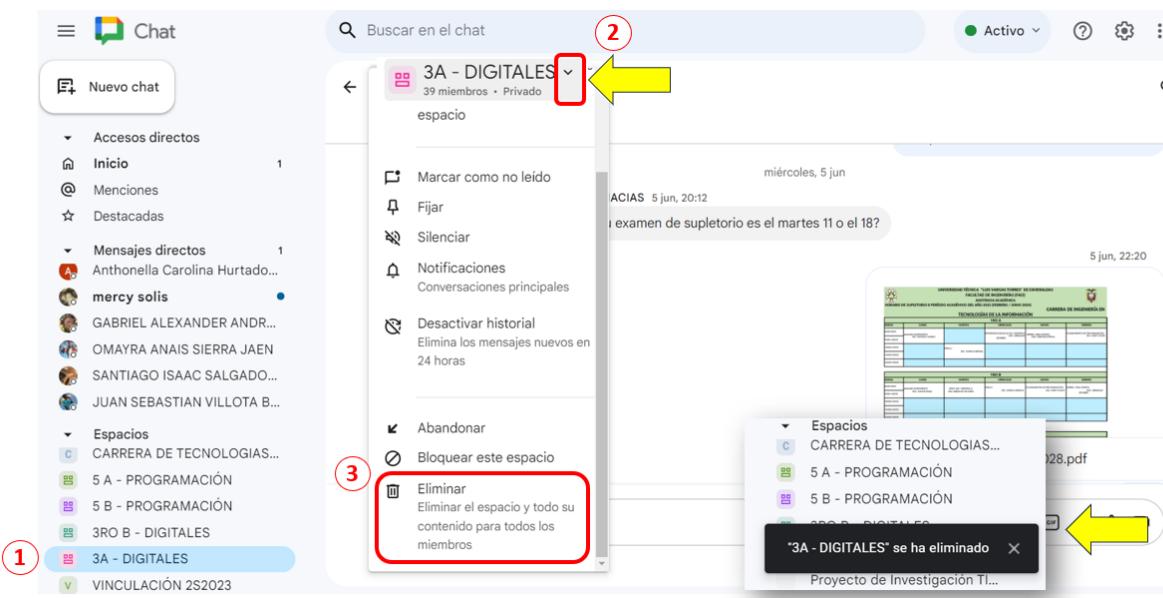
 **3A - DIGITALES** v
39 miembros · Privado

→



The screenshot shows a group chat interface for the '3A - DIGITALES' group. On the left, there's a sidebar with direct access links like 'Inicio', 'Menciones', 'Destacadas', 'Mensajes directos', and 'Espacios'. The main area shows a message from 'ANDRES EDUARDO MEJIA MACIAS' at 5 jun, 20:12: 'Profesor una pregunta, su examen de supletorio es el martes 11 o el 18?'. Below it is a file preview of a PDF document titled 'CARTEL DE INSCRIPCIONES AL CURSO DE FORMACION PROFESIONAL EN TECNOLOGIA DE LA INFORMACION Y COMUNICACIONES' dated 2024-06-04-FQSA-02028.pdf. At the bottom, there's a message stating 'El historial está activado'.

Paso 4: para eliminar un grupo debe dar clic en el nombre del grupo, luego seleccionar la el ícono de más opciones y dar clic en eliminar.



Herramientas digitales de comunicación

Las herramientas digitales de comunicación son indispensables en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la tabla 10 se muestran algunas de las herramientas de comunicación que se pueden utilizar.

Tabla 10. Herramientas digitales de comunicación

Herramienta Digital	Descripción	Características Principales
WhatsApp	Aplicación de mensajería instantánea.	Mensajes de texto, voz, video, grupos, cifrado de extremo a extremo.
Zoom	Plataforma de videoconferencias y reuniones.	Videollamadas, seminarios web, grabaciones, compartir pantalla.
Microsoft Teams	Herramienta de colaboración y comunicación.	Chats, videollamadas, integración con Office 365, gestión de proyectos.
Slack	Plataforma de mensajería para equipos.	Canales organizados por temas, integración con aplicaciones, mensajes directos.
Skype	Servicio de llamadas y videollamadas.	Llamadas de voz y video, mensajería instantánea, compartir archivos, llamadas a teléfonos.

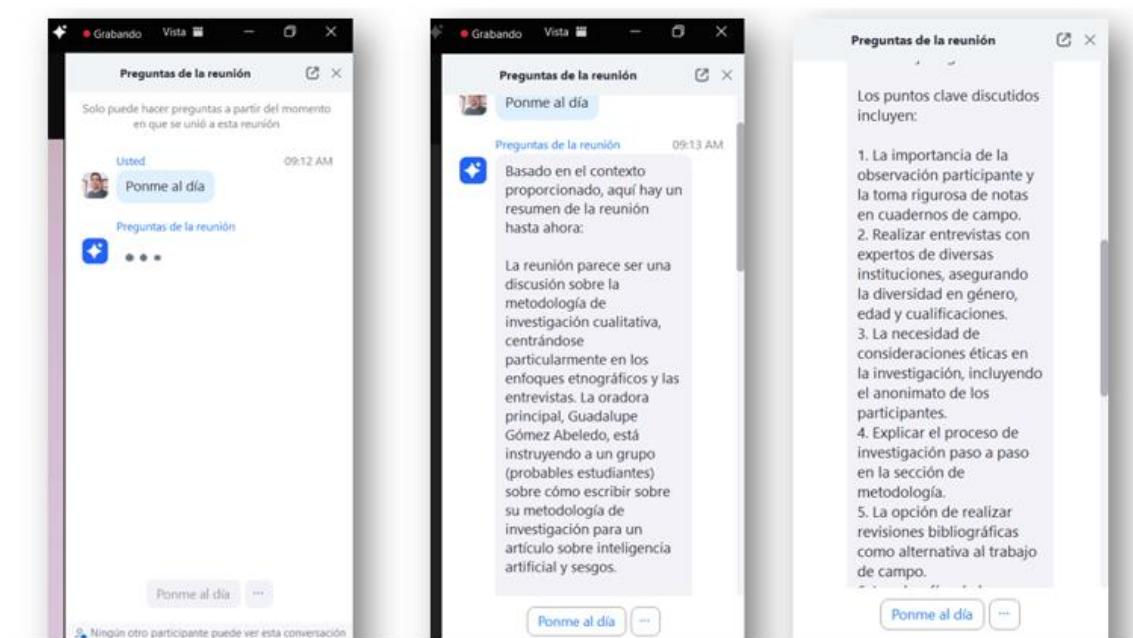
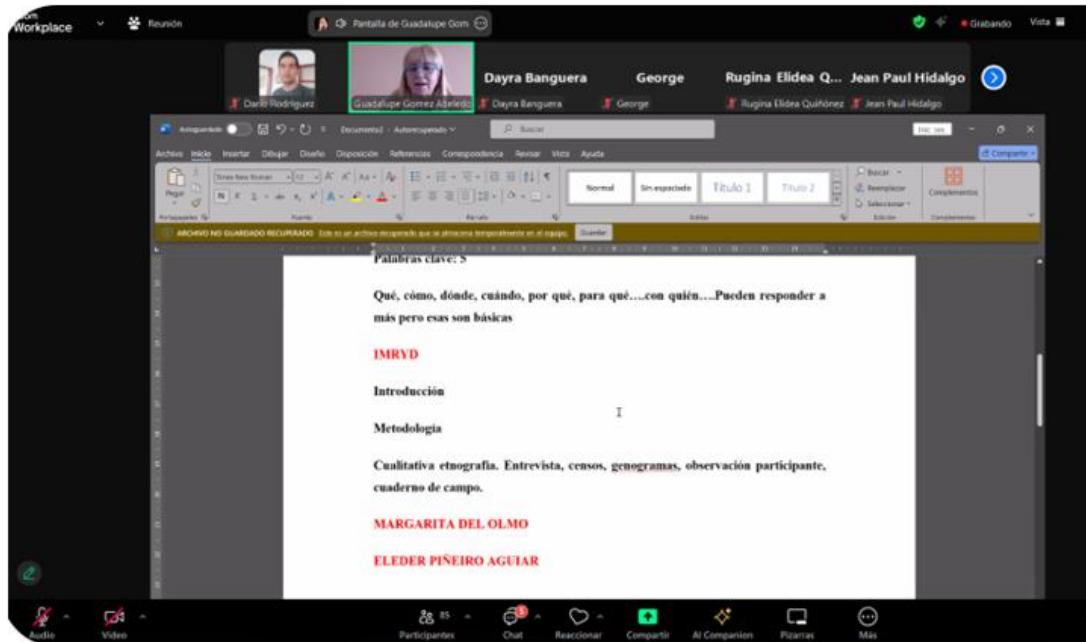
El uso de zoom en la UTLVTE permite dar tutorías virtuales de clases, trabajo de integración curricular, proyectos de investigación o vinculación, entre otros. En la tabla 11 se indican algunos planes que se pueden aplicar con la herramienta zoom.

Tabla 11. Planes que se pueden aplicar en la herramienta digital zoom.

Plan	Descripción	Características Principales
Basic	Plan gratuito para reuniones individuales y de grupo.	Reuniones ilimitadas de hasta 40 minutos con hasta 100 participantes, reuniones 1 a 1 ilimitadas, pantalla compartida, grabación local.
Pro	Plan pago para pequeñas empresas y equipos.	Todas las características del plan Basic, reuniones de grupo de hasta 30 horas, 1 GB de grabación en la nube por licencia, informes de uso y gestión de usuarios.
Business	Plan para empresas medianas y grandes.	Todas las características del plan Pro, reuniones con hasta 300 participantes, transcripciones automáticas de grabaciones, branding personalizable, soporte telefónico dedicado.
Enterprise	Plan para grandes empresas con necesidades avanzadas.	Todas las características del plan Business, reuniones con hasta 500 participantes (o 1,000 con el complemento Large Meetings), almacenamiento ilimitado en la nube, Zoom Rooms y Zoom Webinars incluidos.
Zoom United	Combina Zoom Meetings y Zoom Phone en un solo plan.	Todas las características del plan Pro o Business más Zoom Phone (servicio telefónico), mensajería de voz, texto y video en una plataforma unificada.

La herramienta zoom está conectada con inteligencia artificial, al estar en una reunión se puede escribir que dé un resumen de lo hablado y la inteligencia lo hará de tal forma que se puede conocer un poco de información. En la figura 6 se indica la opción de AI.

Ilustración 2. Herramienta zoom con inteligencia artificial



Actividad autónoma de retroalimentación de la unidad 1,2,3,4 y 5

- Instrucciones:** la actividad en esta unidad es una evaluación final del contenido del módulo que estará activada en la plataforma Moodle.
- Fecha de inicio: viernes 6 de diciembre de 2024: 19:00.
- Fecha de finalización: sábado 7 de diciembre de 2024, 23:00.

Rúbrica para calificar actividades

Rúbrica de pruebas estructuradas

CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN				SUBTOTAL
	EXCELENTE	SATISFACTORIO	REGULAR	DEFICIENTE	
Prueba estructurada	Contesta bien todas las preguntas.	La nota estará dada por el número de aciertos dividido para total de preguntas.	No acierta ninguna respuesta		
Valoración	10			0	10
Calificación de la actividad					10

Rúbrica para evaluar creación de cursos en Mil Aulas

Criterio	Insuficiente (2)	Necesita Mejorar (4)	Satisfactorio (6)	Bueno (8)	Excelente (10)
Diseño de la Plataforma	Diseño inadecuado o inexistente.	Diseño básico y poco atractivo.	Diseño adecuado y funcional.	Diseño atractivo, funcional y fácil de navegar.	Diseño innovador, atractivo y muy fácil de navegar.
Recursos Educativos Subidos	Ningún recurso educativo subido.	1 recurso subido.	2 recursos subidos.	3 recursos subidos.	Más de 3 recursos subidos.
Calidad del Contenido del Curso	Contenido inadecuado o inexistente.	Contenido básico y poco estructurado.	Contenido adecuado y estructurado.	Contenido detallado, bien estructurado y relevante.	Contenido altamente detallado, bien estructurado e interactivo.

Rúbrica para evaluar Infografía

Criterio	Insuficiente (2)	Necesita Mejorar (4)	Satisfactorio (6)	Bueno (8)	Excelente (10)
Claridad y Precisión de la Información	La información es confusa y contiene muchas ambigüedades.	La información es clara a veces, pero contiene varias ambigüedades.	La información es generalmente clara, pero puede contener algunas ambigüedades.	La información es clara y precisa, con mínimas ambigüedades.	La información es clara, precisa y comprensible sin ambigüedades.
Organización y Estructura	La organización es caótica, dificultando la comprensión del contenido.	La organización es deficiente y necesita ser mejorada para mayor claridad.	La organización es adecuada, pero podría mejorarse en algunas áreas.	La organización es buena, facilitando la comprensión del contenido.	La organización es excelente, con una estructura clara y lógica que facilita la comprensión.
Diseño Visual y Estética	El diseño es desordenado y poco atractivo visualmente.	El diseño es mejorable en términos de atractivo y coherencia visual.	El diseño es aceptable, pero no destaca visualmente.	El diseño es atractivo y coherente, facilitando la lectura y el interés visual.	El diseño es sobresaliente, con una estética atractiva y coherente que realza el contenido.
Uso de Gráficos e Imágenes	Los gráficos e imágenes son inapropiados o inexistentes.	Los gráficos e imágenes son pocos o de baja calidad, no aportan al entendimiento.	Los gráficos e imágenes son adecuados, pero podrían mejorarse en calidad.	Los gráficos e imágenes son buenos y aportan al entendimiento del contenido.	Los gráficos e imágenes son de alta calidad y mejoran significativamente el entendimiento del contenido.
Creatividad e Innovación	La infografía es poco creativa y no presenta ideas innovadoras.	La infografía muestra poca creatividad y necesita ser más innovadora.	La infografía es creativa en algunas áreas, pero podría mejorarse.	La infografía es creativa y presenta algunas ideas innovadoras.	La infografía es muy creativa e innovadora, destacando significativamente en este aspecto.

Rúbrica para evaluar crucigrama

Criterio	Excelente (10)	Bueno (8)	Satisfactorio (6)	Necesita Mejorar (4)	Insuficiente (2)
Creatividad y Originalidad	El crucigrama es extremadamente creativo y original, con palabras únicas y un diseño innovador.	El crucigrama es creativo y original, con algunas palabras únicas y un diseño interesante.	El crucigrama muestra cierta creatividad y originalidad, aunque utiliza palabras comunes y un diseño simple.	El crucigrama tiene poca creatividad y originalidad, utilizando muchas palabras comunes y un diseño poco atractivo.	El crucigrama no muestra creatividad ni originalidad, con palabras muy comunes y un diseño pobre.
Dificultad Adecuada	El crucigrama presenta un nivel de dificultad apropiado para la audiencia, equilibrado y desafiante.	El crucigrama es mayormente apropiado, aunque algunas pistas pueden ser demasiado fáciles o difíciles.	El crucigrama es aceptable en términos de dificultad, pero tiene varias pistas que no coinciden con el nivel deseado.	El crucigrama tiene muchas pistas que son demasiado fáciles o difíciles para la audiencia objetivo.	El crucigrama no se ajusta al nivel de dificultad requerido, siendo demasiado fácil o difícil en general.
Claridad de las Pistas	Las pistas son claras, concisas y fáciles de entender.	Las pistas son mayormente claras, con algunas que podrían ser más concisas.	Algunas pistas son claras, pero muchas son confusas o mal formuladas.	Las pistas son frecuentemente confusas o poco claras.	Las pistas son muy confusas y difíciles de entender.
Uso de Vocabulario	El vocabulario utilizado es variado y apropiado para el tema.	El vocabulario es apropiado y muestra cierta variedad.	El vocabulario es aceptable, pero carece de variedad.	El vocabulario es limitado y a menudo inapropiado para el tema.	El vocabulario es muy limitado y no se ajusta al tema.

Rúbrica para evaluar creación de presentación en Nearpod

Criterio	Excelente (10)	Bueno (8)	Satisfactorio (6)	Necesita Mejorar (4)	Insuficiente (2)
Contenido	Información completa, precisa y bien investigada.	Información mayormente completa y precisa.	Información adecuada, pero con algunos errores.	Información incompleta y con varios errores.	Información inexacta o insuficiente.
Organización	Estructura lógica y fluida, fácil de seguir.	Buena estructura, aunque con algunas transiciones abruptas.	Organización aceptable, pero algunas partes son confusas.	Falta de organización clara, difícil de seguir.	Desorganizada, difícil de entender.
Diseño y Estética	Diseño visualmente atractivo y profesional.	Diseño atractivo, pero podría mejorarse.	Diseño adecuado, pero con algunos problemas estéticos.	Diseño poco atractivo y profesional.	Diseño pobre, poco atractivo y desorganizado.
Uso de Medios	Uso efectivo de imágenes, gráficos, y otros medios.	Uso adecuado de medios, aunque algunos son irrelevantes.	Uso básico de medios, algunos mejorables.	Uso limitado o inadecuado de medios.	No utiliza medios o los utiliza de manera incorrecta.
Claridad y Legibilidad	Texto claro y legible, tamaño y tipo de fuente apropiados.	Texto mayormente claro y legible.	Texto aceptable, pero con problemas de legibilidad.	Texto a menudo difícil de leer o entender.	Texto ilegible, tamaño y tipo de fuente inapropiados.
Uso de Herramienta Nearpod	Uso efectivo y creativo de las herramientas y funciones de Nearpod (diapositivas, preguntas)	Uso adecuado de las herramientas de Nearpod, aunque podría ser más creativo.	Uso básico de las herramientas, con oportunidades para mejorar.	Uso limitado de las herramientas, sin aprovechar todo su potencial.	No utiliza las herramientas de Nearpod o lo hace de manera incorrecta.

Rúbrica para evaluar sopa de letra

Criterio	Excelente (10)	Bueno (8)	Satisfactorio (6)	Necesita Mejorar (4)	Insuficiente (2)
Creatividad y Originalidad	La sopa de letras es extremadamente creativa y original, con un diseño innovador y palabras únicas.	La sopa de letras es creativa y original, con algunas palabras interesantes y un diseño atractivo.	La sopa de letras muestra cierta creatividad y originalidad, aunque utiliza palabras comunes y un diseño simple.	La sopa de letras tiene poca creatividad y originalidad, utilizando muchas palabras comunes y un diseño básico.	La sopa de letras no muestra creatividad ni originalidad, con palabras muy comunes y un diseño pobre.
Exactitud y Corrección	Todas las palabras están correctamente incluidas y escritas en la sopa de letras.	La mayoría de las palabras están correctamente incluidas, con pocos errores menores.	Algunas palabras están correctamente incluidas, pero hay varios errores menores.	Hay numerosos errores en la inclusión y escritura de las palabras.	Las palabras tienen muchos errores, afectando la comprensión.
Claridad de las Palabras	Las palabras son claras y fáciles de encontrar, bien distribuidas en la cuadrícula.	Las palabras son mayormente claras, aunque algunas pueden ser un poco confusas de encontrar.	Algunas palabras son claras, pero muchas son difíciles de encontrar debido a una distribución desordenada.	Las palabras son frecuentemente difíciles de encontrar y confusas.	Las palabras son muy confusas y difíciles de encontrar, con una distribución muy desordenada.
Uso de Vocabulario	El vocabulario utilizado es variado y apropiado para el tema.	El vocabulario es apropiado y muestra cierta variedad.	El vocabulario es aceptable, pero carece de variedad.	El vocabulario es limitado y a menudo inapropiado para el tema.	El vocabulario es muy limitado y no se ajusta al tema.

Rúbrica para evaluar cuestionario

Criterio	Excelente (10 puntos)	Bueno (8 puntos)	Aceptable (6 puntos)	Necesita Mejorar (4 puntos)	Insuficiente (2 punto)
Uso de la Información	Utiliza la información de manera correcta y pertinente.	Utiliza la información de manera adecuada.	Utiliza la información de manera limitada.	Utiliza la información de manera incorrecta.	No utiliza la información de manera adecuada.
Claridad en las Respuestas	Las respuestas son claras y bien redactadas.	Las respuestas son claras, pero tienen errores menores.	Las respuestas son comprensibles, pero con varios errores.	Las respuestas son confusas y tienen muchos errores.	Las respuestas son incomprensibles o no están redactadas.
Presentación	El cuestionario está completamente terminado y bien presentado.	El cuestionario está completo, con algunos errores de presentación.	El cuestionario está casi completo, con varios errores de presentación.	El cuestionario está incompleto y con muchos errores de presentación.	El cuestionario está muy incompleto o no se presentó.

Conclusiones

- La formación del curso permitió a los docentes identificar y desarrollar competencias esenciales como la comunicación assertiva, el trabajo en equipo, la empatía y la gestión del tiempo, lo que contribuirá a un mejor desempeño aplicarlo en el aula de clases.
- Los docentes de la UTLVTE adquirieron conocimientos prácticos sobre el uso de herramientas tecnológicas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, como la gamificación, plataformas interactivas y la gestión de recursos educativos en línea.
- Los conocimientos adquiridos en el módulo son aplicables al contexto de la educación superior, promoviendo metodologías innovadoras y adaptadas a las necesidades de los estudiantes actuales.

Recomendaciones

- Incorporar de manera estratégica el uso de herramientas digitales y técnicas de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de enriquecer las metodologías pedagógicas, fomentar la participación activa, y motivar a los estudiantes mediante enfoques innovadores y atractivos.

- Fomentar el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes para potenciar sus competencias interpersonales, comunicativas y de liderazgo, facilitando su capacidad para adaptarse y trabajar de manera efectiva en entornos organizacionales dinámicos y colaborativos.

Bibliografía

Ayala-Vázquez, A. E., Méndez-Núñez, J. E., & Guzmán-Vizcarra, M. A. (2020). Herramientas para la evaluación en línea: una propuesta para el diseño instruccional. RECIE. Revista Electrónica Científica de Investigación Educativa, 5(1), 97-107. <http://www.rediecie.cr/ojs/index.php/recie/article/view/324>

Blaschke, L. M. (2019). Nuevas herramientas digitales para la enseñanza continua. Experiencias y percepción de los estudiantes universitarios. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 22(1), 197-221. <https://doi.org/10.5944/ried.22.1.22293>

Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, C. (2020). La docencia remota universitaria en tiempos de Covid-19: una revisión sistemática. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (73), 1-23. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.73.1880>

Catagua-Mendoza, C. A., & Vigueras-Moreno, J. A. (2023). La herramienta de gamificación Quizizz para el fortalecimiento del proceso evaluativo de los docentes. MQRInvestigar, 7(3), 2381-2404.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Gómez-Galán, J., López-Meneses, E., & Avilés-Olmo, M. (2020). Herramientas digitales y metodologías innovadoras para potenciar la presentación de contenidos en la universidad. Didasc@lia: Didáctica y Educación, 11(1), 44-60. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/1097>

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.

Moreno Murcia, L. M., Silva Garcia, M. B., Hidrobo Baca, C. C., Rincón Téllez, D. C., Fuentes Rojas, G. Y., & Quintero Pulgar, Y. A. (2021). Formación en habilidades

blandas en instituciones de educación superior. reflexiones educativas, sociales y políticas. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=875309>

Navarrete Pinto, C. E. (2024). Las tecnologías móviles que dinamizan el proceso enseñanza aprendizaje de la Física en estudiantes de segundo de Bachillerato General Unificado (Master's thesis, Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica).

Quintero, L. E., Jiménez, F., & Area, M. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física. Retos, 34, 343-348. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.65514>

Vargas Cárdenas, C. A. (2019). La competencia digital y el uso de aplicaciones web 2.0 en docentes de una universidad privada-2018.

Velezmoro, G. A. B., & Carcausto, W. (2020). Herramientas digitales en la educación universitaria latinoamericana. Revista Educación Las Américas, 10(2), 254-264. Extraído de : <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/248/2481629003/html/>

Linkografías

<https://kahoot.com/>

<https://nearpod.com/>

<https://quizizz.com/join>

<https://www.bitrix24.es/>

<https://campus.chamilo.org/>

<https://www.milaulas.com/>

<https://moodle.org/login/index.php>