



# ENSEÑANZA DINÁMICA Y APRENDIZAJE ACTIVO

Herramientas y Plataformas Virtuales para la Creación  
y Aplicación de Actividades Interactivas en el Nivel Superior



# INTRODUCCIÓN

Actualmente existe una generación de estudiantes universitarios que se han formado y desarrollado paralelamente con la introducción de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo, en consecuencia, la forma en que se enfrentan al conocimiento y la información es significativamente diferente a los enfoques, paradigmas y modelos educativos del pasado. Esta situación ha generado un importante desafío para los docentes del nivel superior, quienes en su mayoría han tenido que adaptarse al progreso acelerado de estas nuevas tecnologías, implicando con ello nuevos retos, exigencias y necesidades de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Las tecnologías de la información y la comunicación deben ser empleadas sistemáticamente como recursos didácticos de innovación e intervención, con el propósito de configurar nuevos escenarios de formación, en donde se originan nuevas relaciones entre docentes, estudiantes, contenidos y herramientas o plataformas virtuales. El compromiso y el desafío central de esta incorporación es, por un lado, el desarrollo de una enseñanza dinámica y efectiva para la mediación del conocimiento, y por el otro lado para la orientación de la construcción de un aprendizaje activo y significativo, logrando de esta manera dar respuesta inmediata a las grandes oportunidades que las tecnologías le brindan a la educación superior, en las diferentes modalidades de entrega educativa. El presente manual tiene como objetivo promover la integración de herramientas y plataformas virtuales para la creación y aplicación de actividades interactivas en la educación virtual en el nivel superior. Este manual se convierte en un recurso didáctico de apoyo y motivación para una efectiva práctica técnica, pedagógica, andragógica y tecnológica de los docentes universitarios.

# ESTRUCTURA DEL MANUAL VIRTUAL

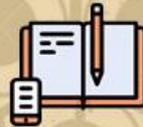
El manual proporciona una serie de recursos didácticos basados en las tecnologías de la información y la comunicación, establecidas en la implementación de la mediación de la enseñanza, la construcción del aprendizaje y la intervención de la realimentación. Se encuentran herramientas y plataformas virtuales para la creación y aplicación de actividades interactivas de participación, preguntas directas o abiertas, resolución de problemas, trabajo en equipo, como también actividades de análisis, síntesis, valoración, identificación y comparación del conocimiento, entre otras opciones.



**El docente universitario debe valorar su usabilidad e implementación en función al grupo meta que dirige, contenido, momento e intención de su aplicación, de manera que, estos elementos determinaran el nivel de la actividad interactiva, no la complejidad de la herramienta o plataforma virtual.**

# FORMA DE USO DEL MANUAL VIRTUAL

Cada una de las herramientas y plataformas virtuales contienen información precisa y relevante sobre su uso, dominio e implementación, por lo que, tal información se encuentra estructurada y organizada por cuatro partes, las cuales son:



1) Datos acerca de la herramienta o plataforma interactiva:  
¿En qué consiste?



2) Pasos sobre el uso de la herramienta o plataforma interactiva:  
¿Cómo utilizarlo?



3) Descripción sobre la utilidad pedagógica:  
¿En qué momento aplicarlo?



4) Material de apoyo y enlace de la herramienta o plataforma.

# AUTORES



**201927011**  
**Morales Chuc**  
**José Manuel**



**201927010**  
**Guzmán Hernández**  
**Elida Yomara**



**201927009**  
**Vásquez Gómez**  
**Víctor Daniel**

1

**201927017**  
**Monterroso Castillo**  
**Ericka Yanett**



**201627035**  
**Maldonado Escobar**  
**Carlos Armando**





# INDICE



<b>KAHOOT!</b>	<b>7</b>
<b>QUIZZ</b>	<b>15</b>
<b>EDPUZZLE</b>	<b>23</b>
<b>POWTOON</b>	<b>33</b>
<b>EASYPodcast</b>	<b>40</b>
<b>GOCONQR</b>	<b>48</b>
<b>BONUS TRACK</b>	<b>55</b>

# ÍNDICE



# Kahoot!

Kahoot! es una plataforma en línea gratuita destinada a la creación de cuestionarios de evaluación, los cuales son respondidos por los estudiantes en tiempo real mediante la utilización de dispositivos móviles.

Esta herramienta permite que los docentes realicen concursos y dinámicas dentro del aula, potenciando el aprendizaje a través del juego.

Kahoot! presenta tres conceptos fundamentales: aprendizaje, juego y nuevas tecnologías, un ejemplo claro de cómo la fusión de estas tres variables puede ser una realidad en el contexto educativo.

**Kahoot! es una de las herramientas digitales con opciones gratuitas más divertidas e innovadoras que un docente puede emplear para aumentar el clima creativo de su aula, permitiendo que las clases sean más placenteras, menos aburridas y más motivadoras.**







**Es relevante mencionar que la plataforma permite incrustar videos e imágenes, lo que potencia la cantidad y variedad de actividades para realizar con los estudiantes.**



### *Quiz (examen tipo test):*

Sirve para crear el tradicional examen tipo test, en el que los estudiantes deben seleccionar la respuesta correcta. Dependiendo del tipo de preguntas creadas y la cantidad de posibles respuestas es posible generar ítems como: selección múltiple, verdadero o falso y completar oraciones.

### *Jumble (puzzle):*

Actividad que permite clasificar elementos. Tras crear una pregunta, se definen las opciones de respuesta ofrecidas como una secuencia de pasos que lleva un orden específico (acorde a nivel de importancia, cronología, jerarquía, entre otros). El jugador debe indicar el orden correcto en el que van las opciones.

### *Survey (encuesta):*

Permite elaborar una o más preguntas con sus respectivas opciones de respuesta, permitiendo recolectar información sobre la opinión de los participantes respecto a un tópico dado.

# ¿CÓMO UTILIZARLO?

1. Para acceder a Kahoot! se utilizan dos direcciones web: Si se desea crear un cuestionario y dirigirlo en Kahoot!, es necesario registrarse como usuario en <http://kahoot.com>. Si lo que se busca es responder un cuestionario se debe hacer ingreso a <http://kahoot.it>, la cual direcciona directamente a la actividad.

2. Una vez que se ha ingresado y registrado en la plataforma se debe hacer clic en create (crear). Esto permitirá iniciar la elaboración de un nuevo cuestionario en cualquiera de sus tres modalidades: quiz, jumble, o survey.



3. Tras la selección de la modalidad es necesario completar la información requerida para la portada del cuestionario (título, descripción, idioma, audiencia, recursos, imagen o video; los dos últimos son de carácter optativo).

4. Luego, se inicia la creación de cada una de las preguntas con sus posibles respuestas. Es en esta instancia donde se debe indicar el tiempo que tendrán los estudiantes para responder (la plataforma permite entre 5 y 120 segundos).





5. Una vez redactadas todas las preguntas con sus respuestas, se debe guardar el cuestionario creado.

6. Para iniciar el juego, los docentes deben elegir desde su panel de control el cuestionario con el que desean realizar la actividad, luego se debe seleccionar Play (jugar). Esto generará un código PIN que deberá ser registrado por los estudiantes en sus dispositivos móviles a través de la página web <http://kahoot.it>.

7. Posteriormente, los estudiantes deberán registrarse con su nombre. Una vez que todos hayan ingresado al juego, el docente selecciona Start (comenzar) para dar inicio a la actividad.

8. Una vez finalizado el cuestionario, Kahoot! entregará los resultados en forma de podio, indicando los tres estudiantes que respondieron una mayor cantidad de respuestas correctas. Para los docentes se genera un documento Excel en el que se detalla información relevante de cada pregunta y alumno.

# Kahoot!



## **FUNCIÓN PEDAGÓGICA**

La plataforma Kahoot! permite la realización efectiva de evaluaciones formativas. Este tipo de evaluación se caracteriza por ser llevada a cabo durante el proceso de enseñanza con el objetivo de reforzar y guiar los aprendizajes de los estudiantes, mediante procesos permanentes de retroalimentación.

En este aspecto, Kahoot! constituye una potente herramienta evaluativa. Permite a los docentes compilar información respecto al desempeño de sus estudiantes, con el fin de orientar los procesos de enseñanza y aprendizaje en función de la información proporcionada por la plataforma. Para cumplir con dicha orientación, los docentes pueden realizar –por ejemplo– el cierre de sus clases empleando la plataforma, utilizándola como actividad de síntesis o de recapitulación. De esta manera, el docente posee un recurso que le permite evidenciar si los objetivos de la clase fueron cumplidos; a su vez, es una oportunidad para que los estudiantes reflexionen en torno a los contenidos o conceptos vertebrales de la sesión, dando cabida a consultas y a la disipación de dudas.

The right side of the image features a dark purple background with abstract, lighter purple geometric shapes. The Kahoot! logo is prominently displayed in the upper right corner in a white, bold, sans-serif font. Below the logo, there are stylized, light purple mountain-like shapes and a small, four-pointed starburst graphic.



**IR A  
KAHOOT!**



**REGRESAR  
AL ÍNDICE**



QUIZIZZ



# Quizizz

Quizizz es una plataforma en línea y gratuita que permite crear evaluaciones de acuerdo al ritmo de trabajo de cada estudiante. Puede ser utilizada en cualquier dispositivo electrónico con navegador web. A su vez, Quizizz tiene una aplicación llamada Quizizz Student App para iOS y Android, además de una página web, las cuales están dirigidas para que los estudiantes ingresen a los cuestionarios creados por los docentes. La plataforma entrega resultados y reportes sobre el nivel (o porcentaje de aprobación) de la actividad y del educando, los que se pueden descargar en formato Excel. Además, una vez contestado el cuestionario, los estudiantes pueden revisar sus respuestas.

Gracias a su estructura interna, es posible crear un espacio de aprendizaje divertido y motivador para los estudiantes. La plataforma puede ser utilizada en diferentes tipos de contextos que involucren cuestionarios.



**Quizizz es utilizada  
para actividades  
en línea  
en todo el mundo.**





### *Quiz (examen tipo test):*

Estas son pruebas de selección múltiple donde los estudiantes deben seleccionar la alternativa correcta en tiempos limitados. Puede haber más de una respuesta correcta dependiendo de la configuración del cuestionario.

*Tarea:* existe una opción en la que, tras la creación del cuestionario, los estudiantes pueden ingresar al quiz cuando ellos lo deseen. Este tipo de actividad es ideal para ser trabajada después de las horas de clases.

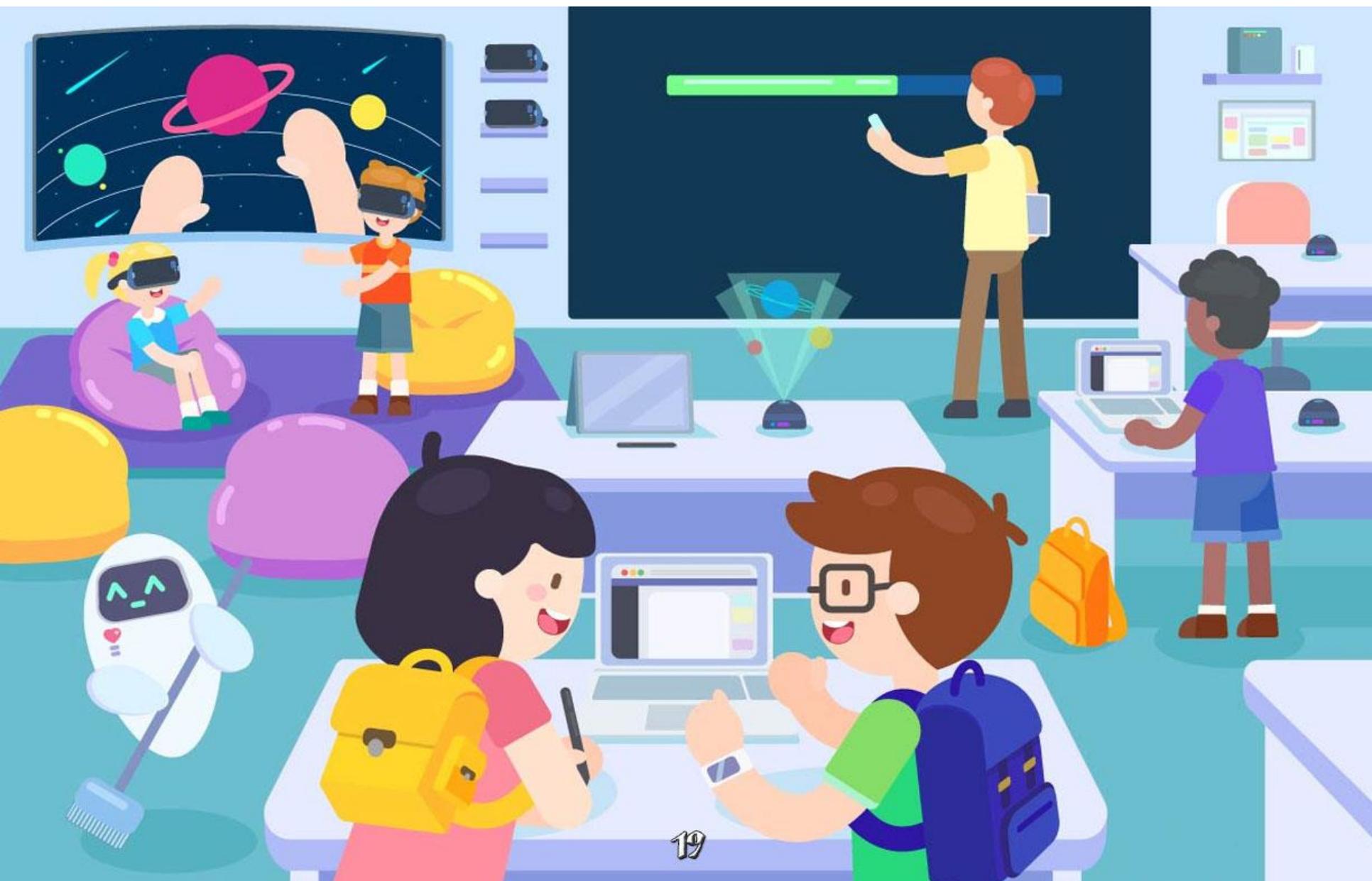
La plataforma tiene como opciones complementarias agregar imágenes como respuestas, añadir audios musicales y otras variadas posibilidades para administrar cada pregunta y respuesta.



# QUIZIZZ

17





## ¿CÓMO UTILIZARLO?

1. Para acceder a Quizizz se debe ingresar a la página web <https://quizizz.com> y hacer clic en Get Started (comenzar).
2. Una vez ingresado se debe crear una cuenta con un correo electrónico y seleccionar si se desea ingresar como Teacher (docente), Student (estudiante) o a Parent or Guardian (padre o tutor). Hecho esto, se permitirá crear un nuevo cuestionario.
3. Luego, se debe completar toda la información requerida para la portada del cuestionario (título, descripción, idioma).

4. Posteriormente se inicia la creación de las preguntas con sus respuestas. La plataforma da la opción de escoger por cada pregunta una o varias respuestas correctas. Se debe escribir la pregunta o agregar la imagen en el espacio destinado para ello.

5. Luego, se dispone a redactar las respuestas, las cuales pueden ser de 1 a 5 opciones. También se pueden agregar imágenes como respuestas. (Para añadirla se debe cambiar el tipo de respuesta a imagen). Se puede ajustar el tiempo en el recuadro ubicado en la esquina izquierda.

6. Tras la creación de todas las preguntas, se presiona el botón Finish Quiz (cuestionario terminado). Una vez publicado, los estudiantes pueden comenzar a utilizarlo a partir del código PIN generado.

## **FUNCIÓN PEDAGÓGICA**

Esta plataforma es una alternativa para los docentes que deseen crear evaluaciones formativas efectivas y entretenidas. Además, no es necesario que todos los estudiantes contesten para pasar a la siguiente pregunta; al contrario, el cuestionario presenta las preguntas en un orden aleatorio en los diferentes dispositivos. Esto último es beneficioso para los participantes, puesto que cada uno puede avanzar según su ritmo de trabajo. A la vez, la aplicación puede ser utilizada en modo individual o multijugador, permitiendo que los estudiantes trabajen juntos a través de una computadora, tableta electrónica o teléfono inteligente.

Quizizz es una herramienta muy sencilla e intuitiva que requiere de unos pocos segundos para iniciar sesión. Las respuestas del estudiante y su puntuación se presentan visualmente a través de un gráfico o diagrama, recibiendo realimentación personal en sus dispositivos electrónicos. De acuerdo con las ideas previamente señaladas, Quizizz es considerada como una herramienta docente ideal para la introducción de un tema, para revisar conceptos clave de un eje temático o para su evaluación, puesto que su estructura dinámica permite generar una retroalimentación oportuna respecto a las dudas y contribuciones de los estudiantes.

**en Quizizz, a diferencia de Kahoot!, los estudiantes pueden ver en sus dispositivos electrónicos tanto la pregunta como las posibles respuestas.**



**IR A  
QUIZIZZ**



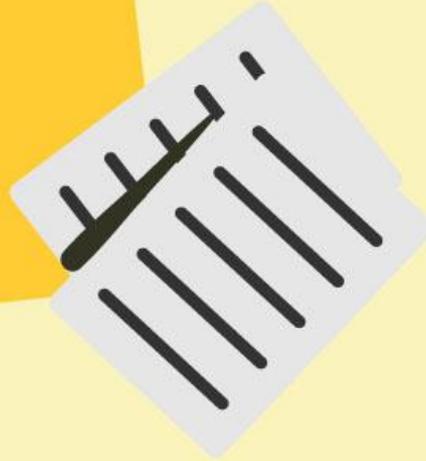
**Q.UIZIZZ**



**REGRESAR  
AL ÍNDICE**



# edpuzzle



23



# Edpuzzle

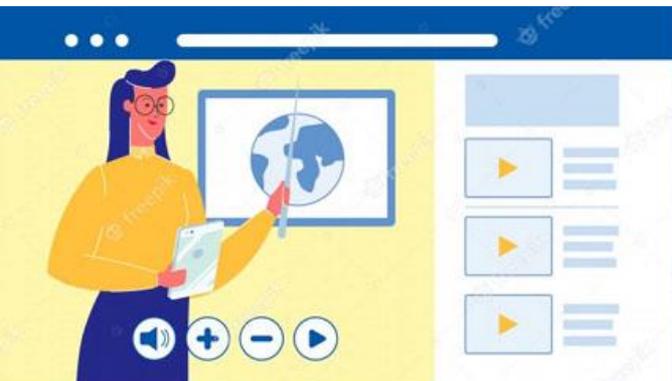
Edpuzzle permite la edición de videos (de autoría o disponibles en la web) para ser utilizados en actividades de enseñanza/aprendizaje.

A través de Edpuzzle es posible editar videos seleccionados desde diversas fuentes (Youtube, Vimeo, TEDed, National Geographic, Khan Academy, entre otros). Se pueden insertar audios y agregar preguntas abiertas o test de selección múltiple. Esta última es su principal característica, debido a que permite llevar registro sobre el desempeño de los estudiantes.

El objetivo central de la plataforma es la creación de videolecciones, lo cual facilita la utilización de metodologías de aprendizaje activo, como es el caso del aula invertida o flipped classroom. La herramienta Edpuzzle es una de las más utilizadas en la metodología de clase invertida, ya que permite generar estructuras de aprendizaje dirigido en formato audiovisual.







Es importante mencionar que, para utilizar Edpuzzle, se debe agregar preliminarmente a los estudiantes a la plataforma. Existen dos formas de realizar dicha acción:

1. La primera alternativa es crear la clase de forma manual, para luego invitar a los estudiantes a que se unan, ingresando el código generado por la herramienta.
2. La segunda opción es realizarlo mediante Google Classroom; una vez sincronizada la cuenta del docente, este puede seleccionar las clases creadas previamente para ser importadas a Edpuzzle.



## ¿CÓMO UTILIZARLO?

1. Para comenzar a utilizar la plataforma (como docente o estudiante) es necesario un registro previo. La herramienta es lo suficientemente intuitiva y organizada para desarrollar este paso sin dificultad.
2. La primera fase de trabajo consiste en seleccionar el video que se desea editar. Se puede elegir desde las distintas fuentes que permite Edpuzzle o subir un video propio.



3. Luego, si se estima necesario, se recorta el video mediante los iconos deslizables que aparecen en la barra de trabajo. Así se puede ajustar el material a las necesidades de la lección.
4. La plataforma, además, permite grabar audios de voz para ser anexados. Esta opción es muy útil si los videos se encuentran en otro idioma o si se desea añadir explicaciones complementarias.



5. Posteriormente, se añade a lo largo del video preguntas abiertas o de selección múltiple para evaluar la comprensión de los estudiantes respecto a lo observado.

6. Se guardan los cambios realizados en el video. Una vez ejecutado este paso los archivos quedarán almacenados en la sección My Videos (mis videos).

7. El video es enviado a los estudiantes para que puedan revisarlo y responder las preguntas. El tiempo en que estará disponible el material es determinado por el docente.

8. A medida que los estudiantes van realizando las actividades, el docente puede revisar a través de una tabla de control, quién ha visualizado y contestado las preguntas, así como las respuestas y resultados de las mismas.

El aula invertida o flipped classroom es un sistema de aprendizaje en que los estudiantes preparan los contenidos con antelación a la clase presencial (mediante videos en los que se exponen los diferentes conceptos). Posteriormente, asisten a la clase para aclarar dudas y realizar ejercicios prácticos en función de lo estudiado. De acuerdo con las características de este método, Edpuzzle resulta una herramienta imprescindible de ser empleada, puesto que permite al docente regular el aprendizaje autónomo del estudiante, permitiendo revisar de forma previa si sus estudiantes profundizaron los archivos propuestos.



# FUNCIÓN PEDAGÓGICA

Edpuzzle es una herramienta versátil que puede ser utilizada para distintas actividades de enseñanza y aprendizaje:

1. Crear videocuestionarios para ser utilizados en la sala de clases.
2. Crear videolecciones como recurso de repaso de contenidos.
3. Pedir a los estudiantes que creen sus propios videocuestionarios para ser socializados con sus compañeros.
4. Crear videolecciones para aplicar el método flipped classroom.

Este último método resulta interesante de ser profundizado, puesto que se encuentra en perfecta consonancia con los nuevos enfoques educativos, permitiendo que los estudiantes se involucren activamente en el proceso de aprendizaje.







**IR A  
EDPUZZLE**

32

**REGRESAR  
AL ÍNDICE**



# POWTOON

La herramienta académica no es completamente gratuita, se puede usar durante 30 días en forma gratuita, tiempo suficiente para generar y guardar videos. En el caso de convencerse a pagar la plataforma, los costos no son excesivamente altos y se permite compartir la licencia con otros usuarios.



# Powtoon

Powtoon es una plataforma online que permite a los usuarios crear animaciones y videos. Este programa cuenta con las herramientas necesarias para diseñar videos animados y presentaciones con resultados a la altura de un profesional de las comunicaciones audiovisuales. Se trata de un espacio útil para docentes y estudiantes que requieran realizar presentaciones didácticas, en poco tiempo y con novedosos resultados.

La plataforma tiene un proceso de creación sencillo, simple y amigable con el usuario, incluso con aquellos que no dominan este tipo de herramientas. Nace desde la necesidad de cautivar a las audiencias a través de contenidos profesionales y/o académicos que favorezcan la permanencia de los auditores en el contenido de una forma más fácil y efectiva que las típicas presentaciones basadas en diapositivas.

Powtoon es una excelente alternativa para presentar contenidos de una forma diferente a otras herramientas tecnológicas que para los estudiantes universitarios pueden resultar obsoletas. Asimismo, con esta plataforma los jóvenes, acostumbrados a recibir información a través de medios más tecnológicos, se sentirán cautivados con los videos animados y las presentaciones de sus docentes.





## ¿CÓMO UTILIZARLO?

1. Ingresar al sitio web <https://www.powtoon.com/edu/> [versión para educación] y seleccionar Crear una cuenta gratuita.
2. Se completa el formulario con los diferentes campos solicitados. Una vez que se cumple esa etapa, llegará un correo electrónico con un enlace para activar la cuenta al que se le debe dar clic.
3. Se desplegarán diversos formatos para trabajar; para este caso, se recomienda ocupar presentaciones o videos.
4. Luego, se ofrecen distintas plantillas que el usuario tendrá que definir según la necesidad de lo que desee presentar. Cuando se selecciona la plantilla, se solicitará completarla con la siguiente información: título, subtítulos y temas.



5. Una vez que el contenido (textos) ya esté incorporado, se puede navegar buscando diversas animaciones para complementar el video o presentación y hacerlo de esta forma más atractivo para el público, incluso se puede incorporar audios musicales propia o de la plataforma.

6. El tiempo de cada una de las imágenes, animaciones y transiciones, todo esto depende de lo que el usuario considere adecuado para alcanzar su objetivo.

7. Tras las opciones anteriores el video o presentación estará listo para ser presentado y utilizado con los estudiantes.



# FUNCIÓN PEDAGÓGICA

Powtoon es para los docentes una herramienta que les permite volver más atractivas sus clases y generar aprendizajes basados en el uso de imágenes y videos. Incluso, la plataforma cuenta con un espacio dedicado a la educación, el que se puede revisar en el siguiente enlace: <https://www.powtoon.com/edu-home/>.

Los docentes pueden presentar mediante Powtoon distintos contenidos de la asignatura y posteriormente solicitar a los estudiantes que generen sus propios videos o presentaciones. De esta forma, el resto de estudiantes podrá observar lo presentado, además de aprender a utilizar una plataforma que permite complementar lo trabajado en clases.



*Powtoon es una alternativa factible para realizar videos y presentaciones atractivas.*





**IR A  
POWTOON**



**REGRESAR  
AL ÍNDICE**



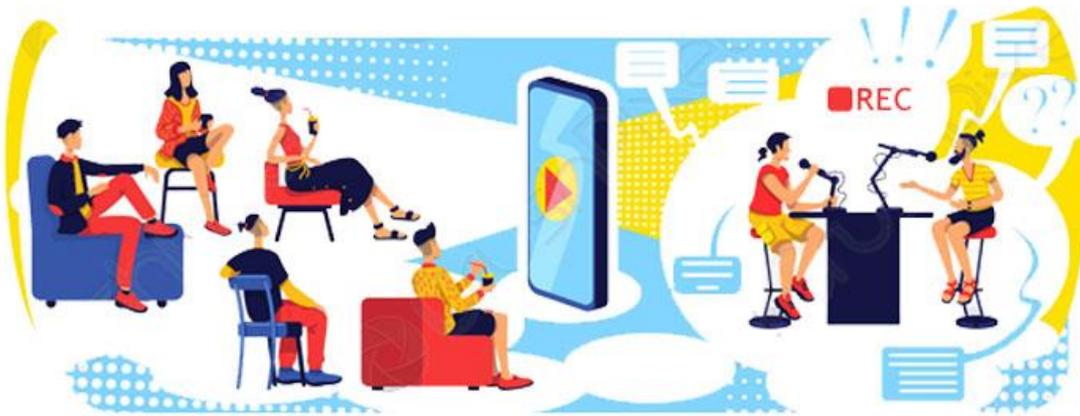


easypodcast



# EasyPodcast

EasyPodcast es una herramienta online gratuita, que tiene como objetivo central proveer de espacios para la creación de podcasts. Esta herramienta gráfica permite que el usuario publique de manera fácil sus podcasts y los comparta con comunidades de aprendizaje online. EasyPodcast se caracteriza por ser multi-lenguaje, es decir, incluye en sus funcionalidades el idioma inglés y español, lo que promueve la generación de redes de conexión entre usuarios de distintas nacionalidades, incrementando el número de posibilidades de intercambio de información.



40





**Es importante destacar que, el uso del podcast ha tenido repercusiones positivas, debido al aumento en la creación de espacios para la participación de comunidades en línea.**

Un podcast se define como un archivo de audio, imágenes o sonidos, los cuales pueden estar distribuidos en la web y vinculados a un sistema de sindicación RSS. Dicho sistema permite difundir el contenido de los podcasts de manera periódica. El podcast es una excelente herramienta para promover procesos cognitivos, los cuales implican habilidades de orden superior como la regulación de los aprendizajes. El uso de podcast en el campo educativo puede ser definido como un medio didáctico que incluye archivos sonoros con contenidos. Por ende, estos archivos pueden ser elaborados por docentes y estudiantes con motivos de enseñanza y aprendizaje. Existen aspectos positivos en el uso del podcast como herramienta educativa, entre las que se destacan el estímulo del aprendizaje por medio de una voz conocida, la cual pertenece al docente, la recepción de indicaciones o consejos sobre prácticas de laboratorio o talleres y la escucha de información sobre hitos, debates y opiniones de expertos. De esta manera, la puesta en práctica del podcast en el ámbito educativo genera espacios para motivar a los estudiantes.







## ¿CÓMO UTILIZARLO?

1. Para acceder a Easypodcast se debe ingresar a la dirección [http:// www.easypodcast.com/index-es.html](http://www.easypodcast.com/index-es.html).
2. Una vez en Easypodcast, se procede a grabar el audio.
3. Este audio se exporta y luego se edita la etiqueta del mismo como archivo mp3.
4. El archivo creado adopta el formato de RSS (puede ser modificado para crear direcciones propias).



5. El RSS modificado junto con el o los archivos mp3 pueden ser subidos a un servidor Web, por ejemplo, <http://www.podomatic.com/gopro>.
6. El archivo RSS puede ser publicado en un weblog o un sitio web personal de quien creó el archivo. Es importante considerar que, al momento de grabar un podcast, los derechos de autor y el ancho de banda son elementos esenciales que no deben ser descuidados.
7. Los podcasts pueden ser escuchados en el ordenador a través de un reproductor de archivos mp3. Dentro de los programas que facilitan esta actividad se encuentran algunos como: doppler, ipodder, itunes, entre otros.



## **FUNCIÓN PEDAGÓGICA**

El uso del podcast, facilita actividades de trabajo colaborativo, considerando que su distribución y difusión es gratuita y abierta a toda la comunidad. De esta forma, tanto docentes como estudiantes pueden intercambiar experiencias y contenidos en archivos sonoros.

Es posible, por ejemplo, elaborar podcasts considerando contenidos curriculares de diversas disciplinas para luego ser compartidos. Otra posibilidad es almacenar y distribuir clases o instrucciones de trabajo a través de podcast y subirlas a una plataforma comunitaria. Con ello, los estudiantes pueden escucharlos las veces que consideren necesarias, estimulando la apropiación de contenidos y, se refuerza la competencia oral al momento de grabar un podcast, debido a que el uso de la voz debe ser preciso, destacando una buena y clara dicción, así como también un buen manejo de los silencios y tiempos.





IR ▲

EasyPodcast



REGRESAR  
AL ÍNDICE





gocongr

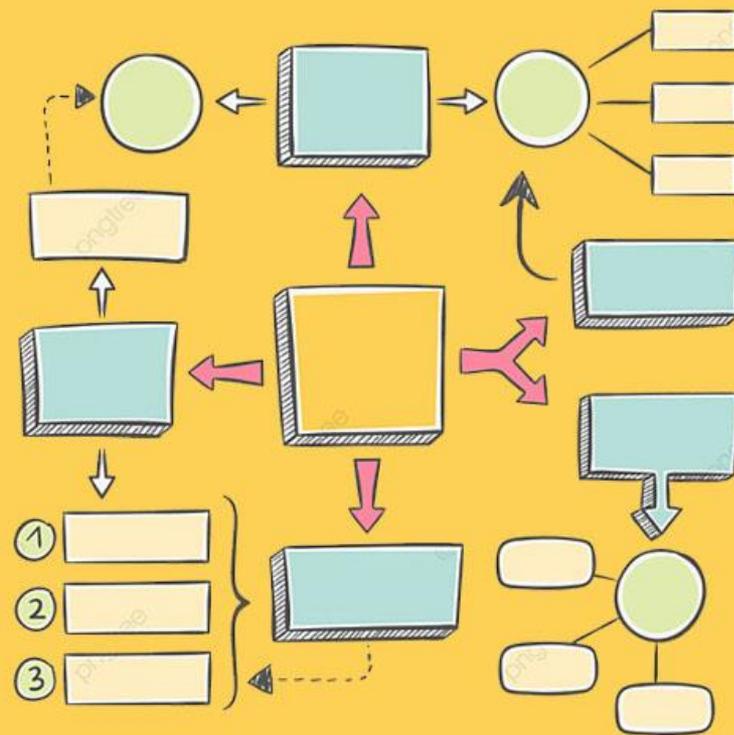
# GoConqr

GoConqr es un entorno de estudio personalizado, conformado por herramientas que permiten crear, compartir y descubrir información. Por lo mismo, es un espacio que facilita la elaboración de recursos y materiales de estudio.

GoConqr es una herramienta tecnológica que promueven el mejoramiento de la comprensión y la habilidad para aprender significativamente tanto de forma individual como colaborativa.

Asimismo, GoConqr promueve la interacción con grupos de aprendizaje conformados por docentes y estudiantes de distintas partes del mundo. De esta manera, es posible acceder a materiales elaborados por otros participantes, los cuales pueden ser modificados mediante procesos de edición.

**La actual biblioteca de la plataforma cuenta con más de 4 millones de recursos, a los que se puede acceder de forma totalmente gratuita.**



## La plataforma permite realizar diversas actividades:

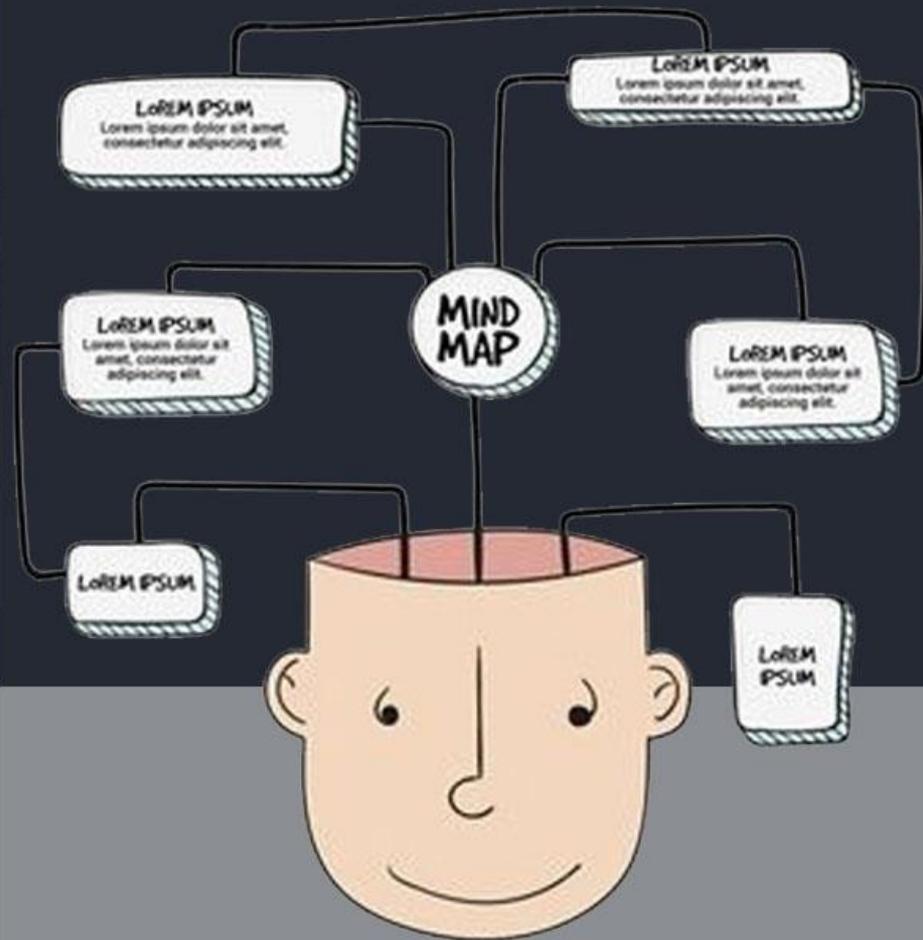
1. Mapas mentales: facilita la organización radial de conceptos, además de la incorporación de elementos visuales como imágenes y colores.
2. Fichas: permite combinar elementos textuales y visuales para desarrollar habilidades como la memorización o comprensión.
3. Tests: la herramienta permite crear y responder tests, además de guardar los resultados de los mismos.
4. Apuntes: ayudan a complementar la información escrita en clases, añadiendo elementos multimedia para dinamizar el estudio.
5. Diapositivas: propone plantillas sencillas de ser utilizadas, además de soportar múltiples formatos (imágenes, videos u otros recursos creados con CoConqr).
6. Diagramas de flujo: permite crear diagramas visualmente atractivos de acuerdo a los requerimientos de los usuarios.
7. Calendario de estudio: gestiona el seguimiento y control de tareas que son relevantes para el aprendizaje.





## ¿CÓMO UTILIZARLO?

1. Para trabajar en CoCongr la primera actividad que se debe realizar es el registro en la plataforma, para ello se deberá indicar la siguiente información: nombre, apellidos, correo electrónico y contraseña.
2. Luego, se debe confirmar la cuenta a través de un enlace enviado al correo electrónico.
3. Posterior a ello se abrirá una ventana emergente en la cual se debe indicar con qué utilidad será empleada la plataforma: estudiar, enseñar o trabajar.



4. Tras esto, la plataforma proporciona nombres genéricos de algunas asignaturas, las cuales deben ser seleccionadas de acuerdo a la disciplina que enseñe o estudie el usuario. La herramienta permite personalizar este apartado, admitiendo nombres específicos de otras asignaturas.

5. Una vez seleccionadas las asignaturas, se puede iniciar el trabajo de creación de recursos didácticos. Para ello se debe presionar el botón crear, del cual se desprenderán los iconos de las actividades ya mencionadas.



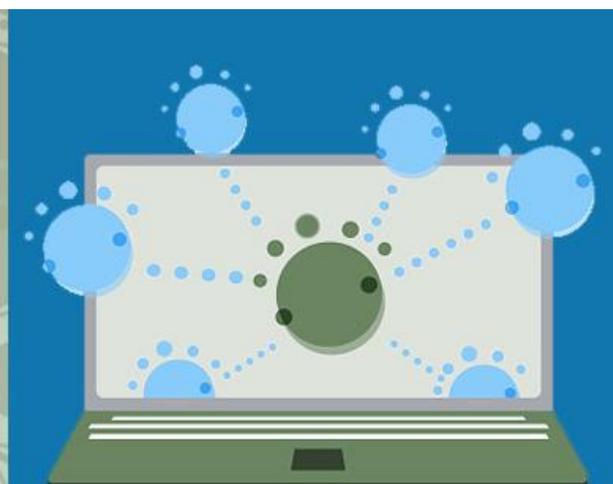
6. Una vez creados y guardados los recursos, es posible realizar con estos las siguientes acciones:
- Editar.
  - Copiar.
  - Mover de carpeta.
  - Compartir en un blog o red social.
  - Compartir con un grupo de estudio.
  - Enviar el enlace por email.
  - Imprimir.
  - Borrar.

# FUNCIÓN PEDAGÓGICA

Dada la multiplicidad de actividades que permite realizar, CoCongr puede ser utilizada para variados fines. En este apartado nos centraremos en su uso para la creación de mapas mentales, debido a que es uno de los recursos tecnológicos que permite una mayor cantidad de acciones sin costos asociados.

La técnica del mapa mental busca representar la forma de cómo el cerebro realiza el proceso de asociación de ideas, es decir, como a partir de una imagen o palabra central se desprende una serie de palabras o imágenes con asociaciones individuales, las cuales surgen de las experiencias previas de quien lo diseña o construye.

En este sentido, CoCongr constituye una excelente herramienta, permite asociar ideas mediante procesos de ramificación radial, incluyendo elementos relevantes de la técnica, como la incorporación de iconos, imágenes y colores. Dependiendo de la intencionalidad pedagógica que se quiera asignar a los mapas mentales, estos pueden ser utilizados para la activación de conocimientos previos o para la evaluación de los mismos.





IR A  
GoConqr



REGRESAR  
AL ÍNDICE

g o c o n q r



**REGRESAR  
AL ÍNDICE**



**PADLET**  
**MENTIMETER**  
**CLASSROOMSCREEN**  
**NEARPOD**  
**ARDORA**  
**EDUCAPLAY**

**57**  
**59**  
**61**  
**63**  
**65**  
**67**

**BONUS TRACK**



**LIBRO INTERACTIVO MULTIMEDIA** **69**  
**VIZIA** **71**  
**ACTIVE TEXTBOOK** **73**  
**APP SORTEOS** **75**  
**POPPLT** **77**  
**QUIZLET** **79**

# Padlet

Es una plataforma virtual que permite la creación de espacios colaborativos, interactivos y divertidos, ofrece la posibilidad de almacenar, presentar y compartir en forma dinámica e innovadora una serie de recursos multimedia (videos, audios, fotos, imágenes, enlaces, archivos, documentos, entre otros). Estos recursos se agregan como notas adhesivas, como si fuesen "post-its". Padlet proporciona siete diseños muy diferentes para estructurar los espacios de trabajo: Muro, lienzo, columna, lista, tablero, cronología y mapa, todos ellos configuran una pizarra de colaboración interactiva y divertida.

En el ámbito educativo, se constituye en recurso valioso, dado que promueve la comunicación, motivación, responsabilidad común y relación entre docentes y estudiantes dentro de un mismo entorno.



Entre las características principales de Padlet se encuentran:

- 1) Funciona como se desarrolla la mente: Con la vista, el sonido y el tacto.
- 2) Las entradas, publicaciones y actualizaciones que se realizan aparecen instantáneamente, en tiempo real.
- 3) Vistas previas de enlaces y archivos adjuntos (en lugar de enlaces aburridos) muestran parte del contenido que se comparte.
- 4) No se necesita experiencia en diseño para trabajar en esta plataforma.
- 5) La URL del proyecto que se trabaje puede compartirse en cualquier sitio web, red social y entorno virtual.
- 6) Da la opción y oportunidad de estructurar el contenido de diferentes formas.
- 7) Genera una constante y permanente interactividad, debido a los componentes, recursos y usuarios que intervienen en ella.

# Mentimeter

Es una plataforma virtual de presentaciones y reuniones interactivas con opción de encuestas, cuestionarios, nubes de palabras y más, todas ellas en vivo, para obtener información inmediata en tiempo real, independientemente de su forma de desarrollo, a distancia o presencial. Esta plataforma brinda la posibilidad de agregar preguntas, diapositivas, imágenes, gifs, enlaces, archivos, entre otros, para crear presentaciones divertidas y atractivas. Se puede conectar desde un dispositivo electrónico y participar activamente a través de sus respuestas y votaciones de manera sincrónica. Una vez finalizada la presentación de Mentimeter, se puede compartir y exportar los resultados para efectuar un análisis detallado y medir el progreso de los usuarios.

Mentimeter en el campo de la formación académica, se convierte en un recurso didáctico-pedagógico de gran impacto, a razón de que, fortalece y fomenta la relación mutua, comunicación asertiva y colaboración

 **REGRESAR  
AL ÍNDICE**

**IR A**  
**Mentimeter**



Algunas de las características de Mentimeter son las siguientes:

- 1) Esta estructurada en la forma en que funciona la mente, fomentando el compromiso, la conexión y la capacidad de interactuar con el presentador.
- 2) Facilita la creación y diseño de presentaciones completas de forma rápida y sencilla con diapositivas de contenido.
- 3) Incluye a la audiencia al presentar, a través de cuestionarios, encuestas y nubes de palabras en tiempo real.
- 4) Los participantes interactúan de forma divertida y anónima por medio de dispositivos electrónicos como la computadora, tableta electrónica y teléfono inteligente.
- 5) Dispone de la opción de controlar las presentaciones desde el propio teléfono inteligente del presentador (Mentimote).

# Classroomscreen

Es una herramienta en línea de pizarras o pantallas interactivas que permite mostrar por medio de widgets, instrucciones de distintas lecciones y actividades de una manera clara, visual e innovadora. Los widgets son pequeñas aplicaciones o programas virtuales, que tienen como propósito dar fácil acceso a distintas funciones específicas y proveer de información visual y auditiva. Esta herramienta cuenta con más de 10 widgets, algunos de ellos son: Temporizador, herramienta de dibujo, semáforo, generador de QR, caja de texto, nombre aleatorio, símbolos de trabajo y encuesta. Todos ellos, tienen la flexibilidad de ser adaptados a distinto contexto y objetivos de uso. Classroomscreen ha sido diseñado para facilitar y mediar la enseñanza y el aprendizaje en las distintas modalidades educativas, entre sus finalidades estar respaldar los procesos de clase, estimular la participación, motivar el desempeño efectivo y fomentar la responsabilidad por el trabajo individual y colaborativo. Por consiguiente, alrededor del mundo varios usuarios describen esta herramienta como el mejor amigo de un docente, debido a que, su integración y aplicación actualiza inmediatamente el desarrollo de la clase.



Classroomscreen se caracteriza por los siguientes aspectos:

- 1) Todas las aplicaciones o programas al alcance, más de **13** widgets para respaldar las lecciones de una manera visualmente atractiva.
- 2) Acceso y utilización sencilla, en poco tiempo se configura y ajusta una pizarra.
- 3) Diseñado para no distraer, propicia mas enfoque en lugar de distracciones.
- 4) Creado por y para el docente, classroomscreen fue fundada por un docente, por esta razón se comprenden las distintas necesidades frente a un grupo.
- 5) Facilita la opción de guardar todas las pantallas y posteriormente hacer una colección de ellas.
- 6) Personalización de pantalla de variadas formas, según exigencias y objetivos de contenido, grupos y nivel.
- 7) Empodera a los docentes simplificando la gestión del aula, no importando el formato de este, a distancia, semipresencial o presencial.

# Nearpod

Es un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), una plataforma en línea empleada para administrar, desarrollar y compartir lecciones interactivas a través de herramientas, recursos, gamificación y actividades involucradas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, todo en tiempo real y en un solo ambiente de formación. Nearpod tiene como propósito fundamental gestionar y presentar la comprensión de los estudiantes para efectuar el respectivo acompañamiento personalizado por parte del docente, con la intervención de las distintas opciones y elementos interactivos que proporciona la plataforma. Entre la amplia gama de recursos interactivos y gamificación se encuentra la realidad virtual, simulaciones y sitios web para respaldar conexiones significativas y mantener a todos los estudiantes comprometidos y motivados.

Nearpod es un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) que facilita la creación de lecciones que son llevadas a cabo en cualquier escenario y modalidad educativa, a distancia, híbrida y presencial, de forma sincrónica y asincrónica.



Entre las características principales de Nearpod se encuentran:

- 1) Promueve procesos de formación virtual mediante lecciones netamente interactivas.
- 2) Promueve la participación de los estudiantes, por medio de verificaciones en tiempo real para comprender que tienen funciones de accesibilidad integradas por medio de respuestas de audio.
- 3) Presenta información instantáneamente sobre el aprendizaje de los estudiantes durante la lección.
- 4) Es capaz de ser utilizada sin los dispositivos electrónicos de los estudiantes, cuando se trabaje en la modalidad presencial; proyecta la lección o video y facilite discusiones colaborativas.
- 5) Optimiza el tiempo de planificación y desarrollo, debido a que, cuenta con mas de **15.000** lecciones, recursos y medios dinámicos prediseñados y personalizables.
- 6) Posee opción de videos interactivos con preguntas integradas para verificar la comprensión.

# Ardora

Es una aplicación informática para docentes de todos los niveles educativos, que posibilita la creación de contenidos y actividades educativas, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web. Permite formular más de **35** tipos de actividades, crucigramas, sopas de letras, paneles gráficos, simetrías, esquemas, organizadores gráficos, entre otras. Más de **10** tipos de páginas multimedia, galerías, panorámicas o zooms de imágenes, reproductores mp3 o mp4, entre otros, como también páginas para servidor, anotaciones y álbum colectivo, líneas de tiempo, poster, chat, sistema de comentarios y gestor de archivos, todas ellas determinadas fundamentalmente para el trabajo colaborativo e interactivo entre el estudiante, docente, contenido y medio tecnológico. Otra de las opciones que ofrece esta aplicación son los escritorios virtuales. Es importante resaltar que, el docente únicamente debe centrar sus esfuerzos en los elementos y contenidos a incluir, no en su procedimiento informático, además debe puntualizar en generar y promover espacios de participación constante para aprovechar el carácter interactivo que ofrecen todos los recursos de la aplicación de Ardora.

Algunas de las características de Ardora son las siguientes:

- 1) Cuenta con diferentes actividades dinámicas prediseñadas y personalizables.
- 2) Para su aplicación no es necesaria la instalación de ningún tipo de plugin, únicamente se debe contar con un navegador que soporte sus estándares como Firefox, Google Chrome, Opera, entre otros.
- 3) Se puede acceder a los contenidos independientemente del tipo de Sistema Operativo y/o dispositivos tecnológicos que se utilicen (computadora, tableta electrónica, teléfono inteligente, entre otros).
- 4) No es necesario tener conocimientos técnicos de diseño o programación web para su manejo.
- 5) Da la opción de determinar la complejidad de la actividad interactiva, en función del contenido, nivel educativo, momento e intención de su aplicación, de modo que, el docente es quien trasciende su usabilidad.

# EducaPlay

Es una herramienta multimedia que permite crear y compartir infinidad de actividades educativas basadas en interactividad, con un resultado atractivo y profesional. Se trata de una herramienta de autor, es decir, un medio tecnológico donde el docente es el constructor y diseñador directo de las actividades de enseñanza y aprendizaje, lo que posibilita efectuar procesos de ajuste, adaptación y contextualización a las necesidades y exigencias de los estudiantes, áreas curriculares y nivel educativo. Esta herramienta innovadora ofrece una variada cantidad de actividades colaborativas, dinámicas y divertidas. Por consiguiente, estas actividades interactivas convierten a EducaPlay en un recurso completo de gamificación para las clases (virtual, semipresencial o presencial). Jugar no solo tiene porque ser un oasis de diversión para desconectar en medio del desierto de una clase tediosa, sino que puede ser un vehículo para mantener a los estudiantes motivados al mismo tiempo que construyen su aprendizaje. Si en una clase presencial es difícil mantener a los estudiantes atentos, activos y participativos, en una clase virtual lo es mucho más, puesto que las distracciones se multiplican. En este contexto, los juegos virtuales bien diseñados pueden ser un gran aliado en la mediación de la enseñanza.



EducaPlay se caracteriza por los siguientes aspectos:

- 1) Presenta una gran cantidad de actividades con todas las temáticas y niveles.
- 2) Permite visualizar los resultados de los estudiantes en tiempo real.
- 3) Ofrece la opción de compartir las actividades en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), tales como: Google Classrooms, Moodle, Chamilo, Blackboard, eLysa, entre otros.
- 4) Da la posibilidad de compartir el recurso creado instantáneamente a través de plataformas de videoconferencia, tales como: Microsoft Teams, Google Meet, Zoom, entre otros. Motivo por el cual, se obtiene las calificaciones en directo.
- 5) Permite descargar la actividad para trabajarla sin conexión a internet.
- 6) Los estudiantes no necesariamente necesitan registrarse para ingresar a una actividad, basta con tener un dispositivo electrónico (computadora, tableta electrónica, teléfono inteligente, entre otros).

# Libro Interactivo Multimedia

Es una aplicación para la creación de materiales de instrucción formativa en formato de libro interactivo multimedia. Desde un punto de vista educativo, presenta un entorno de trabajo agradable, es un recurso fácil de manejar por parte del estudiante y el docente, ofrece una multiplicidad de actividades atractivas, brinda la posibilidad de controlar el progreso de los estudiantes, mediante procesos de evaluación de los ejercicios y facilita su utilización en una gran variedad de dispositivos electrónicos. En todos los niveles del sistema educativo, el libro es un recurso importante que, provoca la lectura, y a su vez esta, implica la participación de la mente, contribuye al desarrollo del conocimiento, la imaginación, la creatividad y enriquece el vocabulario, como la expresión oral y escrita. Por lo que, la lectura supone atención, concentración, compromiso y reflexión, todos ellos fortalecen el desempeño y mejoran los resultados del lector. En este escenario, los libros virtuales basados en la interactividad juegan un rol valioso para fomentar y promover en la enseñanza y aprendizaje el hábito de lectura de una manera dinámica, creativa e innovadora, pero sobre todo para la construcción del conocimiento.

Entre las características principales de Libro Interactivo Multimedia (LIM) se encuentran:

- 1) Compatible con los principales navegadores, sistemas operativos y dispositivos electrónicos.
- 2) Sin dependencias, no necesita bibliotecas o frameworks externos.
- 3) Muy ligero, mas de 50 tipos de actividades en solo 250 kilobytes.
- 4) No es necesario instalar nada en la computadora para su implementación.
- 5) Accesibilidad inmediata desde internet.
- 6) Permite ajustar y contextualizar el recurso multimedia según exigencias del estudiante y características del curso.

# Vizia

Plataforma en línea de producción de videos interactivos con base en la integración de cuestionarios, encuestas y llamadas a la acción de los usuarios. En el ámbito educativo, Vizia es un recurso de gran impacto, debido a que, el docente por medio de los videos interactivos involucra la participación de los estudiantes de manera dinámica y estratégica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, convirtiéndolos en protagonistas potencialmente activos, dejando de ser simples espectadores pasivos. El fin de la visión pasiva es la finalidad primordial que busca lograr esta plataforma, por ello, permite combinar en los videos una serie de contenidos de intercambio, por ejemplo: Pruebas, test y encuestas, todas ellas para generar respuestas, comentarios o lluvia de ideas, logrando de esta manera un nuevo tipo de recursos visual y auditivo.

Algunas de las características de Vizia son las siguientes:

- 1) Convierte a los estudiantes pasivos en participantes potencialmente activos.
- 2) Permite insertar en los videos, encuestas, cuestionarios o pruebas de todo tipo, de opción múltiple o de respuestas cortas.
- 3) Facilita la opción de compartir el recurso visual y auditivo en cualquier sitio web, plataformas de videoconferencia y Entornos de Aprendizaje Virtual (EVA).
- 4) Proporciona el espacio de controlar los resultados del cuestionario o encuesta, con el fin de recopilar resultados, correos electrónicos y datos personales de los estudiantes.
- 5) Presenta una interfaz nueva e innovadora, que facilita su usabilidad.
- 6) Es totalmente gratuita.

# Active Textbook

Es una plataforma virtual de creación y distribución de libros interactivos, cuenta con múltiples elementos interactivos para crear experiencias de lecturas atractivas, dinámicas y significativas. Para la elaboración y edición de libros se encuentran variadas opciones interactivas. Un libro digital convencional y estático pasa a un formato virtual dinámico, animado y activo, por lo que, no se debe confundir con un simple libro electrónico, preparado para convertir a PDF. Se trata de un proyecto virtual mucho más completo, innovador y creativo que transforma los contenidos textuales en contenidos multimedia. Esta plataforma lleva a los estudiantes de una lectura convencional a una lectura interactiva, al permitir que los docentes enriquezcan los materiales del curso mediante recursos multimedia para animar el texto y alentar aún más la responsabilidad por el aprendizaje. Es importante resaltar que, los mejores resultados del proceso de formación ocurren cuando el aprendizaje es interactivo y el estudiante está involucrado. La interactividad en la educación en línea o virtual ayuda a los estudiantes a profundizar la comprensión del tema a través de la experimentación práctica. Los educadores pueden adaptar los libros de texto a las demandas específicas del curso, contenido y grupo, e ir actualizándolos sobre la marcha.



Active Textbook se caracteriza por los siguientes aspectos:

- 1) Brinda una gama de elementos interactivos útiles y atractivos.
- 2) Presenta una interfaz intuitiva, que la convierte en una plataforma bastante sencilla para su ejecución y manejo.
- 3) Permite que los usuarios, los estudiantes para fines educativos, pueden compartir sus libros, lo que les permite ver como leen otros usuarios.
- 4) Se adapta a cualquier objetivo, aprender, enseñar o publicar.
- 5) De la opción de acceder a materiales en línea o fuera de línea.

# App Sorteos

Con un conjunto de herramientas en línea de selección aleatoria de participantes de un concurso, evento o actividad de cualquier índole. Su utilización es muy simple y fácil, pero de gran potencia. Algunas de estas herramientas son: Ruleta aleatoria, número aleatorio, dados virtuales, lista de nombres, lanza moneda, entre otras. En el campo educativo, la participación del estudiante juega un papel importante, dado que, la intervención dinámica de los actores le da vida y acción al proceso formativo, por lo que es necesario desarrollar en los estudiantes las habilidades de participación, cooperación y aprendizaje autogestionado, para facilitar la construcción de su conocimiento. App Sorteos contribuye a que esos objetivos sean mucho más fáciles de lograr, mediante el desarrollo de momentos de intervención interactiva entre el docente, estudiante, contenido y medio tecnológico, integrando una de las herramientas que ofrece esta plataforma, logrando crear experiencias de intercambio dinámicas, divertidas y significativas. Es importante resaltar que, uno de los desafíos que se afronta en este tipo de actividades es el llamado "romper el hielo", consiste en acabar con una situación de indiferencia, desconfianza o tensión con otras personas, iniciando una conversación con ellas y procurando crear un ambiente agradable.

 **REGRESAR  
AL ÍNDICE**

**IR A  
App Sorteos**



Entre las características principales de App Sorteos se encuentran:

- 1) Promueve una selección imparcial e indirecta, mediante su función aleatoria.
- 2) No es necesario instalar el conjunto de herramientas, basta en ingresar en uno de los navegadores web para su uso.
- 3) Presenta la opción de utilizar algunas de las herramientas en Facebook, Instagram y YouTube.
- 4) Genera comunicación, relación, manipulación, dinamismo y diversión, elementos clave de la interactividad.
- 5) Presenta una interfaz innovadora, sencilla y fácil de aplicar.
- 6) No es necesario registrarse.
- 7) Es completamente gratuita.
- 8) Se configura en poco tiempo.

# Popplet

Es una plataforma en la nube que permite, de forma gráfica e interactiva, estructurar y organizar ideas de manera individual y colaborativa en tiempo real. Proporciona una serie de posibilidades para construir sistemáticamente la información, mapas mentales, mapas conceptuales, mapas de nubes, escarabajos, cuadros sinópticos, líneas de tiempo, murales, galerías, collage, pizarras y mucho más, todas ellas con la opción de incorporar un conjunto de elementos multimedia, tales como: Videos, audio, imágenes, texto, formas, enlaces, documentos, vínculos, entre otros. Convirtiéndose en un recurso virtual interactivo de organización de ideas, con un resultado visualmente atractivo y dinámico. Es importante resaltar que, tiene la función de ser una herramienta colaborativa, muy adecuada para el trabajo en equipo. Básicamente, esta plataforma es una gran pizarra virtual de trabajo, en el que se relacionan las ideas de un tema determinado. Popplet para la educación, ayuda a los estudiantes a aprender de forma visual e interactiva, con una mayor retención de información. Por ello, En la educación actual está lista para acompañar el aprendizaje a distancia, mediante las funciones de colaboración en tiempo real.

Algunas de las características de Popplet son las siguientes:

- 1) Colaboración ilimitada en cuanto a la cantidad de usuarios.
- 2) Su usabilidad es bastante fácil, debido a su interfaz sencillo e intuitivo.
- 3) No es necesario tener conocimientos técnicos de diseño o programación web para su aplicación.
- 4) Debido a que es tan visual, se puede utilizar en cualquier idioma. Popplet se utiliza actualmente en más de **100** idiomas diferentes.
- 5) Facilita la unión pronta del equipo de trabajo para una organización de ideas sin un monto de molestias. Simplemente se invitan a los miembros de un tablero y se inicia a trabajar conjuntamente en tiempo real.
- 6) Está estructurada con base al funcionamiento del cerebro, por ende, su desarrollo es tan significativo y trascendental.
- 7) El estudiante es una pieza clave para su funcionamiento, debido a que, es quien manipula y maneja todas las opciones que ofrece, logrando de esta manera un aprendizaje significativo basado en la interactividad.
- 8) Es completamente gratuita.

# Quizlet

Es una herramienta de aprendizaje en línea, que proporciona diferentes funciones interactivas a los usuarios, las cuales son: Flashcards (tarjetas o fichas de estudio), Quizlet Live (unidades de estudio, basadas en juego de preguntas), Modo de Aprender (asistente de aprendizaje), diagramas (imágenes, formas e ilustraciones) y móvil (opción de descarga mediante un teléfono inteligente). Todas ellas, crean métodos de colaboración y comunicación y competitividad en las actividades de enseñanza aprendizaje, a razón de que permite integrar varios tipos de recursos multimedia (texto imagen, audio, video, enlaces, entre otros), teniendo como resultado experiencias divertidas, motivadoras y significativas. Una de las funciones más interesantes de esta herramienta son las unidades de estudio. Se trata de un tipo de juego con lista de términos con sus definiciones que van acompañadas de un conjunto de preguntas y respuestas en tiempo real, al igual que las otras actividades se le puede agregar imágenes, textos, diagramas, audio, entre otros. Quizlet tiene como objetivo general empoderar a los estudiantes, por medio del acompañamiento del docente a través de la herramienta en línea, logrando de esta manera mayor confianza, responsabilidad y compromiso por el trabajo individual y colaborativo.

Quizlet se caracteriza por los siguientes aspectos:

- 1) Da la opción de personalizar el contenido de las clases, haciendo que el desarrollo sea colaborativo, competitivo y atractivo.
- 2) Aumenta la participación de los estudiantes a un **100%**
- 3) Refuerza el conocimiento en una forma activa
- 4) Capta la atención de los estudiantes en el aprendizaje a distancia.
- 5) Las actividades que facilita se basan en la interactividad, elemento necesario en la educación actual.
- 6) Se puede importar contenido existente que se tenga en formato Word, Excel o documentos de Google.
- 7) Permite adaptar el recurso creado según características del estudiante.

