



GUÍA DIDÁCTICA DE RECURSOS Y HERRAMIENTAS DIGITALES

Mg. Ginger Cecilia Navarrete Mendieta
Mg. Byron Francisco Navarrete Mendieta
Dr. Angel Luis Moreno Briones
Dra. María Elena Vera Gordillo

GUIA DIDÁCTICA DE RECURSOS Y HERRAMIENTAS DIGITALES

Autores

Mg. Ginger Cecilia Navarrete Mendieta

Mg. Byron Francisco Navarrete Mendieta

Dr. Ángel Luis Moreno Briones

Dra. María Elena Vera Gordillo

Título **Guía Didáctica de Recursos y herramientas digitales”**

Autores

REVISIÓN TÉCNICA.

Mg. Freddy Tejada-Escobar

Magíster en Educación Superior

Mg Erick Pazmiño Peñafiel

Magíster en Diseño y Gestión de Marca

DISEÑO Y MAQUETACIÓN:

Solange Bravo

PRIMERA EDICIÓN: MAYO DE 2023.



Esta obra está bajo una licencia internacional
Creative Commons Atribución-No Comercial-Sin Derivadas 4.0.

ISBN: 978-9942-7121-2-7

Publicado por acuerdo con los autores

Capacitación y Estrategia Online

CEO Editorial

Guayaquil – Ecuador

Fecha: 8-06-2023 Cámara Ecuatoriana de Libro

NOTA: Las opiniones y contenidos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente la opinión de CEO EDITORIAL ni de los editores o coordinadores de la publicación

PRÓLOGO

¿Por qué este libro?

En la actualidad estamos inmerso en un desarrollo creciente de las nuevas tecnologías que brindan en el estudiante actual un conocimiento globalizado de las nuevas tendencias del mercado, la economía y los negocios en sí, la educación debe asumir una redefinición en cuanto su metodología y la adaptabilidad de ella al mundo actual. En este sentido los gobiernos y en especial los países latinoamericanos deben de tomar acciones para garantizar que los estudiantes estén preparados para las exigencias del siglo XXI.

Hoy la revolución tecnológica y la globalización sugieren nuevas competencias y destrezas. La educación deja de identificarse exclusivamente con el ámbito sólo nacional e ingresa a la esfera de la globalización. La humanidad ha pasado por diversas transformaciones: religiosas, políticas, sociales, culturales y tecnológicas por lo que las necesidades y exigencias de los alumnos deben ser enfocadas hacia situaciones y condiciones entorno a los constantes cambios, procesos sociales y organizacionales, conformación de aulas multidisciplinarias y multiculturales, entre otros, con el fin de orientar de mejor manera el proceso del aprendizaje.

Los diferentes capítulos de esta obra son producto de mi experiencia como docente, profesión que la ejerzo durante muchos años y esto me hizo analizar la importancia del uso de la tecnología dentro de la educación. Haciendo una autocrítica a mi labor y al trabajo realizado dentro de las aulas, vi la falta de herramientas que permitan transmitir de la mejor manera mis conocimientos, haciendo que las clases sean divertidas y dinámicas.

Si bien hoy en día los docentes que sienten que les faltan estas competencias, acuden a las capacitaciones y actualizaciones, a la gran mayoría les queda la duda de cómo aplicar estos conocimientos con estudiantes que están a la vanguardia de la tecnología. También he observado que la gran mayoría usa muy pocas herramientas para transmitir sus conocimientos, manejando solamente utilitarios básicos para hacer sus presentaciones como por ejemplo el power point y herramientas office, olvidando que existen un sin número de herramientas tecnológicas que les permiten estar comunicados con los alumnos dentro y fuera de las clases.

Este libro no pretende ser un amplio tratado, sino un manual de consulta rápida y considero será de utilidad para que los docentes puedan acceder a realizar una revisión rápida y concreta de cómo crear recursos digitales atractivos y novedosos que capten la atención de sus estudiantes.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme la fortaleza
a mi mamá Cecilia a quién le debo todo lo que soy,
A mi hija que hace cada día impulsarme a seguir adelante
a mi papá Franklin y mis hermanos Franklin y Byron por siempre creer en mí,
a mis profesores y formadores,
a mis alumnos de toda la vida.

Todos ellos me enseñaron
el amor por conocer
y por enseñar

INDICE

Introducción	4
Objetivos de la Guía	2
<i>Objetivo General.....</i>	<i>2</i>
<i>Objetivos Específicos</i>	<i>2</i>
Recursos Digitales de Comunicación y Videos.....	2
Plataformas educativas digitales	3
Recursos Digitales de Comunicación y Videos.....	5
Edpuzzle	6
Wevideo.....	9
Book-Creator.	11
Powtoon.	14
Herramientas De Contenido.....	18
Aplicación PREZI	18
Aplicación Genially	22
Aplicación Canva	30
Aplicación Slidesgo.....	33
Aplicación Piktochart	36
Recursos Digitales De Herramientas de Colaboración.....	39
Padlet.....	40
Kahoot.	43
Mentimeter.....	48
Plickers.....	60
Bibliografía	64



Introducción

A través de este documento se recopilan y se exponen una serie de herramientas y recursos educativos en línea, que son interesantes y útiles para diseñar, asignar y evaluar una serie de propuestas de trabajo para el estudiante en varios contextos y temas de formación ya sea online y a distancia, el internet nos permite la creación de herramientas online que se incorporan en la enseñanza y aprendizaje.

Mediante esta guía se exponen algunas opciones, que se enlozan de acuerdo a las necesidades requeridas por los estudiantes que inician su carrera universitaria; siendo una guía didáctica de recursos digitales para implementar dentro de la enseñanza y aprendizaje en dichos cursos dentro del aula virtual, con la finalidad que exista un entorno de proporcionalidad y a su vez, no se convierta en rutina, sino que al pasar los años aumente su implementación en la educación, mediante estos procedimientos que favorecen al estudiante.

En el desarrollo se recopilan y se exponen una serie de herramientas, así como de recursos educativos expuestos en línea para ser utilizados de manera gratuita y otros con pago según sea el caso para los estudiantes y maestros por lo cual resulta de mucho interés y útil para sus tareas y evaluaciones presenciales y cuando sea de manera virtual; ya que a través del internet se dispone de muchas herramientas on-line. Mediante esta guía se exponen algunas opciones que favorecen el enriquecimiento ante las habilidades que van adquirir los estudiantes, así como el docente.

Para que esta propuesta sea efectiva, depende de varios factores, se considerará fomentar el dialogo y la participación, además que las redes sociales figuran como un nuevo modo de entender la Educación, aunque existan docentes que se niegan a implementarlas en sus sistemas de enseñanza por varios motivos como puede ser la limitada formación por su parte en este campo totalmente nuevo para ellos y la falta de recursos tecnológicos en las aulas.

Objetivos de la Guía

Objetivo General

- Creación de una Guía didáctica para el uso correcto de recursos y herramientas digitales mediante un modelo de comunicación para fortalecer un aprendizaje creativo e innovador.

Objetivos Específicos

- Determinar las funciones de los recursos y herramientas digitales ante la aplicación del aula virtual.
- Establecer de manera integral la importancia que representa el adecuado uso de los recursos digitales dentro de las competencias docentes.
-
- Aplicar de manera estratégica los requerimientos en los recursos digitales interactivos dentro de las aulas virtuales.



Los Recursos didácticos Digitales

Los Recursos didácticos digitales, permitirán ser utilizados por sus referencias ante la aplicación como la facilidad ante los costos que ofrecen al usuario, su fiabilidad por ser un programa confiable que no afecte al computador y sus sistemas, permitiendo que se convierta en una aplicación educativa de forma dual para la Institución Educativa, así como ser un adherente en el uso de la plataforma Moodle con que cuenta la Universidad de Guayaquil, son aplicaciones tipo free para él sea usada.

Se ofrece como una de las guías para el buen uso de los recursos digitales, donde se agrupa por selección a las ventajas que presente mediante su uso; libre para los estudiantes y para el maestro como una herramienta primordial en el área didáctica donde se logra un aprendizaje por competencias. Su propósito es poder orientar y facilitar al docente sobre el uso, así como el link de conexión de cada uno; con esto se vuelve un entorno innovador combinando herramientas y recursos digitales donde de simples y analógicos pasan a ser digitales y actuales.

De esta manera se permite a la comunidad la inclusión educativa ante la igualdad de oportunidades y a una telecomunicación digital; estando a la vanguardia de la tecnología en la educación, tomando en cuenta las plataformas digitales, así como los recursos que la integran.

Recursos Digitales de Comunicación y Videos

Representan a diversos canales de video, que se hayan en plataformas especializadas, proporcionan herramientas digitales para desarrollar contenidos escritos o audiovisuales y permiten una adecuada enseñanza y aprendizaje en soporte digital, mediante la guía de criterios pedagógicos y tecnológicos; que siendo un grupo de medios incorporados ante un diseño de instrucción. (Acevedo Mena & Romero Espinoza, 2019)

Dentro de sus características en el área de la enseñanza y aprendizaje; es que sirvan para su integración; donde el docente y el estudiante entiendan la lógica y la usabilidad que aporte, el conocimiento constructivo de ambas partes permite la obtención de como se debe

usar para su aprovechamiento, siendo el éxito ante la elaboración de los proyectos y tareas que se encomienda por el maestro.

La Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Estatal de Guayaquil, hacia los estudiantes y con el objetivo de tener por criterio propio como docentes; lograr decidir cual recurso digital usar en las asignaturas, se presenta la clasificación de los recursos:

Plataformas

Refiere a los sistemas de gestión de aprendizaje, llamados “plataformas”, donde facilitan el uso de los recursos digitales cuando son integrados bajo un solo sistema.

Recursos

- ✚ **Contenidos digitales.** - Donde se hayan libros digitales, contenidos en pdf, imágenes, webquest, clases grabadas en videos, audiovisuales, audio, animaciones y modelos.
- ✚ **Sistemas de comunicación.** - Se hayan el correo electrónico, calificaciones y feedback, calendarios y fechas de entrega.
- ✚ **Herramientas para actividades.** - Se detallan en los foros, blogs, videos, audios, presentaciones, respuesta remota, juegos y trabajos en grupo.

Plataformas educativas digitales

Una plataforma educativa representa a toda una gama de herramientas que se hayan agrupadas y son óptimas para el uso del docente, ya que su función permite la creación y gestión de un curso completo a través del internet, sin que sea necesario entrar en el sistema ya que son código abierto. Para lo cual se mencionan las siguientes:

- ❖ **LMS (Learning Management System)**, representa el lugar donde toda el área educativa se haya conectado, incluyendo los cursos y se lleva el seguimiento de los progresos del estudiante durante el tiempo que dure la formación.
- ❖ **LCMS (Learning Content Management System)**, corresponde a la herramienta donde se gestiona la publicación de los contenidos que se están utilizando dentro del curso.
- ❖ **Herramientas de comunicación.** - Permiten la participación mediante espacios de trabajo y comunicación para el intercambio de la información, mediante chats, foros, correos electrónicos, intercambio de archivos y otros servicios.

- ❖ **Herramientas de administración.** - Permite la gestión de inscripciones, permisos de acceso dentro de la plataforma a los diversos usuarios, así como los privilegios.

Existen una variedad de tipos de plataformas educativas, las cuales se mencionan en esta guía:

- ❖ **Educativas comerciales.** - Son creadas por empresas con fines de lucro, suelen ser fiables incluyendo asistencia técnica, pero requieren de pago anual y permiten su actualización.
- ❖ **Software libre.** - Son creadas sin fines lucrativos, donde su programa se caracteriza por ser código abierto y ser usado con cualquier finalidad, fácil de adaptarlo y no se paga para su actualización.
- ❖ **Plataformas de desarrollo propio.** - Cuando han sido creadas para el propio beneficio del autor para un proyecto determinado.



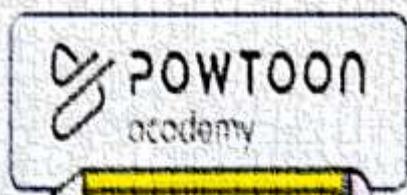
RECURSOS DIGITALES DE COMUNICACION Y VIDEO



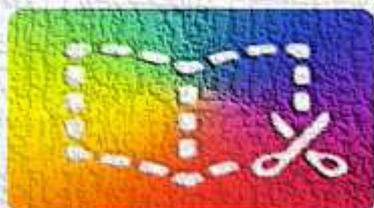
<https://edpuzzle.com/>



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



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



<https://bookcreator.com/>

Edpuzzle



Nombre de la Plataforma	Edpuzzle
Tipo	Software libre
Sitio Web de la plataforma	https://edpuzzle.com/

Es una plataforma donde consta de una serie de herramientas digitales, que nos permite interactuar acciones que enriquecen en la enseñanza de una manera innovadora y aprender nuevas habilidades tanto el maestro como el estudiante, mediante la edición y modificación de videos instructivos que son sobre la materia a estudiar, estableciendo encuestas sobre lo aprendido; el manejo de la interfaz es de manera sencilla y de fácil aplicación, además de contar con una guía de cursos donde el docentes o el usuario podrá capacitarse sobre su manejo y contar con el uso adecuado de sus múltiples opciones.

Al comenzar a trabajar con Edpuzzle, se debe crear una cuenta y clave como se observa en la figura veinte; escoger si es docente o estudiante, comenzando a escribir los datos, el correo electrónico y la clave para formar parte del uso en esta plataforma donde favorece de una manera sorprendente la preparación de la clase de una forma interactiva, también muestra el uso de otros recursos como evaluaciones y control de calificaciones y herramientas de otro blog donde siempre y cuando el usuario sepa manejar el inglés o usar un traductor.

Material didáctico digital de presentación en Edpuzzle

Seminarios web y eventos

Aprende de docentes especialistas a sacar el máximo partido a Edpuzzle, un recurso con el que no te moverás.



Primeros pasos con Edpuzzle

Getting started with Edpuzzle



[descargar materiales](#)

Primeros pasos con Edpuzzle y Microsoft Teams

Getting Started with Edpuzzle and Microsoft Teams



[descargar materiales](#)

Primeros pasos con Edpuzzle y Google Classroom

Getting Started with Edpuzzle and Google Classroom



[descargar materiales](#)

Primeros pasos con Edpuzzle y Canvas

Getting started with Edpuzzle and Canvas



[descargar materiales](#)

Primeros pasos con Edpuzzle y Schoology

Getting Started with Edpuzzle and Schoology



[descargar materiales](#)

Una vez que el usuario como docente o estudiante lo crea, bajo su clave de suscripción elaborando los seminarios o videos de aprendizaje en el área que se haya superior de recursos donde le permiten al usuario los cursos que se ofrecen en esta plataforma que es un conjunto de herramientas digitales con opción a descargar los materiales antes de escoger de qué manera se llevara la preparación de la clase a impartir, con Edpuzzle se escoge cual es el recurso adecuado para la clase o para la presentación de un trabajo educativo que el estudiante debe realizar.

Primeros pasos para crear una cuenta en Edpuzzle

Comienza a usar Edpuzzle, deja atrás las clases aburridas.

Profesorado Estudiante

¡Hola profesor/a! Sube de nivel tus lecciones con Edpuzzle.

¡Ya casi estás!

Nombre

Apellido

Correo electrónico

Contraseña

Código de invitación (opcional)

Estoy de acuerdo con los Términos de servicio y la Política de privacidad

Regístrate con Edpuzzle

Crear una nueva cuenta

Wevideo



Nombre de la Plataforma	Wevideo
Tipo	Educativa y Comercial/Software libre
Sitio Web de la plataforma	https://www.wevideo.com/

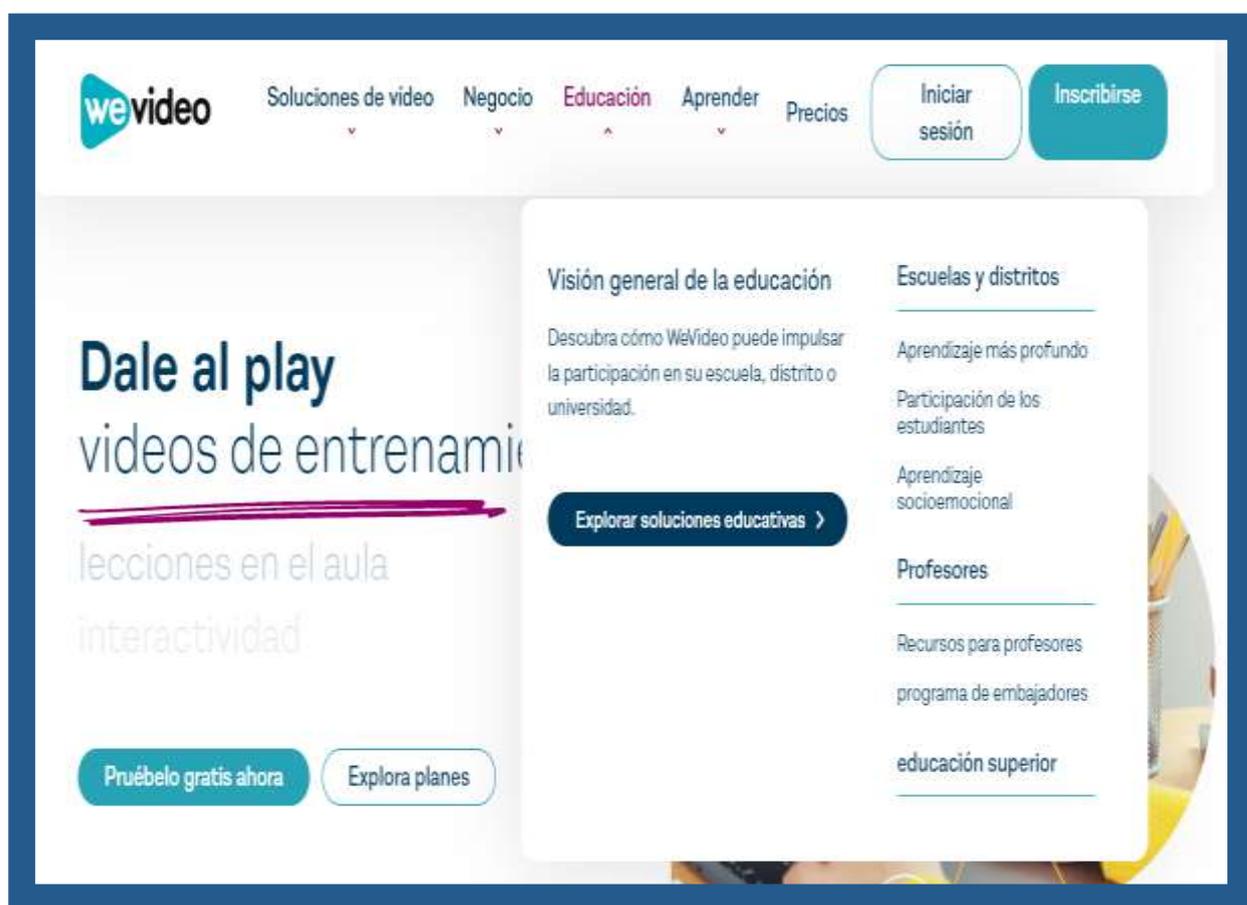
Es una multiplataforma con opciones a escoger ya sea de manera empresarial como docente, de nivel educativa escuela, colegio o universidad; donde permite la edición de videos, activos de stock junto con efectos especiales; pues mediante la inscripción de un usuario y analizando las ventajas de precios que ofrecen de su uso, cuando se requiera trabajar con cada una de las opciones.

Multiplataforma Wevideo como Material didáctico digital



A pesar de que los costos a pagar son accesibles, representa una herramienta donde cada elemento interactivo, prueba de múltiples opciones nos permite el aumento de la participación de los estudiantes a largo plazo, trabajando en pares y en grupos seleccionados dentro de clase, analizando el contenido de la capacitación sobre la plataforma de como podrá influir de manera innovadora y significativa en los estudiantes; creando habilidades y construcción de aprendizajes y aplicando la Educomunicación con el control de los recursos digitales que la integran.

Multiplataforma Wevideo escogiendo la opción la multifunción de Educación



Mediante la opción de educación en esta multiplataforma, permite crear recursos digitales; videos, pruebas interactivas, así mismo se puede crear un usuario por 30 días gratis para probar la calidad de las herramientas interactivas y dada la aceptación por su eficiencia y usabilidad del producto se puede acceder a los planes que le conviene por mes o un año que ofrecen múltiples pagos a favor del usuario.

Book-Creator



BOOK CREATOR

Nombre de la Plataforma	Book-Creator
Tipo	Software libre
Sitio Web de la plataforma	https://bookcreator.com/

Es una herramienta de manejo sencillo e interactivo, donde el usuario lo puede encontrar como una aplicación para iPad o también, una versión online en el navegador de Chrome es decir para ordenadores y tablets Android, volviéndose en una aplicación donde el estudiante puede realizar sus proyectos donde se podrá introducir videos, audios, imágenes, hiperenlaces y otras opciones, en sus características cuando es en una iPad es una aplicación independiente y trabaja sin conexión, pues no se sincroniza con la aplicación web y necesita de un iOS 11 o superior.

Ya que trabaja con una versión gratis por 30 días, permite la creación aproximada de cuarenta libros y una biblioteca y luego ofrece opciones de pago permitiendo ampliar las bibliotecas y libros ante un coste único. Para empezar, hay que descargar su aplicación o ir al navegador de bookcreator.com, luego debe registrarse ingresando si es maestro o estudiante y luego desde el navegador Chrome, permite iniciar sesión con Google, Microsoft o con el código QR que se refleje.

Mediante esta herramienta, el profesor podrá disponer de las competencias necesarias porque su uso técnico, didáctico nos permite el diseño de materiales para hacer de la clase más flexible e innovadora ante un aprendizaje activo por sus características y así



mismo para el estudiante lo volverá creativo, por las múltiples opciones que se pueden manejar.

Multiplataforma bookcreator escogiendo la opción la multifunción de Educación



Multiplataforma bookcreator y sus múltiples funciones

Opción	Descripción
Colaboración	Permite que el estudiante y docente trabajen juntos en tiempo real, con múltiples dispositivos.
Autodraw	Creador de dibujos en alta resolución y bajo Inteligencia artificial de Google por el que, al comenzar a la plataforma te sugerirá diferentes ilustraciones y creará el dibujo.
App-smashing	Ilustra diferentes contenidos de libros: mapas de Google, Videos de YouTube, PDFs, etc. También función con otras aplicaciones creativas como Adobe Spark, Flipgrid y Wakelet.

El botón Léeme	Es un lector totalmente interactivo (pasa las páginas, cambia el diseño, y lee tus libros en cualquier idioma). Además, se puede elegir que las palabras se resalten a medida que se leen.
En cuanto a la accesibilidad	La plataforma Book Creator ha estado mejorando continuamente y entre las últimas actualizaciones cabe destacar:
El	Establece un dictado y actualmente soporta 120 idiomas
Agregar subtítulos al video	Funciona para los vídeos que hace con la cámara o los vídeos subidos. Book Creator genera los pies de foto y luego puede editarlos manualmente según lo necesite.
Añadir	Permite una transcripción a las grabaciones de audio
Navega	Uso mediante el teclado

Mediante el uso de esta multiplataforma permite que el estudiante adquiera una serie de experiencias y habilidades en el trayecto de su aprendizaje, de acuerdo a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje por parte del docente; todo ello va favoreciendo el aprendizaje colaborador, constructivista y significativo dependiendo la propuesta pedagógica ya que la tecnología sin pedagógica no cobra sentido alguno, pues se debe aprovechar las TICs para esa transformación y para permitir que el estudiante se convierta en un activo de la investigación y constructor de conocimientos. (Codesal, Patiño, 2021)



Powtoon

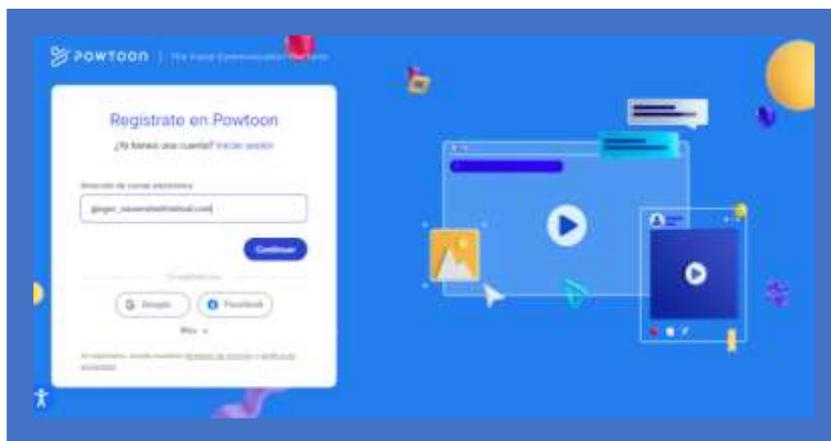


Nombre de la Plataforma	Powtoon
Tipo	Software libre
Sitio Web de la plataforma	https://www.powtoon.com/

Constituye una herramienta que tiene su propia historia que radica en el año 2012, para crear videos y presentaciones animadas y poder interpretarla según el interés del usuario que diseña su interfaz, ingresando en forma animada como si fuera caricatura; usada en el área de marketing, docencia escuela, colegio y universidad para guiar un aprendizaje, en base a la temática de su currículo que va a desarrollar donde se produce diferentes recursos multimedia y videos animados.

Uno de los requisitos para entrar en Powtoon, es registrarse donde el paquete lo permite de manera gratuita por 3 días, luego se puede ingresar a un plan ya sea este de manera mensual o anual de acuerdo a los tipos que el usuario quiera escoger, también le presenta más ventajas de acuerdo como desea la calidad del video que va a elaborar. Una vez ingresado le envían un mensaje al correo electrónico para acceder a crear la cuenta.

Multiplataforma Powtoon. Creación de la cuenta de ingreso.



Multiplataforma Powtoon. Pasos para la creación de un video interactivo.

Comencemos con unos simples pasos para personalizar su experiencia.

Quiero hacer video y contenido visual para [educación](#) . estoy [profesor](#) y trabajo en un _____

Quiero hacer video y contenido visual para _____

Quiero hacer video y contenido visual para [educación](#) . estoy [profesor](#) y trabajo en un [instituto de educación superior](#).

¡Regalo GRATIS solo por tiempo limitado

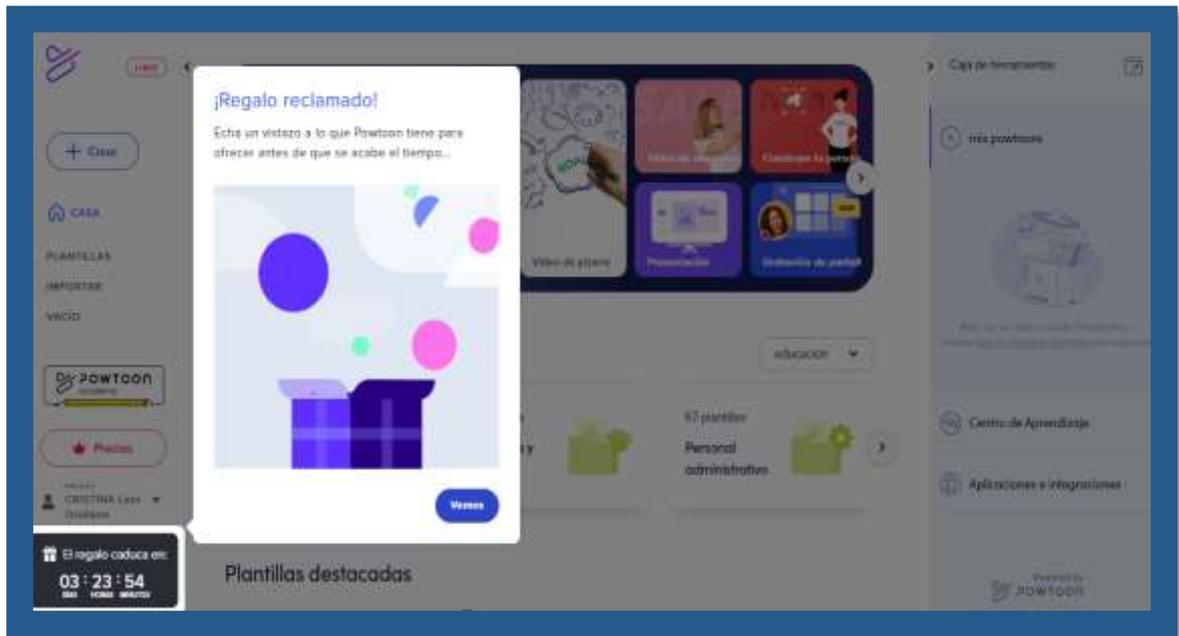
¡Disfruta gratis a TODAS las plantillas y gráficos Premium!

- El mejor regalo de todos. Videos, imágenes, audio y plantillas totalmente GRATIS
- Publica en cualquier lugar: YouTube, Facebook, LinkedIn, Twitter, Instagram... ¡y más!
- Sin límites. Para acceder a más funciones, renueva tu plan.

¡Gracias!



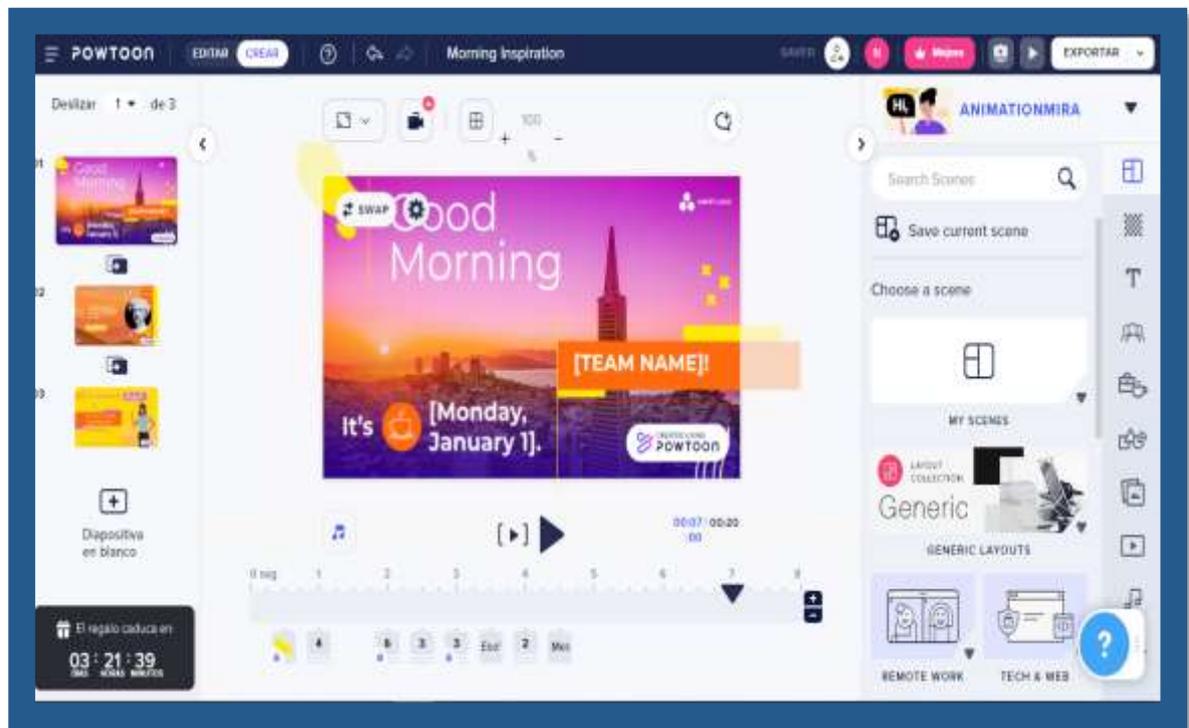
Multiplataforma Powtoon. Obtención de gratuidad por tres días



Posteriormente de ubicar el correo y recibir las notificaciones, correspondemos a escribir los demás datos que pide como; nombres y apellidos y la clave provisional del usuario hasta disfrutar de los 3 días gratis de su uso permitiéndonos, usar todas las opciones que esta herramienta tecnológica nos presta; para tomar la decisión final de adquirir un paquete con más múltiples opciones.

La herramienta de Powtoon se caracteriza porque se la puede usar en una computadora, celular, Tablet y demás equipos; se trabaja con internet se lo encuentra en Google Chrome, el registro es gratuito, esta enlazado con Youtube o Vimeo, posee una gran variedad de recursos como en efectos y transiciones y poderla compartir en las redes sociales ya que, por la variedad de fondos que posee se adapta al personaje que se está elaborando en ese momento; permitiendo que tanto el estudiante como el docente pueda desplegar la lluvia de ideas en las presentaciones, o plantillas en blanco, donde las presentaciones permiten una fácil comprensión, añadiendo música de fondo y dándole estilo y realismo y por ultimo verlo culminado a manera de video. (López J. , 2013)

Multiplataforma Powtoon. Pantalla principal para crear un video interactivo



Por ser una herramienta online, debe estar conectada a internet y no es un software sino una aplicación, representa una desventaja en el uso, lo cual debe aplicarse la curva de aprendizaje y analizar si influyo esta aplicación online en los docentes y estudiantes, eso nos permitirá como se familiarizo dentro del contexto estudiantil; puesto que no necesita de instalación y siempre tomando en cuenta las modalidades de pago anual o mensual, puesto que la gratuita solo se cuenta con las herramientas limitadas.



HERRAMIENTAS DE CONTENIDO



Prezi

<https://prezi.com/>



genially

<https://genial.ly/es/>

Canva

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



slidesgo

<https://slidesgo.com/es/>



PIKTOCHART
Picture the Difference

<https://piktochart.com/>

PREZI



Nombre de la Plataforma	PREZI
Tipo	Educativa Comercial / Software libre
Sitio Web de la plataforma	https://prezi.com/es/

Constituye una herramienta muy innovadora, dentro del área educativa y de la creación que permite mediante múltiples opciones, se puede crear una cuenta de manera opcional gratuita por 14 días con un costo minoritario, así como ofrece planes mensuales y anuales ya que es una empresa donde funciona a través del internet y con un límite de almacenamiento, creando presentaciones similar a la PowerPoint pero siendo más dinámica basados en Visual Thinking, mejorando el efecto visual en comparación con otras y funciona en los sistemas operativos de Windows y Mac y también como una aplicación en los iPhone y iPad. (Berbel & Mihaelena, 2015)

Página de ingreso de PREZI

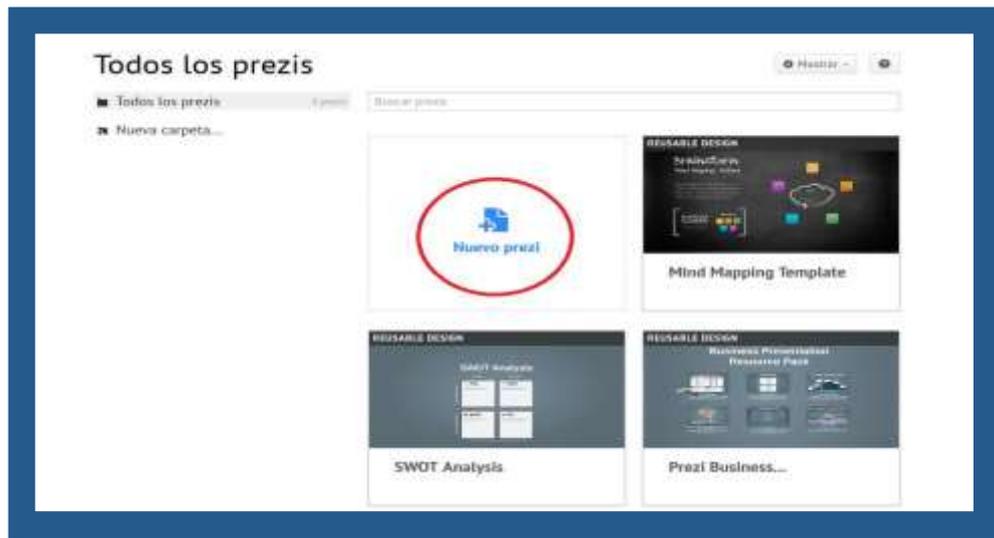
Inicia hoy tu prueba gratuita de 14 días
y disfruta de Prezi Present, Prezi Video y Prezi Design en una misma plataforma.

Para los planes EDU se requiere una dirección válida de una institución educativa.

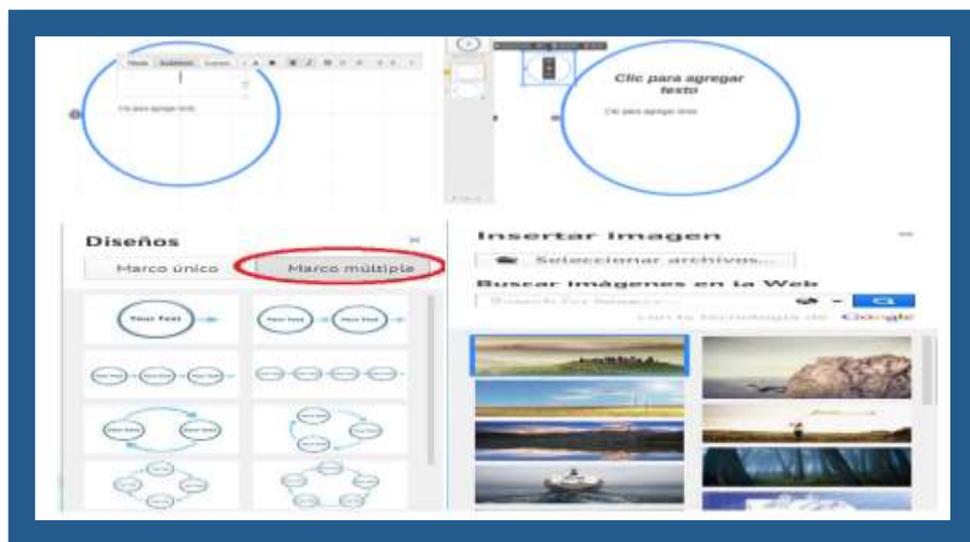
EDU Plus	MÁS POPULAR EDU Pro	Equipos EDU
PARA ESTUDIANTES Y EDUCADORES Crea proyectos limitados en todos los productos Prezi, importa tus dispositivos de PowerPoint, disfruta de imágenes premium, exportación a PDF, descarga de videos, nuestra aplicación de escritorio, acceso sin comisión y mucha más... Desde US\$3/mes Inicia tu prueba GRATIS	PARA ESTUDIANTES Y EDUCADORES Todo lo que obtienes con EDU Plus, además de formación avanzada en línea y potentes analíticas para seguir los progresos de tu clase y mucha más... Desde US\$4/mes Inicia tu prueba GRATIS	PARA LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA Crea proyectos limitados en todos los productos Prezi, con Importación de PowerPoint, imágenes premium, un kit de marca personalizada, exportación a PDF, descarga de videos, nuestra aplicación de escritorio, acceso sin comisión, inicio de sesión único seguro y mucha más... 10 licencias máximas Contacta con nosotros

Como se puede observar, existen diferentes pagos a conveniencia del usuario donde inicia una prueba gratuita con pago minoritario al mes con todos los recursos con que cuenta la plataforma. Que siguiendo al paso posterior se procede a crear una presentación de acuerdo al tipo de prezi, se tecldea nuevo en blanco para elaborar una nueva presentación; dado el caso si no escogemos una plantilla de los modelos que se exponen.

Creación de una nueva página de ingreso de PREZI



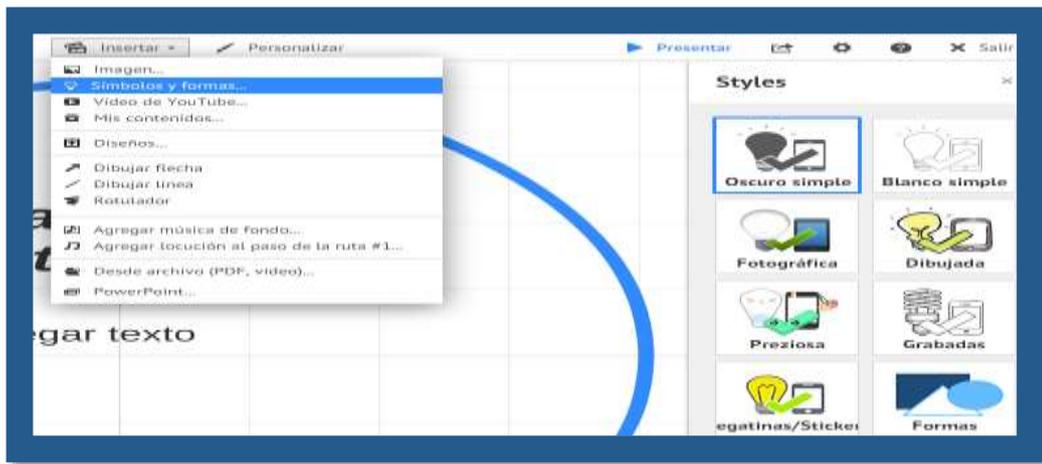
Creación de una nueva plantilla en PREZI



Luego de crear una plantilla en blanco en esta herramienta Prezi, procedemos a utilizar todas las opciones como agregar un texto, apareciendo una caja de texto para escribir, así como el tipo de letra que necesitamos para nuestra labor docente. Agregando

marcos, dando clic en el símbolo que se haya dentro del círculo en el vértice superior izquierdo de la plantilla, en lo posterior escoger los diseños predefinidos insertando diagramas con formas y rutas para realizar una presentación espectacular, así como el de insertar imágenes y la aplicación de múltiples opciones a medida que vamos trabajando en el diseño.

Insertando imágenes y estilos en una nueva plantilla



De acuerdo a las figuras que se han venido mostrando sobre esta herramienta, crear una presentación grafica en la nube en Prezi representa y ofrece una serie de recursos para ingresarlos y hacer una plantilla acorde a las necesidades de una tarea, grabar e importar como exportar cuando el archivo esta realizada las presentaciones. Así como videos cuando se desarrolla la Educomunicación en zoom con los estudiantes y los docentes vía online también ofrece opciones de grabado en vivo.

Grabando una presentación en Prezi



Genially



Nombre de la Plataforma	Genially
Tipo	Educativa comercial /Software libre
Sitio Web de la plataforma	https://genial.ly/es/

Genially, a pesar de ser un recurso elaborado en español, donde dentro de su inscripción reporta pagos anuales y mensuales esta en los valores accesibles para el pago de los usuarios que lo requieren, ya que cuenta con una diversidad de plantillas y recursos en la versión gratuita; entonces que mas en las que son para pago, como se muestra a continuación:

Costo generado para el uso de Genially

The image shows a pricing page for Genially with four plans: Free, Estudiante, Edu pro, and Master. Each plan includes a description, price, and a list of features.

Plan	Descripción	Precio	Botón
Free	El universo Genially te espera	USD 0 USD / mes	Plan actual
Estudiante	Da vida a tus trabajos	USD 1,25 USD / mes facturado anualmente	ELEGIR
Edu pro	Revoluciona la educación	USD 4,99 USD / mes facturado anualmente	ELEGIR
Master	Desata todo tu potencial	USD 20,82 USD / mes facturado anualmente	ELEGIR

Free	Estudiante	Edu pro	Master
<ul style="list-style-type: none">✓ Creaciones ilimitadas✓ Visualizaciones ilimitadas✓ Plantillas/recursos FREEs Ver más	<ul style="list-style-type: none">✓ Todas las ventajas Free✓ Visualización sin conexión✓ Descarga en PDF, JPG y HTML✓ Plantillas premium y recursos ilimitados✓ Insertar audio desde tu equipo Ver más	<ul style="list-style-type: none">✓ Todas las ventajas Estudiante✓ Descarga en video MP4✓ Enlace privado y control de privacidad✓ Organización en carpetas✓ Importación de archivos PPTX✓ Transferencia de creaciones Ver más	<ul style="list-style-type: none">✓ Todas las ventajas Edu Pro✓ Kit de marca✓ Gestión de recursos corporativos✓ Monitorización✓ Trazabilidad con paquete SCORM✓ Seguimiento de usuarios y preguntas interactivas

Breve indicación para registrarse en Genially

The image shows the Genially registration interface. At the top is the Genially logo. Below it are input fields for 'Email', 'Contraseña', and 'Repetir contraseña'. A checkbox for 'He leído y acepto las condiciones de uso y política de privacidad de Genially' is present. A prominent pink button says 'REGÍSTRAME'. Below this, it says 'o regístrate con' followed by social media icons for Google, Facebook, Twitter, LinkedIn, and Office 365. Two callout boxes provide instructions: one points to the registration form fields, and the other points to the social media login options.

Callout 1 (left): Aparecerá esta pantalla, podemos agregar aquí nuestros datos para el registro...

Callout 2 (right): Podemos elegir "Continuar con Google" si el correo de registro que vamos a usar es @gmail o podemos hacer clic en cualquiera de las otras opciones ofrecidas.

Una vez que se a tomado en cuenta cuales son las opciones a trabajar en esta herramienta, se procede a registrarse ya sea como estudiante o maestro o usuario independiente, y verificando el registro en el correo electronico que se haya ingresado, de sta manera ya podremos comenzar a trabajar en el diseño, analizando las multiples ventajas que nos presta esta herramienta y los espacios de trabajo.

Ventajas del uso de Genially

Espacio	Descripcion de ventaja en el espacio
Comunicación visual ante la herramienta storytelling.	Enseñanza en narración de contenido dinamicas, ayuda al pensamiento critico y la creatividad.
Trabajo colaborativo en la nube	Transferir mensajería interna, formación de sus colaboradores y comunicación familiar.

Adquisición de valor en el contenido	La creación de contenidos generando un valor significativo en cuanto a la metodología usada por el docente, permite enganchar de manera única.
Interactividad	El material permite que el estudiante se adapte dándole la oportunidad su propio diseño de manera autónoma
Gamificación	Permite incluir elementos que se puedan explorar, tocar y descubrir para despertar el interés en el aprendizaje.

Cabe señalar en la tabla ocho, las múltiples ventajas que nos permite esta herramienta en crear diseños propios y que a la vez motivan a la persona que lo maneja en adquirir habilidades y que una vez elaborados se comparten en las redes sociales o a través de la plataforma que rige en la Institución Educativa y descargarlos y poderlos ver sin necesidad de internet, permitiendo que el maestro ese video lo pueda mostrar dentro o fuera de clase para sus estudiantes. (Tutillo-Piña y otros, 2020)

Recursos de trabajo en Genially



Mediante Genially se podrá apreciar una serie de espacios, donde permite crear, diseñar y constituyen los recursos con que cuenta esta herramienta tecnológica, siendo una

de las ventajas primordiales en el momento de laborar; así como las habilidades que se adquiere incluirlas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, una vez que hemos ingresado los datos y envían la confirmación al correo electrónico, escogiendo la opción de premio gratis por unos días nos despliega las siguientes pantallas, en la cual a manera de ejemplo escogimos presentación y tomando como modelo ya creado, como se puede apreciar en las siguientes figuras:

Modificación de una plantilla modelo en Genially. Primer paso



Modificación de una plantilla modelo en Genially. Segundo Paso



Modificación de una plantilla modelo en Genially. Tercer Paso

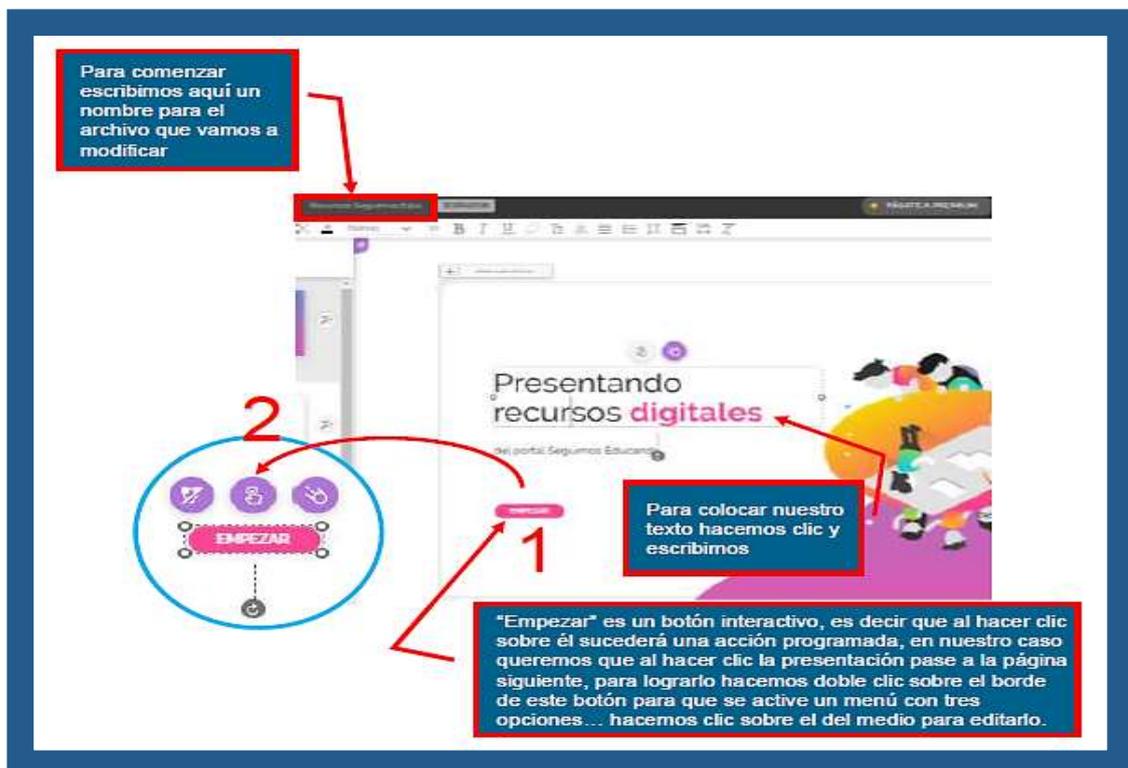


Aquí podremos ver las páginas (diapositivas) en miniatura y, si lo deseamos, podemos agregar más páginas haciendo clic en el botón "+ Añadir página"

Dese este menú podremos elegir tipo de fuente, imágenes, cambiar el fondo, agregar botones interactivos y otros recursos

Dese este menú podemos añadir o borrar páginas, aumentar el Zoom para ver mejor, decidir qué efectos de transición tendrá nuestra presentación entre otras opciones

Modificación de una plantilla modelo en Genially. Cuarto Paso

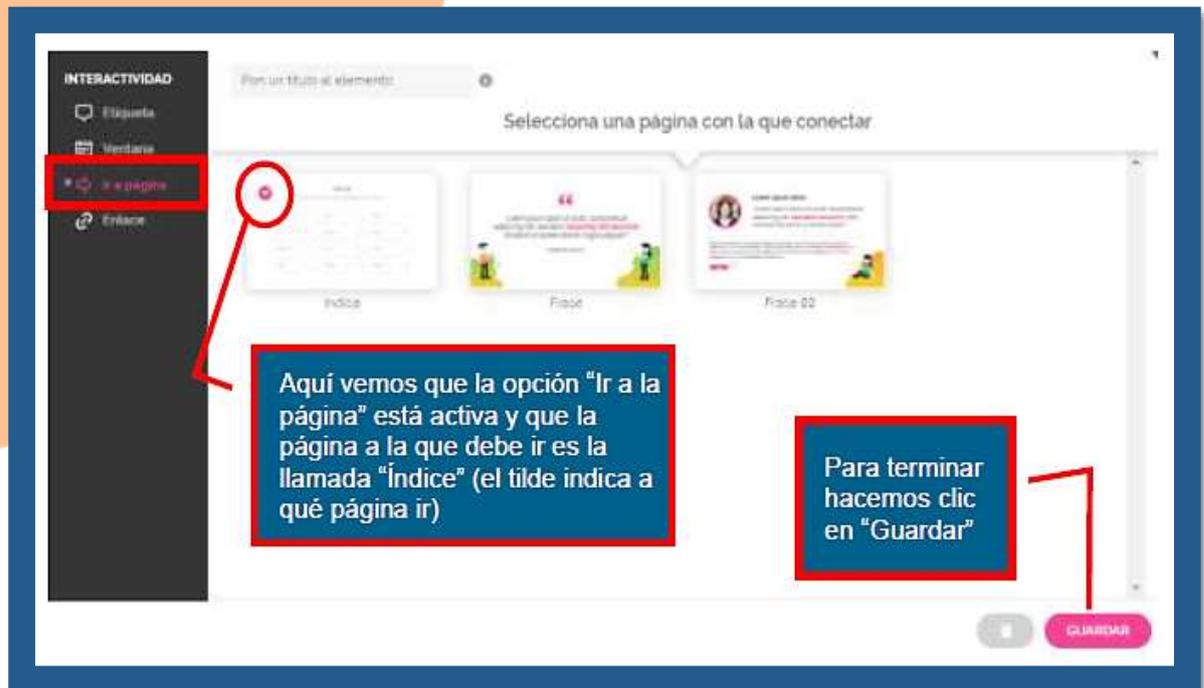


Para comenzar escribimos aquí un nombre para el archivo que vamos a modificar

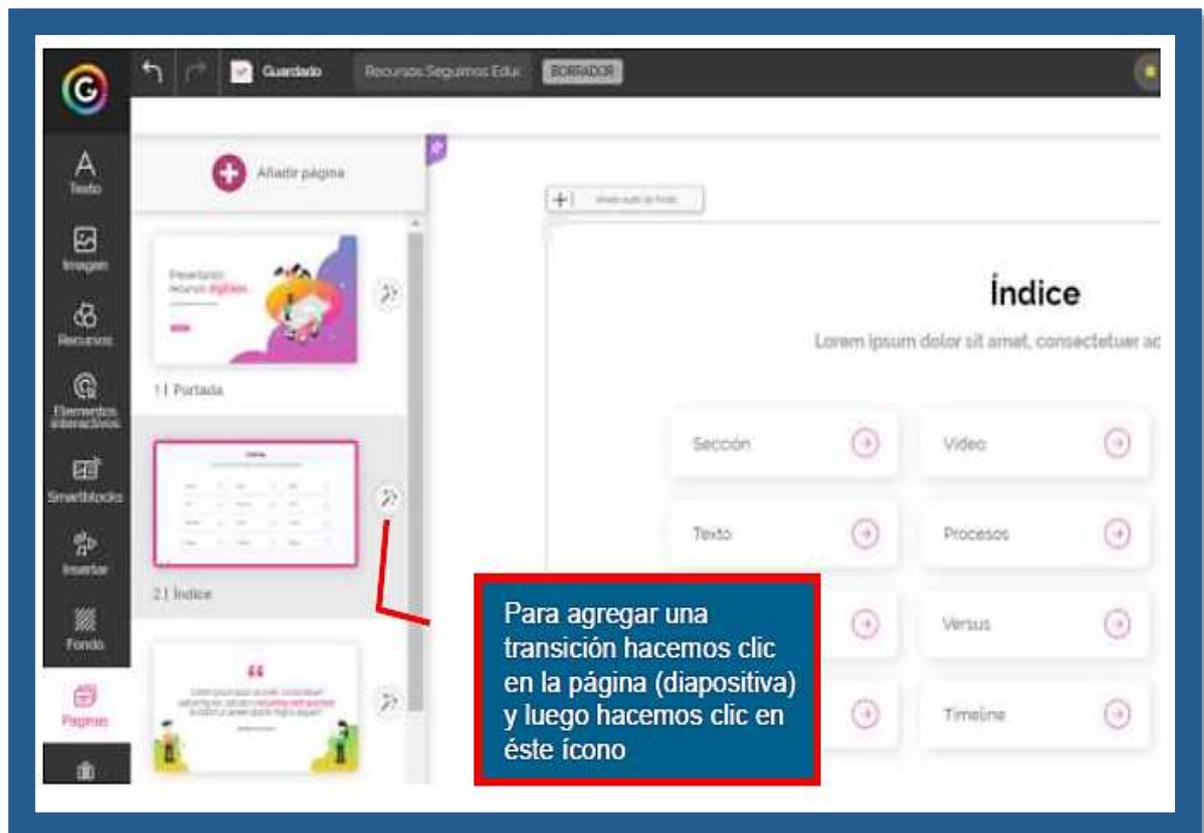
Para colocar nuestro texto hacemos clic y escribimos

"Empezar" es un botón interactivo, es decir que al hacer clic sobre él sucederá una acción programada, en nuestro caso queremos que al hacer clic la presentación pase a la página siguiente, para lograrlo hacemos doble clic sobre el borde de este botón para que se active un menú con tres opciones... hacemos clic sobre el del medio para editarlo.

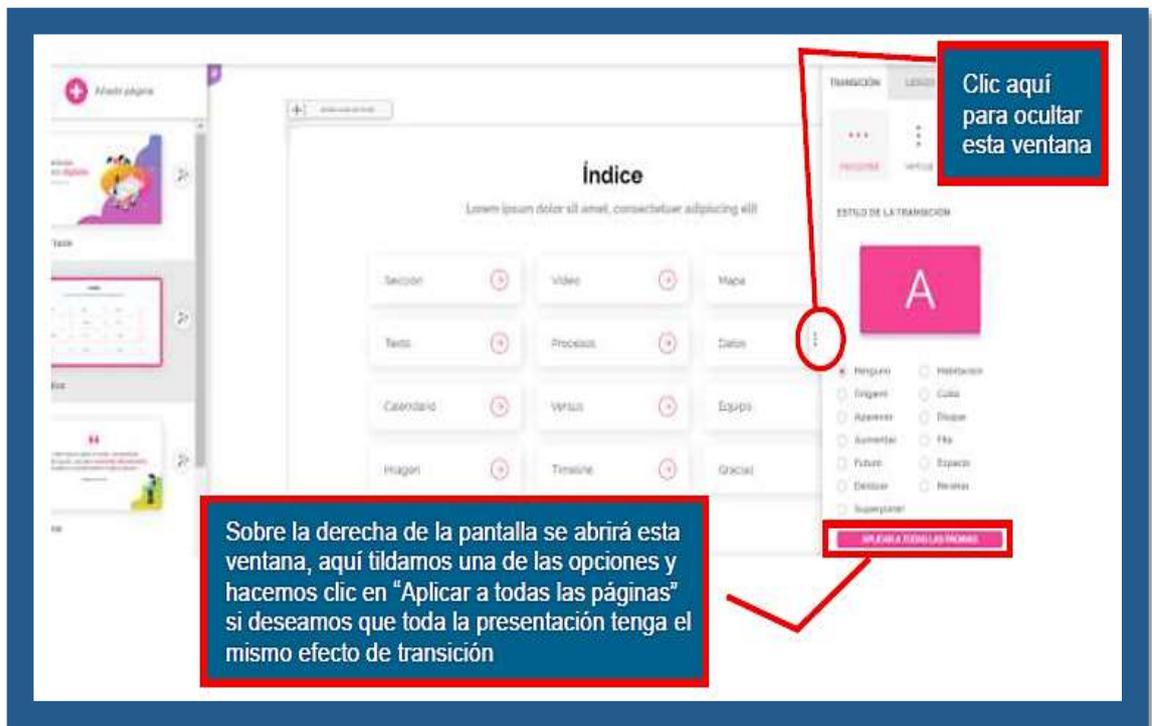
Trabajando dentro de una plantilla modelo en Genially. Quinto Paso



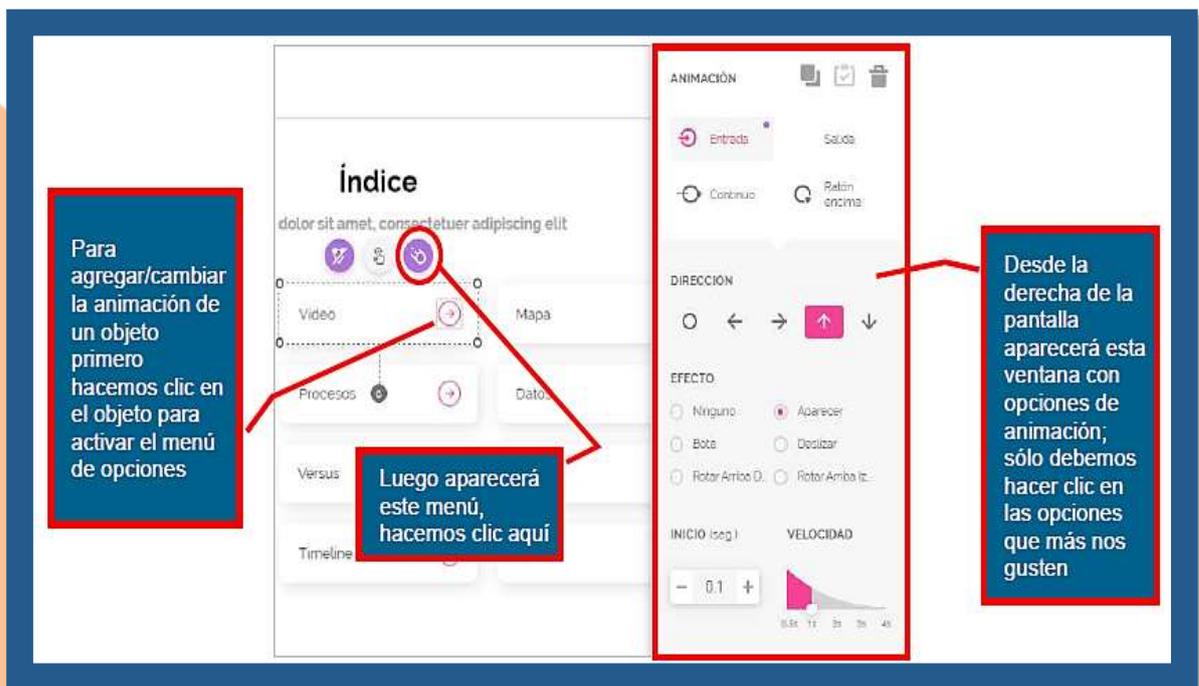
Agregando una transición en la plantilla modelo en Genially.



Agregando una transición en la plantilla modelo en Genially. Parte dos



Agregando una transición en la plantilla modelo en Genially. Parte dos



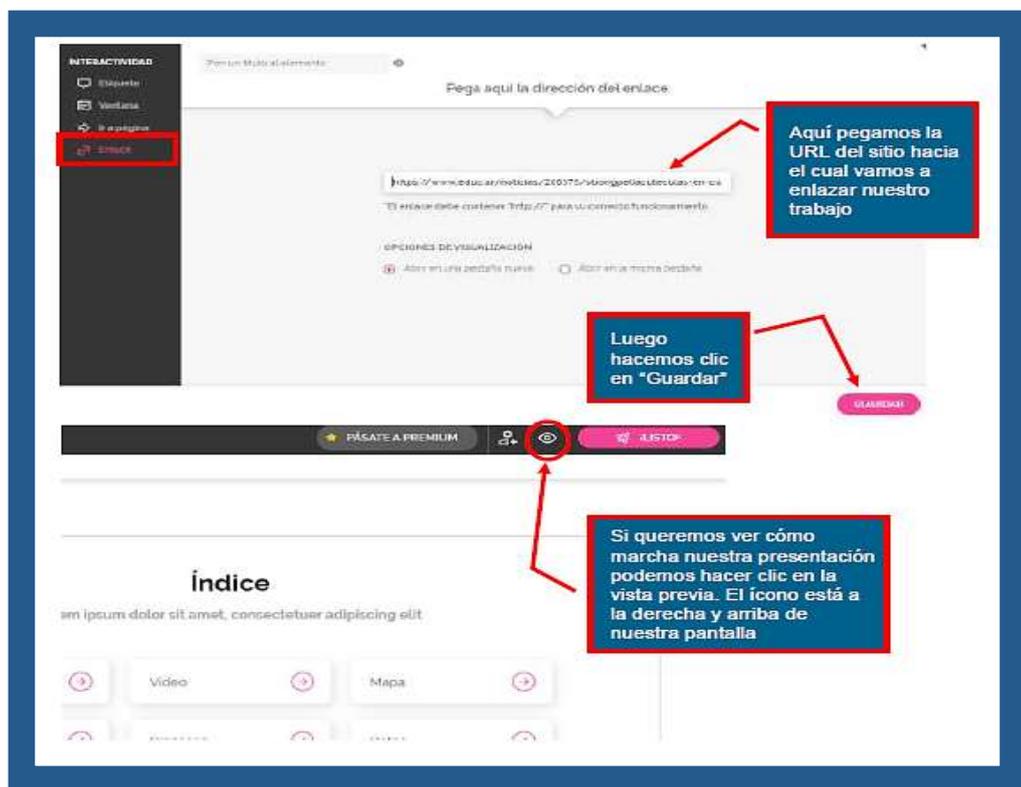
Proceso de enlace para guardar una plantilla modelo en Genially.

Paso uno.



Proceso de enlace para guardar una plantilla modelo en Genially.

Paso dos.



Proceso de enlace para guardar una plantilla modelo en Genially.

Paso tres.



Se debe tomar en cuenta que, una vez seleccionado el tipo de descarga, a publicar la presentación creada; hay que recordar la forma de Plan que se escogió en nuestro caso escogimos la premium, que solo permitirá publicar la presentación y enviar el link de acceso a quienes deben hacerlo para que vean el trabajo desarrollado.

Canva



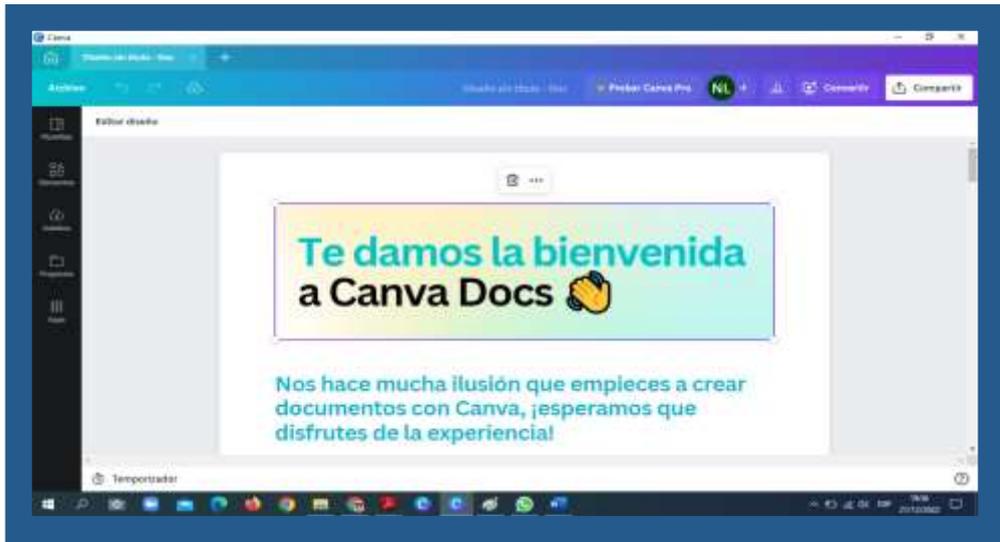
Nombre de la Plataforma	Canva
Tipo	Software libre
Sitio Web de la plataforma	https://www.canva.com/

Canva, representa una plataforma de aplicación donde trabaja con un archivo ejecutable, bajo línea de internet; y es Learning Management Systems (LMS) volviéndose en el existo de los recursos que mantiene para ser aplicados ante diferentes ámbitos ya sea educativo, empresarial con muchas ventajas por presentar, fácil de usar, confiable de código abierto y una herramienta atractivo; a gusto del diseño del usuario convirtiéndose en un software que nos ayuda ante la creación de elementos visuales innovadores y atractivos.

A pesar de ser una página de diseño, se haya una gran cantidad de lienzos, decoraciones, imágenes, entre otras de forma gratuita, ante la aplicación de este software se podrá medir las habilidades y destrezas de los estudiantes, ya que les permitirá dar vida a sus ideas, guiándoles durante el proceso. Su ingreso es gratuito, tomando en cuenta que ciertas aplicaciones tienen un costo.

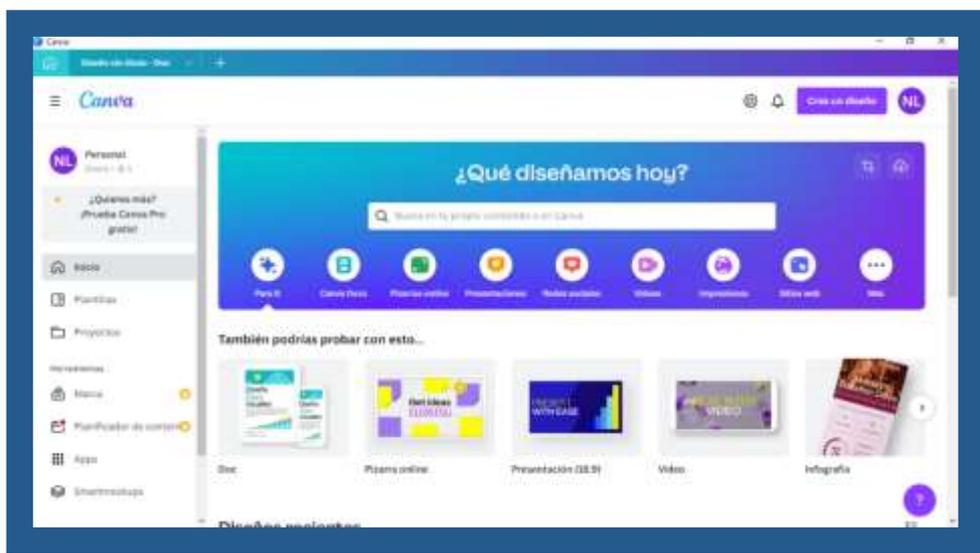


Pantalla principal de trabajo en Canvas



Una vez registrados como usuarios, incluyendo el correo electrónico se abre una gama de oportunidades para trabajar en Canvas, sus espacios de trabajo y sus múltiples opciones de recursos, permiten obtener un trabajo de calidad e innovador.

Trabajando en una plantilla en la plataforma de Canvas



Es así que, mediante esta herramienta de aplicación donde se encuentra una serie de recursos digitales, podemos crear, diseñar, toda una gama de material didáctico interactivo para los estudiantes en el desarrollo de la clase ya sea de manera online como presencial; las ventajas que presenta y mucho más cuando se afilia a un paquete de pago puesto que sus precios son módicos ante la gran ventaja de contar con esta herramienta.

Slidesgo



Nombre de la Plataforma	slidesgo
Tipo	Software libre
Sitio Web de la plataforma	https://slidesgo.com/

Constituye una plataforma con una serie de recursos gráficos y gratuitos que permiten al usuario volverse en un diseñador de su propia obra, fundada en el año 2010 por los hermanos Blanes y Joaquín Cuenca, quien fundo la herramienta Panoramio así mismo adquirida en Google; posteriormente se crea la compañía Freepik Company, siendo una herramienta tecnológica muy útil ha venido teniendo éxito en Flaticon y Slidesgo.

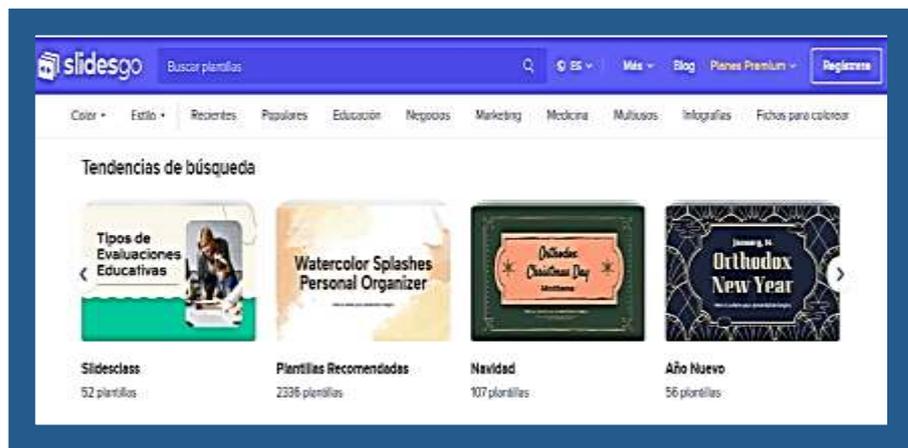
⇒ Qué es SlidesGo

Pantalla de creación de usuario y Bienvenida en Slidesgo

The screenshot shows the Slidesgo user creation and login interface. On the left, there is a login form with fields for 'Correo electrónico' and 'Clave', a 'Permanecer conectado' checkbox, and an 'Iniciar sesión' button. Below the login form are links for 'Olvidé mi contraseña' and '¿No tienes una cuenta? Inscríbise'. The middle section features social login options: 'Continuar con Google', 'Continuar con Facebook', and 'Continuar con el correo electrónico', along with a link to 'Inscríbise' and the 'freepikcompany' logo. The right section is titled '¡Te damos la bienvenida!' and includes a message: 'Nos alegra que estés aquí. Para poder ofrecerte la mejor experiencia posible, necesitamos conocer tus intereses. No te preocupes si no te decides, siempre puedes cambiarlos en tu perfil.' Below this are six interest selection buttons: 'Educación', 'Negocios', 'Marketing', 'Medicina', 'Multusos', and 'Infografías'. A 'Guardar' button is located at the bottom right of this section.

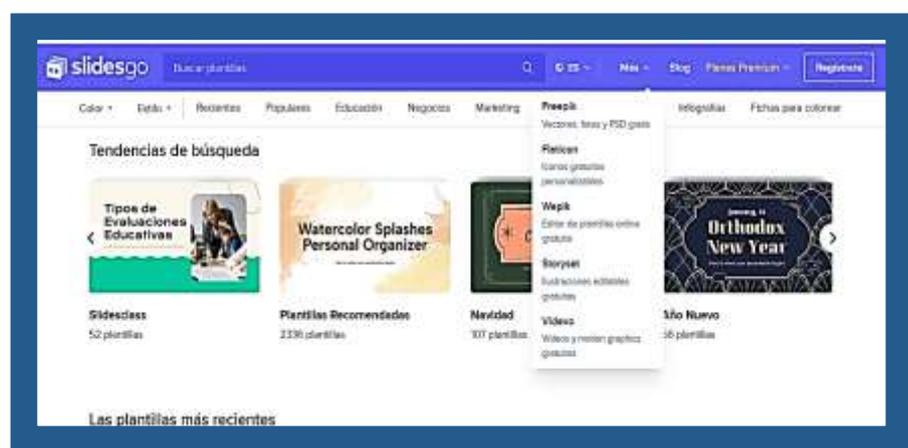
Dentro de sus especificaciones, el plan de las plantillas de Memphis Marketing se distingue por ser bien coloridas con diferentes combinaciones de rojo, rosa, amarillo y azul que son ideales para crear proyectos de marketing dinámicos e innovadores, incluyendo más de mil iconos con 11 temas con 23 slides diferentes que los hace más interesantes en usarla.

Pantalla de variedad de plantillas de diseño en Slidesgo



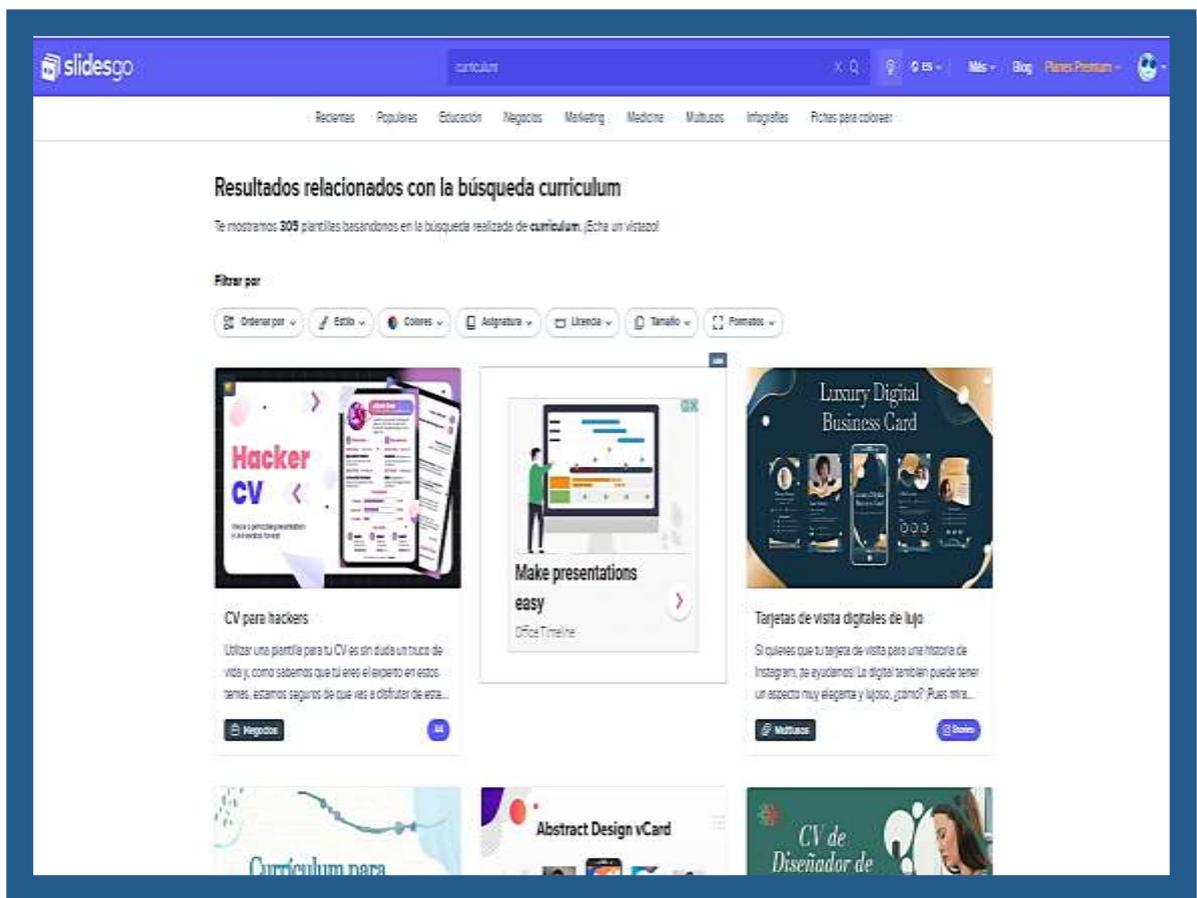
La variedad de plantillas gratuitas en las que se pueden editar y adaptarla a los proyectos y poder usarla dentro de otra plataforma, constituye tanto para el docente como para el estudiante una gran ventaja ante la colección de gráficos, mapas e iconos que se puede usar y personalizar sin la necesidad de tener grandes conocimientos técnicos, se transforma en la tendencia más adquirida por los diseñadores, en plasmar sus habilidades ante la calidad y apariencia de las diapositivas. De acuerdo al tipo de diapositivas se dividen en categorías; business, educación, marketing, medical y multipropósito.

Pantalla de variedad de opciones que se acreditan a Slidesgo



Una de sus características, implica en la forma de su diseño pues el usuario puede estar conectado y las demás personas pueden ver y apreciar, se conecta en el Smartphone, Tablet o en el computador, pudiendo añadir comentarios para que otros opinen y funciona con PowerPoint y Keynote, y lo más importante que todo es gratis; claro, excepto si una empresa necesita más que esas oportunidades de diseño compra un paquete por año de otros diseños.

Pantalla de creación de Curriculum en Slidesgo



Dentro del área de la tipografía, se haya una serie de elementos infográficos, degradados con ilustraciones isométricas, de última tecnología y tonos apreciables de impulsar su uso dentro de un proyecto, otro grupo de plantillas son las My Creative Cv que permiten crear una presentación llamativa con patrones geométricos de forma triangulares para enlazarlo de una manera dinámica en el Curriculum de vida del usuario, dentro de este grupo hay 14 slides de modelos.



Piktochart



Nombre de la Plataforma	piktochart
Tipo	Educativa Comercial /Software libre
Sitio Web de la plataforma	https://piktochart.com/

Piktochart es una aplicación basada en la web, que debe estar conectada por ser online y siendo de fácil uso, posee varias opciones de diseño que forma parte del grupo de herramientas de aplicación, sus diseños compuestos por el gran número de plantillas temáticas prediseñadas hace más rápido su manejo en el uso de infografías, videos, análisis estadísticos, volviéndose un recurso esencial en el desarrollo de las clases así como en adquirir habilidades y destrezas en el trayecto de su utilización.

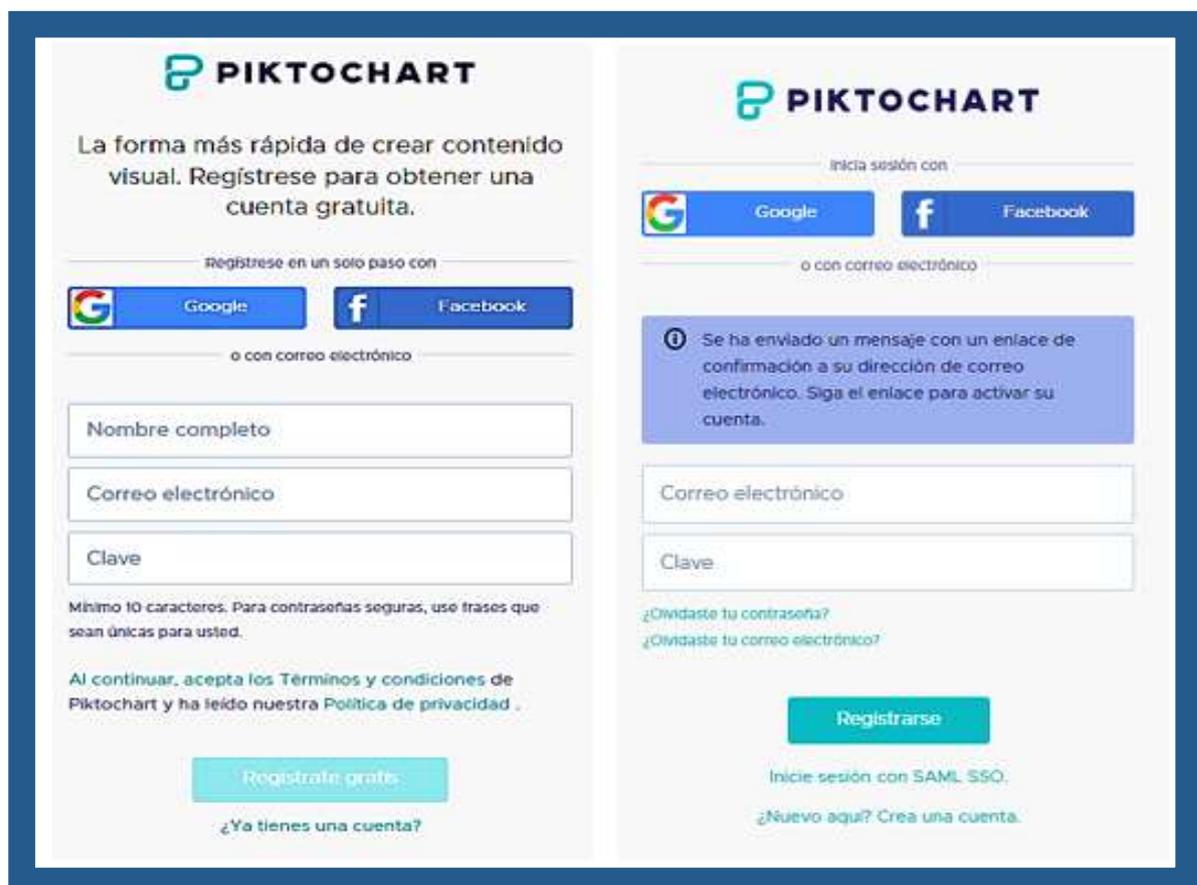
Una de las características de esta herramienta es que se divide en tres categorías; infografía, presentación e imprimible, lo cual, se puede imprimir en cartel, informe y folletos y compartir los trabajos que se haya realizado en el enlace que se requiera ese momento. En cuanto a los proyectos se incluye las infografías, reportes, banner y presentaciones donde las básicas son las que se hayan en forma gratuita y permite todas las modificaciones, como se muestra en las posteriores figuras.



Pantalla de inicio de Piktochart



Pantalla registro de ingreso de datos en Piktochart



Luego de haber seguido al pie de la letra las indicaciones de ingreso, se procede a ingresar los datos para obtener una cuenta gratis en esta herramienta; tomando en cuenta que de esta manera no se obtendrán todos los beneficios si se paga todo el paquete, pero es de gran apoyo didáctico y empresarial para los diferentes tipos de usuarios. Cabe manifestar la importancia que representa los tutoriales que vienen por parte de la empresa como apoyo para el manejo de los recursos que se hayan en esta herramienta digital ya que su valor se justifica en tantos beneficios que esto brinda en la enseñanza como en el aprendizaje.

Las múltiples herramientas que ofrece Piktochart, permiten llamar la atención y transmitir un breve y novedoso mensaje de los contenidos, volviéndose una forma de comunicación que se utiliza por lo general en un ámbito académico, observar los resultados de proyectos, investigaciones o experiencias de trabajos empresariales, despertando el interés de la comunidad que se ve atraída por el uso.

Herramientas que conforman Piktochart



RECURSOS DIGITALES DE HERRAMIENTAS DE COLABORACIÓN

:Padlet

<https://es.padlet.com/>

Kahoot!

<https://kahoot.it/>

 **Mentimeter**

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

Quizlet

<https://quizlet.com/es>

 **plickers**

<https://get.plickers.com/>

Padlet



Nombre de la Plataforma	Padlet
Tipo	Software libre
Sitio Web de la plataforma	https://padlet.com/

Trabajar mediante esta herramienta, permite el análisis y manejo dentro del proceso de clases, utilizando los documentos, videos, imágenes que se incluyen dentro del Padlet que se esté elaborando en ese momento; lo cual se crea un aprendizaje participativo y colaborativo, destacando la tecnología y la educación que son los que van estimular esas estructuras mentales y mejorar el aprendizaje dentro de lo que actualmente sucede ante la falta de poco conocimiento por el docente actual. (Giler-Loor y otros, 2020)

Ventajas de usar Padlet



Se puede apreciar las múltiples ventajas, que se puede obtener mediante el uso de esta herramienta tecnológica en el desarrollo de la Educomunicación dentro del aprendizaje,

claro está ingresándose de manera gratuita o mediante un plan de pago, como se aprecia en las figuras posteriores; además de ser una ayuda donde su actividad es asincrónica y sincrónica en donde el estudiante colabora en él envió de las tareas encomendadas, logrando un aprendizaje con el uso de recursos y habilidades en el desarrollo y creación.

Registro de ingreso y costo en la herramienta colaborativa Padlet

The screenshot shows the Padlet registration process. On the left, under the heading "Registrarse", there are three social login buttons: "Registrarse con Google", "Regístrate con Microsoft", and "Regístrate con Apple". Below these is an option to register with an email address, with the example "harrypotter@hogwarts.edu" and a "Continuar" button. On the right, under "Welcome to Padlet! Choose your membership tier", there are three options: "Platinum" (Unlimited padlets, 500MB /upload, 6,99 US\$ /month, 69,99 US\$ /year), "Gold" (20 padlets, 100MB /upload, 4,99 US\$ /month, 49,99 US\$ /year), and "Neon" (3 padlets, 20MB /upload, Free). Each tier has a "Continue" button.

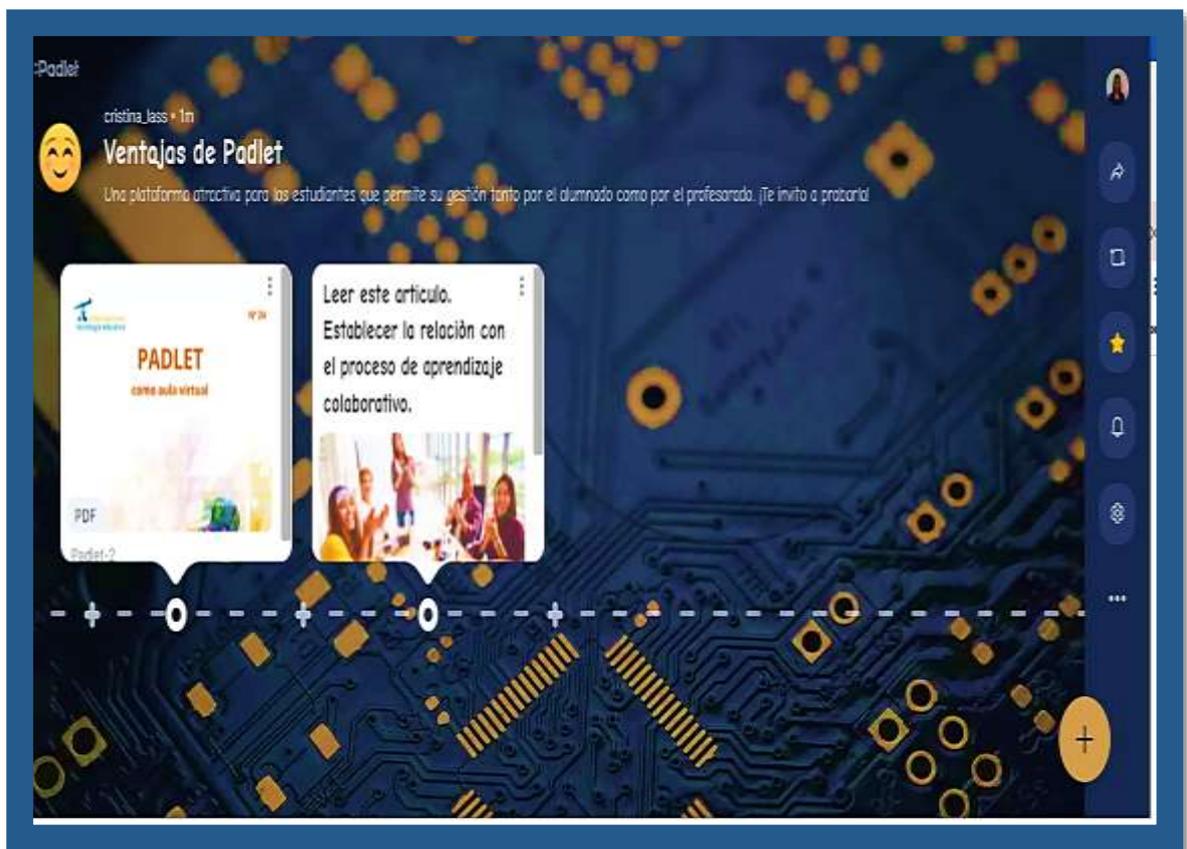
Múltiples opciones para crear un Padlet

The screenshot displays seven different layout templates for creating a Padlet, each with a color-coded header and a brief description:

- Muro** (Red): Paquete de contenido con diseño de ladrillo.
- Lista** (Purple): Optimiza el contenido en un muro fácil de leer en dirección descendente.
- Tablero** (Orange): Organiza el contenido en filas de cuadros.
- Columna** (Blue): Organiza el contenido en columnas.
- Mapa** (Dark Blue): Añade información en los puntos de un mapa.
- Lienzo** (Green): Distribuye, agrupa y conecta el contenido como quieras.
- Cronología** (Teal): Coloca el contenido en línea horizontal.

Luego de haber creado nuestro registro y de escoger si queremos que sea gratuito o mediante un plan de pago, se debe escoger el estilo de Padlet que se va a diseñar y se debe buscar el símbolo para agregar algún documento que se ingresa en el Padlet, ya que no es nada más que una pizarra virtual donde el docente diseña y el estudiante colabora ingresando las actividades, así como puede ser de manera grupal o individual sobre el tema a estudiar. (Cala y otros, 2018)

Padlet creado aplicando los recursos para el envío de proyecto.



Como se puede apreciar hemos creado un Padlet, en el cual se incluye dos tareas donde el estudiante deberá leer, indagar y analizar con sus compañeros de trabajo grupal de dos y enviar sus comentarios sobre la lectura, que en lo posterior se envía una serie de preguntas para llegar a una conclusión final.



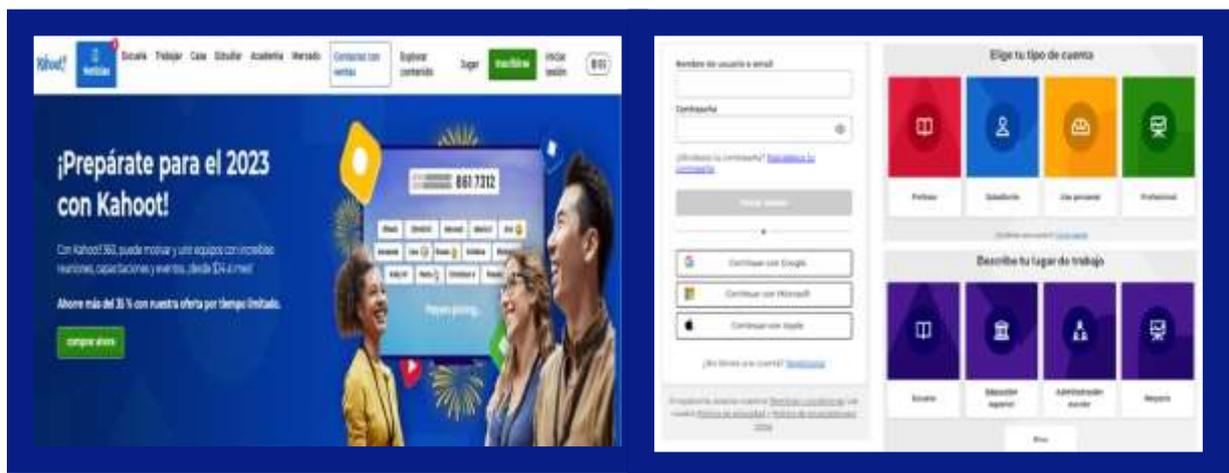
Kahoot

Kahoot!

Nombre de la Plataforma	Kahoot
Tipo	Educativa Comercial /Software libre
Sitio Web de la plataforma	https://Kahoot.com/

Es una de las herramientas utilizadas por los docentes para la creación de evaluaciones interactivas de manera virtual, en tiempo real que le permiten al estudiante dar la facilidad de razonar y escoger en base a sus conocimientos aprendidos las contestaciones y ver los resultados, Kahoot se apoya a la técnica de gamificación, que es donde se muestran las preguntas. Lo cual es necesario crear una cuenta, a través de su página web.

Pantalla principal de la herramienta de colaboración Kahoot



Una vez que se haya ingresado en la página web y escogiendo el tipo de cuenta, así como en describir el lugar de trabajo, se procede a iniciar sesión, escogiendo si deseamos en la cuenta de Google o en la de Microsoft de Hotmail ingresando el correo personal con la contraseña. Luego muestra una serie de planes de pago donde hay que escoger si la

Institución Educativa lleva ese plan o es personal, el plan básico hasta poder ingresar a otro, como se muestra en la siguiente figura;

Planes de pago en la herramienta de colaboración Kahoot

The image shows three pricing plans for Kahoot! educators:

- Kahoot!+ Start para educadores de educación superior:** \$7.99 por educador por mes. \$96 facturados anualmente. Incluye: Hasta 100 jugadores por partida, Acceso a tipos de preguntas de cuestionarios avanzados, y Biblioteca de imágenes premium.
- Kahoot!+ Premier para educadores de educación superior:** Oferta de vacaciones: ahorre un 20%. \$14.99 por educador por mes. \$140 \$ 144 facturados anualmente. Incluye: Hasta 200 jugadores por partida, Encienda debates y suba el nivel de participación, y Funciones de presentación como la importación de diapositivas y la integración de PPT.
- Kahoot!+ Max para educadores de educación superior:** Oferta de vacaciones: ahorre más del 35%. \$24.99 por educador por mes. \$300 \$ 180 facturados anualmente. Incluye: Hasta 400 jugadores por partida, Elimine las adivinanzas con el control deslizante y escribe la respuesta, Encienda discusiones con nube de palabras y lluvia de ideas, y Realice un seguimiento del progreso de los estudiantes y la asistencia a clases con Player ID.

Below the plans is a 'Básico' section: ¡Empieza con Kahoot! lo esencial. Incluye: Crear kahoots con preguntas de prueba, Organiza y juega kahoots, Asigne kahoots al ritmo de los estudiantes, and Hasta 10 jugadores por partida. A 'Gratis' button and a 'Continuar gratis' button are also present.

Pantalla de inicio de trabajo en la herramienta de colaboración Kahoot

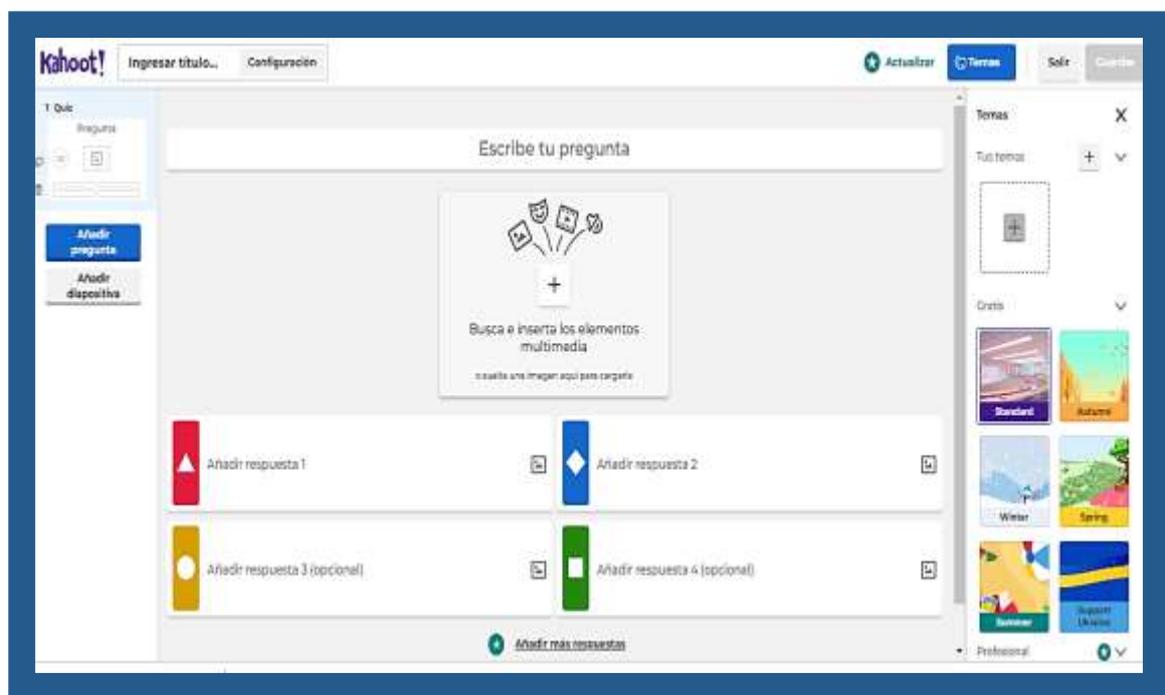
The image shows the Kahoot! dashboard for a user named Ginger Mendieta. The dashboard includes:

- Header:** Kahoot! logo, navigation menu (Inicio, Descubre, Biblioteca, Informes, Grupos, Marketplace), and user actions (Actualizar, Compartir, Crear).
- Profile:** User profile for Ginger Mendieta, 'Pasos de estudiante' (1 de 1 disponibles), and 'Perfil verificado' section.
- Central Banner:** '¡Start! Ahora, a la siguiente tarea' with buttons for 'Jugar demostración', 'Crear kahoot', and 'Presentar kahoot'.
- Right Sidebar:** 'Mis kahoots' section with a 'Crear kahoot' button, and a 'Unwrap daily surprises in this year's holiday calendar!' section with a 'Unwrap today's surprise' button.

Crear un nuevo Kahoot



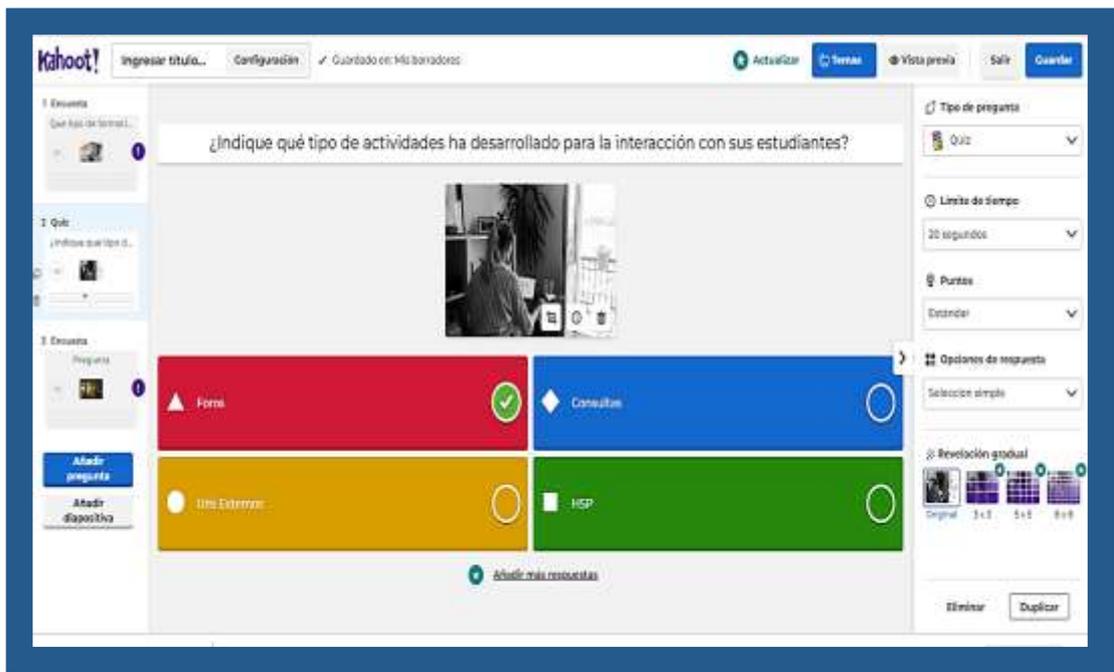
Creando un nuevo cuestionario de preguntas en Kahoot



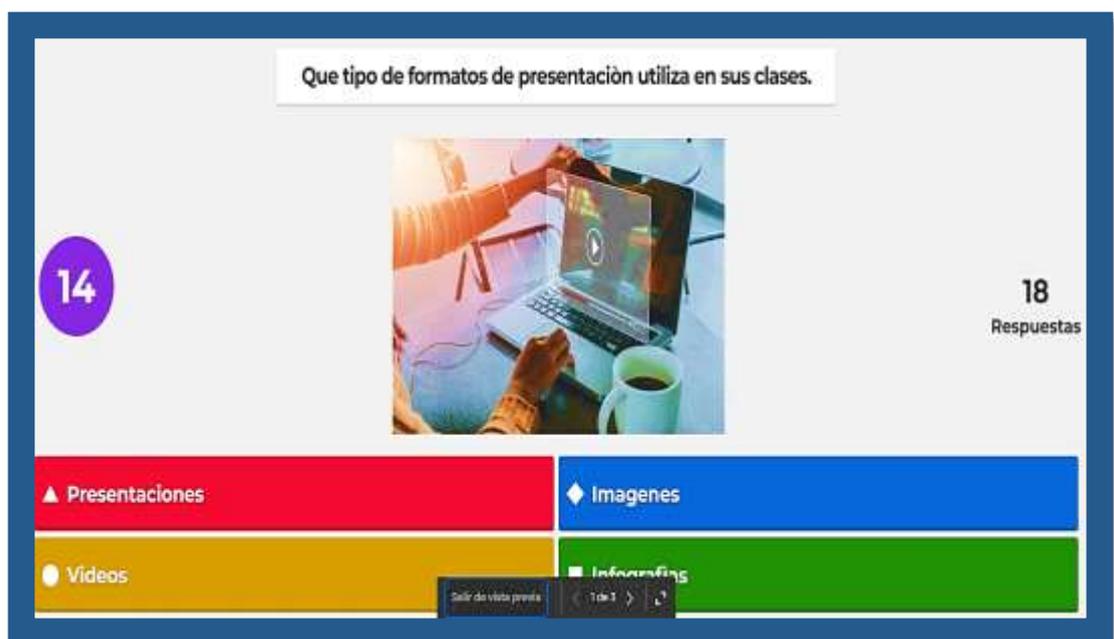
Hay que tomar en cuenta que cuando se crea un Kahoot de acuerdo a lo que se escoja, para usarlo como una herramienta de aprendizaje; existen unas opciones que van

dentro del plan y por lo tanto se debe pagar y no se las puede utilizar; son las ventajas que permiten el contar con todos los recursos de este portal virtual, y donde solo podrán participar 10 personas. Como se puede apreciar en las demás figuras que se despliegan en paso a paso la encuesta que se elaboró como muestra a los docentes.

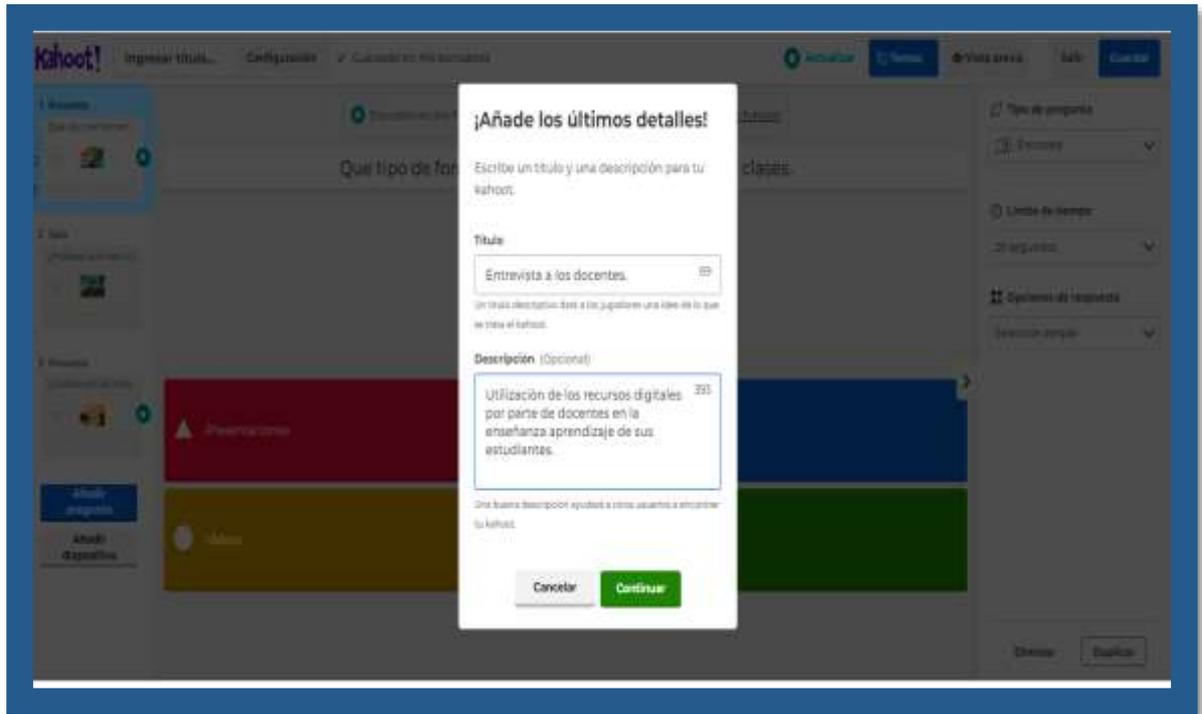
Primera pregunta a los docentes en la herramienta Kahoot



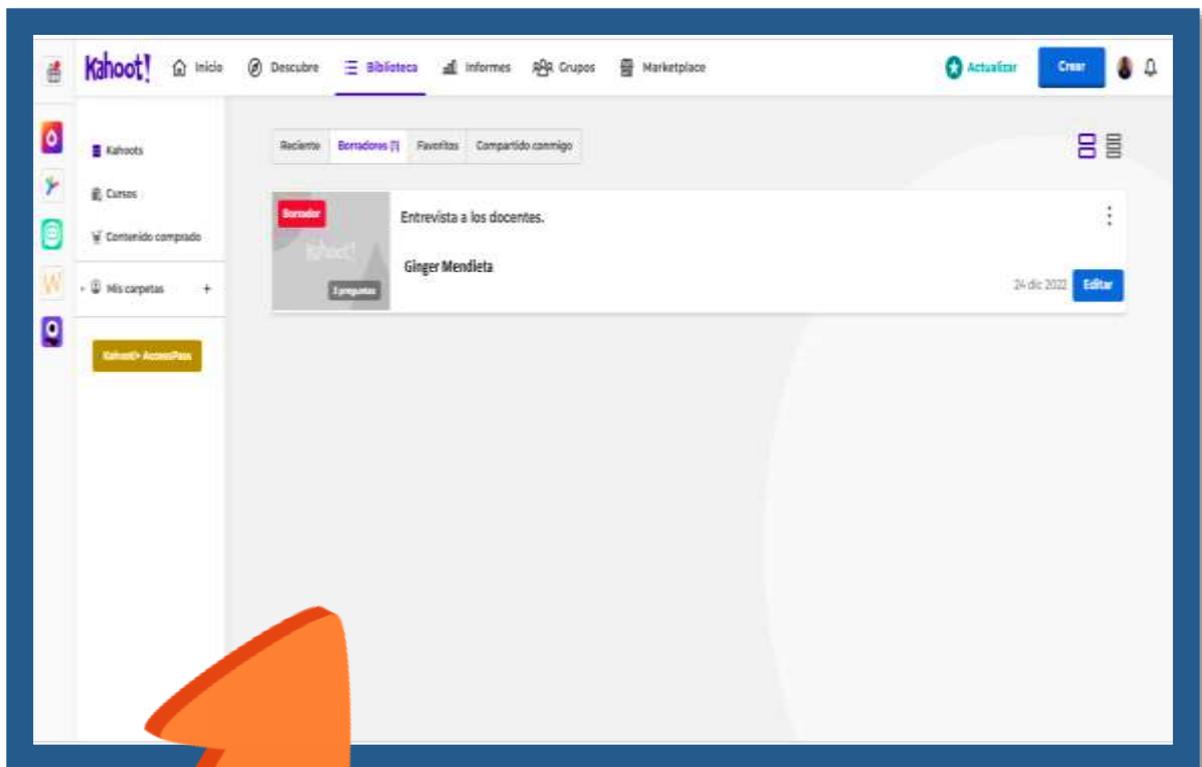
Primera pregunta a los docentes ejecución en la herramienta Kahoot



Añadir los últimos detalles en el Kahoot creado



Archivo grabado en la herramienta Kahoot



Mentimeter

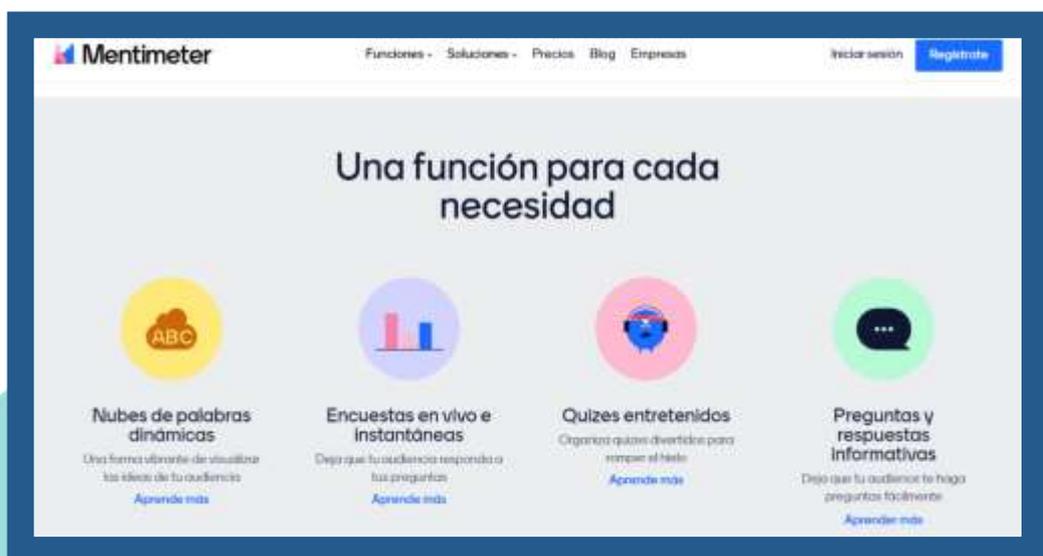


Nombre de la Plataforma	Mentimeter
Tipo	Educativa Comercial/Software libre
Sitio Web de la plataforma	https://www.mentimeter.com/

Si queremos elaborar una encuesta, formular una serie de preguntas para lecciones a los estudiantes, o para realizar un juego dentro de clases; se convierte en una herramienta de colaboración excelente, con formatos de para que los estudiantes puedan participar de manera virtual.

Mediante esta guía, crearemos como primer punto registrarse ingresando a la página de [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com) luego dar un clic en el botón Sing.up que está ubicado en la parte superior derecha, luego aceptar que trabajaremos con la clave de Google o con la de Hotmail como escoja el usuario enlazar con la de la Institución Educativa que estén laborando. En lo posterior escogemos de que área somos seria; educación y escogemos la versión gratuita.

Página principal de Mentimeter



La pantalla principal de esta herramienta, se puede observar las formas de trabajar para crear, creando nubes de palabras, encuestas en vivo o de forma instantánea, elaborar preguntas y respuestas; de acuerdo como se haya elaborado el material didáctico del docente en clase.

Página principal de registro e inscripción para trabajar en Mentimeter

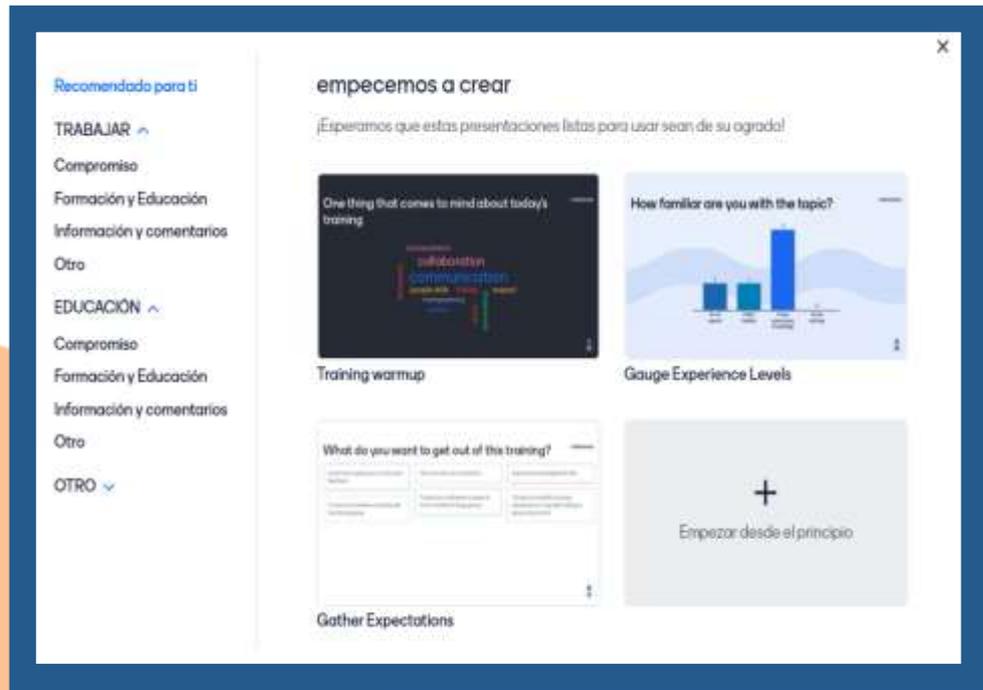
The screenshot shows the Mentimeter registration process in two steps.
Step 1: Crea una cuenta gratuita (Create a free account). It offers registration via Facebook or Google. Below are fields for 'Nombre y apellidos' (Name and surnames), 'Tu correo electrónico' (Your email), and 'Elige una contraseña' (Choose a password). A 'Registrarse' (Sign up) button is at the bottom.
Step 2: Where will you use Mentimeter? (STEP 2 OF 4). It asks the user to select where they will use the tool, with options for 'Work', 'Education', and 'Other'. A 'Save selection' button is provided.
Step 3: ¿Cuáles son sus objetivos principales al usar Mentimeter? (STEP 3 OF 4). It asks for the user's main goals, with options for 'Compromiso' (Engagement), 'Entrenamiento o desarrollo' (Training or development), 'Productividad y colaboración' (Productivity and collaboration), and 'Más entre seguro seguro' (More secure). A 'Guardar selección' (Save selection) button is at the bottom.

Página principal de costo en el registro e inscripción para trabajar en Mentimeter

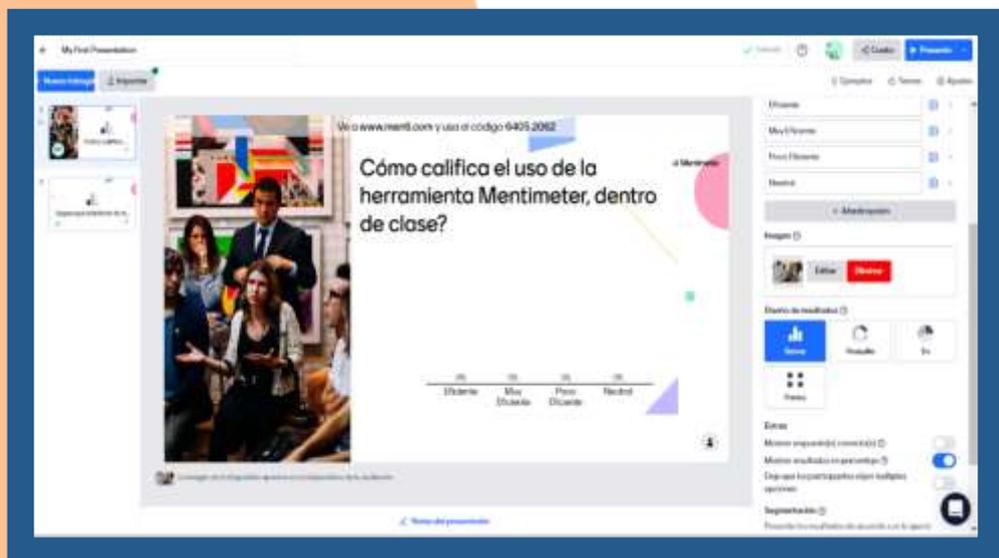
Gratis	Básico	Pro	Empresa
Para cualquiera que pruebe Mentimeter.	Todo lo esencial para presentaciones interactivas.	Acceso completo a todas las funciones para individuos o equipos.	Para usar Mentimeter en su equipo u organización.
\$0 No se necesita tarjeta de crédito.	\$11⁹⁹ / mes Facturado mensualmente. Precio por presentador, excl. impuestos.	\$24⁹⁹ / mes Facturado mensualmente. Precio por presentador, excl. impuestos.	Disfráz
Continuar con gratis	Comprar básico	Comprar profesional	Aprende más
Incluye <ul style="list-style-type: none"> ✓ Audiencia ilimitada ✓ Presentaciones ilimitadas ✓ Hasta 2 dispositivos de preguntas ✓ Hasta 5 dispositivos de prueba 	Todas las funciones gratuitas, más <ul style="list-style-type: none"> ✓ Preguntas ilimitadas ✓ Importar presentaciones ✓ Exportar resultados a Excel 	Todas las funciones básicas, más <ul style="list-style-type: none"> ✓ crear un equipo ✓ Colaborar con otros ✓ Añade tu propia marca 	Todas las funciones Pro, más <ul style="list-style-type: none"> ✓ Marca en toda la empresa ✓ Inicio de sesión único ✓ SSO/SSIM ✓ Gestión de roles

De acuerdo a las figuras se puede apreciar, las condiciones de uso de la herramienta de colaboración Mentimeter; existen planes de pago gratuito, que no son tan beneficiosos porque no cuenta con todos los recursos necesarios; el básico y Pro son los más apropiados y con la diferencia que el de la empresa es cuando ya cuentan con el plan de trabajo dentro de la misma.

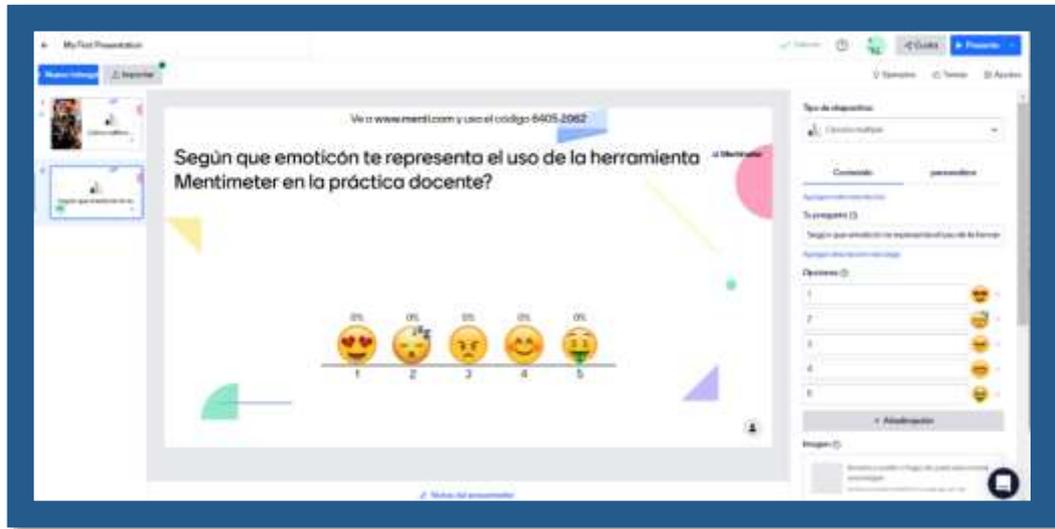
Área de Trabajo en Mentimeter



Elaborando la primera pregunta de evaluación en el área de Trabajo en Mentimeter

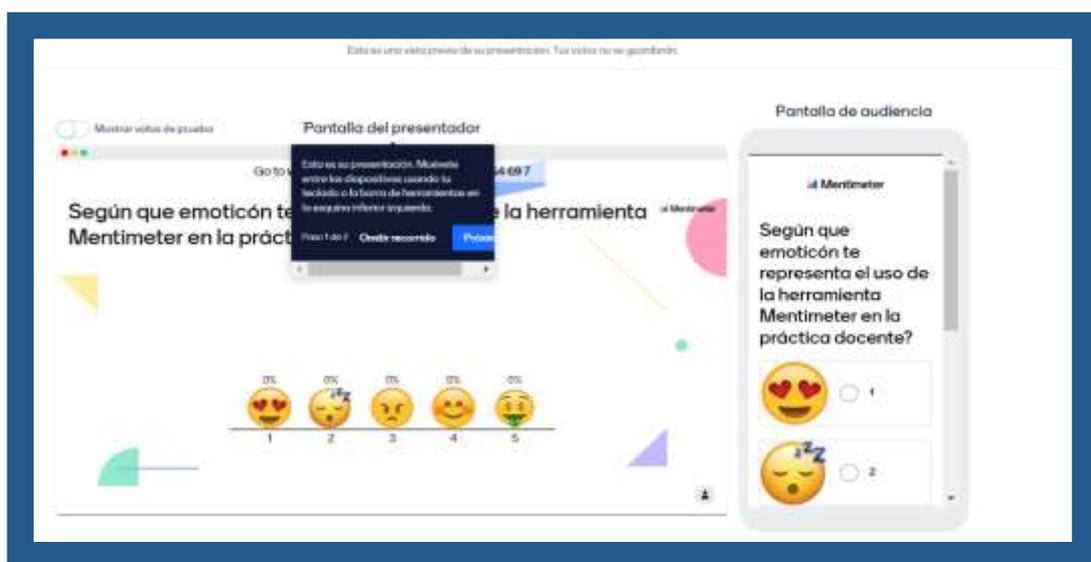


Elaborando la segunda pregunta de evaluación en el área de Trabajo en Mentimeter

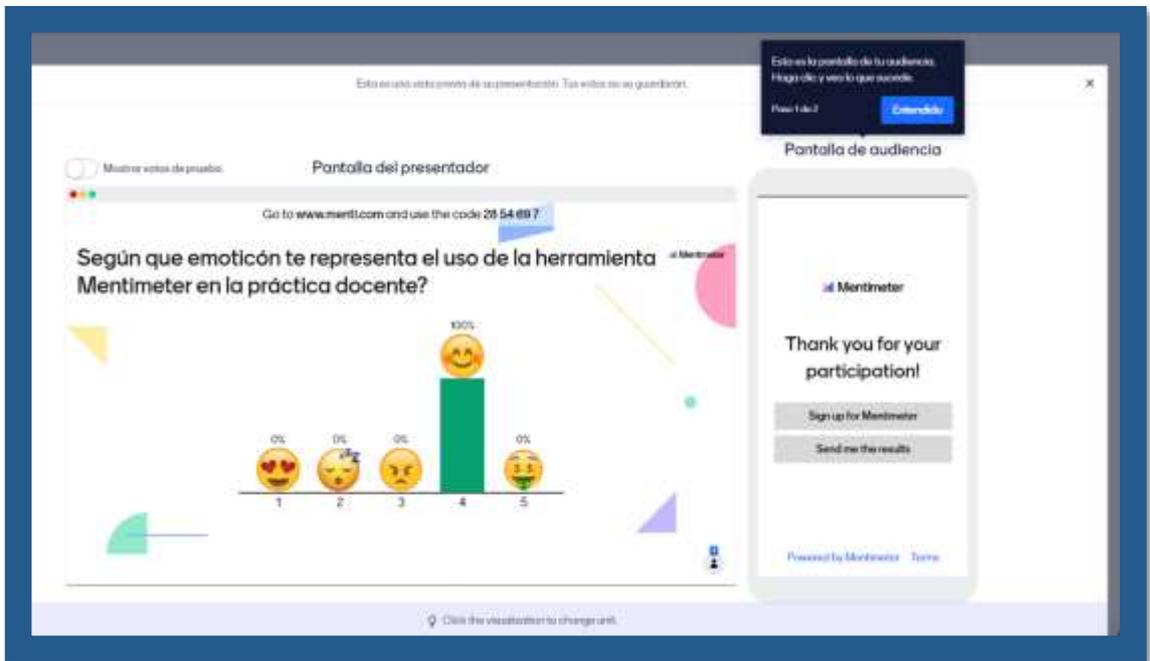


Luego de haber elaborado las preguntas de evaluación se presiona el botón Present para ejecutar y comenzar a desplegar nuestro trabajo, enviando un numero de código que se debe anotar en un papel aparte para facilitarlo al estudiante y puedan acceder y empezar el juego de conocimientos.

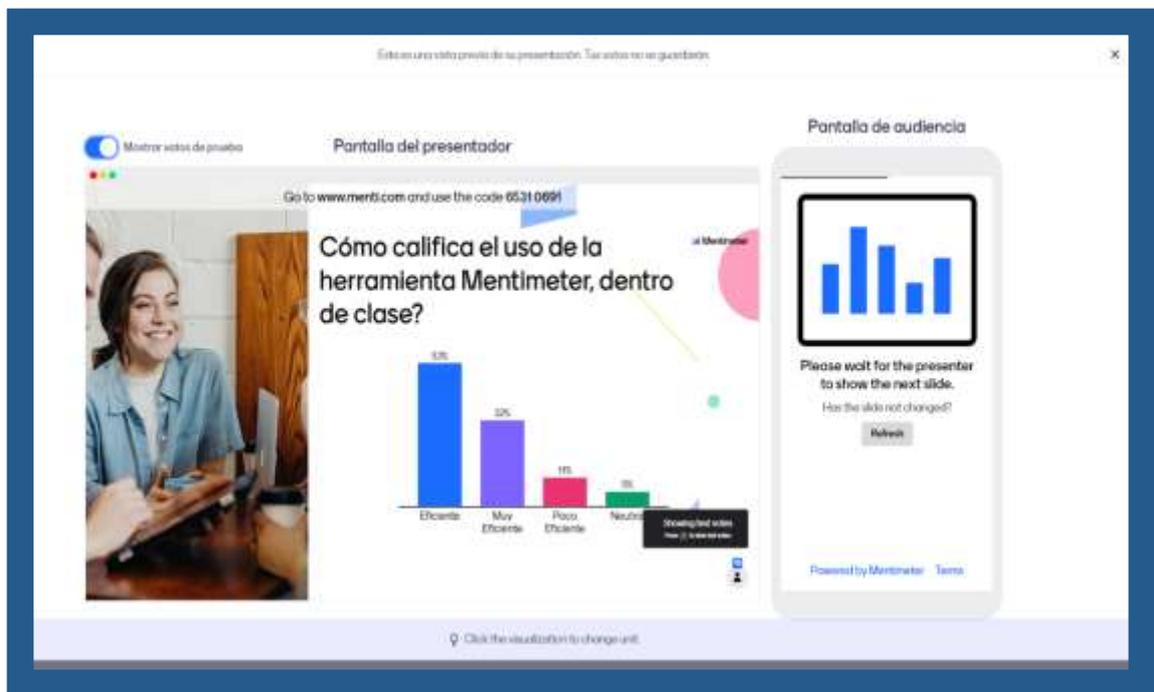
Ejecución de las preguntas de evaluación en el área de Trabajo en Mentimeter



Muestra de las estadísticas de la contestación de evaluación en Mentimeter



Muestra de las estadísticas de la contestación en barra de evaluación en Mentimeter



Las figuras que se han mostrado en el trayecto de esta herramienta de colaboración, constituyen la forma y la manera de creación por la autora del proyecto; pues la intención

de crear una guía de recursos digitales es aplicando en cada una de las herramientas y conocer las ventajas y desventajas que nos presenta en el transcurso del uso; que serán como base para un buen desarrollo profesional en conjunto con el estudiante.

Pantalla de presentación de resultados de las evaluaciones mediante Mentimeter



Pasos para instalar Mentimeter con el código de prueba en el móvil.





Quizlet

Nombre de la Plataforma	Quizlet
Tipo	Educativa Comercial /Software libre
Sitio Web de la plataforma	https://quizlet.com/

Quizlet es una herramienta compleja y sencilla que los docentes tienen a mano dentro de sus labores docentes con sus estudiantes, aunque no es muy conocida; en lo personal como docente en el área de Computación que llevo en mi trayectoria, me ha permitido plasmar de manera interactiva, contar con la colaboración dentro y fuera de clase, su sencillez y lo inmediata contribuye a atraer y a concentrar la atención de los estudiantes para que sus conocimientos fluyan, ante la guía del docente en la creación de ejercicios adecuados y según las necesidades educativas. A diferencia que otras aplicaciones, el valor de esta herramienta de colaboración es racional.

Valores para inscripción y registro en Pasos para Quizlet



Estudia más eficientemente de acuerdo a tus objetivos

Reservado

Anual
Prueba gratuita de 7 días; después
35,99 US\$ /año
Equivalencia a 2,99 US\$ /mes
[Iniciar prueba gratuita](#)

Mensual
Hoy te cobraremos
7,99 US\$ /mes
[Obtener Quizlet Plus](#)

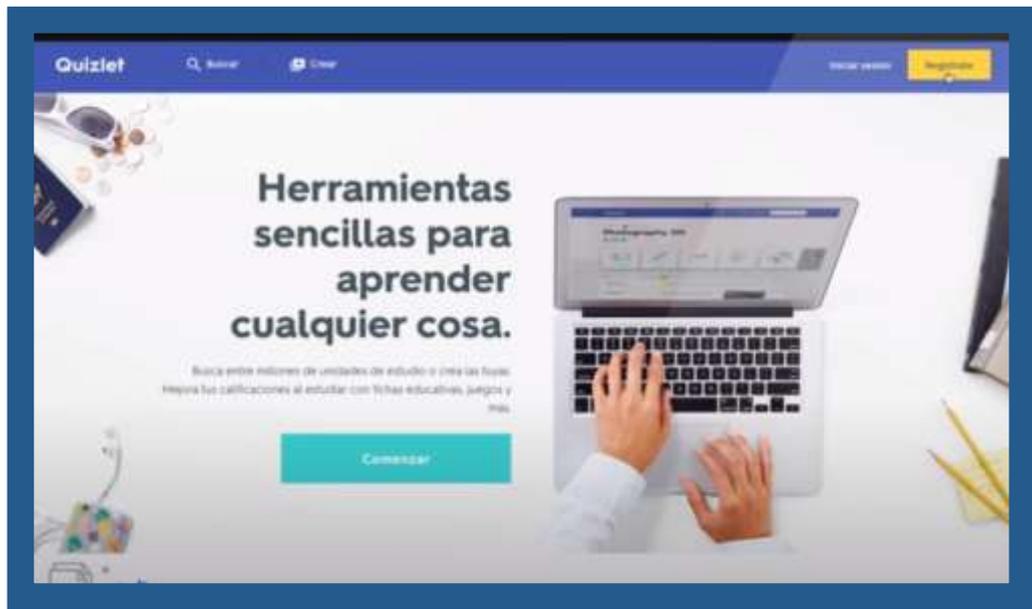
Cómo funciona la prueba gratuita anual*
* Las suscripciones mensuales no incluyen una prueba gratuita

Hoy
Comienza a estudiar con Quizlet Plus. Es gratis por 7 días

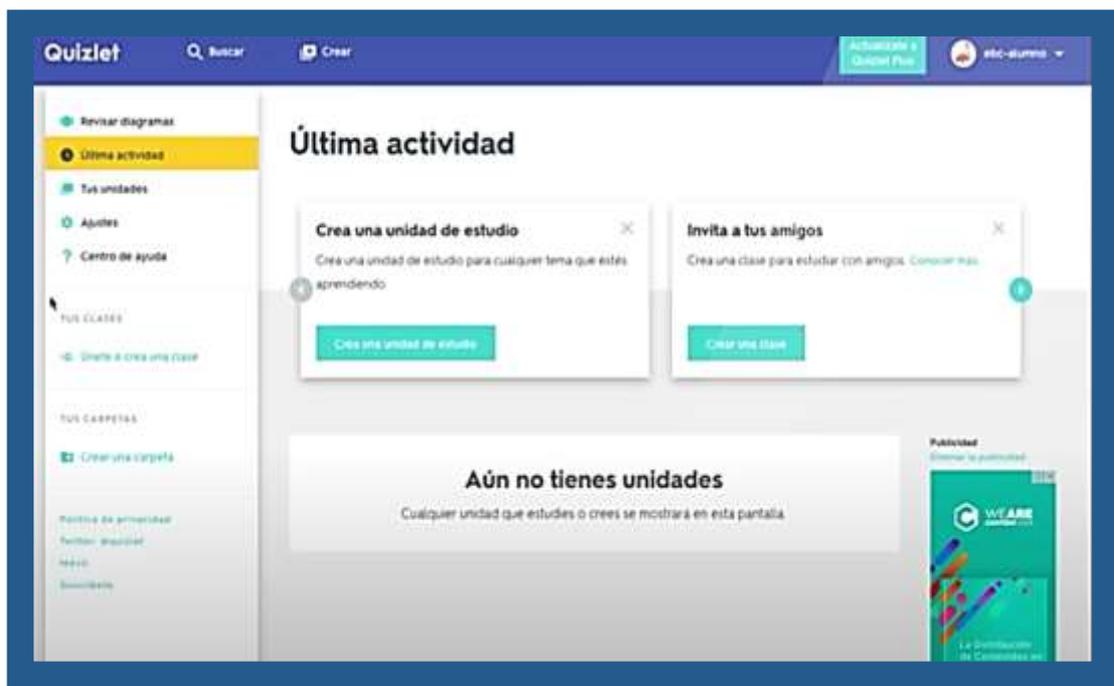
1 de enero
Finaliza la prueba gratuita. Te cobramos una suscripción de un año, a menos que la hayas cancelado durante la prueba gratuita.

Si se escoge la opción gratuita y lo hacemos como profesores, no se podrá ver el avance de lo que han contestado nuestros estudiantes y donde han fallado en las pruebas, por ello de acuerdo a los actuales valores se deberá pagar para que los estudiantes puedan trabajar junto con el docente en la labor docente.

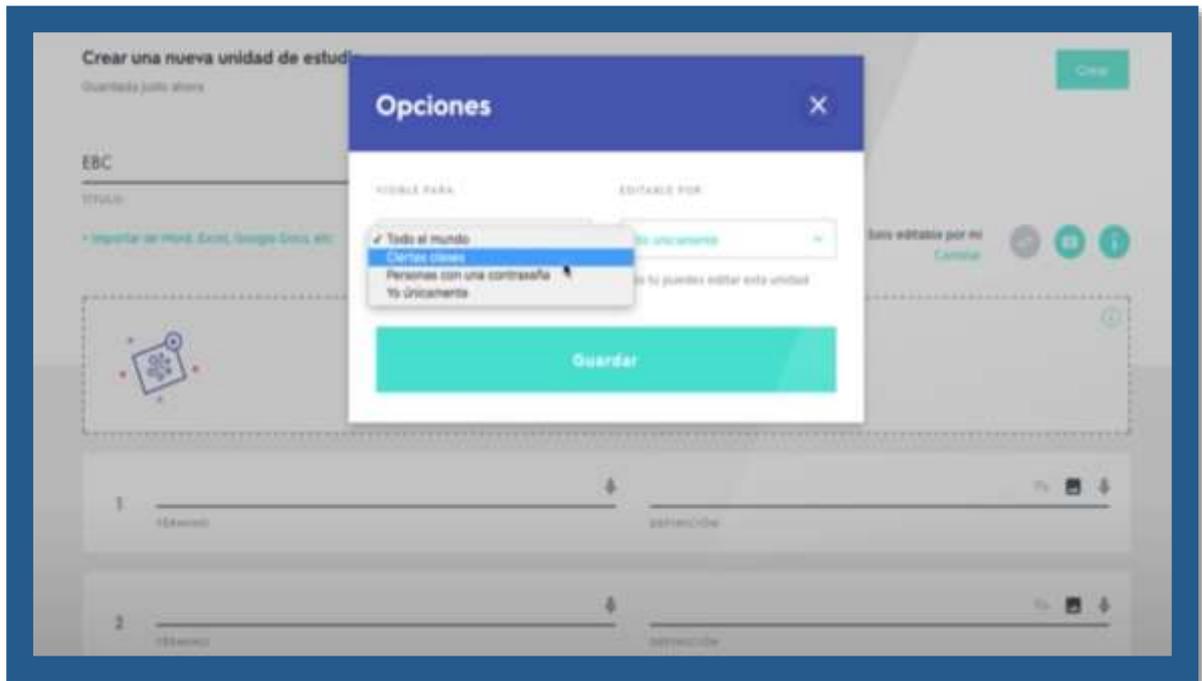
Pantalla Principal de Quizlet



Creando una nueva actividad en Quizlet

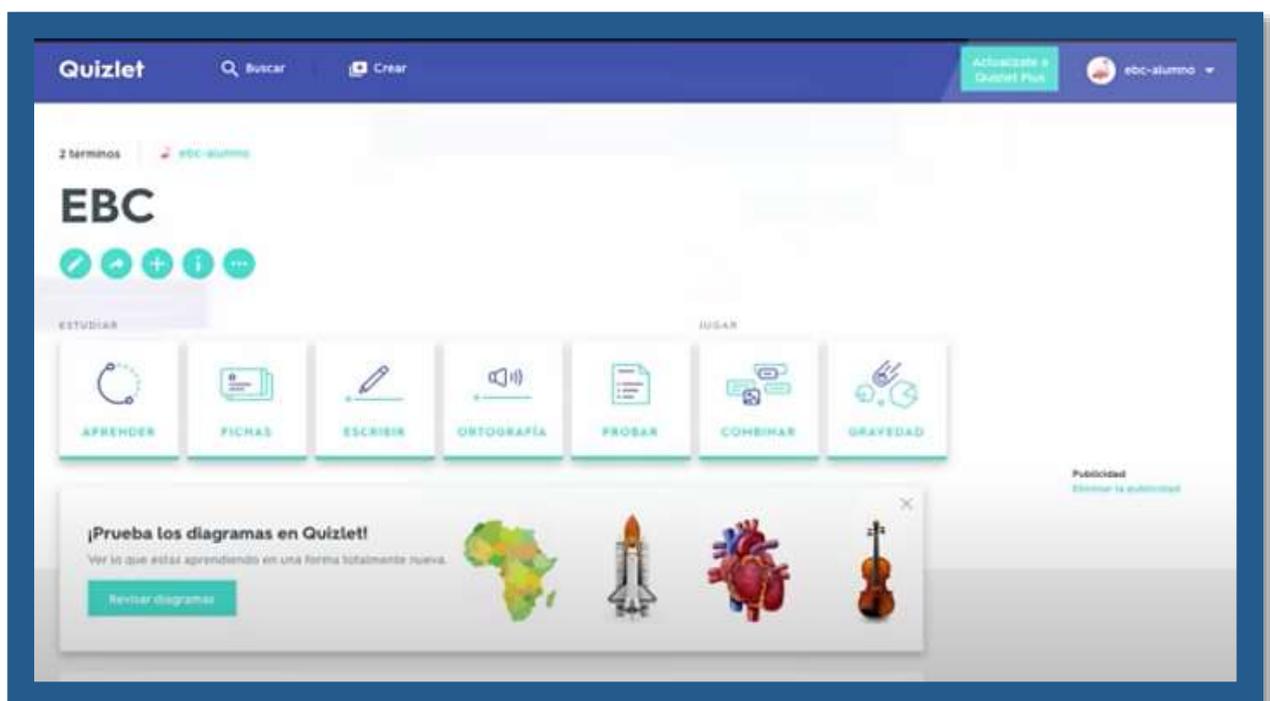


Opciones para crear una nueva actividad en Quizlet



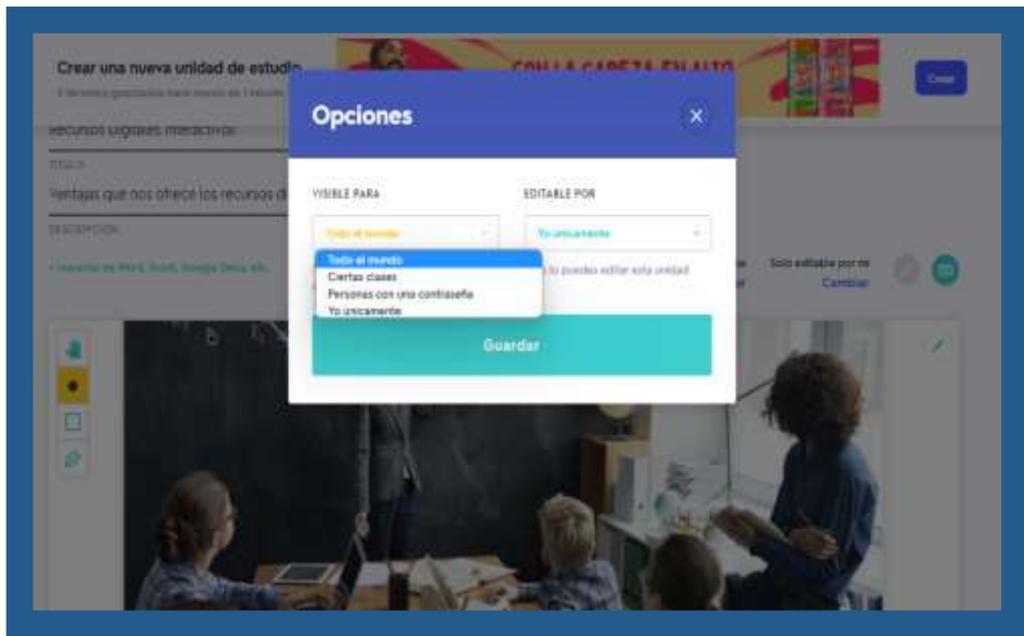
Una vez que se ingresa la unidad de la clase que se va a impartir, es muy importante escoger una de las opciones; si será visible para todo el mundo, ciertas clases, personas con una contraseña o solo para el docente y presionar guardar; es necesario analizar y observar las opciones que se hayan ante esta creación ya que permiten agregar alternativas que benefician para el docente y el desarrollo de clases.

Fichas para crear una nueva actividad en Quizlet

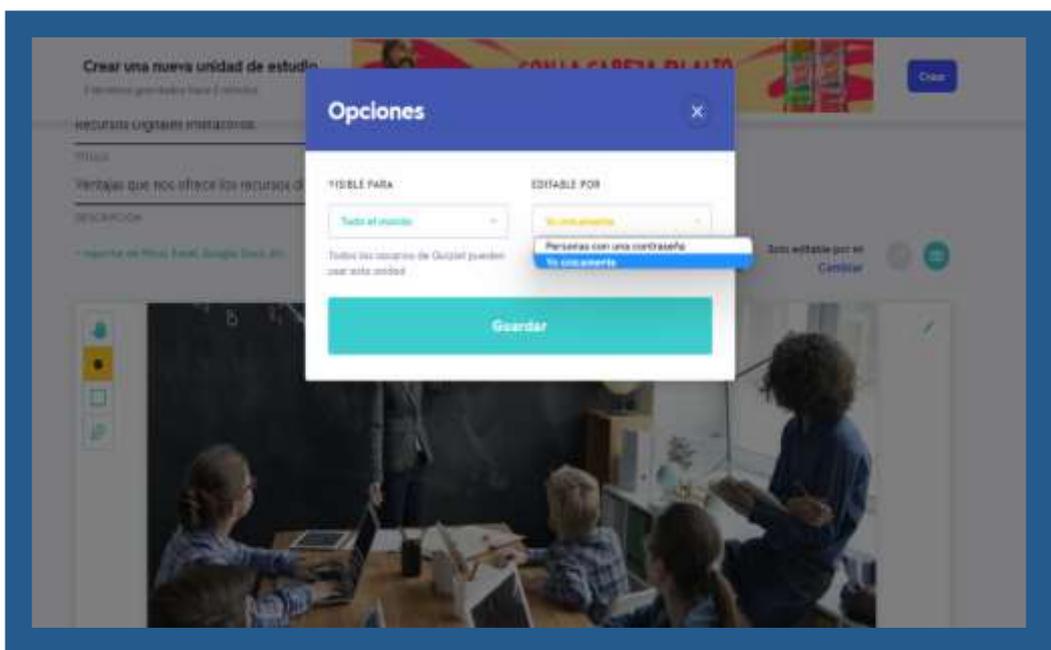


Apareceran varias fichas le permitira ingresar un termino breve y una concepcion explicita sobre el tema de la unidad, permitiendo organizar tantaas fichas como se requiera, ingresando textos, imágenes; al finalizar se comparte la unidad a traves de un correo electronico del estudiante o de las redes sociales.

Opción de participación para mostrar las fichas en Quizlet



Opción de participación a los estudiantes en Quizlet



Creando una ficha de evaluación en Quizlet

CANCELAR IMPORTAR

Importa tus datos. Copia y pega tus datos aquí (desde Word, Excel, Google Docs, etc.)

Padlet
Kahoot
Mentimeter
Quizlet
Pickers

Entre termino y definición Entre fichas

Sí Coma - Línea nueva Punto y coma \r\n

PERSONALIZADO PERSONALIZADO

Importar

Vista previa 5 fichas

1	Padlet	TERMINO	DEFINICIÓN
2	Kahoot	TERMINO	DEFINICIÓN
3	Mentimeter	TERMINO	DEFINICIÓN
4	Quizlet	TERMINO	DEFINICIÓN
	Pickers		

Despliega la ficha de evaluación en Quizlet

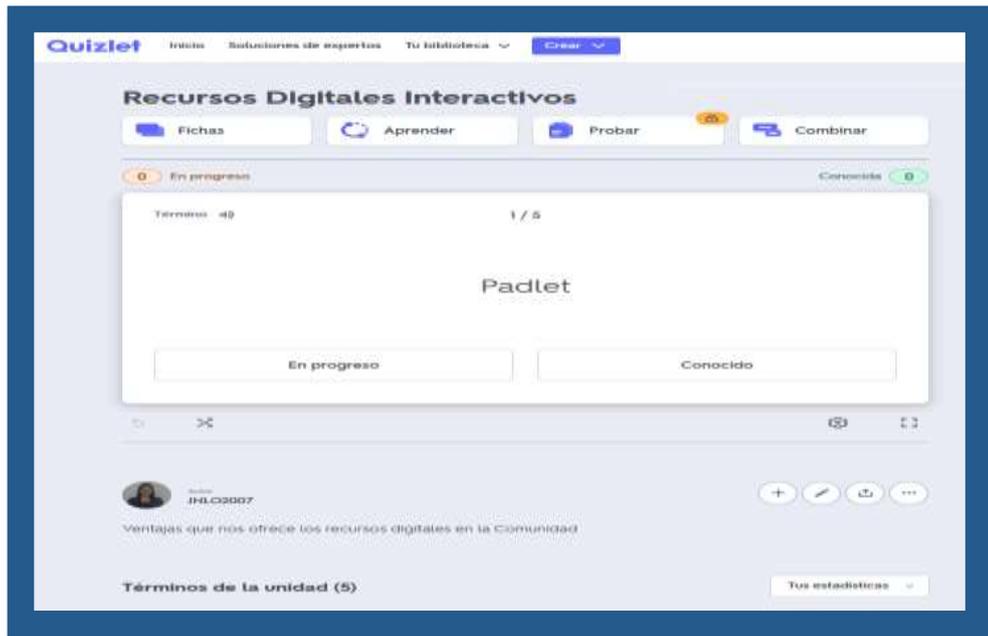
Términos de la unidad (5) Tus estadísticas

En progreso (5) ☆ Selecciona estos 5

Comenzaste a estudiar estos términos. ¡Sigue así!

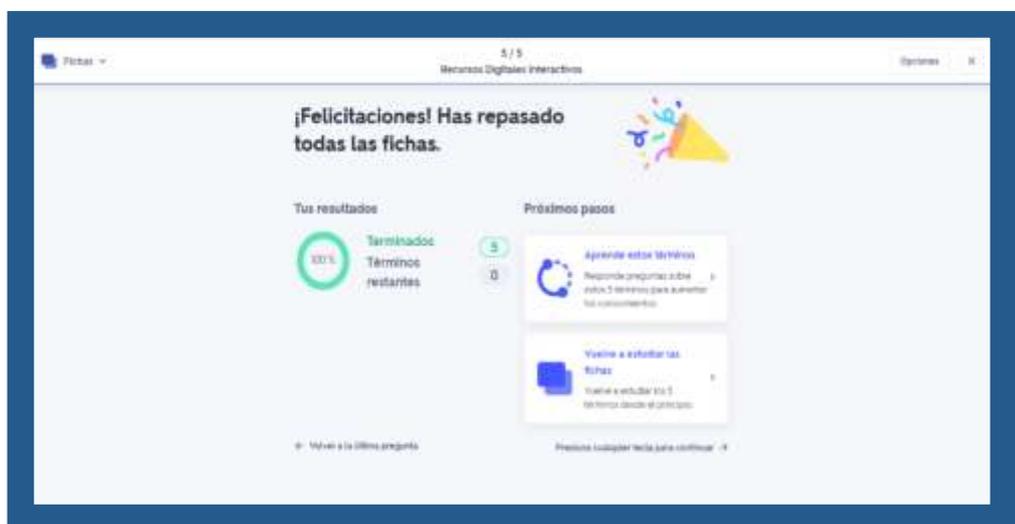
Padlet	Permite el análisis y manejo dentro del proceso de clases, utilizando los documentos, videos, imágenes que se incluyen dentro del Padlet.	☆ 🔊 ✎
Kahoot	Permite creación de evaluaciones interactivas de manera virtual, en tiempo real que le permiten al estudiante dar la facilidad de razonar y escoger.	☆ 🔊 ✎
Mentimeter	Permite lanzar diferentes formatos de participación para el alumno. Lo cual permitirá que jueguen e interactúen con la herramienta y a la vez aprenderán viendo y haciendo	☆ 🔊 ✎
Quizlet	Es donde el docente quien crea ejercicios adecuados para sus alumnos según sus necesidades educativas concretas.	☆ 🔊 ✎
Pickers	Pickers es una herramienta gratuita para Android y iPhone/iPad que permite realizar tests y preguntas a los estudiantes por parte de un profesor de una manera muy sencilla, dinámica y atractiva y obtener en tiempo real las respuestas, viendo quién ha contestado bien y quién no, lo que incentiva la sana "competencia" y convierte el aprendizaje en un juego.	☆ 🔊 ✎

Ejecución de evaluación para el estudiante en Quizlet



Una vez que se ha creado las fichas, en el momento de la ejecución se puede escoger de acuerdo a las opciones que se han venido presentando en las figuras anteriores, tomando en cuenta la forma como se conectan entre ellas ; la opción aprender, comprobar, combinar nos permite el enlace entre las preguntas que la misma herramienta lo ejecuta volviéndola más interesante a su uso y aplicación hacia sus estudiante, el juego de las palabras permiten que el estudiante no solo interactúe de manera virtual sino nutrir más sus conocimiento sobre un tema a tratar en clase y adquirir habilidades y destrezas.

Evaluación realizada por el estudiante en Quizlet



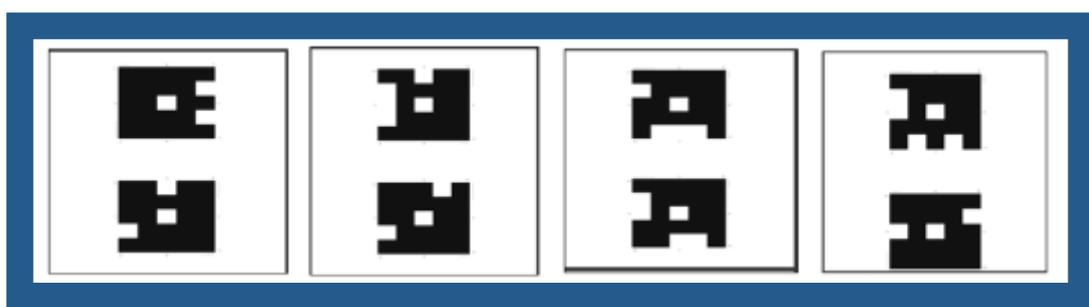
Plickers



Nombre de la Plataforma	Plickers
Tipo	Software libre
Sitio Web de la plataforma	https://www. Plickers.com/

Trabajar con Plickers, es hacerlo con realidad aumentada, de una manera poco tradicional; donde el estudiante contestara mediante códigos de tarjetas que son adquiridas en la misma herramienta de colaboración, nos permite imprimirlas y luego escanear para poder responder ante las actividades que se lleven a cabo dentro de clase y son gratis; opera mediante una table o celular dando respuesta de verdadero o falso que se les plantea en las evaluaciones a los estudiantes.

Modelo de tarjeta de evaluación de Plickers



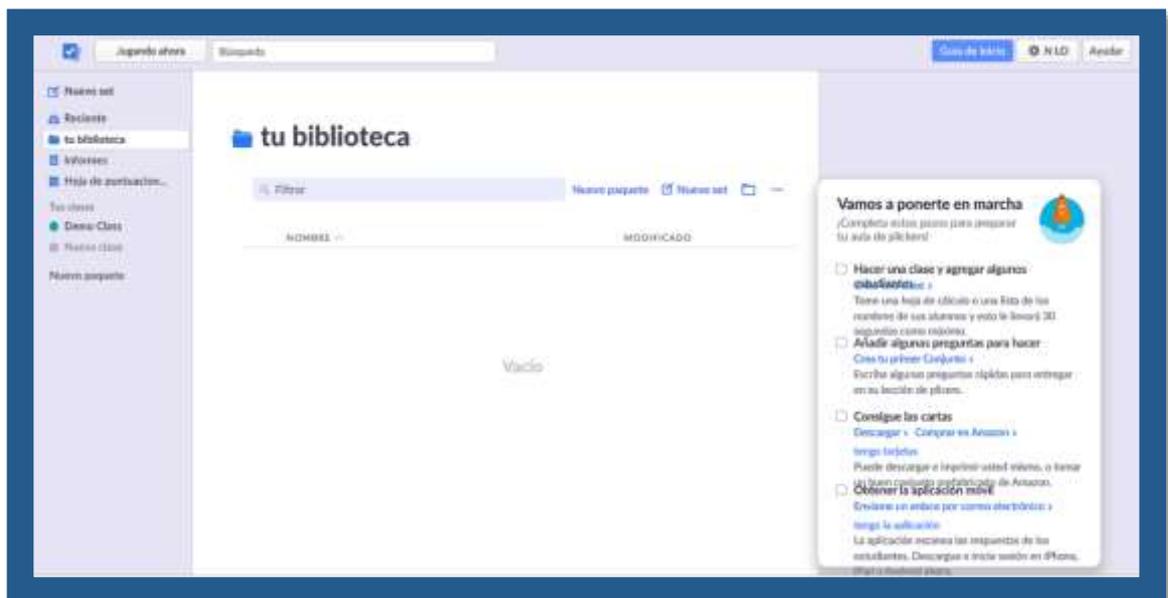
Mediante uno de los modelos de tarjetas como los que se muestra en la figura anterior, siendo veinte en total; permite que los estudiantes la usen impresa en papel y se haya asociada a un código especial que es generado por el propio programa, de acuerdo a como vayan contestando si la opción es A, B, C o D; deberán girarlo de una manera u otra de forma diferente a los demás, si lo hicieron levanta la tarjeta con el código con la respuesta que dice que es la correcta.

Luego el docente, enfoca su teléfono con la aplicación Plickers que esta ya instalada en los estudiantes y en unos pocos segundos y el sistema de realidad aumentada lo reconoce a lo que han decidido, y envía la información en tiempo real hacia una gráfica que se le observa en el ordenador dentro de clase y que debe estar despegando la información en pantalla donde se observa quien dijo bien y quien fallo, motivando a los estudiantes ante este juego interactivo. Cabe indicar que los estudiantes no pueden saber que están constanding los demás mirándolos, ya que como es una evaluación no saben cuál es la respuesta correcta y porque no aparece en la tarjeta que está impresa grande.

Pantalla de inscripción y registro en Plickers



Creación de una evaluación en Plickers



Creación de un nombre a la evaluación en Plickers

Clases nuevas

Sugerimos nombrar a su clase algo no demasiado largo, como "Química AP" o "Biología del Período 2".

[Importar desde Google Classroom...](#)

<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Ingrese el nombre de la clase"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Ingrese el nombre de la clase"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Ingrese el nombre de la clase"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Ingrese el nombre de la clase"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Ingrese el nombre de la clase"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Ingrese el nombre de la clase"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Ingrese el nombre de la clase"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Ingrese el nombre de la clase"/>

[Crear clase](#)

Añadir la lista de estudiantes a la evaluación en Plickers

Añadir Estudiantes a Software de Aplicación

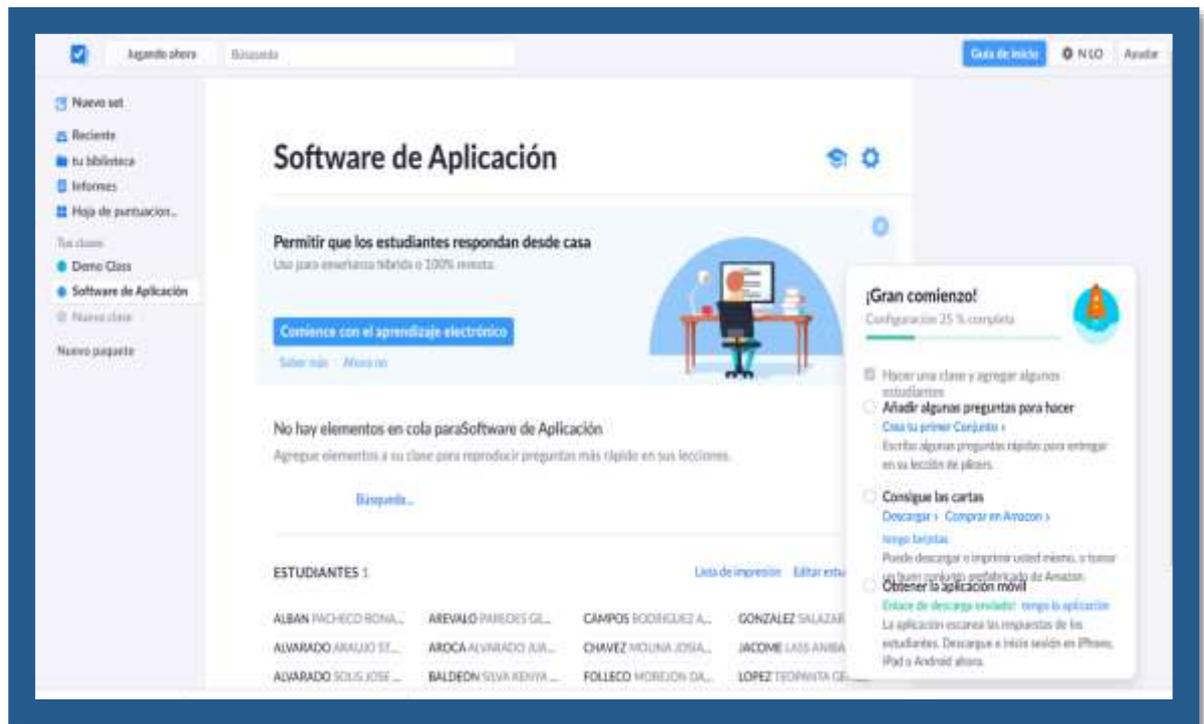
[Cancelar](#)

[cómo se ingresó](#) [Ordenar por nombre](#) [Ordenar por apellido](#)

1 ALBAN PACHECO RONA...	8 BALDEON SILVA KENYA KA...	15 GARCIA CASTRO SANTIA...
2 ALVARADO ARAUJO STEVE...	9 BRAVO ALMEIDA ANALL...	16 GONZALEZ SALAZAR ALBER...
3 ALVARADO SOLIS JOSE LUIS	10 CALLE GUEVARA DAN...	17 JACOME LASS ANIBAL RA...
4 AREVALO MORA MARIAN...	11 CAMPOS RODRIGUEZ ALB...	18 LOPEZ TEOPANTA GEN...
5 AREVALO OCHOA ALISSO...	12 CHAVEZ MOLINA JOSIAN...	19 LUZURIAGA ANGULO VICTO...
6 AREVALO PAREDES GEOR...	13 FOLLECO MOREJON DAN...	20 MARTINEZ SOLIS LILIBETH ...
7 AROCA ALVARADO JUA...	14 GARCES PEREZ CARLOS...	

[atrás](#) [Hecho](#)

Evaluación lista para ser usada por los estudiantes en Plickers



Cabe indicar que luego de haber creado la evaluación para los estudiantes, y grabado en la biblioteca con un nombre específico se puede enlazar las actividades donde se trabaje con las tarjetas escogiendo el modo híbrido y proyectar la clase mostrando las respuestas, es una herramienta de gran ayuda dentro de clase o virtual a distancia.



Bibliografía

- Acevedo Mena, K., & Romero Espinoza, S. (14 de Noviembre de 2019). La educación en la sociedad del conocimiento. (Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Ed.) *Torreon Universitario*, 8(22), 1-20. Retrieved 5 de 11 de 2022, from <https://camjol.info/index.php/torreon/article/download/9032/10562?inline=1>
- Berbel, A., & Mihaelena, E. (2015). *Manual de PREZI*. ESID.
- bookcreator. (5 de enero de 2023). <https://bookcreator.com/>
- Cala, R., Diaz, L., Espi, N., & Tituaña, J. (2018). El impacto del uso de pizarras digitales interactivas (PDI) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Un caso de estudio en la Universidad de Otavalo. *Scielo*, 29(5), 67-70.
- Canva. (6 de enero de 2023). <https://www.canva.com/>
- Codesal, Patiño, M. B. (2021). *Book Creator, descubre tus superpoderes*. Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial. Madrid - España: MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL.
- Edpuzzle. (5 de enero de 2023). <https://edpuzzle.com/>
- FLN, Flipped Learning Network. (2014). " *The four pillars of FLIP*". http://www.flippedlearning.org/cms/lib07/VA01923112/Centricity/Domain/46/FLIP_handout_FNL_Web.pdf
- Genially. (5 de enero de 2023). *Genially*. <https://genial.ly/es/>
- Giler-Loor, D. J., Zambrano-Mendoza, G. K., Velasquez-Zaldarriaga, A. M., & Vera-Moreira, M. T. (2020). Padlet como herramienta interactiva para estimular las estructuras mentales en el fortalecimiento del. *Dialnet*, 6(3), 1322-1351. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1376>
- Kahoot. (6 de enero de 2023). <https://kahoot.it/>
- López Regalado, O. (1981). *Medios y Materiales educativos*. Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo, Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación. <https://docs.zohopublic.com/writer/published/b0tmj0e7e83bd1d47474384b3800509678c77?mode=embed>
- Powtoon: <https://hipertextual.com/2013/10/videos-animados-con-powtoon>
- Mentimeter. (6 de enero de 2023). <https://www.mentimeter.com/>
- Padlet. (5 de enero de 2023). <https://es.padlet.com/>
- Piktochart. (5 de enero de 2023). <https://piktochart.com/>

plickers. (7 de enero de 2023). <https://get.plickers.com/>

Powtoon. (5 de enero de 2023). <https://www.powtoon.com/>

Prezi. (4 de enero de 2023). <https://prezi.com/s>

quizlet. (6 de enero de 2023). <https://quizlet.com/es>

Slidesgo. (3 de enero de 2023). <https://slidesgo.com/es/>

Tutillo-Piña, J. M., García-Herrera, D. G., Castro-Zalazar, A. Z., & Erazo-Alvarez, J. C. (15 de noviembre de 2020). Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 250-268. <file:///C:/Users/Cristina%20Lass/Downloads/Dialnet-GeniallyComoHerramientaInteractivaParaElAprendizaj-7696074.pdf>

UNIR. (2020). La metodología TPACK: en qué consiste este modelo y cuáles son sus ventajas. *UNIR*.

Wevideo. (4 de enero de 2023). <https://www.wevideo.com>





Ginger Navarrete Mendieta. Master en Tecnología Educativa del Tecnológico de Monterrey y Master en Administración de Empresas de la Universidad Europea de Madrid, Economista de la Escuela Politécnica del Litoral. Actualmente es Docente Universitaria de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil (Ecuador) y Coordinadora de la Gestión de Docencia e Investigación del Hospital General Monte Sinaí, se encuentra realizando la culminación de la tesis doctoral en Ciencias de la Educación y en espera de sustentación de la tesis de la Maestría de Comunicación Digital en la Universidad Nacional del Rosario en Argentina. Ha publicado libros y artículos sobre las TIC en la educación. Su último libro se titula: Manual de Metodología. Cómo realizar proyectos de Investigación (2018).

Byron Francisco Navarrete Mendieta. Magíster en Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Ecotec,, Licenciado en Ciencias de la Educación especialización informática Universidad de Guayaquil, Tecnólogo Pedagógico en Informatica Universidad de guayaquil, Actualmente es Docente de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil (Ecuador), Ha publicado artículos sobre las TIC en la educación



Ángel Luis Moreno Briones. Especialista en Cirugía General y Laparoscópica. Máster en Emergencias Médicas título otorgado por la Universidad de Guayaquil. Se encuentra realizando la culminación de su tesis doctoral en Ciencias de la Educación, Universidad Cesar Vallejo, Perú. Docente de Cirugía Universidad Católica Santiago de Guayaquil, Líder del Centro Quirúrgico del Hospital general Guasmo Sur. Cirujano del Staff del Hospital Clínica Alcívar y Clínica SurHospital. Director de CIDIME (Cirugía Digestiva Metabólica). Pro-secretario de la Sociedad Ecuatoriana de Cirugía capítulo Guayas

María Elena Vera Gordillo. Doctora en Medicina y Cirugía. Especialista en Dermatología. Máster en VIH Universidad del Rey Juan Carlos. Secretaria de la Sociedad Ecuatoriana de Dermatología. Miembro del Colegio Ibero-latinoamericano de Dermatología. Docente de la Cátedra de Dermatología de la Universidad de Guayaquil. Miembro del Staff de especialistas del Hospital Clínica San Francisco y Clínica SurHospital. Miembro del Equipo de CIDIME (Cirugía Digestiva Metabólica). Se encuentra realizando la culminación de su tesis doctoral en Ciencias de la Educación, Universidad de Rosario-Argentina. Autora de libros de Dermatología y de artículos científicos de la especialidad y de Educación.



ISBN: 978-9942-7121-2-7

