



Uso de entornos virtuales de aprendizaje en educación a distancia

Autor(a): Samuel Alvarado Pedro
Esc. Sec. Of. No. 0703 “Sor Juana Inés de la Cruz” 15EES1048R
Xonacatlán, México
24 de noviembre de 2022



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	3
ESTRUCTURA DEL MATERIAL EDUCATIVO	4
CARTA DESCRIPTIVA (MATERIALES)	5
1. Timetoast.....	6
2. EducaPlay	9
3. Mindomo	12
4. Kahoot	15
5. Formularios de Google	18
ANÁLISIS DE LOS MATERIALES EDUCATIVOS	21
LISTA DE VERIFICACIÓN / EVALUACIÓN	23
CONCLUSIONES	24
BIBLIOGRAFÍA	25

INTRODUCCIÓN

En la actualidad con el desarrollo y el uso masivo de las tecnologías de la información y comunicación por usuarios de todos los sectores, en nuestro caso, en educación existe infinidad de opciones digitales (entornos virtuales de aprendizaje) para poder desarrollar y crear propuestas de materiales educativos que podamos utilizar dentro y fuera de las aulas con nuestro alumnado.

Guerrero (2009) menciona que nuestra labor docente implica el uso y conocimiento de materiales didácticos que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje, en tanto, los materiales didácticos en línea pueden reforzar las actividades y al hacerse en entornos multimedia llaman la atención más fácilmente.

En este sentido, el presente trabajo es una recopilación y ejemplificación de algunos materiales para el trabajo en educación secundaria a distancia, los mismo se diseñaron en aplicaciones educativas enfocadas en los temas de la Asignatura de Formación Cívica y Ética de secundaria y dan muestra de las oportunidades que estas aplicaciones brindan a los docentes en tiempos de pandemia.



Material Educativo. Fuente:

<https://www.facebook.com/materialeducativomx/>

DESARROLLO

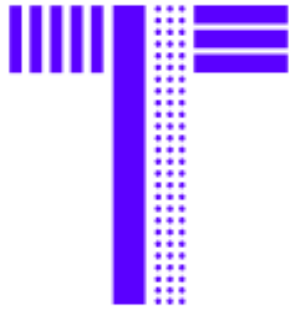
ESTRUCTURA DEL MATERIAL EDUCATIVO (ejemplo)

TEMA	El valor de los demás.
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	La secundaria "Sor Juana Inés de la Cruz" vive una especie de apatía cívica e individualismo, concebida por Irizar (2006) como "la ausencia de la ciudadanía en la arena social y pública", es decir la asignatura no genera un impacto más allá del resultado (calificación) que representan en sus estudios, dejando a un lado el espíritu de la asignatura, la reflexión de lo social.
OBJETIVO	Lograr una integración estudiantil en el aula mediante la implementación de materiales educativos digitales de temas de Civismo que permitan al alumno reconocerse como parte de un colectivo, durante el ciclo escolar 2020-2021.
POBLACIÓN	Alumnos de la escuela secundaria "Sor Juana Inés de la Cruz" del municipio de Xonacatlán en el Estado de México.
MODALIDAD	Educación a distancia (modalidad online)
MATERIALES	Para la implementación del material educativo a diseñar se requiere equipo de cómputo (laptop, pc, Tablet o celular), acceso a internet, cámara fotográfica, libreta o procesador de texto (para describir la experiencia y/o evidencia del trabajo).

CARTA DESCRIPTIVA (MATERIALES)

NO.	TEMA	OBJETIVO ESPECÍFICO (Aprendizajes esperados)	ACTIVIDAD PLANTEADA	LINK AL RECURSO TECNOLÓGICO
1	Derechos Humanos	Comprender la importancia de los Derechos Humanos mediante su evolución a través del tiempo.	Línea de tiempo con TimeToast	https://www.timetoast.com/timelines/2317197
2	Valores en la adolescencia	Identificar el significado de los valores y su relación con el bien común dentro de la comunidad.	Crucigrama en EducaPlay	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5898739-introduccion-a-los-valores.html
3	Normas	Reconoce los beneficios de vivir en una sociedad regida por normas y reglas de toda índole.	Mapa conceptual en Mindomo	https://www.mindomo.com/mindmap/8793a9601fbe442ab8027943c676ff7f
4	Participación Ciudadana.	Reconoce su responsabilidad para participar en asuntos de la colectividad.	Quiz en Kahoot Creator.	https://create.kahoot.it/share/participacion-ciudadana/2661ac7b-abbb-4452-9a13-277b813d9ca9
5	Democracia Escolar	Asume principios y emplea procedimientos democráticos en la toma de decisiones.	Encuesta Formulario de Google	https://forms.gle/dJqp9iFwWQ3KxGkH8

1. TimeToast



**Make a timeline.
Tell a story.**

TimeToast. Fuente:

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

¿ Qué es TimeToast?

Esta herramienta permite crear líneas de tiempo interactivas en línea, ya que puedes ampliar tanto los eventos como los intervalos de tiempo de los sucesos. Una vez que has concluido la línea del tiempo es posible generar una URL y un código de embebido, a fin de compartirla o publicarla en una página web personal o institucional (UDEMex, 2020).

El plan gratuito permite la creación de líneas de tiempo ilimitadas siempre y cuando estas sean con el perfil público, es decir que todos tengan acceso a la misma. Considerando que la educación y las instituciones que la imparten deben ser abiertos al público, es una herramienta totalmente recomendable.

Veamos un ejemplo con el tema Derechos Humanos.

Sesión 1. FICHA DE TRABAJO.

NO.	TEMA	OBJETIVO ESPECÍFICO	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RECURSOS TECNOLÓGICOS NECESARIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE
1	Derechos Humanos	Comprender la importancia de los Derechos Humanos mediante su evolución a través del tiempo.	<p>Inicio - Realice en plenaria una lluvia de ideas sobre el origen de los derechos humanos.</p> <p>- Invite a los alumnos a que reflexionen ¿Qué derechos humanos tengo? ¿Cómo conseguí esos derechos? ¿qué sucedió para tener esos derechos?</p> <p>Desarrollo: - Visualicen en grupo el material en línea ingresando en el siguiente enlace: https://www.timetoast.com/timelines/2317197</p> <p>- Explique a los alumnos que los DDHH son producto de luchas sociales que se han originado a lo largo del tiempo, siempre en busca de una mejor sociedad. (utilice los acontecimientos de la línea del tiempo para reforzar la importancia de los mismos)</p> <p>Cierre: - Rescate cuales son los Derechos Humanos que se han procurado más a lo largo de la historia.</p> <p>- Solicite que los alumnos realicen un cuadro con los DDHH que se identificaron en la línea de tiempo y que reflexionen sobre aquellos que consideran no están garantizados en nuestro país.</p> <p>- Solicite que cada quien proponga soluciones que ayuden a garantizar los DD.HH. en México.</p>	<p>Elaboración:</p> <p>Línea del tiempo. Timetoast</p> <p>Uso:</p> <p>- Portátil o dispositivo móvil. - Internet. - Procesador de texto</p>	20 – 30 minutos	<p>Evaluación formativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Portafolio ▪ Puntos de referencia. ▪ Registro anecdótico.

LINK DE ACCESO

The screenshot displays a web interface for a public timeline. At the top, there is a navigation bar with links for 'Public timelines', 'Search', 'Dashboard', and 'Sign out'. Below this, a banner for 'Unique art prints, made by you' is visible. The main content area features a timeline titled 'Derechos Humanos MTDE_WAAPyC' created by Samuel Alvarado. The timeline itself is a horizontal axis with a blue bar, showing various historical events. Key events include: 539 BCE (Cilindro de Ciro), Jun 15, 1215 (La Gran Carta), 1864 (Primera Convención de Ginebra), Dec 10, 1948 (Declaración Universal de los Derechos Humanos), Mar 23, 1973 (Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales), Dec 18, 1979 (Convención sobre la Eliminación de todas las Formas de Discriminación Racial), Nov 20, 1989 (Convención sobre los Derechos del Niño), and Apr 3, 2008 (Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad). The interface includes a 'Menu' button, an 'Add tags +' button, and a toggle for 'Timeline' (currently selected) and 'List'.

Capturas de Pantalla Fuente:

<https://www.timetoast.com>

<https://www.timetoast.com/timelines/2317197>

2. EducaPlay

Crea
actividades



Juega &
aprende



EducaPlay. Fuente: es.educaplay.com

¿ Qué es EducaPlay?

Educaplay es un plataforma digital diseñada para crear actividades educativas gratuitas multimedia en un entorno de juegos didácticos como por ejemplo: crucigramas, sopa de letras, presentaciones, asociación de palabras, entre otras.

Es un recurso digital muy concurrido por docentes y estudiante debido al sin fin de posibilidades que permiten crear sus herramientas además de que tiene planes gratuitos y de paga que se adaptan a las necesidades de cada educador. En esta ocasión recurrimos a una cuenta gratuita para la elaboración de un material educativo (crucigrama) que nos permita Identificar el significado de los valores y su relación con el bien común dentro de la comunidad de los alumnos

Veamos un ejemplo con el tema Valores en la Adolescencia.

Sesión 2. FICHA DE TRABAJO.

N O.	TEMA	OBJETIVO ESPECÍFICO	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RECURSOS TECNOLÓGICOS NECESARIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE
2	Valores en la adolescencia	Identificar el significado de los valores y su relación con el bien común dentro de la comunidad.	<p>Inicio: - Comienzo preguntando al grupo ¿Qué pienso cuando escucho la palabra valores? ¿Qué valores tengo? ¿Dónde los aprendí?</p> <p>- Explica a los alumnos el concepto de valor y haz referencia a que los valores suelen aprender junto con la educación que se nos brinda en casa mediante acciones que consideramos buenas o malas.</p> <p>Desarrollo: Visualicen de manera personal el siguiente material en línea: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5898739-introduccion-a-los-valores.html y solicite al alumno que conteste la actividad. Al final el docente puede rescatar las estadísticas del juego para en aquellos valores que no se han logrado identificar.</p> <p>Cierre: Conteste las siguiente preguntas en un cuaderno de nota o procesador de texto. ¿Por qué es importante practicar valores? ¿Qué valores aun no practicas?</p> <p>Para reforzar su compromiso con la practica de valores elabore un cuadro de valores, desde el que menos prácticas hasta el que más prácticas y establezcan metas para su aprendizaje y realización</p>	<p>Elaboración:</p> <p>Juego (Crucigrama)</p> <p>Educaplay</p> <p>Uso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Portátil o dispositivo móvil. - Internet. - Procesador de texto 	20 – 30 minutos	<p>Evaluación formativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Portafolio ▪ Puntos de referencia. ▪ Registro anecdótico.

LINK DE ACCESO



**Valores en la adolescencia.
MTDE_WAAPyC**

Las y los estudiantes comprenderán el significado de los valores más comunes que practican las personas en la cotidianidad a través del uso de recursos digitales que refuerzan significados y ejemplos de esta práctica entre los adolescentes.

10:00
TIEMPO MÁXIMO


Comenzar

Autor: Sam. A

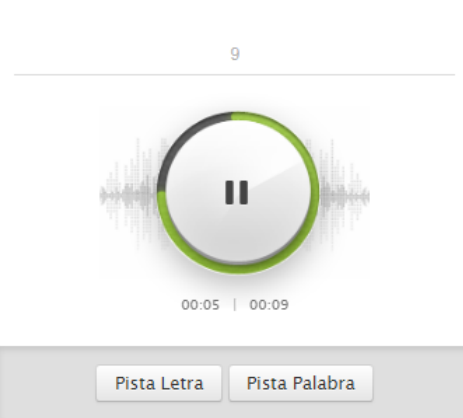
ciencia. MTDE_WAAPyC

96
PUNTOS

09:44
TIEMPO RESTANTE



9



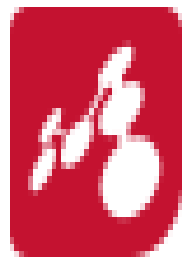
00:05 | 00:09

Pista Letra Pista Palabra

Capturas de Pantalla Fuente: es.educaplay.com

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5898739-introduccion_a_los_valores.html

3. Mindomo



Mindomo
Student Free

Mindomo. Fuente: mindomo.com

¿ Qué es Mindomo?

Mindomo fue lanzado en 2007, se basó originalmente en el lenguaje de programación ActionScript, usando el software Flash, para luego cambiar al lenguaje HTML5. Es una aplicación que permite crear, de manera colaborativa, mapas mentales y conceptuales, así como fichas de estudio, apuntes y test, por lo que docentes y estudiantes pueden editar el mismo mapa en tiempo real. (UDEMEX, 2020).

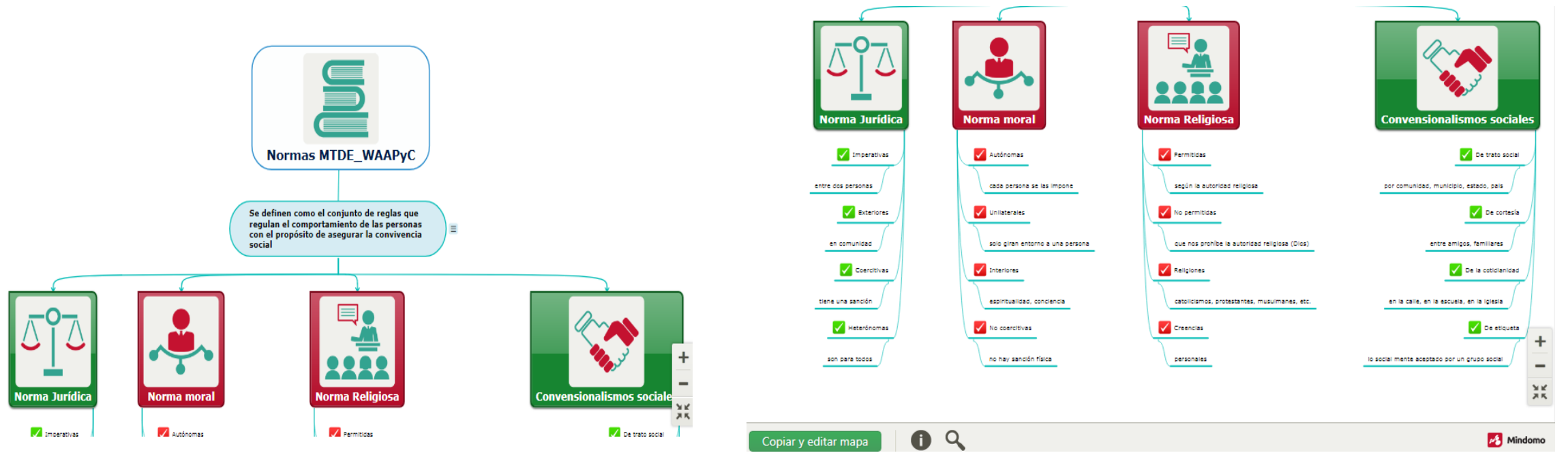
Es una herramienta que permite la interacción con el usuario final (alumno) mediante recursos multimedia que se pueden agregar al mapa de nuestra elección, sin embargo estos recursos requieren comprar un plan premium o en su defecto utilizar la versión básica y crear mapas sólidos que sirven de referencia al momento de hacer una presentación en clase.

Veamos un ejemplo con el tema Normas.

Sesión 3. FICHA DE TRABAJO.

N O.	TEMA	OBJETIVO ESPECÍFICO	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RECURSOS TECNOLÓGICOS NECESARIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE
3	Normas.	<p>Reconoce los beneficios de vivir en una sociedad regida por normas y reglas de toda índole. Conde, S. (2018).</p>	<p>Inicio: En grupo, reflexionen sobre el origen familiar de la enseñanza de las normas ¿Cómo aprendí a respetar las normas? ¿con qué finalidad se crean las normas?</p> <p>Explica a los alumnos que hay diferentes tipos de normas; las cuales deben conocer e identificar con la finalidad de tomar conciencia de sus aportaciones a la convivencia entre personas, grupos e instituciones.</p> <p>Desarrollo: Revisa el contenido del mapa conceptual: https://www.mindomo.com/mindmap/8793a9601fbe442ab8027943c676ff7f</p> <p>Una vez revisado el documento, conteste las siguientes preguntas. ¿Qué tipo de normas son más importantes? ¿Cuáles aplican a todo mundo? ¿Qué podemos hacer para cambiarlas?</p> <p>Cierre: Considerando el esquema elabora un listado de las normas que existen en casa, escuela, en la comunidad. Puedes invitar a los alumnos a ilustrar las normas vistas para reforzar el aprendizajes.</p>	<p>Elaboración: Mapa conceptual</p> <p>Mindomo</p> <p>Uso: - Portátil o dispositivo móvil. - Internet. - Procesador de texto</p>	20 – 30 minutos	<p>Evaluación formativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Portafolio ▪ Puntos de referencia. ▪ Registro anecdótico.

LINK DE ACCESO



Capturas de Pantalla Fuente: mindomo.com

<https://www.mindomo.com/mindmap/8793a9601f8e442ab8027943c676ff7f>

4. Kahoot! Creator.



Kahoot. Fuente: educapeques.com

¿ Qué es Kahoot Creator?

Kahoot! Academy es una comunidad global de educadores y una plataforma de conocimiento, enfocada en contenido verificado. Es un lugar donde los educadores y los editores pueden compartir su material de aprendizaje con otros y unirse a las comunidades en función de las materias que enseñan, su plan de estudios e intereses. (Kahoot, 2020)

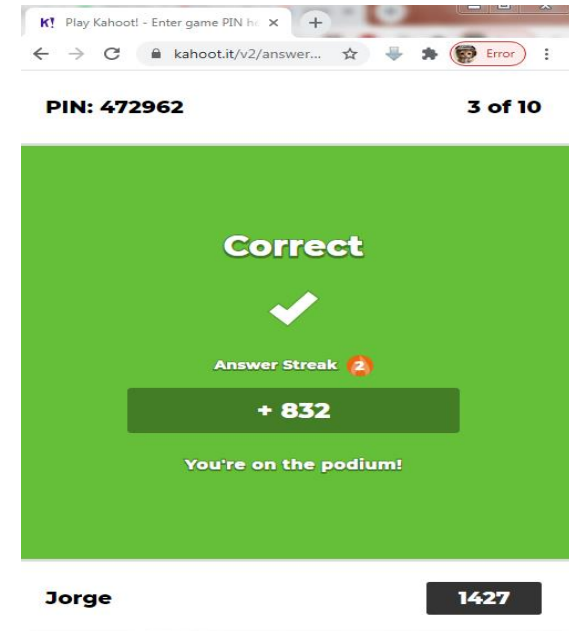
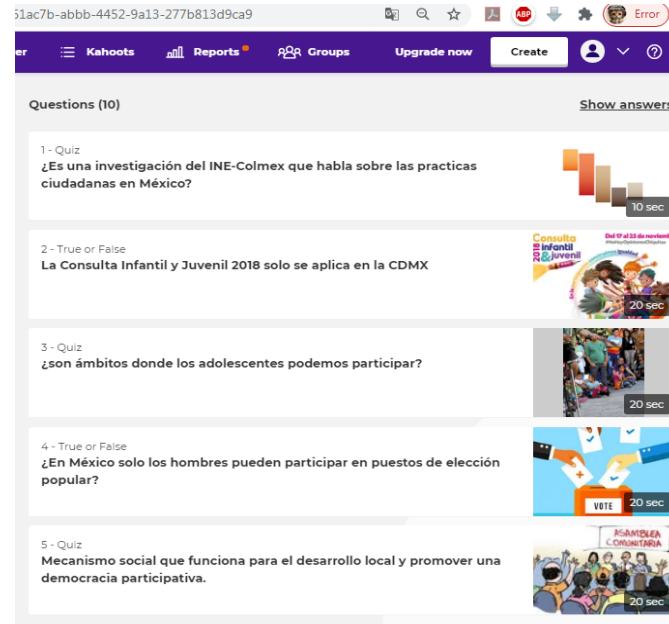
Esta herramienta nos permite presentar contenido a los alumnos mediante ejemplos de gamificación (juegos interactivos) que se pueden dejar como actividad extra-clase o utilizar como recursos de evaluación sobre la misma clase, solo se requiere un par de dispositivos móviles como tabletas, celular o equipo de computo y de preferencia un proyector.

Veamos un ejemplo con el tema Participación Ciudadana.

Sesión 4. FICHA DE TRABAJO.

N O.	TEMA	OBJETIVO ESPECÍFICO	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RECURSOS TECNOLÓGICOS NECESARIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE
3	Participación Ciudadana.	Reconoce su responsabilidad para participar en asuntos de la colectividad.	<p>Inicio: Comenta a los alumnos la importancia de la participación ciudadana en tiempos donde el país enfrenta problemas sociales como baja transparencia, rendición de cuentas, corrupción, etc.</p> <p>Indica a los alumnos que se realizara una actividad que requiere de reflexión sobre la realidad del país por lo que se sigue leer detenidamente el resumen ejecutivo del Informe país sobre la calidad de la democracia en México..</p> <p>Desarrollo: Una vez revisado el documento, conteste en pares el siguiente quiz: https://create.kahoot.it/share/participacion-ciudadana/2661ac7b-abbb-4452-9a13-277b813d9ca9</p> <p>Cierre: Revisa directamente las estadísticas de los participantes y elabora un mapa mental sobre la importancia de la participación ciudadana.</p> <p>Conteste en plenaria ¿Qué significa participar? Reflexionen sobre la participación que realizas en tu comunidad y los beneficios de hacerlo.</p>	<p>Elaboración:</p> <p>Juego (Quiz) Kahoot</p> <p>Uso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Portátil o dispositivo móvil. - Internet. - Procesador de texto 	20 – 30 minutos	<p>Evaluación formativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Portafolio ▪ Puntos de referencia. ▪ Registro anecdótico.

LINK DE ACCESO



Capturas de Pantalla Fuente: kahoot.com

<https://create.kahoot.it/share/participacion-ciudadana/2661ac7b-abbb-4452-9a13-277b813d9ca9>

5. Formulario de Google.



Formularios. Fuente: gsuite.google.com.mx

¿ Qué es Formulario de Google?

Es una aplicación de la suite informática de Google (G. Suite) que sirve para diseñar y elaborar encuestas y formularios fáciles de crear para todo el mundo. Con formulario de Google se pueden crear formularios personalizados para encuestas y cuestionarios de forma gratuita. Además de que las respuestas se puede, posteriormente reunir todo en una hoja de cálculo y analizar los datos directamente en Hojas de cálculo de Google (Google, 2020).

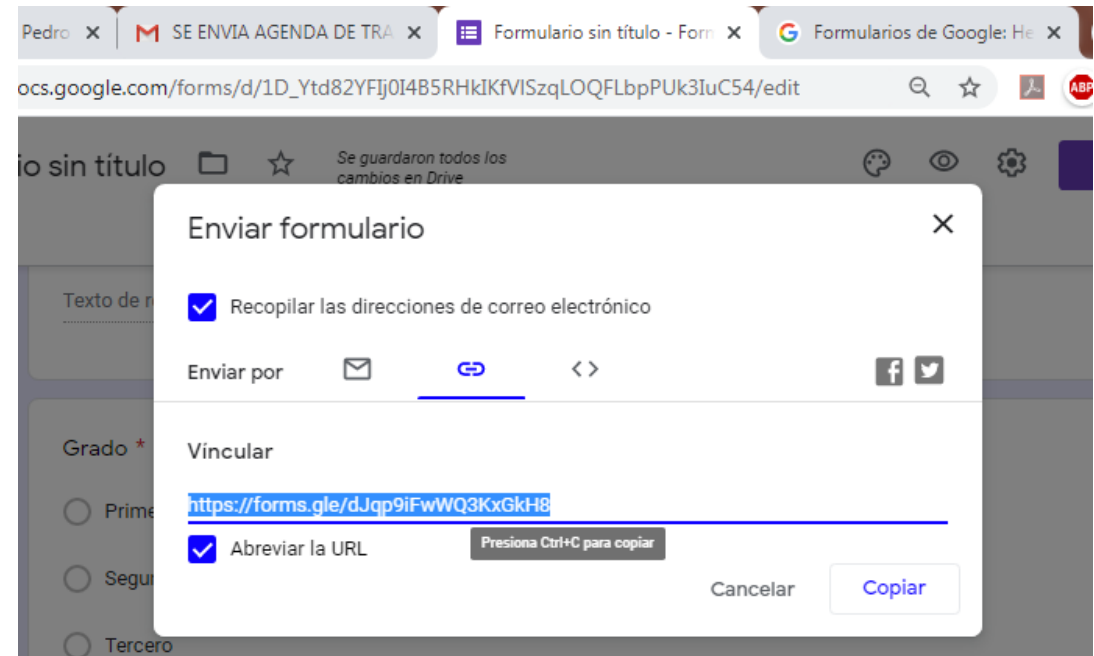
En el ámbito educativo nos permite hacer intervenciones al momento de tener que consultar la opinión de alumnos, en los momentos de evaluación (diagnóstica, sumativa y final). Por la facilidad de uso, ahorro en costos y análisis de datos, resulta una aplicación indispensable dentro del aula.

Veamos un ejemplo con el tema Democracia Escolar.

Sesión 5. FICHA DE TRABAJO.

NO.	TEMA	OBJETIVO ESPECÍFICO	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RECURSOS TECNOLÓGICOS NECESARIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE
5	Democracia Escolar.	Asume principios y emplea procedimientos democráticos en a toma de decisiones.	<p>Inicio: Previo a la actividad de retroalimentación o reforzamiento, el alumno debe Ingresar al siguiente link y contestar el formulario: https://forms.gle/dJqp9iFwWQ3KxGkH8</p> <p>Identifica dentro de la plataforma la presentación automática de respuesta, la traficación por pregunta, grupal e imprime la presentación grafica para identificar los temas a reforzar.</p> <p>Desarrollo: Después de contestar, revisa el apartado de Resultados y elabora en grupo un análisis de la calidad de Democracia que existe en toma de decisiones dentro de la escuela.</p> <p>Muestra a los alumnos los resultados de su participación e identifica áreas a reforzar y áreas de mejora.</p> <p>Cierre: Reflexiona sobre la importancia de la democracia en el ámbito escolar. ¿de que manera se deben tomar las decisiones que afectan la comunidad escolar?</p>	<p>Elaboración:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formulario de Google <p>Uso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Portátil o dispositivo móvil. - Internet. - Procesador de texto 	20 – 30 minutos	<p>Evaluación sumativa.</p> <p>Formulario / Cuestionario</p>

LINK DE ACCESO



Capturas de Pantalla Fuente: gsuite.google.com.mx

<https://forms.gle/dJqp9iFwWQ3KxGkH8>

ANÁLISIS DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS: en cada actividad diseñada sobre un entorno virtual de aprendizaje utiliza la siguiente tabla de evaluación para identificar si cumplen con su propósito académico.

CRITERIO	PREGUNTA	RESPUESTA
1. Participación	¿La usarán con frecuencia los estudiantes?	<i>Si, se pueden crear preguntas muy concretas para exámenes diagnósticos, evaluaciones parciales.</i>
	¿Permite aprender de otra forma?, ¿qué cosas pueden hacer los estudiantes que antes no podían?	<i>El estudiante se motiva con la integración de elementos audiovisuales, además de que se puede usar en el salón (entre pares, por equipos, evaluación completa del salón) .</i>
2. Adecuación al nivel de desarrollo	¿Es apropiada la interfaz para este grupo de edad?	<i>Si, el contenido y elemento audiovisual lo selecciona el autor (docente).</i>
	¿Se adecua al contenido al nivel académico?	<i>El docente es quien aporta el contenido, el que sea de su elección o necesaria según su plan y programa de estudio.</i>
	¿Resulta atractivo el diseño para este grupo?	<i>El diseño es muy atractivo y muy intuitivo.</i>

CRITERIO	PREGUNTA	RESPUESTA
3 Diseño	¿La app ayuda a transmitir bien el contenido?	<i>Si, además de que permite establecer tiempos de respuesta de 5 segundos, 1 minuto o mas, según el grado de dificultad.</i>
	¿Se ajusta a tus objetivos de aprendizaje?	<i>Si, se utiliza la gamificación para llevar acabo evaluaciones que son parte del proceso de enseñanza – aprendizaje.</i>
4. Motivación	¿Cómo les ayuda a aprender?	<i>Depende el recursos utilizar (ejemplo: colocas un video, lo ven, reflexionan sobre el mismo y contestan una pregunta).</i>
	¿Incluye actividades lúdicas?	<i>Son totalmente lúdicas.</i>
	¿La motivación será mayor que la posible distracción?	<i>Totalmente de acuerdo, se proyecta en clase y el control lo tiene el docente desde el celular o Tablet.</i>
5 Accesibilidad	¿Incluye varios modos para usuarios con distintos niveles de habilidad?	<i>Si, aunque las funciones avanzadas requieren de un previo pago (5 dólares por mes).</i>
	¿Es compatible con distintos modelos de aprendizaje?	<i>Si, incluye todo tiempo de multimedia (texto, audio, video)</i>

LISTA DE VERIFICACIÓN / EVALUACIÓN

Parte importante de la creación y desarrollo de materiales educativos digitales es la evaluación de estos, la evaluación es una etapa que debe realizarse después de la implementación de los mismo con el usuario final. Lo que se pretende es tener unas referencias claras que nos sirvan para determinar si este medio u otro son los más adecuados para los fines que de su uso tengo programados, Guerrero (2019).

ASPECTOS	VALORES		
	INADECUADO	SATISFACTORIO	EXCELENTE
El contenido del material es.	()	()	()
La presentación del material es.	()	()	()
La facilidad de uso del material es.	()	()	()
La visualización del material en tu dispositivo es.	()	()	()
La calidad del audio dentro del material es.	()	()	()
La calidad de imágenes dentro del material es.	()	()	()
La complejidad del material resulta.	()	()	()
La interacción del usuario con la plataforma es.	()	()	()
El acceso a los materiales es.	()	()	()
La funcionalidad del material es.	()	()	()
La experiencia de uso del material es.	()	()	()

CONCLUSIONES

El desarrollo de materiales educativos digitales nos permite presentar dinámicas más atractivas dentro del aula que van acorde al ambiente tecnológico en que la mayoría de los estudiantes viven actualmente.

La forma de enseñanza que ofrecemos como docentes a los alumnos debe ir combinada con actividades y materiales que ellos utilizan diariamente, tal es el caso de los dispositivos móviles y la computadora, de igual forma el internet y las redes sociales. Siguiendo el ritmo que ellos tiene lograremos llamar su atención y ofrecer de forma no invasiva y mas bien natural la oportunidad de aprender.

Considerando la forma en la cual los alumnos invierten su tiempo, los materiales desarrollados puede ser más significativo siendo digitales que un tradicional dictado de los mismos contenidos, quizás lo sea porque el alumno de hoy es más dinámico, imperativo y con extenso gusto por el uso de dispositivos móviles.



BIBLIOGRAFÍA

- Conde, S. (2018). Formación Cívica y Ética 1. México: Santillana, Consultado el 01 de abril de 2020, disponible en: <https://secundaria.conaliteg.gob.mx/content/restricted/libros/carrusel.jsf?idLibro=355#page/2>
- Echeverría, C. (2016). Las apps. Consultado el 30 de julio de 2020, disponible en: <https://www.slideshare.net/CarlosEcheverria6/las-apps-56615573?smtNoRedir=1>
- Educaplay (2019) Cómo generar un crucigrama en educaplay. Consultado el 01 de abril de 2020, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Vno4WWYH5PE>
- Guerrero A (2009) Los materiales didácticos en el aula. Revista digital para profesionales de la enseñanza. No. 5. Consultado el 27 de mayo de 2020, disponible en: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6415.pdf>
- Google (2020) G Suite. Consultado el 25 de julio de 2020, disponible en: https://gsuite.google.com.mx/intl/es-419_mx/products/forms/
- Kahoot (2020) Kahoot Academy. Consultado el 30 de julio de 2020, disponible en: <https://kahoot.com/blog/2020/06/17/announcing-kahoot-academy/>
- UDEMEX (2020) Midmodo. Consultado el 6 de agosto de 2020, disponible en: https://aulas.udemex.edu.mx/pluginfile.php/53412/mod_resource/content/3/contac/index.html
- UDEMEX (2020) Timetoast. Consultado el 6 de agosto de 2020, disponible en: https://aulas.udemex.edu.mx/pluginfile.php/53412/mod_resource/content/3/contac/index.html