

Nombre: _____

Fecha: _____



Tecnología Educativa

1. Une con flechas los conceptos de tecnología con sus conceptos correctos.

Aprendizaje
virtual

Uso de elementos de juego para motivar el aprendizaje

Gamificación

Materiales educativos en formato digital

Recursos
digitales

Combinación de clases presenciales y en línea

Educación
híbrida

Proceso de enseñanza y aprendizaje a través de internet

Aula invertida

Modelo donde el estudiante revisa contenidos en casa y practica en clase

Competencias
digitales

Habilidades para usar la tecnología de manera crítica y responsable

2. Completa las oraciones de manera correcta según los conceptos de tecnología.

La ----- permite gestionar cursos, asignar tareas y registrar calificaciones de los estudiantes.

La ----- facilita la comunicación en tiempo real entre docentes y estudiantes a través de internet.

La ----- se utiliza para presentar contenidos multimedia e interactivos dentro del aula.

Los ----- permiten evaluar el aprendizaje de manera automática y rápida.

Los ----- fomentan la participación, el debate y el trabajo colaborativo en entornos virtuales.

Las ----- refuerzan el aprendizaje mediante actividades didácticas y dinámicas.

Conceptos

1. Plataforma LMS
2. Videoconferencia
3. Pizarra digital interactiva
4. Cuestionarios en línea
5. Foros virtuales
6. Aplicaciones educativas