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

LIVEWORKSHEETS