

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