

Universidad San Carlos De Guatemala

Jornada Vespertina

Curso Evaluación I

Catedrática: Licda. Grety Coronado



Manual práctico de aplicaciones de evaluación en la web



Ruth Natalia Toledo Alvarez	20240763
Lizabeth Johana Gómez Chavarría	202509905
Seiry Olivia Pamela Hernández Soto	202203441
Eduardo Arturo Salazar Ruiz	201117233
Madelehim Rosmery Gómez Pérez	:202307468

Manual práctico de aplicaciones de evaluación en la web

Propósito y alcance

El presente manual tiene como objetivo orientar a los docentes guatemaltecos en el uso pedagógico de cuatro herramientas digitales que permiten evaluar de forma dinámica, interactiva y participativa. Las cuales pueden emplearse en distintos momentos de la evaluación (diagnóstica, formativa y sumativa ligera). Además, el manual promueve la creación de un portafolio digital de evaluaciones, donde el docente puede guardar y reutilizar sus instrumentos para fortalecer la planificación y el seguimiento del aprendizaje en el aula.

1) Blooket

The logo for Blooket, featuring the word "Blooket" in a bold, white, sans-serif font with a slight shadow effect, set against a bright teal rectangular background.

Blooket es una plataforma de gamificación que convierte los cuestionarios tradicionales en juegos educativos. Cada pregunta se integra dentro de un modo de juego (batalla, carreras, aventuras, pesca, etc.) y los estudiantes responden desde su celular o computadora.

Funciones principales:

- Creación de conjuntos de preguntas (sets) con opción múltiple o verdadero/falso.
- Aplicación de juegos en vivo o como tareas para casa.
- Reportes automáticos con resultados (aciertos, errores, promedios).
- Biblioteca pública con miles de juegos reutilizables.
- Personalización de avatares y modos de juego variados.

Uso en la evaluación:

Diagnóstica: explorar conocimientos previos mediante juegos simples.

Formativa: repasar contenidos para verificar comprensión.

Sumativa: aplicar tareas con puntuación final y analizar reportes.

Planes disponibles:

Gratis: sets ilimitados, modos básicos y hasta 60 jugadores.

Plus (pago): más jugadores, nuevos modos y mejores estadísticas.

Valor pedagógico:

Fomenta la motivación y participación de los estudiantes. Ideal para evaluaciones formativas y de repaso.

2) Nearpod



Nearpod permite diseñar lecciones interactivas con videos, cuestionarios, encuestas y actividades gráficas. El docente puede observar las respuestas en tiempo real y obtener reportes individuales o grupales.

Funciones principales:

- Creación de lecciones con diapositivas, videos y cuestionarios integrados.
- Tipos de evaluación: Quiz, Encuesta, Pregunta abierta, Dibujo y Juego Time-to-Climb.
- Reportes detallados por alumno.
- Compatibilidad con Google Classroom, PowerPoint y Microsoft Teams.

Uso en la evaluación:

Diagnóstica: encuesta o quiz inicial para conocer conocimientos previos.

Formativa: preguntas dentro de la lección para retroalimentar en tiempo real.

Sumativa: quiz final o actividades abiertas para demostrar comprensión.

Planes disponibles:

Gratis (Silver): creación de lecciones y reportes básicos.

Pago (Gold/Platinum): más almacenamiento, actividades avanzadas y analíticas.

Valor pedagógico:

Promueve la participación activa y permite ajustar la enseñanza según resultados inmediatos.

3) Genially



Genially permite crear materiales visuales e interactivos como presentaciones, infografías, juegos y cuestionarios, integrando imágenes, audio y animaciones para una evaluación más visual y creativa.

Funciones principales:

- Más de 1,000 plantillas disponibles.
- Elementos interactivos: botones, animaciones, sonidos.
- Modo quiz para preguntas con retroalimentación inmediata.
- Publicación en línea o descarga (según el plan).

Uso en la evaluación:

Diagnóstica: preguntas iniciales o juegos visuales.

Formativa: evaluaciones por bloques con retroalimentación inmediata.

Sumativa: quiz final con resultados visibles en pantalla.

Planes disponibles:

Gratis: plantillas básicas, creación ilimitada y publicación online.

Pago (Pro/Edu/Teams): descargas, personalización, estadísticas.

Valor pedagógico:

Favorece la creatividad y aprendizaje significativo mediante recursos visuales. Ideal para portafolios digitales.

4) Prezi



Prezi

Prezi es una herramienta para crear presentaciones dinámicas con movimientos visuales que permiten explorar los temas de forma no lineal. Es útil para la exposición de proyectos y la evaluación oral o visual.

Funciones principales:

- Creación de presentaciones con zoom y movimiento.
- Integración de videos, audios y formularios externos.
- Analíticas para medir visualización (en planes pagos).
- Compatibilidad con Zoom, Meet y Teams.

Uso en la evaluación:

Diagnóstica: incluir encuestas o formularios en las presentaciones.

Formativa: insertar preguntas y videos explicativos.

Sumativa: exposición de proyectos como evidencia de aprendizaje.

Planes disponibles:

Gratis: presentaciones públicas.

Pago (Edu Plus/Premium): colaboración, descargas, analíticas y privacidad.

Valor pedagógico:

Favorece la expresión oral, creatividad y pensamiento visual. Ideal para presentaciones evaluativas y proyectos.

Comparativa general

Criterio	Blooket	Nearpod	Genially	Prezi
Enfoque	Juego educativo	Lección interactiva	Contenido visual	Presentación dinámica
Gamificación	Muy alta	Media	Alta	Media
Plan gratuito	Sets ilimitados	Lecciones básicas	+1000 plantillas	Presentaciones públicas
Plan pago	Más modos y jugadores	Analíticas avanzadas	Descargas y personalización	Privacidad y colaboración
Aplicación pedagógica	Repaso y motivación	Seguimiento en tiempo real	Evaluación visual	Exposición y portafolio

5) Wordwall

Wordwall es una herramienta digital que permite crear actividades interactivas y recursos imprimibles para la enseñanza y la evaluación. Los docentes pueden elaborar juegos, cuestionarios y ejercicios personalizados que fomentan un aprendizaje divertido y participativo.

Funciones principales:

- Creación de actividades a partir de plantillas como cuestionarios, ruletas, sopas de letras, emparejamientos, entre otros.
- Posibilidad de duplicar y editar actividades creadas por otros docentes para adaptarlas a las necesidades del grupo.
- Transformación de una misma actividad en diferentes estilos de juego o formatos imprimibles (crucigrama, tarjetas, cuestionarios en papel).
- Compartir actividades mediante enlace, código QR o integrarlas a plataformas LMS como Google Classroom o Moodle.
- Seguimiento del progreso y desempeño de los estudiantes en la versión Pro.

Uso en la evaluación:

Wordwall puede emplearse en evaluaciones diagnósticas mediante actividades simples de repaso o identificación de conocimientos previos, en evaluaciones formativas con juegos de retroalimentación inmediata, y en evaluaciones sumativas ligeras con cuestionarios o emparejamientos finales.

Además, su accesibilidad y facilidad de uso la convierten en una herramienta ideal para contextos educativos guatemaltecos, donde el aprendizaje activo y visual facilita la comprensión de los contenidos.

6) Edpuzzle

Edpuzzle es una plataforma educativa que permite a los docentes convertir videos en lecciones interactivas. A través de preguntas insertadas dentro de los videos, los estudiantes participan activamente en su proceso de aprendizaje y los docentes pueden evaluar su comprensión.

Funciones principales:

- Creación de cuenta docente e integración con plataformas como Google Classroom, Teams o Clever.
- Búsqueda o carga de videos desde YouTube o desde la biblioteca de Edpuzzle.
- Edición de videos para recortar partes, añadir audio, notas o narraciones personalizadas.
- Inserción de preguntas de opción múltiple, abiertas o notas explicativas dentro del video.
- Asignación de las lecciones con fechas, intentos y opciones de visualización controladas.
- Seguimiento del progreso del estudiante, tiempo de visualización y puntuaciones desde el panel docente.

Uso en la evaluación:

Edpuzzle se utiliza para la evaluación formativa, ya que permite verificar la comprensión de los contenidos audiovisuales en tiempo real. También puede aplicarse de forma diagnóstica al inicio de una unidad mediante videos introductorios con preguntas que identifiquen conocimientos previos.

La ventaja de Edpuzzle es que el docente puede controlar el progreso del alumno, conocer cuántas veces visualizó el material y qué preguntas falló, facilitando una retroalimentación personalizada y efectiva.

7) Plickers

Plickers es una herramienta gratuita que permite realizar evaluaciones interactivas en el aula sin necesidad de que los estudiantes usen dispositivos electrónicos. Cada alumno responde utilizando una cartilla impresa, mientras que el docente escanea las respuestas con la cámara de su celular o tableta.

Funciones principales:

- Creación de cuenta docente en www.plickers.com e instalación de la aplicación móvil.
- Creación de clases y registro de estudiantes directamente en la plataforma.
- Elaboración de conjuntos de preguntas (quizzes) con opciones múltiples.
- Asignación de un número único a cada estudiante mediante tarjetas Plickers impresas.
- Escaneo de respuestas en tiempo real con la cámara del dispositivo del docente.
- Obtención automática de resultados individuales y grupales.

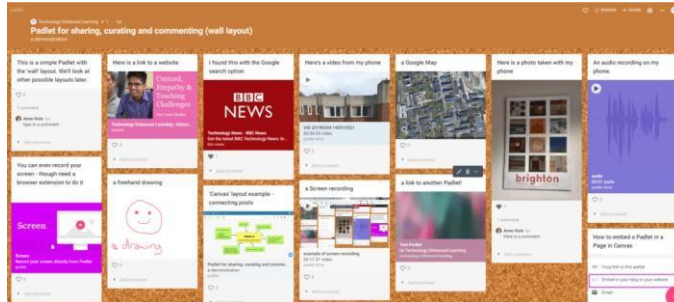
Uso en la evaluación:

Plickers resulta ideal para evaluaciones diagnósticas y formativas en contextos donde no todos los estudiantes tienen acceso a internet o dispositivos personales. Permite obtener retroalimentación instantánea y mantener la participación activa

sin depender de tecnología individual. Además, ofrece una forma rápida y precisa de registrar evidencias del aprendizaje.

8) Padlet

¿Qué es Padlet?



Padlet es una plataforma digital que permite crear muros/tableros colaborativos donde los usuarios pueden publicar diferentes tipos de contenido: texto, imágenes, vídeos, enlaces, documentos, etc. Tiene varios formatos: muro, lista, cronología, mapa, columna, entre otros.

Puedes definir permisos: público, privado, solo lectura o con contraseña.

Ventajas de Padlet

- Muy intuitivo y fácil de usar.
- Permite colaboración: varios usuarios pueden contribuir al mismo tablero
- Compatible con muchos tipos de contenido (texto, imágenes, audio, vídeo).
- Se puede acceder desde cualquier dispositivo con navegador, y también tiene app.
- Permite exportar los tableros: imagen, PDF, Excel, e incluso imprimir.
- Es una herramienta versátil para educación: lluvia de ideas, presentación de trabajos, reflexión, etc.

Desventajas de Padlet

- En su versión gratuita tiene limitaciones: solo permite crear un número limitado de “padlets” activos.
- Algunas funciones avanzadas (como exportaciones completas) son de pago.
- Si se publican muchos contenidos visuales (imágenes, vídeos), el tablero puede volverse lento.
- No es ideal para edición simultánea muy compleja (no es tan robusto como herramientas de pizarras más avanzadas).

Cómo usar Padlet (proceso)

1. Registrarse o iniciar sesión.
2. Crear un Padlet: elegir el tipo de muro (muro, cronología, lista, etc.).
3. Personalizar el padlet: nombre, fondo, diseño.
4. Compartir: se puede invitar a otros mediante enlace, correo, código QR o incluso insertarlo en una página web.
5. Publicar contenido: los usuarios pueden añadir notas, subir archivos, dejar enlaces, grabar voz, etc.
6. Gestionar permisos: definir quién puede ver o editar el padlet.
7. Exportar si es necesario: guardar como imagen, PDF o Excel.

9) Kahoot



¿Qué es Kahoot?

Kahoot! es una plataforma que permite crear cuestionarios interactivos (quizzes) con un enfoque de juego. Los profesores pueden crear “kahoots” (cuestionarios) y los estudiantes participan en vivo introduciendo un código PIN en sus dispositivos. Se puede jugar de forma individual o en equipo.

Permite preguntas con imágenes, vídeos, y ajustar el tiempo de respuesta.

Ventajas de Kahoot

- Muy motivador: su formato de juego con puntuaciones y podio hace que los estudiantes se involucren mucho.
- Accesible desde muchos dispositivos: móviles, tablets, ordenadores.
- Facilidad de creación de quizzes: el profesor puede hacer preguntas personalizadas con rapidez.
- No todos necesitan cuenta: los estudiantes pueden unirse solo con el PIN.
- Permite colaboración mediante modo por equipos.

Desventajas de Kahoot

- Requiere conexión a internet y dispositivos para todos los estudiantes, lo que puede ser una barrera.
- El enfoque competitivo puede distraer: algunos alumnos se centran más en ganar que en aprender.
- No es tan bueno para evaluar habilidades complejas: se limita

más a conocimientos básicos, no mucho pensamiento profundo.

- Algunas funciones están en versiones premium (pagar para desbloquear mejores tipos de preguntas o más participantes).
- Problemas técnicos: si la conexión es lenta o se pierde, el juego se interrumpe.
- Tema de nombres: los estudiantes pueden elegir nombres inapropiados.

Cómo usar Kahoot (proceso)

1. Crear una cuenta de profesor o docente en Kahoot.
2. Crear un kahoot: definir preguntas, respuestas, tiempo por pregunta, imágenes/videos si se desea.
3. Iniciar un juego en vivo ("Live game"): el sistema genera un PIN.
4. Los estudiantes ingresan a kahoot.it o la app, ponen el PIN y su nombre para unirse.
5. El cuestionario se reproduce y los alumnos responden en sus dispositivos.
6. Al finalizar, Kahoot muestra un podio (ranking) con los más rápidos/eficientes.
7. Se pueden ver informes: el profesor puede descargar los resultados o ver estadísticas de respuestas.

10) Quizizz

¿Qué es Quizizz?



Quizizz es una plataforma para crear cuestionarios online que los estudiantes pueden responder como un juego. Permite modos en vivo (tipo Kahoot), tareas para completar en otro momento y “solo game” (individual) para practicar.

No necesariamente los estudiantes deben registrarse para participar: basta con ingresar un PIN que genera el profesor.

También tiene app para móvil/tablet, aunque se puede usar desde el navegador.

Ventajas de Quizizz

- Muy motivador por la gamificación: puntos, ranking, memes después de respuestas correctas o incorrectas.
- Flexible: permite que los estudiantes respondan a su propio ritmo (no siempre necesitan mirar la pizarra).
- Informes muy completos: puedes obtener datos de desempeño, ver qué preguntas fueron más difíciles para la clase, enviar resultados a estudiantes o a sus familias.
- Configuraciones adaptables: puedes decidir si mostrar las respuestas correctas después de cada pregunta, permitir revisar errores al final, etc.
- Multiplataforma: funciona en ordenadores, móviles, tablets.
- Hay versión gratuita, lo que facilita su uso educativo.

Desventajas de Quizizz

- a. Para algunas funciones más avanzadas podrías necesitar versión paga (PRO).
- b. Los estudiantes necesitan conexión a internet para jugar.
- c. Dependencia de que los estudiantes usen un dispositivo (igual que Kahoot).
- d. La presión competitiva también puede generar ansiedad en algunos alumnos. Según Wayground, uno de los posibles contras es que la competencia no siempre es positiva para todos.
- e. Aunque es muy útil para evaluación formativa (detección de dificultades), no debería ser la única herramienta de evaluación.

Cómo usar Quizizz (proceso)

1. Registrar como profesor: entrar a la web de Quizizz y crear cuenta.
2. Crear un quiz: agregar preguntas, definir tiempo por pregunta, imágenes, respuestas, configuración del “meme” o feedback visual.
3. Elegir modo para usar el quiz:
 - **Live game:** los estudiantes ingresan con un PIN y contestan en tiempo real.
 - **Tarea:** asignar el quiz para que lo contesten en otro momento; el profesor recibe los resultados.
 - **Solo game:** los alumnos juegan por su cuenta, sin competencia directa.
4. Compartir el PIN con los estudiantes para que se unan.

5. Los alumnos responden las preguntas en sus dispositivos; las preguntas aparecen en sus pantallas, lo que significa que no es necesario proyectar todo como con Kahoot.
6. Al terminar, revisar los informes: ver estadísticas por pregunta, identificar qué contenidos fueron más complicados, generar reportes.
7. Descarga o comparte los resultados con alumnos o familias (por ejemplo, en PDF).

11) Google Forms (Formularios de Google)

Google Forms es una herramienta gratuita basada en la nube que forma parte de la suite de Google Workspace. Su función principal es crear y distribuir encuestas, cuestionarios y formularios en línea para recopilar y organizar información de manera eficiente. Los datos recopilados se pueden ver directamente en Forms o se pueden exportar y analizar automáticamente en Google Sheets (Hojas de Cálculo).

Ventajas

- **Gratuito:** Está incluido sin costo con cualquier cuenta de Google.
- **Facilidad de uso:** Su interfaz es muy intuitiva, permitiendo arrastrar y soltar elementos para construir un formulario rápidamente.
- **Integración:** Se conecta perfectamente con Google Sheets, permitiendo un análisis de datos potente y en tiempo real.
- **Variedad de preguntas:** Ofrece múltiples tipos de preguntas (opción múltiple, respuesta corta, párrafos, casillas de verificación, etc.).
- **Autocorrección:** Su modo "Cuestionario" permite asignar puntos y calificar automáticamente las respuestas, ideal para exámenes.

Desventajas

- **Diseño limitado:** Las opciones de personalización visual son bastante básicas en comparación con herramientas de encuestas especializadas.
- **Funciones lógicas limitadas:** Aunque permite "saltar" a secciones basadas en respuestas, la lógica condicional compleja es difícil de implementar.
- **Dependencia de Internet:** Se requiere una conexión a internet tanto para crear el formulario como para que los usuarios lo respondan.

Usos Principales

- Encuestas de satisfacción y opinión.
- Exámenes y evaluaciones académicas.
- Formularios de registro para eventos.
- Recopilación de datos para investigaciones.

12) Canva

Canva es una plataforma de diseño gráfico en línea y móvil diseñada para no diseñadores. Ofrece una enorme biblioteca de plantillas, imágenes, fuentes y elementos gráficos que los usuarios pueden combinar mediante una interfaz de "arrastrar y soltar" para crear diseños de aspecto profesional.

Ventajas

- **Extremadamente fácil de usar:** Su interfaz intuitiva es su mayor fortaleza, accesible para principiantes absolutos.
- **Amplia biblioteca de plantillas:** Ofrece miles de plantillas para redes sociales, presentaciones, carteles, currículums, infografías, etc.
- **Versión gratuita robusta:** La versión gratuita es muy funcional y ofrece una gran cantidad de recursos sin costo.

- Versatilidad: Sirve para crear desde un post de Instagram hasta una presentación de negocios o un folleto para imprimir.
- Colaboración: Permite que equipos trabajen en el mismo diseño en tiempo real.

Desventajas

- Elementos "Pro" (de pago): Los mejores elementos gráficos, plantillas y funciones (como redimensionar diseños) están reservados para la versión de pago.
- Menos control que el software profesional: No reemplaza a herramientas avanzadas como Adobe Photoshop o Illustrator para tareas de diseño muy complejas.
- Riesgo de diseños genéricos: Dado que millones de personas usan las mismas plantillas, es fácil que los diseños se parezcan a otros si no se personalizan.

Usos Principales

- Creación de gráficos para redes sociales.
- Diseño de presentaciones y material de marketing.
- Infografías y reportes visuales.
- Edición de currículums (CVs) visuales.

13) Wordwall

Wordwall es una plataforma educativa en línea diseñada específicamente para crear actividades de aprendizaje interactivas y ludificadas. Permite a los profesores crear recursos como cuestionarios, sopas de letras, crucigramas, juegos de correspondencia y ruedas aleatorias a partir de un conjunto de contenido.

Ventajas

- Alta participación (Engagement): Su enfoque basado en juegos (como "Estallido de globos" o "Persecución en laberinto") motiva mucho a los estudiantes.
- Ahorro de tiempo: El profesor ingresa el contenido una sola vez y Wordwall puede transformar ese contenido en múltiples tipos de juegos diferentes.
- Versatilidad: Las actividades se pueden usar en clase en una pizarra interactiva, asignarse como tarea individual o incluso imprimirse como hojas de trabajo.
- Retroalimentación instantánea: Los estudiantes saben de inmediato si su respuesta es correcta.

Desventajas

- Plan gratuito muy limitado: La versión gratuita restringe significativamente el número de actividades (generalmente solo 5) que un usuario puede crear.
- Enfoque en la memorización: La mayoría de los juegos son ideales para repasar vocabulario o hechos (memorización), pero son menos efectivos para evaluar el pensamiento crítico.
- Requiere tecnología en el aula: Para su uso interactivo, los estudiantes necesitan dispositivos (tabletas, computadoras) o el profesor necesita una pizarra digital.

Usos Principales

- Actividades de repaso de vocabulario o conceptos clave.
- Juegos para romper el hielo (icebreakers).
- Evaluaciones formativas rápidas y divertidas.

- Tareas interactivas para hacer en casa.

14) Educaplay



Qué es

Es una plataforma web que permite a docentes y usuarios crear actividades educativas interactivas y juegos multimedia, como crucigramas, sopas de letras, test y mapas interactivos. Permite personalización con textos, imágenes y sonidos, y se integra fácilmente en aulas virtuales como Google Classroom o Moodle.

Características principales

- Más de 14 tipos de actividades interactivas.
- Personalización con multimedia y preguntas generadas por IA.
- Compartir mediante enlaces, redes sociales o LMS (Google Classroom, Microsoft Teams).
- Compatible con estándares LTI y SCORM para integración avanzada.
- Accesible desde cualquier dispositivo.
- Repositorio comunitario con actividades listas para usar.

Ventajas

- Plataforma intuitiva y fácil de usar.
- Versión gratuita con funciones básicas amplias.
- Fomenta el aprendizaje lúdico y dinámico.
- Permite seguimiento automático y evaluación.

Desventajas

- Personalización gráfica limitada en base a plantilla.
- Funciones avanzadas requieren planes pagos.
- Diseño básico para necesidades educativas muy específicas.

Usos

- Refuerzo y evaluación formativa en diversas materias.
- Trabajo autónomo o colaborativo.
- Apoyo para clases presenciales y a distancia.

Costo

- Versión básica gratuita.
- Planes pagos con funciones completas y sin anuncios.

15) Mentimeter



Qué es

Es una herramienta web para crear presentaciones interactivas con encuestas, votaciones y preguntas en vivo que fomentan la participación y evaluación instantánea.

Características principales

- Preguntas de opción múltiple, nubes de palabras, escalas, abiertas.
- Resultados en tiempo real mostrados gráficamente.
- Compatible con móviles y ordenadores.
- Exportación de datos e informes.

Ventajas

- Fácil uso y configuración.
- Alta interacción con audiencia o clase.
- Resultados visuales y análisis rápidos.

Desventajas

- Limitaciones en versión gratuita: preguntas y participantes.
- No permite diseño visual complejo en presentaciones.
- Necesita conexión estable.

Usos

- Encuestas y quizzes rápidos en clase o reuniones.
- Activación y feedback en tiempo real.
- Recopilación de opiniones y toma de decisiones grupales.

Costo

- Plan gratuito con límites.
- Planes pagos con funciones ampliadas y sin límites de audiencia.

16) Powtoon



Qué es

Es una plataforma para elaborar presentaciones animadas y vídeos explicativos con gráficos, animaciones, personajes y sonido, útil para comunicar temas de forma visual y atractiva.

Características principales

- Plantillas y biblioteca extensa de recursos animados.
- Exportación en formatos comunes para multimedia.
- Añade voz en off y efectos personalizados.
- Integración en clases en línea y redes sociales.

Ventajas

- Contenido visual muy atractivo y motivador.
- Excelente para explicar conceptos complejos.
- Personalizable y con buena calidad de exportación (en plan pago).

Desventajas

- Marca de agua y limitación de duración en versión gratuita.
- Curva de aprendizaje moderada.
- Producción de calidad demanda tiempo y práctica.

Usos

- Videos educativos y tutoriales.
- Material de apoyo audiovisual para clases.
- Presentaciones dinámicas en eventos o aulas virtuales.

Costo

- Gratis con limitaciones.
- Suscripciones para eliminar límites y marca de agua.

Desventajas

- Solo plantilla, no incorpora interactividad o multimedia.
- Requiere software externo para editar y presentar.
- Algunos recursos disponibles solo para suscriptores.

Usos

- Creación rápida de presentaciones para educación, negocios, salud y más.
- Soporte visual para exposiciones y trabajos académicos.
- Diseño coherente y profesional accesible para todos.

Costo

- Plantillas gratuitas disponibles.
- Plan premium con acceso total, sin anuncios, soporte y editor online por \$35.99 USD anual.

Referencias

- Wordwall. (s. f.). Manual de uso. Recuperado de <https://wordwall.net/es>
- Edpuzzle. (s. f.). Manual paso a paso. Recuperado de <https://edpuzzle.com>
- Plickers. (s. f.). Manual de uso. Recuperado de <https://www.plickers.com>
- Blooket. (s. f.). Sitio oficial. Recuperado de <https://www.blooket.com>
- Nearpod. (s. f.). Sitio oficial. Recuperado de <https://www.nearpod.com>
- Genially. (s. f.). Sitio oficial. Recuperado de <https://www.genially.com>
- Prezi. (s. f.). Sitio oficial. Recuperado de <https://www.prezi.com>
- Ministerio de Educación de Guatemala. (s. f.). Currículo Nacional Base. Recuperado de <https://www.mineduc.gob.gt>
- Google. (s.f.). *Acerca de Formularios de Google*. Google Workspace. Recuperado de <https://www.google.com/forms/about/>
- Canva. (s.f.). *¿Qué es Canva?*. Canva.com. Recuperado de <https://www.canva.com/>
- Wordwall. (s.f.). *Características*. Wordwall.net. Recuperado de <https://wordwall.net/features>