# Las herramientas digitales más utilizadas

## para el desarrollo de la actividad académica

## DURANTE EL CONFINAMIENTO A NIVEL GLOBAL

Las **Herramientas digitales** son aquellos software o programas intangibles que se encuentran en las computadoras o dispositivos, que nos ayudan a comunicarnos y hacer otro tipo de cosas por medio de ellas, con el fin de desarrollar competencias y habilidades en los estudiantes.

### 1 PLATAFORMAS O HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE

**Ed modo:** Herramienta que conecta a profesores y estudiantes, la cual se asimila a una red social.

**Classroom:** Gestiona clases online y presenciales, en él se crean documentos, se comparte información y se agendan reuniones.

**Moodle:** Es un sistema de gestión de cursos de distribución libre, ayuda a los profesores a crear comunidades de aprendizaje en línea.

### 2 PLATAFORMAS O HERRAMIENTAS DE ALMACENAMIENTO

**Google Drive**: Permite crear archivos y almacena de forma segura en la nube, pertenece a la familia de Google.

**One drive:** Permite crear archivos y almacena de forma segura en la nube, pertenece a la familia de Office.

### 3 PLATAFORMAS DE COMUNICACIÓN

**Google Meet:** Permite organizar reuniones en tiempo real además de ofrecer clases de formación virtual.

**Zoom:** Servicio de videoconferencia basado en la nube que puede usar para reunirse virtualmente ya sea por video, audio o ambos.

**Microsoft Teems:** Plataforma de comunicación que combina chat, reuniones de vídeo, almacenamiento de archivos e integración de aplicaciones.

**Skype:** Es una aplicación para comunicarte con personas de cualquier parte del mundo por medio de llamadas, videoconferencias y mensajería instantánea.

**WhatsApp:** Servicio de mensajería instantánea

### 4 PLATAFORMAS PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDO GRÁFICO

**Canva:** Permite crear diseños personales, educativos y profesionales de panfletos, papelería y otro tipo de proyectos.

**Piktochart:** Es una herramienta de diseño gráfico basada en la web y un creador de infografías.

### 5 PLATAFORMAS PARA LA CREACIÓN DE EVALUACIONES

**Socrative:** Plataforma que permite realizar a profesores ejercicios o juegos educativos, los cuales los estudiantes pueden resolver mediante sus dispositivos móviles.

**Kahoot:** Plataforma educativa que se basa en juegos y preguntas, por medio de esta herramienta los profesores pueden crear cuestionarios, discusiones o encuestas que complementen las lecciones académicas.

REFERENCIAS

Diseño Gráfico y de contenido:
Noemí Jiménez Martínez
Guillermo González Martínez
Ma. Susana Márquez Manuel
Avelina Velasco Sánchez