

Unidad II

**Herramientas digitales para la
construcción colaborativa y la
innovación en los procesos de
enseñanza y aprendizaje**

Herramientas para el aprendizaje lúdico

Objetivo

**Aplicar herramientas para promover
el aprendizaje de forma lúdica**

Contenido

- **Quizzes**
- **Kahoot**

¿Cómo acompañar el aprendizaje lúdico?

Las herramientas que se presentan a continuación pueden servir para evaluar el aprendizaje, pero también para acompañar el proceso de aprendizaje del estudiante. Estas herramientas permiten dar retroalimentación después de cada respuesta dada y brindar explicaciones.

Quizizz

Cuestionario Básico

<https://www.youtube.com/watch?v=g6lvBny3pVE>

Crear Lección

https://www.youtube.com/watch?v=1l6o5_qNlbM

Importar una lección de Power Point

<https://www.youtube.com/watch?v=btYYpjNUMes>

Cómo compartir Quizizz

<https://www.youtube.com/watch?v=Ti7PsRtdwIA>

Cómo vincular Quizizz con Google Classroom

<https://www.youtube.com/watch?v=ldgXMah25L0>



Kahoot!

Funciones básicas de Kahoot!

<https://youtu.be/WQI4H-GKsGQ>

Un curso más completo

<https://www.youtube.com/watch?v=hxqcO0ihtkA>



World Vision

PERÚ

