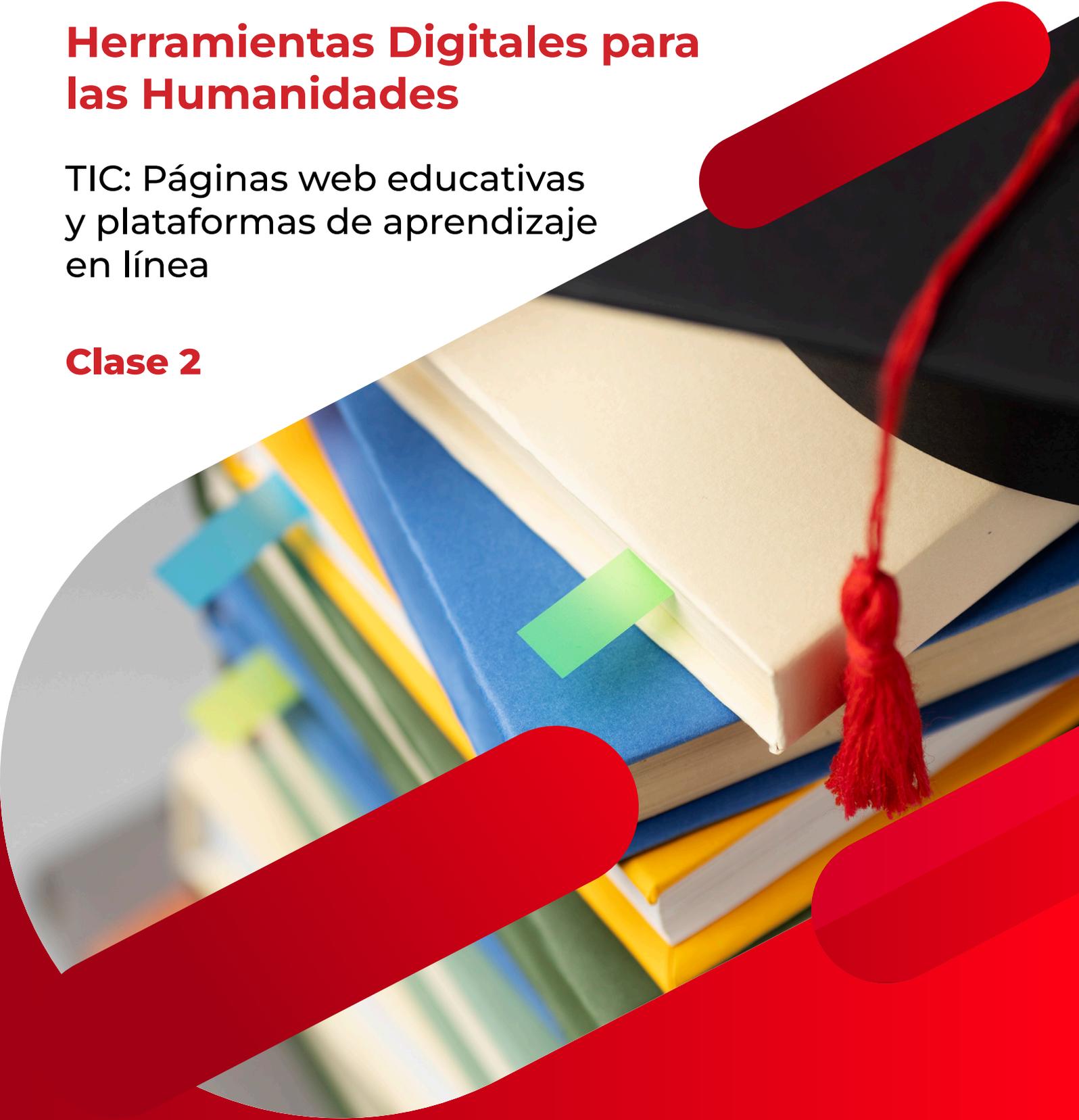


# Herramientas Digitales para las Humanidades

TIC: Páginas web educativas y plataformas de aprendizaje en línea

## Clase 2



## INTRODUCCIÓN DE LA CLASE

¿¿Recuerdas la última vez que buscaste cómo resolver una duda académica en Internet? Tal vez fue un video en YouTube, un curso en línea o incluso una infografía compartida en redes sociales. Lo cierto es que, sin darnos cuenta, muchas de nuestras experiencias de aprendizaje hoy ocurren en entornos digitales. En el mundo actual, marcado por la acelerada transformación tecnológica, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) no solo complementan la educación tradicional, sino que la han reformulado por completo. Desde aulas físicas hasta dispositivos móviles, el acceso al conocimiento se ha descentralizado, volviéndose más **accesible, inmediato y colaborativo** (Salinas, 2004; García Aretio, 2017). Las TIC han transformado no solo los medios, sino también los métodos de enseñanza. ¿Te has dado cuenta de cómo cambió la dinámica en el aula con la llegada de recursos como plataformas virtuales, foros interactivos o canales educativos? Como señalan Cabero y Llorente (2006), las tecnologías no son neutras: transforman el modo en que aprendemos, cómo nos relacionamos con el conocimiento e incluso cómo lo valoramos.

En esta clase nos enfocaremos en dos de las expresiones más comunes y significativas de las TIC en el ámbito educativo: las **páginas web educativas** y las **plataformas de aprendizaje en línea**. Más que simples repositorios de información, estos espacios virtuales actúan como entornos vivos, en constante actualización, que pueden adaptarse a las necesidades de docentes y estudiantes y permitir procesos de construcción de conocimiento colaborativo.

Pero ¿cómo saber si una página web realmente es educativa? ¿O si una plataforma está diseñada para fomentar el aprendizaje significativo o simplemente para distribuir tareas? En un entorno digital cada vez más saturado de contenidos, resulta esencial desarrollar una mirada crítica y reflexiva. No basta con tener acceso: debemos saber **seleccionar, evaluar y aplicar** los recursos digitales con criterios pedagógicos claros (Area Moreira, 2010). No todas las plataformas responden a las mismas necesidades, ni todo contenido en línea está pensado para formar. Por eso, en esta clase, nos proponemos brindarte herramientas que te permitan identificar con claridad qué características hacen que una página o plataforma

digital sea efectiva en contextos de formación, tanto dentro como fuera de las instituciones educativas. Y si estás pensando que esto solo aplica a escuelas o universidades, te invitamos a recordar alguna ocasión en que hayas ayudado a un familiar, un colega o incluso a una comunidad a resolver una duda o emprender un aprendizaje a través de una herramienta digital. La educación se está descentralizando. Hoy, aprender puede suceder en la sala de una casa, en un cibercafé, en el transporte público o en un grupo de WhatsApp (imagen 1). Y en todos esos espacios, las páginas web educativas y las plataformas virtuales tienen un rol cada vez más protagonista.



**Figura 1.** Palacios, G. A. (2025). [Cuatro escenas que representan entornos educativos diversos: estudiante en casa, en aula, en transporte público y en laboratorio de computación]. DALL·E 3.

**Clase 2: TIC: Páginas web educativas y plataformas de aprendizaje en línea**  
RDA1: Identificar los distintos recursos educativos digitales existentes en la web en diversos contextos comunicativos.

## **2. TIC (Tecnologías de la educación y la comunicación)**

Esta clase no solo te ayudará a conocer las herramientas más utilizadas actualmente, sino también a desarrollar criterios sólidos de evaluación y comprensión crítica de su funcionamiento. Al finalizarla, estarás mejor preparado para identificar cuáles de estas tecnologías pueden enriquecer tu propia práctica educativa o tu proceso de formación profesional. ¿Estás listo para mirar con nuevos ojos las páginas que visitas a diario y las plataformas en las que tomas o impartes clases?

### **2.1. Páginas web educativas**

#### *¿Qué son y por qué importan?*

Piensa en la última vez que buscaste en internet cómo hacer una presentación, resolver un problema de álgebra o comprender un concepto histórico. Probablemente te encontraste con una variedad enorme de resultados: blogs, publicaciones de redes sociales, artículos de Wikipedia, videos explicativos o documentos en PDF. Pero ¿cuántos de ellos estaban realmente diseñados para enseñar?

Aquí es donde las páginas web educativas cobran importancia. Estas no son simples espacios de información; son sitios construidos con intencionalidad pedagógica, es decir, con el objetivo específico de guiar y facilitar un proceso de aprendizaje (Cabero & Llorente, 2006). Están diseñadas para ofrecer contenidos organizados, verificados y estructurados de manera que favorezcan el acceso, la comprensión y la aplicación del conocimiento en distintos contextos.

Estas páginas pueden estar alojadas en portales institucionales, como los sitios de universidades, ministerios de educación o redes académicas, pero también pueden surgir de iniciativas independientes lideradas por profesionales de la educación, colectivos de

docentes o fundaciones. Un ejemplo claro es **Khan Academy**, reconocida por democratizar el aprendizaje con lecciones breves y claras en áreas como matemáticas, biología o historia. De igual manera, el sitio **educ.ar** en Argentina centraliza contenidos interactivos y recursos organizados por nivel educativo y área curricular.

¿Y si te dijera que muchas de las páginas que usas a diario, como YouTube o Pinterest, también pueden cumplir funciones educativas si las abor das con el enfoque adecuado? En efecto, como señala Salinas (2004), **el valor pedagógico de un entorno digital no está solo en su diseño, sino en el uso que hacemos de él (Figura 2)**. Por eso, uno de los objetivos centrales de esta clase es ayudarte a desarrollar una mirada crítica sobre cómo seleccionas y utilizas estos recursos.



**Imagen 2.** Palacios, G. A. (2025). [Ilustración de estudiantes sentados alrededor de una pantalla gigante con íconos de libro, video, corazón y graduación, representando recursos digitales educativos]. DALL·E 3.

## Tipos de contenido

Las páginas web educativas pueden ofrecer una gran variedad de contenidos y formatos, cada uno con un propósito didáctico particular. Entre ellos encontramos:

- **Artículos explicativos**, diseñados para profundizar en un tema con lenguaje claro, ejemplos y recursos complementarios.
- **Materiales descargables**, como guías de trabajo, hojas de ejercicios, rúbricas o plantillas para actividades prácticas.
- **Recursos multimedia**, como videos tutoriales, animaciones, simuladores y presentaciones interactivas.
- **Juegos didácticos y cuestionarios en línea**, que permiten reforzar conceptos mediante dinámicas lúdicas.

Pero lo más importante no es solo la forma del contenido, sino su aplicación. En una escuela, por ejemplo, un docente puede usar un video de YouTube EDU para introducir una unidad sobre cambio climático. En un centro comunitario, un voluntario puede usar materiales de **ProFuturo** para enseñar habilidades digitales básicas a adultos mayores. En una empresa, una plataforma como **Coursera** puede ser el canal mediante el cual los empleados se capacitan en liderazgo, resolución de conflictos o análisis de datos.

Como menciona García Aretio (2017), **la flexibilidad de las TIC permite una diversificación de los espacios y tiempos de aprendizaje**, algo que los sistemas educativos tradicionales aún están aprendiendo a integrar. En este sentido, un contenido puede tener una vida útil muy diferente dependiendo del contexto: una guía en PDF puede ser el recurso clave en un taller rural sin conexión constante a internet, mientras que una presentación interactiva puede funcionar mejor en una sesión en vivo a través de Zoom.



**Imagen 3.** Palacios, G. A. (2025). [Tres escenas que muestran el uso de tecnología en contextos escolares, intergeneracionales y corporativos]. DALL·E 3.

¿Te has detenido alguna vez a pensar cuántos de estos recursos has utilizado en los últimos meses, ya sea como estudiante, docente o profesional? Reflexionar sobre esta experiencia personal también es parte del proceso formativo.

### **Criterios para evaluar su calidad**

No todo lo que está en línea sirve para enseñar, y no todo lo que parece educativo lo es realmente. Por eso es fundamental contar con **criterios claros para evaluar la calidad de una página web educativa**. Entre los más importantes encontramos:

1. **Autoría y credibilidad:** ¿Quién creó el contenido? ¿Es una institución reconocida? ¿Se incluyen referencias bibliográficas o enlaces a fuentes confiables?
2. **Actualización:** ¿Cuándo fue la última vez que se modificó el contenido? ¿Está alineado con los avances más recientes del área?

3. **Usabilidad:** ¿Es fácil navegar por la página? ¿Está optimizada para distintos dispositivos? ¿La estructura del sitio facilita el aprendizaje autónomo?

4. **Propósito pedagógico:** ¿El sitio tiene una finalidad claramente formativa? ¿Incluye objetivos de aprendizaje, actividades o retroalimentación?

Estos criterios están ampliamente respaldados en la literatura especializada. Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2023), **una página educativa debe combinar claridad en su estructura, intencionalidad pedagógica y diseño accesible para ser verdaderamente efectiva.** Además, Salinas (2004) advierte que los entornos digitales deben evitar la sobrecarga cognitiva, manteniendo una estructura visual limpia y con jerarquías claras.

Y ahora imagina un futuro cercano en el que la evaluación de estos sitios no dependa exclusivamente de ti, sino de una inteligencia artificial que filtre los resultados por criterios pedagógicos. Este tipo de desarrollos ya se están explorando, lo que plantea nuevos desafíos éticos sobre el rol del juicio humano en la formación educativa (Siemens, 2005).



**Imagen 4.** Palacios, G. A. (2025). [Ilustración de personas mayores, adultos y niños aprendiendo juntos con dispositivos digitales en un entorno inclusivo]. DALL·E 3.

## **2.2. Plataformas de aprendizaje en línea**

¿Has participado alguna vez en una clase virtual? Tal vez fue un curso universitario, un taller de actualización docente o un programa gratuito que encontraste navegando en redes. Lo cierto es que las plataformas de aprendizaje se han vuelto cada vez más comunes y, en muchos casos, indispensables. Ya no son un complemento del aula física, sino su alternativa, su extensión e incluso su reemplazo en determinados contextos.

Las **plataformas de aprendizaje en línea**, conocidas también como **LMS (Learning Management Systems)** por sus siglas en inglés, son entornos digitales estructurados que permiten a docentes, instituciones y organizaciones planificar, gestionar y evaluar procesos formativos. En palabras de García Aretio (2017), “son más que repositorios de materiales: son escenarios completos de interacción pedagógica”, donde se puede generar comunidad, seguimiento, evaluación y retroalimentación. Estas plataformas permiten organizar clases, compartir documentos, realizar evaluaciones y fomentar la comunicación asincrónica (foros, comentarios) y sincrónica (videollamadas, sesiones en vivo). Un aspecto clave de estas plataformas es que permiten personalizar el proceso de aprendizaje. A diferencia de una página web estática, en una plataforma educativa se puede llevar un registro del avance del estudiante, asignar tareas diferenciadas, integrar recursos externos e incluso proponer caminos alternativos de aprendizaje según el nivel o interés de cada usuario.

A continuación, exploraremos algunas de las más utilizadas, cada una con su propia lógica pedagógica y tecnológica.

### **2.2.1. Moodle, Blackboard, Google Classroom.**

#### **Moodle: flexibilidad y autonomía**

Moodle es una de las plataformas más extendidas a nivel mundial. Su principal fortaleza es que se trata de un software **de código abierto**, lo que significa que las instituciones pueden personalizarla según sus necesidades pedagógicas. Muchas universidades

latinoamericanas la usan para desarrollar aulas virtuales completas, con materiales de lectura, foros, tareas, rúbricas de evaluación y cuestionarios automáticos.



**Imagen 5.** Palacios, G. A. (2025). [Joven investigando en una biblioteca con laptop y cuaderno, en un entorno cálido y silencioso]. DALL·E 3.

¿Recuerdas alguna experiencia en Moodle? Tal vez tuviste que entregar una actividad allí, o participar en un foro. La gran ventaja es su estructura modular, que permite integrar distintos tipos de actividades y recursos (Cabero & Llorente, 2006). Además, se están desarrollando **plugins con inteligencia artificial** que ayudan a identificar patrones de aprendizaje, predecir riesgo de abandono y ofrecer tutorías automatizadas, abriendo un campo muy prometedor para la personalización del aprendizaje.

### **Google Classroom: integración y simplicidad**

Google Classroom ha ganado popularidad especialmente en el ámbito escolar por su **facilidad de uso** y su integración con otras herramientas de Google (Drive, Docs, Meet,

Calendar, entre otras). En cuestión de minutos, un docente puede crear una clase, invitar a estudiantes, asignar tareas y dar retroalimentación.

Su diseño está pensado para contextos donde se valora la agilidad y la conectividad entre aplicaciones. Esto ha sido especialmente útil durante la pandemia, cuando muchas instituciones necesitaban una solución inmediata para la continuidad pedagógica (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023). Sin embargo, su dependencia del ecosistema Google también genera cuestionamientos en torno a la **soberanía tecnológica** y la protección de datos estudiantiles, temas que merecen análisis desde una perspectiva crítica.

### **Blackboard: profesionalización y análisis de datos**

Blackboard es una plataforma robusta, especialmente pensada para instituciones de educación superior. Permite una gestión académica muy detallada, con informes de progreso personalizados, seguimiento de participación y múltiples opciones de evaluación. A diferencia de otras plataformas más intuitivas, Blackboard requiere una curva de aprendizaje más alta, tanto para docentes como para estudiantes, pero a cambio ofrece herramientas poderosas para el diseño instruccional y el análisis de resultados.

En universidades con orientación investigativa, esta plataforma se utiliza para estructurar programas completos, incluyendo seminarios, tutorías, grupos de trabajo, evaluaciones tipo portafolio y más. Su enfoque está alineado con la lógica de la **analítica del aprendizaje**, que busca usar los datos para mejorar procesos de enseñanza (Siemens, 2005).

### **ClassDojo y Classcraft: gamificación del aula**

¿Te imaginas convertir tu clase en un videojuego? Eso es precisamente lo que proponen plataformas como **ClassDojo** y **Classcraft**, que aplican la lógica del juego (niveles, recompensas, misiones, equipos) a contextos educativos. Esta metodología se conoce como **gamificación** y ha demostrado ser especialmente eficaz para motivar a estudiantes de primaria y secundaria, aunque también tiene aplicaciones en la formación profesional.



**Imagen 6.** Palacios, G. A. (2025). [Niños usando tabletas digitales en un aula escolar con supervisión docente]. DALL·E 3.

ClassDojo permite que docentes asignen puntos por buenos comportamientos, cumplimiento de tareas o colaboración, y que los estudiantes puedan ver su progreso a través de avatares y estadísticas. Es una herramienta muy útil para la **educación emocional y el fortalecimiento de la convivencia escolar**.

Por su parte, Classcraft se basa en una narrativa más compleja, inspirada en los videojuegos de rol. Los estudiantes eligen personajes, ganan puntos de experiencia, desbloquean poderes y enfrentan desafíos colaborativos. El objetivo no es solo aprender contenidos, sino desarrollar habilidades blandas como el trabajo en equipo, la resolución de problemas o la empatía.

La gamificación, entendida como el uso de mecánicas de juego en entornos no lúdicos, es una estrategia cada vez más valorada en el campo educativo. Según Area Moreira (2010), su potencial radica en **movilizar emociones positivas hacia el aprendizaje**, incrementar la participación activa y generar un entorno de aprendizaje significativo.

Pero no se trata solo de hacer “divertidas” las clases. La gamificación bien aplicada exige un diseño instruccional cuidadoso, con objetivos claros, retroalimentación constante y coherencia entre las actividades propuestas y los aprendizajes esperados.

### **2.2.2. Funcionalidades básicas: creación de cursos, compartir materiales, asignar tareas y evaluaciones.**

#### **¿Qué nos espera en el futuro?**

La gran pregunta que se abre ante este panorama es: ¿cómo integrar estas herramientas de manera ética, sostenible y pedagógicamente intencionada? ¿Podríamos pensar en una educación gamificada para comunidades rurales, talleres de liderazgo o procesos terapéuticos? ¿Y qué sucede con quienes no tienen acceso a conectividad estable o dispositivos?

Aquí es donde aparece el reto de la **inclusión digital**, un aspecto fundamental que debe acompañar cualquier innovación tecnológica en educación. Como advierte Salinas (2004), “las tecnologías, por sí solas, no garantizan mejoras educativas. Solo si están al servicio de una pedagogía centrada en el estudiante y en el contexto, pueden transformar realmente los procesos de enseñanza”.

El futuro no está escrito, pero sí está en construcción. Y tú, como educador, estudiante o profesional, eres parte activa de ese diseño.

### **Recursos con enlaces externos Clase 2: 12 herramientas educativas digitales para mejorar el aprendizaje**

**Video:** [12 herramientas educativas digitales para mejorar el aprendizaje 😊](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Ae5n33PC2kk)  
<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Ae5n33PC2kk>

**Antes de mirar:** Piensa en las herramientas digitales que has utilizado en tu experiencia educativa. ¿Cuáles han sido más efectivas y por qué?

**Después de mirar:** Después de ver el video, evalúa las herramientas presentadas. ¿Cuáles consideras que podrían integrarse en tu práctica educativa? ¿Qué factores debes considerar al elegir una herramienta digital?

**Artículo académico:** Pazmiño Campuzano, M. F., Moreira Sánchez, J. L., Hernández Ponce, E. A., & Cedeño Campuzano, I. M. (2022). *Herramientas digitales educativas utilizadas en el nivel medio y su importancia en el rendimiento académico*. Revista Científica Sinapsis, 2(21). <https://doi.org/10.37117/s.v2i21.655revistas.itsup.edu.ec>

**Explicación del artículo:** Este artículo investiga el uso de herramientas digitales en la educación media y su impacto en el rendimiento académico. Los autores concluyen que la integración adecuada de tecnologías digitales puede mejorar significativamente el aprendizaje, siempre que se utilicen de manera estratégica y alineada con los objetivos pedagógicos. [revistas.itsup.edu.ec](https://revistas.itsup.edu.ec)

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Area Moreira, M. (2010). *Las tecnologías de la información y comunicación en la educación: Retos y posibilidades*. Universidad de La Laguna.
- Cabero, J., & Llorente, M. C. (2006). *La integración de las TIC en la educación: Modelos y propuestas didácticas*. Síntesis.
- Galina-Russell, I. (2012). Retos para la elaboración de recursos digitales en humanidades. *El profesional de la información*, 21(2), 186–187. <https://doi.org/10.3145/epi.2012.mar.09>
- García Aretio, L. (2017). La educación a distancia digital: Una nueva etapa. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(1), 9–23. <https://doi.org/10.5944/ried.20.1.17588>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Recursos digitales*. <https://recursos.educacion.gob.ec/>
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 1(1), 1–16.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10. [http://www.itdl.org/Journal/Jan\\_05/article01.htm](http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm)

## Glosario de términos – Clase 2

### 1. **Plataforma de aprendizaje:**

Espacio virtual estructurado que organiza y gestiona contenidos y actividades educativas, facilitando procesos de enseñanza y evaluación.

### 2. **Gamificación:**

Uso de dinámicas, mecánicas y elementos propios del juego en contextos no lúdicos, como la educación, con el fin de motivar y mejorar el aprendizaje.

### 3. **Usabilidad:**

Facilidad con la que un usuario puede interactuar con un entorno digital. Afecta la accesibilidad, eficiencia y satisfacción del usuario.

### 4. **Propósito pedagógico:**

Intención educativa explícita en el diseño de recursos o actividades, orientada a promover el aprendizaje significativo.

### 5. **LMS (Learning Management System):**

Sistema de gestión de aprendizaje. Es una aplicación o software que permite planificar, distribuir, organizar y evaluar actividades educativas en línea. Ejemplos de LMS son Moodle, Google Classroom y Blackboard.



**La excelencia no se improvisa**

síguenos

