

Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE



SÍLABO POR COMPETENCIAS

Curso: Informática Básica y Software Educativo

DOCENTE: Dra. CARMEN ORDOÑEZ VILLAORDUÑA

SEMESTRE 2026 – I

I. DATOS GENERALES.

Departamento Académico	CIENCIAS FORMALES Y NATURALES
Escuela Profesional	E.A.P. EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE
Especialidad	EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE
Semestre Académico	2026 – I
Asignatura	Informática Básica y Software Educativo
Pre-Requisito	NINGUNO
Código	104
Área Curricular	FORMACIÓN GENERAL
Créditos	3
Horas Semanales	Hrs. Totales: <u> 4 </u> Teóricas <u> 2 </u> Practicas <u> 2 </u>
Ciclo	1-I
Sección	UNICA
Apellidos y Nombres del Docente	Dra. CARMEN ORDOÑEZ VILLAORDUÑA
Correo Institucional	cordonez@unjfsc.edu.pe
Nº De Celular	998637036

II. SUMILLA Y DESCRIPCIÓN DEL CURSO

SUMILLA:

Opera con tecnologías informáticas, utilizando la computadora y sus sistemas operativos, para buscar, seleccionar, obtener, registrar y procesar datos e informaciones para transformarlo en conocimientos, analizando, sistematizando, relacionando y haciendo inferencias y comunicar empleando recursos expresivos.

DESCRIPCION DEL CURSO

La asignatura corresponde al área de Estudio de Formación General, cuyo contenido es conocer y aplicar la tecnología e informática. Es de carácter obligatorio, en la modalidad modo teórico-práctico, dividido en cuatro módulos didácticos de 16 semanas.

COMPETENCIAS Opera con tecnología informática y se inserta en la actividad académica, en el trabajo y la sociedad, desarrollando conocimientos, habilidades y actitudes para buscar, obtener, procesar y comunicar informaciones y transformarlos en conocimientos.

COMPETENCIAS Opera con tecnología informática y se inserta en la actividad académica, en el trabajo y la sociedad, desarrollando conocimientos, habilidades y actitudes para buscar, obtener, procesar y comunicar informaciones y transformarlos en conocimientos.

CONTENIDOS

- Actividades académicas usando plataforma virtual.
- Internet, buscadores, correo electrónico.
- Software de Microsoft Office o plataformas virtuales: libre y/o privado.
- Software de diseño gráfico vectorial y en 3D.
- Software de gestión de base de datos.

PRODUCTO Al culmina la asignatura las estudiantes utilizarán las tics, y será capaces de explorar, buscar e investigar en internet y utilizar software de diseño en beneficio a su especialidad.

III. CAPACIDADES AL FINAL DE LA ASIGNATURA:

UNIDAD	CAPACIDADES DE LA UNIDAD DIDACTICA	NOMBRE DE LA UNIDAD DIDACTICA	SEMANAS
I	Utiliza diversos recursos, básicos y avanzados de la tecnología, con el fin de obtener información, medios de difundir y obtener nuevos conocimientos., haciendo uso del internet, buscadores y correo electrónicos, IA a favor a la educación y enseñanza.	LA WEB EN EDUCACIÓN INTERNET, BUSCADORES, APLICACIONES DE GOOGLE, IA.	1-4

II	Comprende y optimiza la aplicación de las tecnologías informáticas, en aplicación debiendo sistematizar la información, manejar lenguajes básicos, específicos, textuales, numéricos, icónicos, visuales, gráficos y sonoros, al aplicar Word, Excel y Power Point.	SOFTWARE MICROSOFT OFFICE EN EDUCACIÓN	5-8
III	Conoce y aplica lo virtual al diseñar sus propios materiales educativos según la necesidad personal y profesional, al usar la tecnología informática, aplicando un software de diseño gráfico, para incorporarlo en actividades educativas, de gestión y de imagen institucional.	SOFTWARE WEB APLICADA A EDUCACIÓN DISEÑO GRÁFICO DISEÑOS DE MÓDULOS EDUCATIVOS	9-12
IV	Aplica los conocimientos de tecnología informáticas en la web. En la necesidad de obtener datos y ejecutar recolección de conocimientos, a su vez conocer y manipula herramientas web que permitan ejecutar un espacio de enseñanza y aprendizaje, en el cual se coloquen temas referentes a su especialidad.	SOFTWARE WEB GESTIÓN DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS. RED O PLATAFORMAS VIRTUALES: LIBRE Y/O PRIVADO.	13-16

IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO:

Nº	INDICADORES DE CAPACIDAD AL FINALIZAR EL CURSO
1	Conoce y aplica la tecnología hardware y software, la informática, internet y sus herramientas básicas y constata el Aula Virtual de la UNJFSC.
2	Aplica la tecnología informática web en conocer navegadores y exploración web en la búsqueda de la información: Google, Big, Comet, Yahoo y otros, mediante búsquedas básicas, avanzadas. Utiliza tecnologías informáticas de comunicación a través de mensajes, de Google: Gmail y Drive. Calendar y Meet; con aplicaciones en la educación
3	Conocimiento de IA y Emplea tecnologías informáticas de seguridad personal y de una PC Explica los fundamentos de las redes o plataformas virtuales, y sus posibilidades aplicativas en la educación.
4	Primera evaluación
5	Utiliza el software de Office Microsoft Word y la plataforma virtual de Google: Documentos, para diseñar, editar, transformar, compartir y exportar documentos de textos, con visión hacia la educación
6	Emplea software de Office Microsoft Excel la plataforma virtual de Google: Hojas de cálculo, para diseñar, editar, transformar y exportar documentos de cálculo, con utilidad hacia la educación
7	documentos de presentaciones o diapositivas, con visión hacia la educación. Usa software de Office Microsoft Power Point la plataforma virtual de Google: Presentaciones. para diseñar, editar, transformar y exportar
8	Segunda Evaluación
9	Manipula Inkscape: Software libre de diseño gráfico: Controles y herramientas de textos de diseños visuales en 2D y 3D. Manipula Inkscape: Software libre de diseño gráfico: Controles y herramientas de textos de diseños visuales en 2D y 3D,
10	Manipula Inkscape: Software libre de diseño gráfico: Controles y herramientas de imágenes, de diseños visuales en 2D y 3D, manipula Inkscape: Software libre de diseño gráfico: Controles y herramientas de edición de formatos textales y gráficos. Importación y exportación
11	Aplicando herramientas web e impulsar la gamificación en nuestro entorno educativo. Elaboración de juegos educativos en la web, los cuales impulsaran en sus actividades educativas.
12	Tercera Evaluación
13	Organiza datos a través de Formulario de Google: Elaboración de encuestas I, mediante el uso de Opciones de campo de Google Forms
14	Organiza datos a través de Formulario de Google: Elaboración de exámenes o pruebas I, mediante el uso de Opciones de campo de Google Forms controles y herramientas tecnológicas visuales
15	Entornos virtuales de blog, generalmente de carácter profesional, con una estructura cronológica que se actualiza regularmente y que se suele dedicar a tratar un tema concreto.
16	Exposición y presentación de su trabajo final. Evaluación final

DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS: DIDÁCTICAS

Modulo I: LA WEB EN EDUCACIÓN INTERNET, BUSCADORES, APLICACIONES DE GOOGLE, IA.	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I: Utiliza diversos recursos, básicos y avanzados de la tecnología, con el fin de obtener información, medios de difundir y obtener nuevos conocimientos., haciendo uso del internet, buscadores y correo electrónicos en favor a la educación y enseñanza.					
	Sema na	Contenidos			Estrategias de la enseñanza presencial y/o virtual si se amerita	Indicadores de logro de la capacidad
		Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
	1	-Sustentación del silabo -Aplicación del aula virtual, explorando Moodle. En recursos y actividades. -Conoco hardware sus componentes de entrada y Salida. Software. Sistema operative. Define internet y web.	Verifica las posibilidades comunicacional es en la Educación utilizando la Web.	Justifica la importancia de Internet en Educación.	- Expositiva (Docente/Alumno) - Uso del Google Meet - Debate dirigido (Discusiones) - Foros, Chat - Lecturas - Uso de repositorios digitales - Lluvia de ideas	Comprende las posibilidades tecnológicas de Internet en la educación y constata el Aula Virtual de la UNJFSC
	2	-Tecnologías informáticas y comunicación a través de la web. -Navegadores motores de búsqueda. de datos y en aplicación de la IA. Practica individual.	Manipula los buscadores de Google, Yahoo, Bing, Archive.org	Aprecia los alcances de los buscadores de datos con visión educacional.	- (Saberes previos) Foros, Chat	Utiliza tecnologías informáticas en la búsqueda de la información: Google y Yahoo, mediante búsquedas básicas y avanzadas.
	3	-Chome, Aplicaciones de Google: Gmail y Drive. Calendar y -Comprende la seguridad Informática Describe las principales herramientas y controles de las Plataformas virtuales. PRACTICA GRUPAL.	Adapta los medios de comunicación de Google con visión educacional.	Establece la pertinencia de las posibilidades de las herramientas de Google.		Usa tecnologías informáticas de comunicación a través de mensajes, de Google: Gmail y Drive. Calendar y Meet; con aplicaciones en la educación.

4	Evaluación I modulo	Utiliza páginas y implementando IA. Y programas de protección de datos, personales y de una PC.	Justifica la importancia de la IA protección y seguridad de los datos personales y de una PC.		Emplea tecnologías informáticas de seguridad personal y de una PC
	EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA				
	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
	Responde a 5 preguntas de prueba escrita objetiva de opción múltiple en la plataforma virtual		Presentación de un organizador en forma virtual sobre Internet, buscadores y correo electrónico.	Participación activa en la sesión virtual, exponiendo sobre Internet, buscadores y correo electrónico. Comportamiento en clase virtual y chat.	

Unidad ii: SOFTWARE MICROSOFT OFFICE EN EDUCACIÓN	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II: Comprende y optimiza la aplicación de las tecnologías informáticas, en aplicación debiendo sistematizar la información, manejar lenguajes básicos, específicos, textuales, numéricos, icónicos, visuales, gráficos y sonoros, al aplicar Word, Excel y Power Point.					
	Semana	Contenidos			Estrategias de la enseñanza presencial y/o virtual si se amerita	Indicadores de logro de la capacidad
		Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
	5	Describe las principales herramientas y controles del programa Documentos, software de Office Microsoft Word y Google Documento practica individual.	Verifica las principales herramientas y controles de las Plataformas virtuales	Justifica la importancia del uso de las principales herramientas y controles de las Plataformas virtuales en la educación.	- Expositiva (Docente/Alumno) - Uso del Google Meet - Debate dirigido (Discusiones)	Explica los fundamentos de las redes o plataformas virtuales, y sus posibilidades aplicativas en la educación.
	6	Describe las principales herramientas y controles del programa software de Office Microsoft Excel y Hojas de	Verifica las principales herramientas y controles del	Justifica la importancia del uso del programa	- Foros, Chat - Lecturas	Usa la plataforma virtual de Google: Documentos, para diseñar, editar, transformar y exportar documentos

	Cálculo de Google	programa ^{de} Documentos, Google.	Documentos en la educación.	- Uso de repositorios digitales - Lluvia de ideas	de textos, con visión hacia la educación
7	Describe las principales herramientas y controles del programa Presentaciones software de Office Microsoft Power Point y Google Práctica grupal	Verifica las principales herramientas y controles del programa de Hojas de Cálculo, Google.	Justifica la importancia del uso del programa Hojas de Cálculo en la educación.	(Saberes previos) - Foros, Chat	Usa la plataforma virtual de Google: Hojas de cálculo, para diseñar, editar, transformar y exportar documentos de cálculo, con visión hacia la educación
8	EVALUACION II MODULO.	Verifica las principales herramientas y controles del programa Presentaciones, de Google.	Justifica la importancia del uso del programa Presentaciones en la educación.		Usa la plataforma virtual de Google: Presentaciones. para diseñar, editar, transformar y exportar documentos de presentaciones o diapositivas, con visión hacia la educación
	EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA				
	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
	Evaluación escrita de 5 preguntas utilizando redes o plataformas virtuales: libre y/o privado.		Entrega del desarrollo de la segunda práctica referente redes o plataformas virtuales: libre y/o privado. Propone una mejora en el proceso		- Produce aplicaciones dl redes o plataformas virtuales: libre y/o privado. Participación activa en la - videoconferencia mediante el chat

UNIDAD AD	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III: Conoce y aplica lo virtual al diseñar sus propios materiales educativos según la necesidad personal y profesional, al usar la tecnología informática, aplicando un software de diseño gráfico, para incorporarlo en actividades educativas, de gestión y de imagen institucional.
--------------	--

Semana	Contenidos			Estrategias de la enseñanza presencial y/o virtual si se amerita	Indicadores de logro de la capacidad
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
19	Explica los controles y herramientas del programa de diseño gráfico Inkscape	Manipula los controles y herramientas del programa de diseño gráfico Inkscape	Aprecia la importancia del uso de un diseñador gráfico en la educación	- Expositiva (Docente/Alumno) - Debate dirigido (Discusiones) - Foros, Chat - Lecturas - Uso de repositorios digitales - Lluvia de ideas - (Saberes previos) - - Uso del Google Meet - Foros, Chat si lo amerita.	Manipula Inkscape: Software libre de diseño gráfico: Controles y herramientas generales de diseños visuales en 2D y 3D.
10	Explica los controles y herramientas de textos, con o sin formatos reconocidos del programa de diseño gráfico Inkscape Practica individual	Manipula los controles y herramientas de ^{textos} formatos reconocidos del programa de diseño gráfico Inkscape	Aprecia la importancia del uso de un diseñador gráfico sobre textos en la educación		Manipula Inkscape: Software libre de diseño gráfico: Controles y herramientas de textos de diseños visuales en 2D y 3D.
11	La gamificación usa puntos, niveles y narrativas para motivar. Inkscape exporta PNG/PDF y ofrece herramientas como capas y filtros. grupal	Manipula los controles y herramientas de imágenes en formatos de juegos educativos	Aprecia la importancia del uso de un diseñador de juegos educativos sobre educación		Aplicando herramientas web e impulsar la gamificación en nuestro entorno educativo.
12	Evaluación III unidad	Manipula los controles y herramientas de imágenes en formatos png y pdf del programa de diseño gráfico Inkscape en la evaluación	Aprecia la importancia del uso de un diseñador gráfico sobre imágenes, para importación y exportación; en la educación en la evaluación		Elaboración de juegos educativos en la web, los cuales impulsaran en sus actividades educativas. Tercera Evaluación
	EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA				

	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
	Evaluación escrita de 5 preguntas sobre el software de diseño gráfico vectorial y en 3d, Inkscape		Entrega de informes y conclusiones respecto a diseños y construcciones de soluciones tecnológicas usando el software de diseño gráfico vectorial y en 3D		-Comportamiento adecuado en clase virtual mediante el chat. -Explica los diseños y construcciones de usando el soluciones tecnológicas software de diseño gráfico vectorial y en 3d	
UNIDAD IV: SOFTWARE WEB GESTIÓN DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS. RED O PLATAFORMAS VIRTUALES: LIBRE	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA IV: Aplica los conocimientos de tecnología informáticas en la web. En la necesidad de obtener datos y ejecutar recolección de conocimientos, a su vez conocer y manipula herramientas web que permitan ejecutar un espacio de enseñanza y aprendizaje, en el cual se coloquen temas referentes a su especialidad.					
	Semana	Contenidos			Estrategias de la enseñanza presencial y/o virtual si se amerita	Indicadores de logro de la capacidad
		Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
	13	Describe las principales herramientas y controles de Google Forms, para crear Encuestas a nivel Básico	Verifica las principales herramientas y controles de Google Forms. para crear Encuestas a nivel Básico	Justifica la importancia del uso de Google Forms para crear Encuestas a nivel Básico en la educación.	- Expositiva - Docente/Alumno) - Debate dirigido (Discusiones) - Lecturas - Uso de repositorios digitales - Lluvia de ideas - (Saberes previos) – - (Uso del Google Meet Foros, Chat	Organiza datos a través de Formulario de Google: Elaboración de encuestas I, mediante el uso de Opciones de campo de Google Forms
	14	Describe las principales herramientas y controles de Google Forms, para crear Encuestas a nivel Intermedio	Verifica las principales herramientas y controles de Google Forms. para crear Encuestas, exámenes y pruebas a nivel Intermedio	Justifica la importancia del uso de Google Forms para crear Encuestas, exámenes a nivel Intermedio en la educación.		Organiza datos a través de Formulario de Google: Elaboración de encuestas II, mediante el uso de Opciones de campo de Google Forms

15	Realizar un blog o página web con contenidos educativos, lo cual fortalecerá su labor docente Describe las principales herramientas y controles de sus espacios web educativo educativos	Verifica las principales herramientas y controles de Blog o página web, en la elaboración de espacios Web.	Justifica la importancia del uso de espacios Web en la realización de Blog o página Web con información educativa según su especialidad.	Entornos virtuales de blog, generalmente de carácter profesional, con una estructura cronológica que se actualiza regularmente y que se suele dedicar a tratar un tema concreto.
16	. Realiza lo aprendido en la Exposición grupal Evaluación final	Verifica las principales herramientas y controles de blog Blogger o página web Exámenes o Pruebas a nivel Intermedio.	Justifica la importancia del uso del blog o página web en la creación del entornos de información educativa.	Exposición y presentación de trabajo final. Evaluación final
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA				
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
Evaluación escrita de 5 preguntas utilizando Software de gestión de base de datos: Google Forms.		Entrega del desarrollo de la segunda práctica referente al Software de gestión de base de datos: Google Forms. Propone una mejora en el proceso		- Produce aplicaciones del Software de gestión de base de datos: Google Forms. Participación activa en la videoconferencia -Mediante el chat

VI. MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Se utilizarán todos los materiales y recursos requeridos de acuerdo a la naturaleza de los temas programados. Básicamente serán:

6.1. Métodos Didácticos

- a. Para el Dominio Conceptual
 - Método Educativo
 - Método Investigativo
- b. Para el Dominio Procedimental
 - Método Socializado
 - Métodos de Casos
- c. Para el Dominio Actitudinal

6.2. Procedimientos Didácticos

- a. Para el Dominio Conceptual
 - Exposición Demostrativa
 - Seminario Didáctico
- b. Para el Dominio Procedimental
 - Taller Didáctico
 - Dinámica Grupal
- c. Para el Dominio Actitudinal

☐ Método Socializado			☐ Autorreflexión
6.3. Medios Didácticos a. Canales Visuales - Diapositivas - Mapas mentales b. Materiales Escritos - Separatas c. Equipos - Laptop		6.4. Prácticas de Laboratorio Informática a. INTERNET. Exploración de las direcciones de Páginas Web b. Presentación de animaciones. Uso del laboratorio de Informática virtual, mediante simulaciones - c.	

6.5 Medios Y Plataformas Virtuales

- Casos prácticos
- Pizarra interactiva
- Google Meet
- Repositorios de datos

6.6 Medios Informáticos:

- Computadora
- Tablet
- Celulares
- Internet.

VII. EVALUACIÓN

La Evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje, será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento de desempeño y de producto.

Evidencias de Conocimiento.

La Evaluación será a través de pruebas escritas y orales para el análisis y autoevaluación. En cuanto al primer caso, medir la competencia opera con tecnología informática y se inserta en la actividad académica, en el trabajo y la sociedad, desarrollando conocimientos, habilidades y actitudes para buscar, obtener, procesar y comunicar informaciones y transformarlos en conocimientos.

En cuanto a la autoevaluación permite que el estudiante reconozca sus debilidades y fortalezas para corregir o mejorar.

Las evaluaciones de este nivel serán de respuestas simples y otras con preguntas abiertas para su argumentación.

Evidencia de Desempeño.

Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo y comprensivo; en tanto, se pueda integrarla teoría con la práctica lo que se

hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles.

La evaluación de desempeño se evalúa ponderando como el estudiante se hace investigador aplicando los procedimientos y técnicas en el desarrollo de las clases a través de su asistencia y participación asertiva.

Evidencia de Producto.

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de producto de evidencia en la entrega oportuna de sus trabajos parciales y el trabajo final. Además, se tendrá en cuenta la asistencia como componente del desempeño, el **30% de inasistencia inhabilita el derecho a la evaluación.**

VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	30 %	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	35%	
Evaluación de Desempeño	35 %	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$

VIII. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB

Martínez, J. (2020). *Google Books*. Obtenido de Implantación de aplicaciones web en entornos internet, intranet y extranet.:

<https://books.google.com.pe/books?id=Go6fDwAAQBAJ&pg=PA54&dq=internet&hl=es&sa=X&ved=2ah>

UKEwiloM_CkY3vAhXpILkGHWARDV4Q6AEwBHoECAYQAg#v=onepage&q=internet&f=false

Aulaclie. (2021). *Aulaclie*. Obtenido de <https://www.aulaclie.es/index.htm>

Caicedo, C., Marcillo, F., Rodríguez, A., Caicedo, M., & Lino, E. (2016). *Aplicación de los entornos virtuales en las aulas universitarias*. Obtenido de

<https://books.google.com.pe/books?id=SOxODAAAQBAJ&pg=PA83&dq=plataforma+virtual&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwil6cijko3vAhXrlbkGHUyLCH0Q6AEwB3oECAQQAg#v=onepage&q=plataforma%20virtual&f=false>

Canay, R. (2018). *El uso de entornos virtuales de aprendizaje en las universidades presenciales*. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=OuCtWvB9o7IC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

García, A. (2020). *Diseña tus portadas con InkScape*. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=72fRDwAAQBAJ&dq=inkscape&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjesKCzk43vAhWFC9QKHWYKCzIQ6AEwCnoECAkQAg>

Google. (2021). *Ggogle*. Obtenido de <https://www.google.com/>

Inkscape. (2021). *Inscape*. Obtenido de <https://inkscape.org/es/>

Marín, C. (2019). *Mundo Google: Como aprovechar al máximo sus herramientas gratuitas*. Obtenido de [https://books.google.com.pe/books?id=NyWsDwAAQBAJ&pg=PA46&dq=formularios+google&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiW2Jn5k43vAhUfD7kGHX9xDW8Q6AEwBXoECAUQAg#v=onepage&q=formularios %20google&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=NyWsDwAAQBAJ&pg=PA46&dq=formularios+google&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiW2Jn5k43vAhUfD7kGHX9xDW8Q6AEwBXoECAUQAg#v=onepage&q=formularios%20google&f=false)

Olivier, C. (2018). *Cómo usar Google Forms para evaluar: Formularios Google como herramientas efectivas de enseñanza*. Obtenido de [https://books.google.com.pe/books?id=3buEDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=formularios+google&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiW2Jn5k43vAhUfD7kGHX9xDW8Q6AEwAXoECAYQAg#v=onepage&q=for mularios%20google&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=3buEDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=formularios+google&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiW2Jn5k43vAhUfD7kGHX9xDW8Q6AEwAXoECAYQAg#v=onepage&q=formularios%20google&f=false)

Yahoo. (2021). *Yahoo*. Obtenido de <https://espanol.yahoo.com/>

Huacho marzo 2026