

# Índice

▪ <b>Presentación</b>	<b>1</b>
▪ <b>Editores y Comité Editorial</b>	<b>2</b>
▪ <b>Nota del Editor</b>	<b>8</b>
▪ <b>Artículos originales</b>	
<b>La gamificación como metodología activa para el aprendizaje significativo de la Literatura en el Programa del Bachillerato Internacional</b> D. K. Toro Becerra	<b>9</b>
<b>Digitalización de la evaluación: Recuperar las experiencias docentes para potenciar la innovación post-pandemia</b> M. F. Barranquero, M. A. Pedragosa	<b>21</b>
<b>La Educación a Distancia en la Universidad Nacional de Entre Ríos durante y después de la pandemia</b> G. D. Andrés	<b>29</b>
<b>Efecto de un Curso Propedéutico en las Habilidades Matemáticas de Aspirantes a Ingeniería en Computación</b> B. E. Solís Recéndez, G. de J. C. Lara, M. de L. Sigg, J. L. Villa Cisneros, D. H. Solís Recéndez	<b>37</b>
<b>Plataformas IoT en Perspectiva: Evaluación de Azure IoT, IBM Watson IoT Platform, y Google IoT</b> J. J. A. Montejo	<b>48</b>
<b>Robótica educativa: un estudio del estado del arte</b> R. Solís-Ortega, C. Calderón-Arce, J. C. Brenes-Torres, C. Chavez-Montoya, K. Mejía-Luna, J. P. Calderón Gairaud	<b>55</b>
<b>Explorando nuevas fronteras: Posibilidades de experiencias formativas a través de videos inmersivos</b> C. Busón, L. M. García Arf, K. Pérez Mendoza	<b>66</b>
<b>Influencia de los modelos a seguir en las elecciones de estudiantes de Ingeniería de Sistemas: Un enfoque multigrupo por género y tipo de universidad</b> W. Peña	<b>81</b>
<b>O Ensino da língua inglesa mediado pelo WhatsApp como uma estratégia pedagógica em uma escola pública de Brasília, Brasil, pós COVID-19</b> C. M. de Sousa Freire, E. da Silva Freire	<b>93</b>
<b>Aplicaciones Financieras y su Implementación en Instituciones Mexicanas de Nivel Superior</b> I. Martínez Silva, L. M. González García	<b>102</b>
▪ <b>Book Review</b>	
<b>La internacionalización de la educación superior en América Latina: Una visión comparada intrarregional. J. Gacel-Ávila, E. M. Villalón de la Isla, M. G. Vázquez-Niño</b> A. De Giusti	<b>112</b>
▪ <b>Síntesis Tesis</b>	
<b>Propuesta de un modelo de gamificación para entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje en Instituciones de Educación Superior y su impacto en la presencia social, cognitiva y docente en dichos entornos</b> G. R. Vera Mora	<b>114</b>
▪ <b>Información de Congresos</b>	<b>116</b>
▪ <b>Información para Autores Revista TE&amp;ET</b>	<b>118</b>
▪ <b>Temas de Interés Revista TE&amp;ET</b>	<b>120</b>