

Módulo 0 FEDU

Gamificación y nuevas tendencias de trabajo con tecnología y metodologías activas

Taller 2: 26 de marzo 2025

Instituto de Educación y Lenguaje

Adrián Villegas Dianta

cvillegas@udla.cl

<https://adrianvillegasd.com>



Preparación: gamificación y métodos

1

NC: Gamificación, NTIC y métodos

2

Práctica guiada: creando estrategias

3

Práctica independiente: producto(s)

4

Consolidación del aprendizaje

5





¿Qué **aprenderemos** hoy?

¿Qué es **gamificar** y qué experiencias tenemos?

¿Qué **nuevas tecnologías** nos parecen relevantes?

¿Cómo podemos integrar tecnologías a las **metodologías activas**?



<https://es.educaplay.com/juego/23059507-desafio-de-gamificacion-en-educacion-superior.html>



2.1.1 Algunas opciones

- **Con smartphone:** Kahoot, Socrative, Quizalize
- **Lúdicos (PC):** Educaplay, Wordwall, Cerebriti, Genially
- **Videoquiz:** Edpuzzle, Vizia
- **Con IA:** escape room, aventuras conversacionales, test, ideas
- **Gestión:** ClassDojo, Nearpod



2.1.1.1 Creando material y test con IA

- <https://www.theastudy.com/>



- **Ejemplo:** <https://www.thea.study/s/522135151/173cc120c>
- **Opción:** <https://edtk.co/>



2.2 Nuevas tendencias tecnológicas

Realidad aumentada y virtual

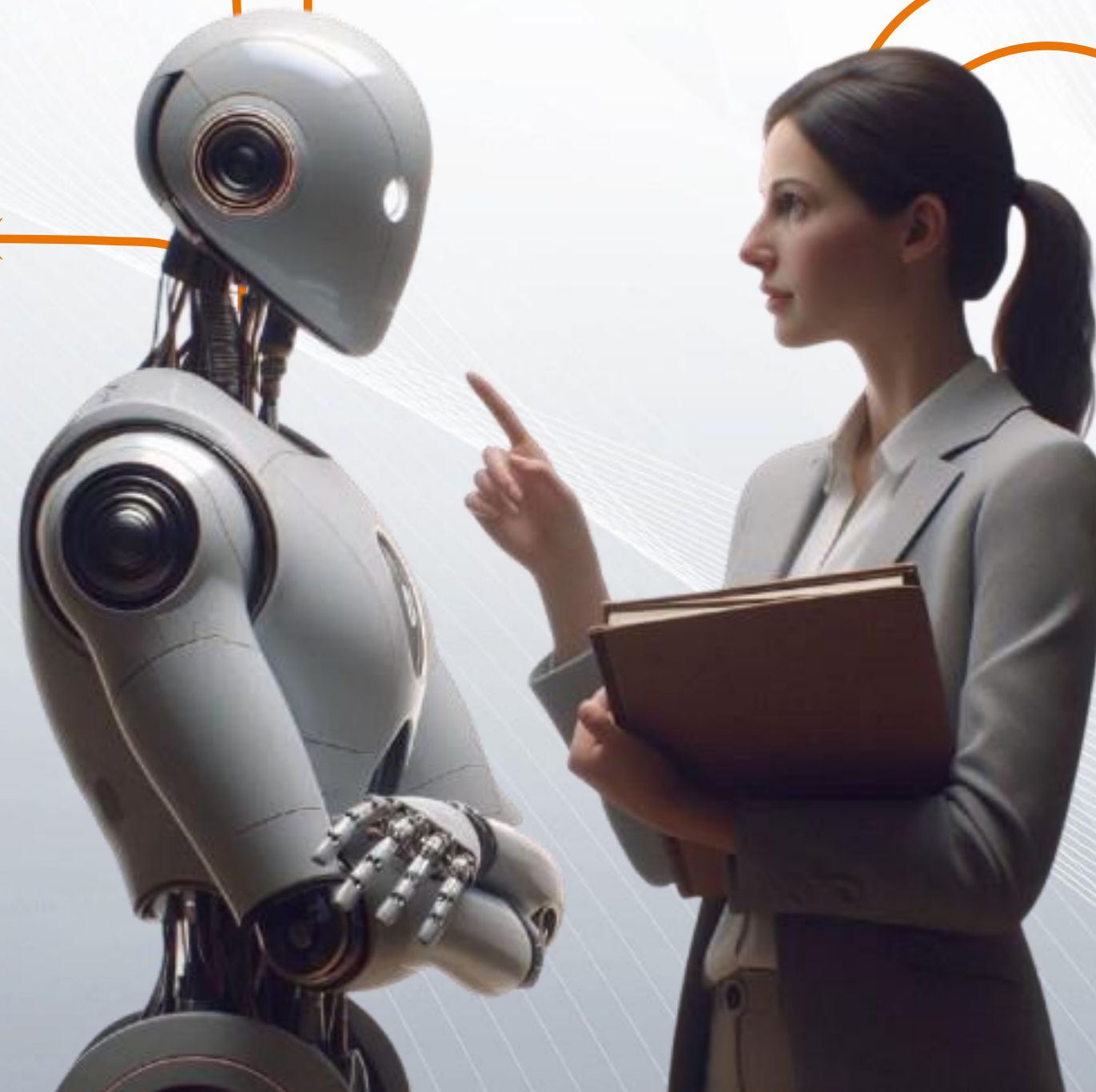
Inteligencia artificial, simuladores, asistentes, agentes, avatares y robótica

Recursos abiertos e interactivos

Videos 360 e interactivos

Metaversos y nuevos entornos virtuales

Otros (ej: impresión 3D)





Videos [360](#)



Videos [interactivos](#)

2.3 Metodologías activas y tecnologías

PIN: TNSLM



<https://app.nearpod.com/?pin=tnslm>

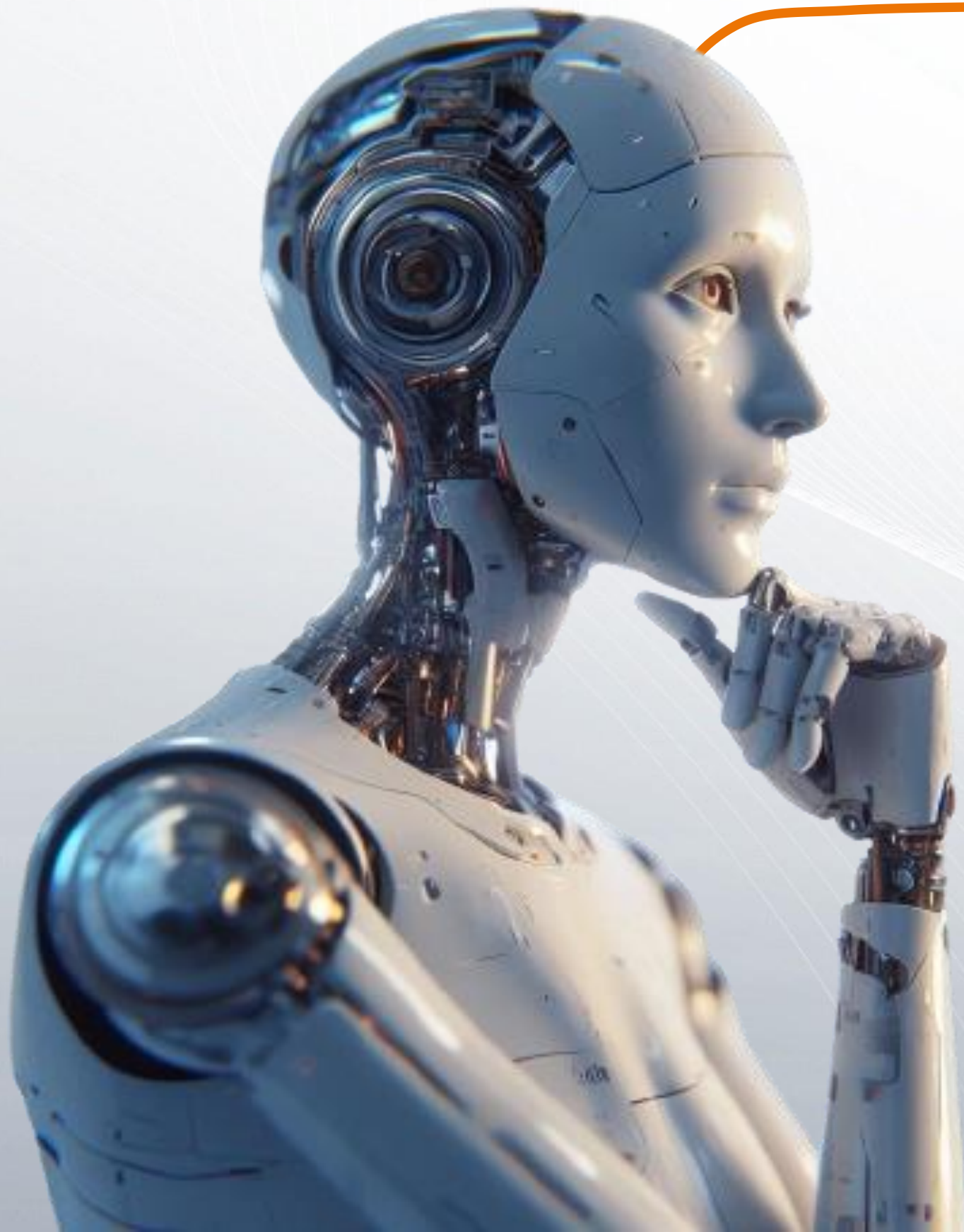
[Más información](#)



2.3.1 Ideas para integrar tecnología en métodos activos

- **Definir la metodología**
- **Explorar cómo se puede favorecer del uso de tecnología**
- **Ver que herramientas se pueden implementar**
- **Planificar la metodología**
- **Implementar y evaluar**



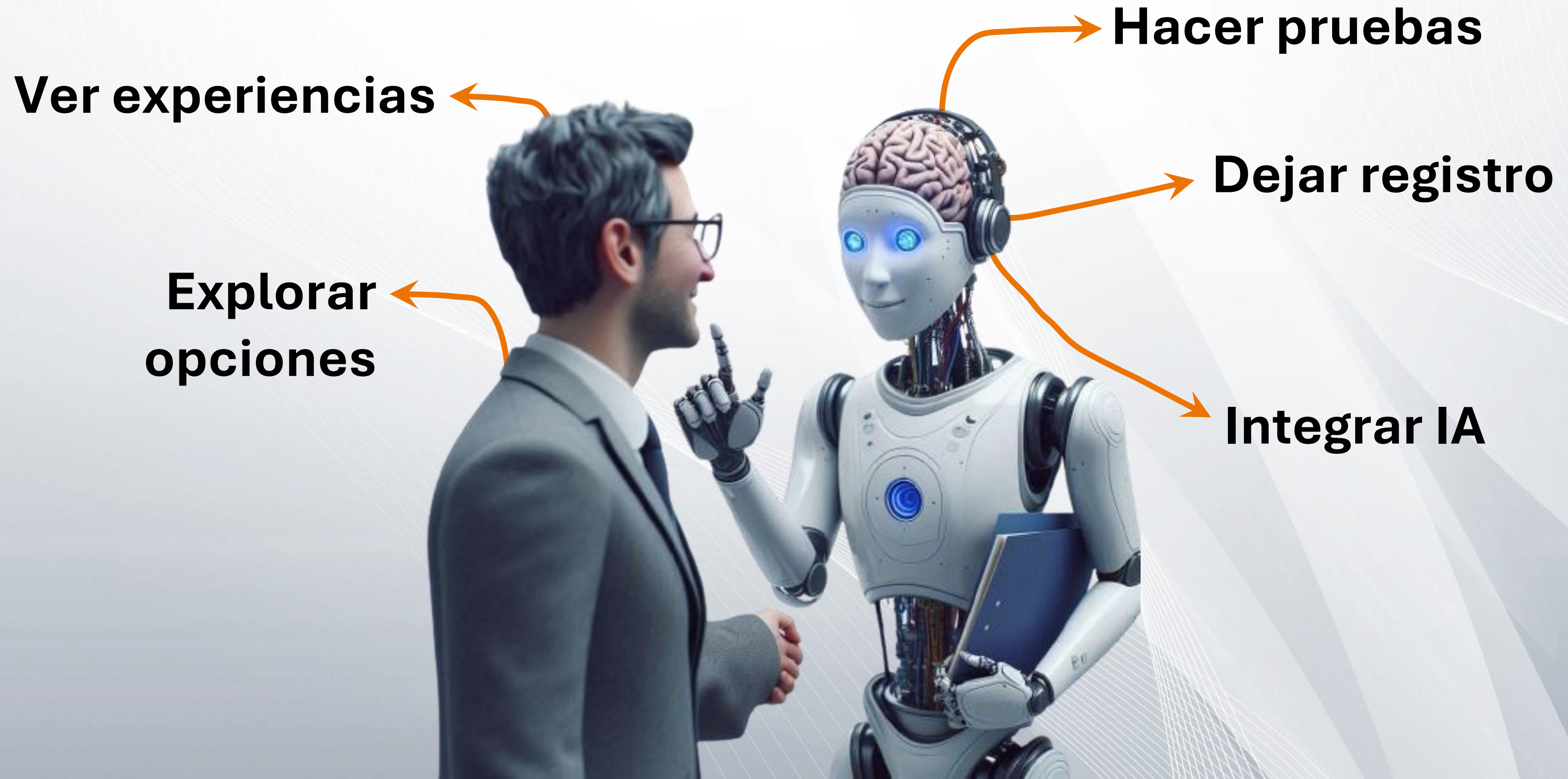


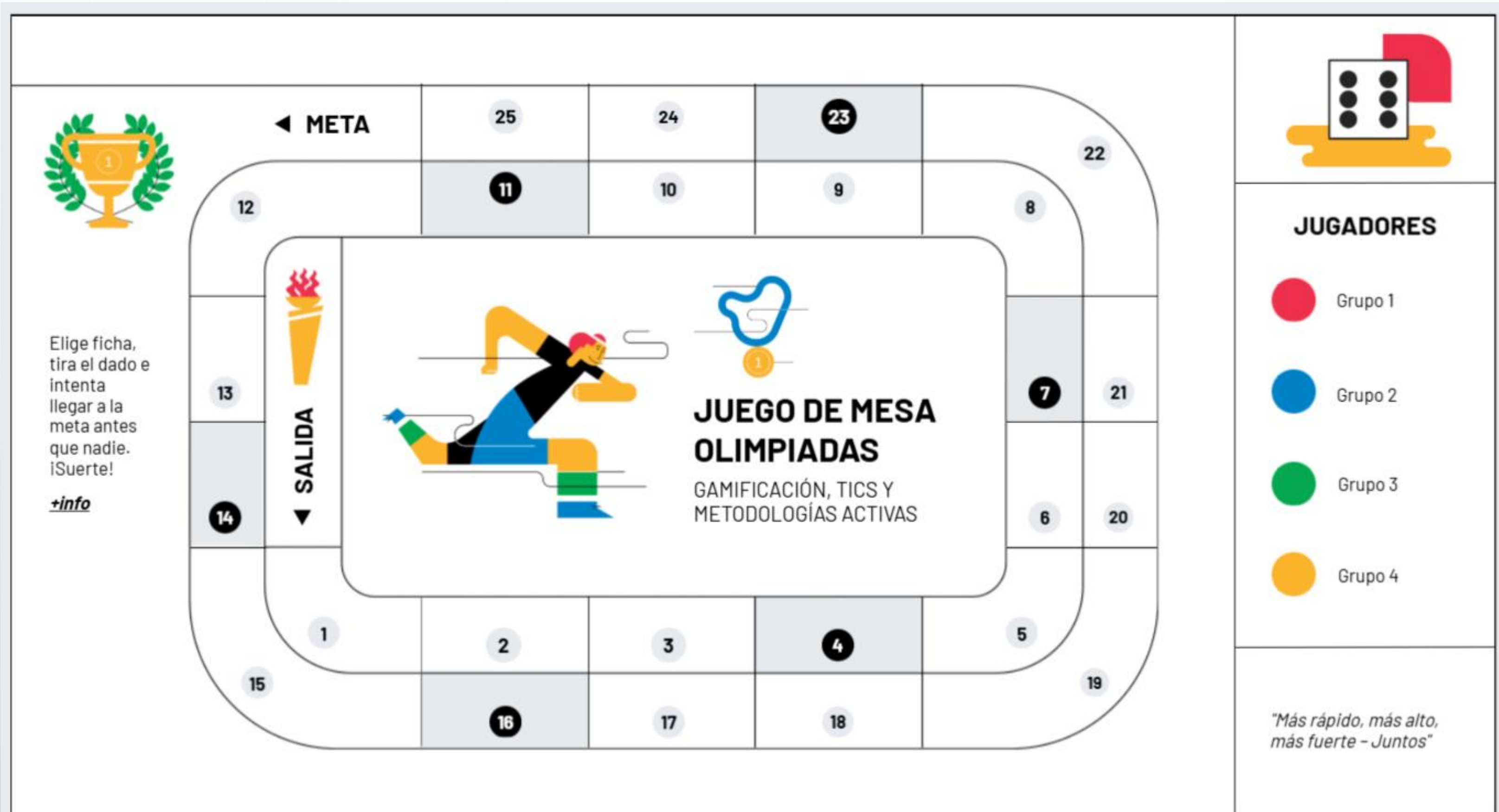
Generando una experiencia de gamificación y/o de metodología activa, opciones:

- **Simples:** Educaplay, Genially, Socrative
- **Intermedia:** Claude o IA en general
- **Compleja:** Escaperoom, métodos activos con NTIC



- Iniciar
- Definir un RAA / objetivo
- Definir un recurso tecnológico para la actividad
- Explicar la propuesta de trabajo
- Diseñar recurso informático
- Socializar





[https://view.genially.com/67e2cb4ca2d4010072f1742d/interactive-content-juego-de-mesa-olimpiadas / Preguntas](https://view.genially.com/67e2cb4ca2d4010072f1742d/interactive-content-juego-de-mesa-olimpiadas/Preguntas)

Módulo 0 FEDU

Gamificación y nuevas tendencias de trabajo con tecnología y metodologías activas

Taller 2: 26 de marzo 2025

*Instituto de Educación y Lenguaje
Adrián Villegas Dianta
cvillegas@udla.cl
<https://adrianvillegasd.com>*

