

Curso

TICS en el aula

Adiel Silva Riveros



Clase 8

**¿Qué es una
retroalimentación?**



¿Qué es una retroalimentación?

Es la comunicación pedagógica que orienta al estudiante sobre sus fortalezas, debilidades y oportunidades de mejora. Debe ser clara, específica, oportuna y centrada en el desempeño, no en la persona. Es clave para cerrar brechas y fomentar la autorregulación.



¿Qué es gamificación?



¿Qué es gamificación?

- La gamificación es una estrategia pedagógica que incorpora elementos de los juegos, como recompensas, desafíos y dinámicas interactivas, en entornos educativos, con el objetivo de promover la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo mediante herramientas digitales como Kahoot.

Kahoot!

Kahoot! es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes

The Kahoot! logo, featuring the word "Kahoot!" in a white, bold, sans-serif font, centered within a solid purple rectangular background.

Kahoot!

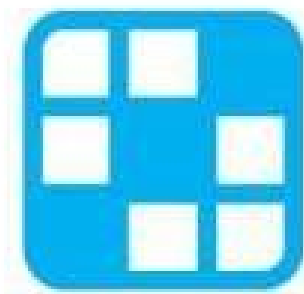
Educaplay

Educaplay, es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.



Wordwall

Wordwall es una plataforma digital que permite crear y editar actividades de aprendizaje personalizadas que se pueden desarrollar a lo largo de una sesión de clase



Wordwall

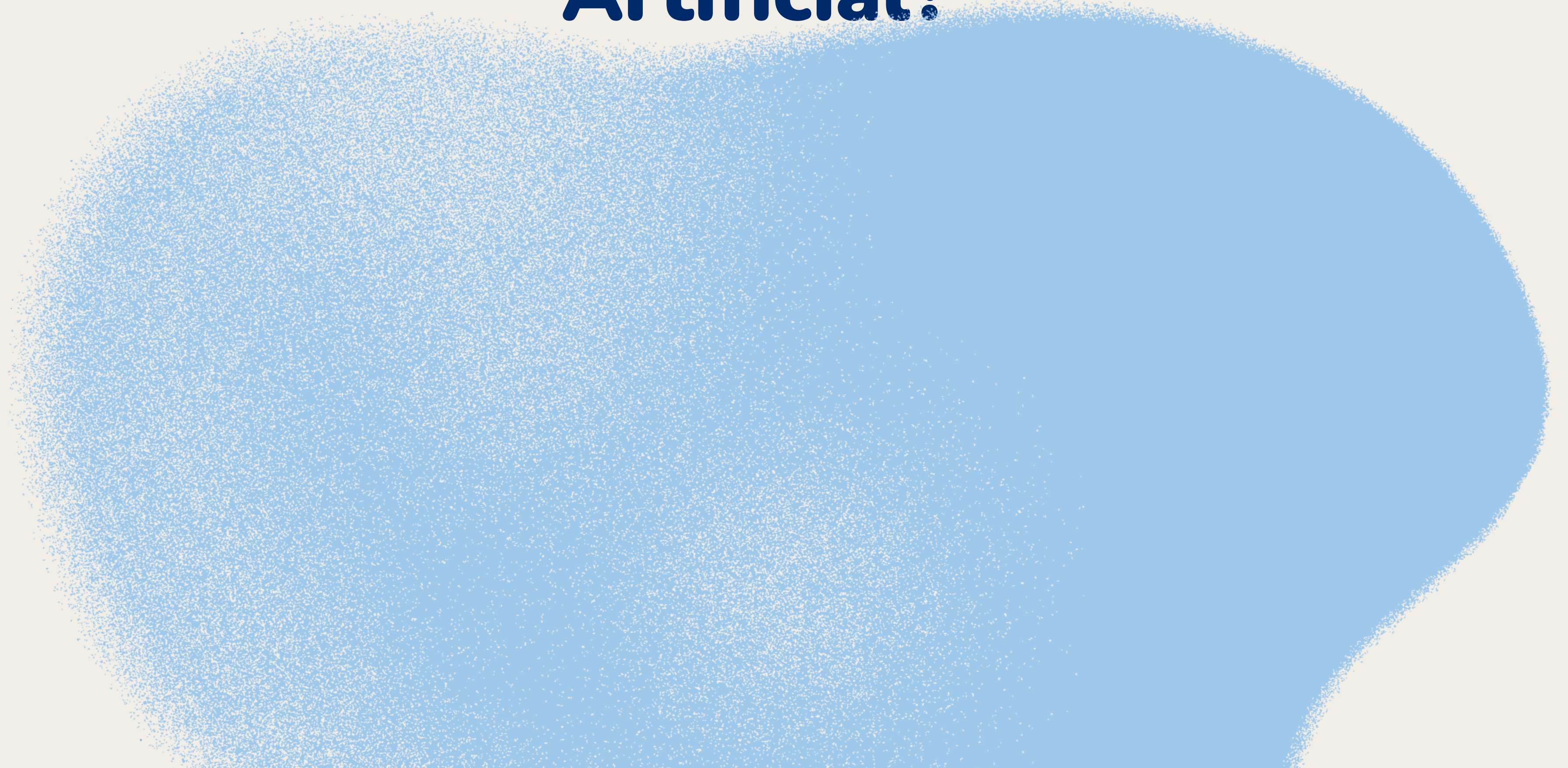


Wayground (Quizizz)

Wayground es la plataforma de aprendizaje complementario más versátil del mundo. Es un centro basado en IA que reúne recursos flexibles para la instrucción, la práctica y la evaluación en una plataforma divertida y fácil de usar que impulsa el rendimiento y la confianza.



¿Qué es la Inteligencia Artificial?



¿Qué es la Inteligencia Artificial?

La inteligencia artificial (IA) es la capacidad de sistemas computacionales para procesar datos, aprender de ellos y tomar decisiones de forma autónoma. En el contexto educativo, se aplica para personalizar contenidos, automatizar tareas docentes y ofrecer retroalimentación adaptativa. Sus principales ventajas incluyen la personalización del aprendizaje, accesibilidad y análisis predictivo; mientras que los desafíos se centran en la brecha digital, la ética del manejo de datos y el riesgo de deshumanizar la enseñanza.

Fin del curso

