



# INNOVACIÓN EDUCATIVA JUEGOS Y TECNOLOGÍA

PRESENTADO POR \_\_\_\_\_ CARMEN JOLEIDY ULLOA MEDINA

**LEÁMOS LA  
SIGUIENTE FRASE**

**"LA ENSEÑANZA  
ES LA PROFESIÓN  
QUE CREA TODAS  
LAS DEMÁS."  
– DAN RATHER**



---

**TU NOMBRE, A QUÉ  
TE DEDICAS**

**¿CUÁLES SON TUS  
ESPECTATIVAS?**

**¿QUÉ DESEAS  
APRENDER?**

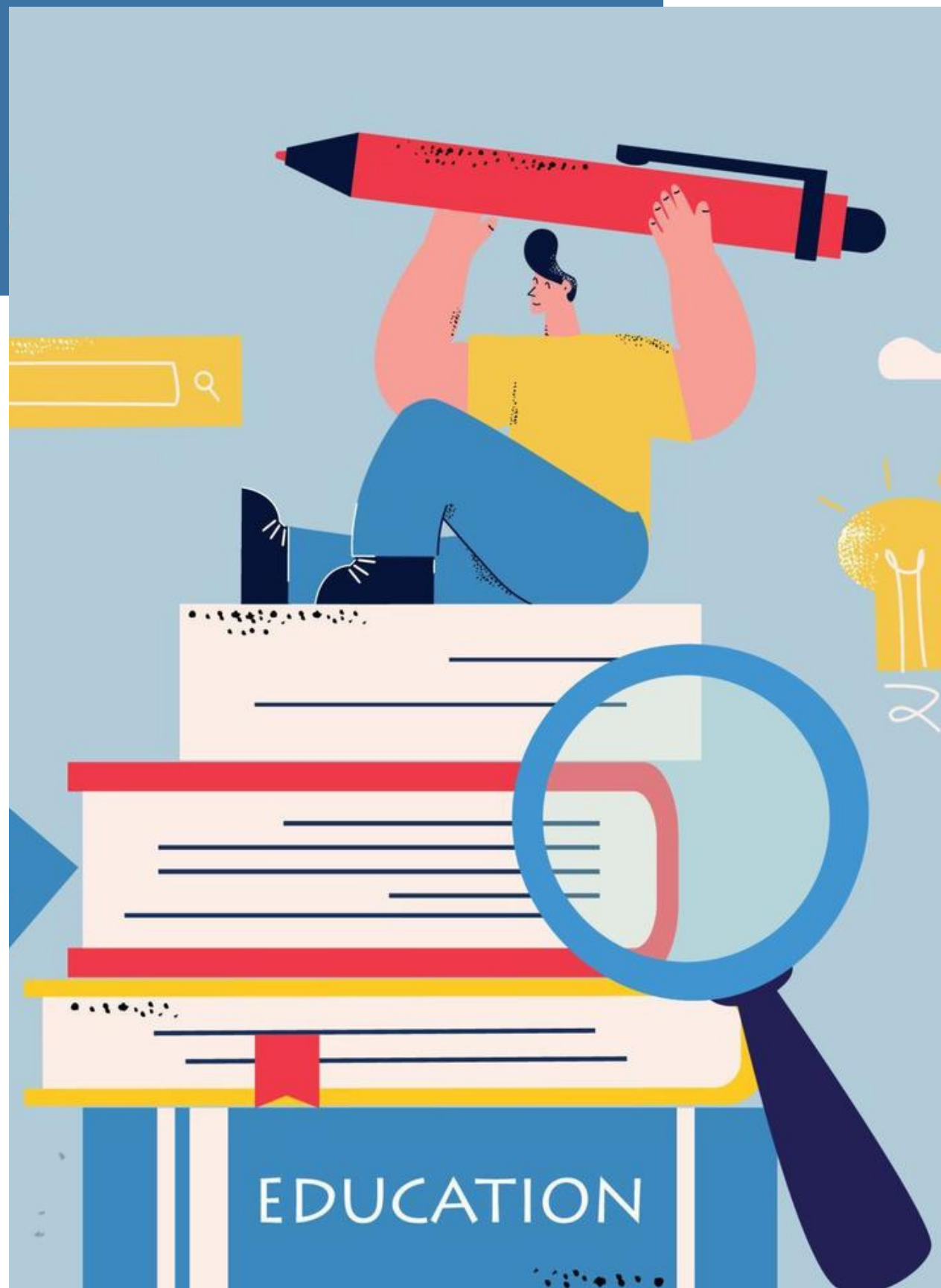


# ¿Qué observas?



# CONTENIDOS

- **Introducción a la Innovación Educativa**
- **El Rol de los Juegos en la Educación**
- **Tecnologías Emergentes en el Aula**
- **Herramientas y Estrategias Prácticas**



# Innovación educativa

## Principios Fundamentales

- Aprendizaje Activo
- Personalización del Aprendizaje
- Tecnología Educativa
- Colaboración

## Impacto

- Mejora del Rendimiento Estudiantil
- Acceso a la Educación
- Desarrollo de Habilidades del Siglo XXI
- Inclusión

Aplicación de nuevos enfoques, métodos, tecnologías y prácticas en el ámbito de la educación

Con el fin de

Mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje

## Ejemplos Exitosos

- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Escuelas Innovadoras
- Plataformas de Aprendizaje

## Tendencias Actuales

- Aprendizaje en Línea
- Gamificación
- Inteligencia Artificial
- Realidad Virtual

## Desafíos

- Brecha Digital
- Capacitación de Docentes

**1 persona activa- 1 aula  
con niños que solo  
reciben información**

**El docente como facilitador, impulsor,  
motivador y dándole un papel activo al  
estudiante.**

**Conseguir que los roles  
del alumno y del  
docente se transformen**

**Todo se trata de  
ganas, pasión y  
recursos**

**¿Qué haremos?, ¡Cómo  
podemos transformar el aula?  
¿Cómo puedo transformar mi  
entorno? (Aplicar el  
contenido)**

**Diseñar buenos  
escenarios para que ellos  
sean los protagonistas**

**La clave: Cómo aplicar  
el conocimiento a la  
realidad**

**Convertir el estudiante en  
protagonista de su  
aprendizaje**

**Ver la tecnología no como un fin, sino como un medio para conseguir otras cosas Ej: Competencia científica y tecnológica**

**Hay zonas desfavorecidas, pero hay que conocer la realidad de los alumnos**

**Fomentar la autonomía tanto en el hogar como en el entorno educativo.**

**¿CUÁLES SON LAS DIFERENCIAS CLAVE ENTRE LA EDUCACIÓN TRADICIONAL Y LA EDUCACIÓN BASADA EN JUEGOS Y TECNOLOGÍA?**

**¿CUÁLES CONSIDERAS QUE SON MÁS EFECTIVAS Y POR QUÉ?**

# EVOLUCIÓN DE LA ENSEÑANZA TRADICIONAL A LA DIGITAL



# DE LA TIZA AL TECLADO: LA EVOLUCIÓN DE LA ENSEÑANZA

- La enseñanza ha evolucionado de la tradicional en aula física a la digital en línea gracias a los avances tecnológicos. Los estudiantes ahora tienen acceso a contenido educativo en línea y pueden participar en procesos de aprendizaje a través de dispositivos electrónicos, conectividad y plataformas de aprendizaje en línea.



# IMPACTO DE LA TECNOLOGÍA EN EL AULA

- La tecnología ha enriquecido los recursos educativos, permitiendo la personalización del aprendizaje y la adaptación a diversos estilos. También ha transformado la enseñanza a distancia y el aprendizaje en línea, brindando flexibilidad de acceso desde cualquier lugar. Además, ha habilitado la gamificación y los juegos educativos, aumentando la motivación y el compromiso de los estudiantes.

**¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta la educación en la era digital ?**





**IMPORTANCIA  
DE ABORDAR LA  
INNOVACIÓN  
EDUCATIVA**

# IMPORTANCIA DE ABORDAR LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

- Preparación para el futuro
- Motivación y compromiso
- Personalización del aprendizaje
- Mejora de la calidad educativa
- Desarrollo de habilidades del siglo XXI (resolución de problemas, la creatividad, el pensamiento crítico y la comunicación efectiva)
- Competitividad a nivel nacional y global
- Desarrollo de ciudadanos informados



# COLABORACIÓN Y COMUNICACIÓN

Herramientas de colaboración en línea: Google Workspace (anteriormente G Suite) ofrece herramientas como Google Docs, Sheets y Slides que permiten la colaboración en tiempo real en la creación y edición de documentos, hojas de cálculo y presentaciones. Microsoft 365 también proporciona capacidades de colaboración similares con Word, Excel y PowerPoint en línea.



**¿Cómo se pueden fomentar las habilidades del siglo XXI, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, a través de la innovación educativa?**

# Estrategias clave

## Aprendizaje basado en proyectos

**Diseñar proyectos de aprendizaje que requieran que los estudiantes investiguen, colaboren y presenten soluciones a problemas del mundo real. Al abordar tareas auténticas, los estudiantes desarrollan habilidades críticas y de resolución de problemas mientras aplican conocimientos en contextos significativos.**



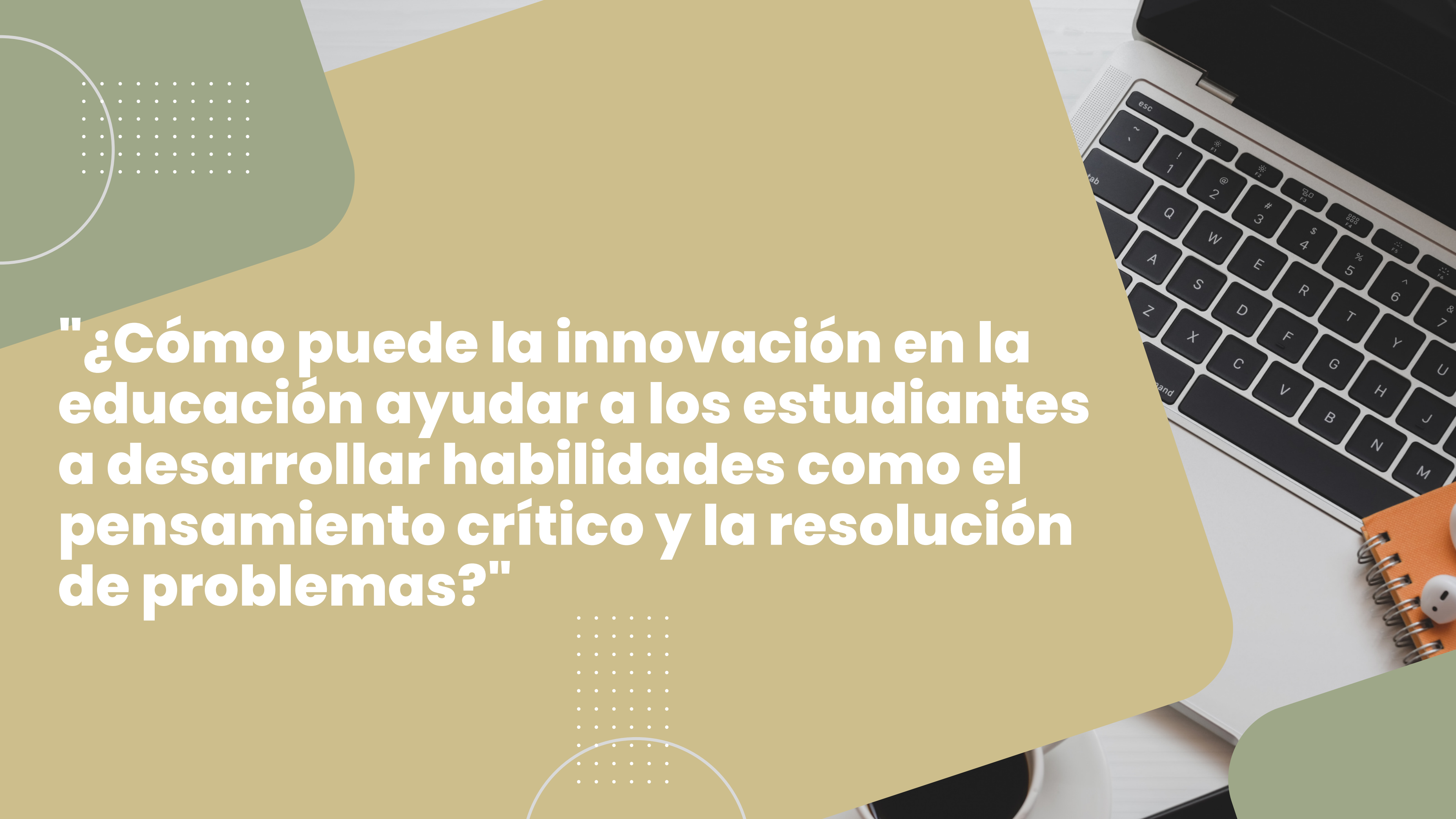
# Ejemplo de ABP





# Consigue una lección que perdura para toda la vida

**Enseñar a los estudiantes a ser aprendices de por vida, inculcándoles una mentalidad de crecimiento que les anime a seguir desarrollando sus habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas mucho después de su educación formal.**



**"¿Cómo puede la innovación en la educación ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas?"**

**La innovación educativa, mediante herramientas tecnológicas como simulaciones interactivas o plataformas en línea, fomenta la colaboración entre estudiantes y desarrolla habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas esenciales en un mundo en constante evolución. Estas habilidades son valiosas tanto para el éxito académico como para enfrentar futuros desafíos en la vida personal y profesional.**

# EL ROL DE LOS JUEGOS EN LA EDUCACIÓN



**"¿Cuál es tu opinión sobre cómo los juegos pueden impactar positivamente el aprendizaje de los estudiantes en el aula y cuáles son tus experiencias al respecto?"**



**Los juegos desempeñan un rol significativo en la educación al ofrecer una experiencia de aprendizaje interactiva y atractiva. Algunos aspectos clave sobre el rol de los juegos en la educación son los siguientes:**

# MOTIVACIÓN Y COMPROMISO

Los juegos son intrínsecamente motivadores. Los estudiantes se involucran activamente en el proceso de aprendizaje a medida que buscan alcanzar objetivos y superar desafíos. Esto puede aumentar la retención de conocimientos y la participación en el aula.



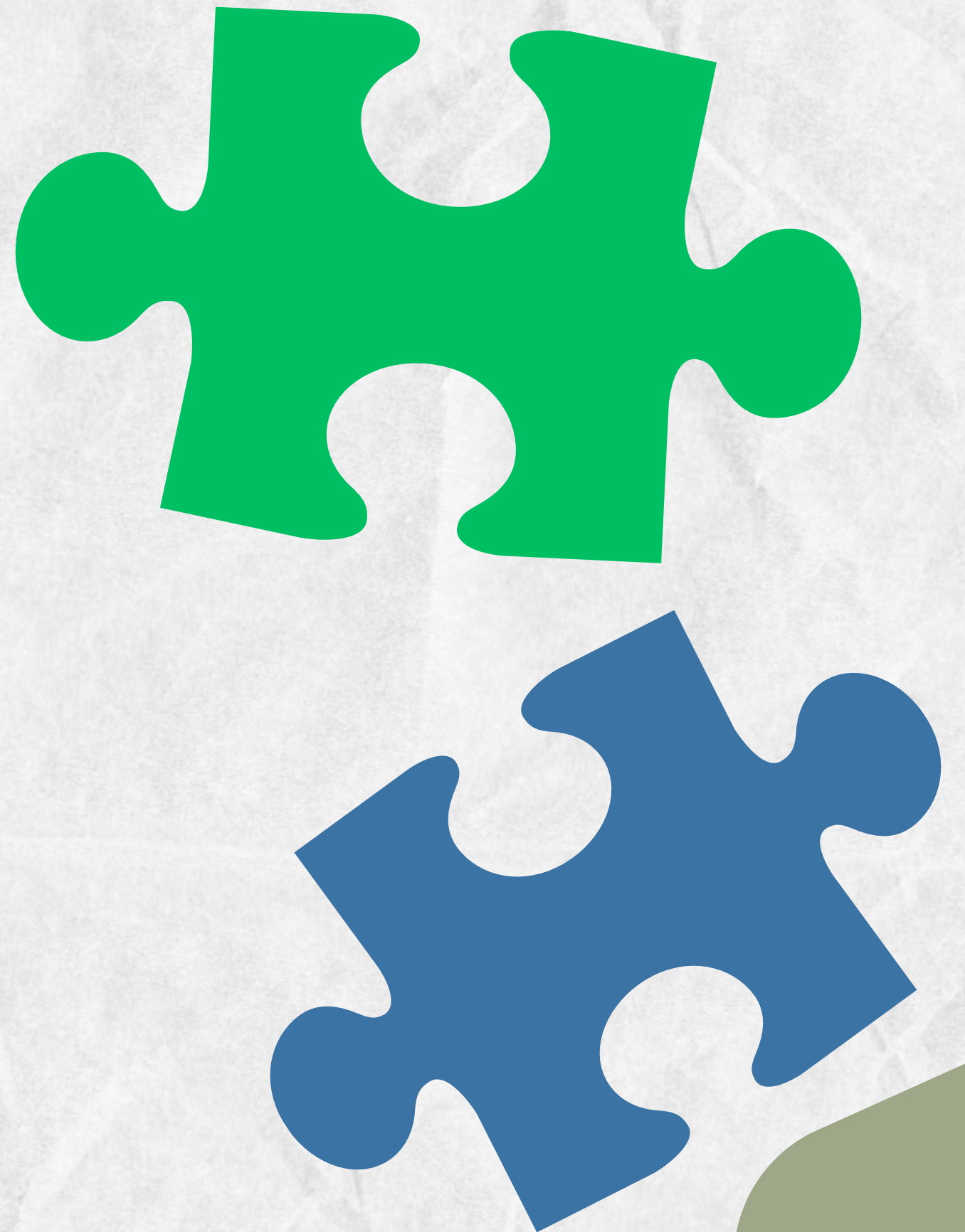
# APRENDIZAJE ACTIVO

Los juegos promueven el aprendizaje activo, donde los estudiantes participan activamente en actividades en lugar de ser pasivos receptores de información. Esto facilita la comprensión y retención de conceptos.



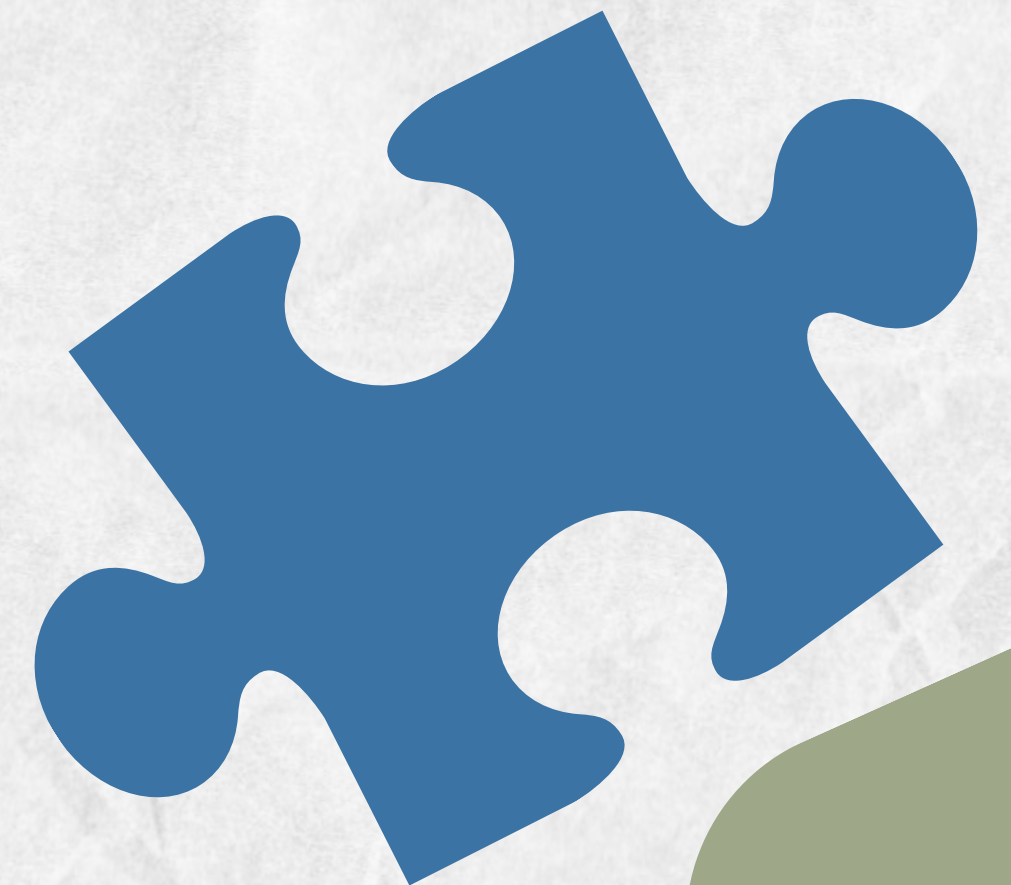
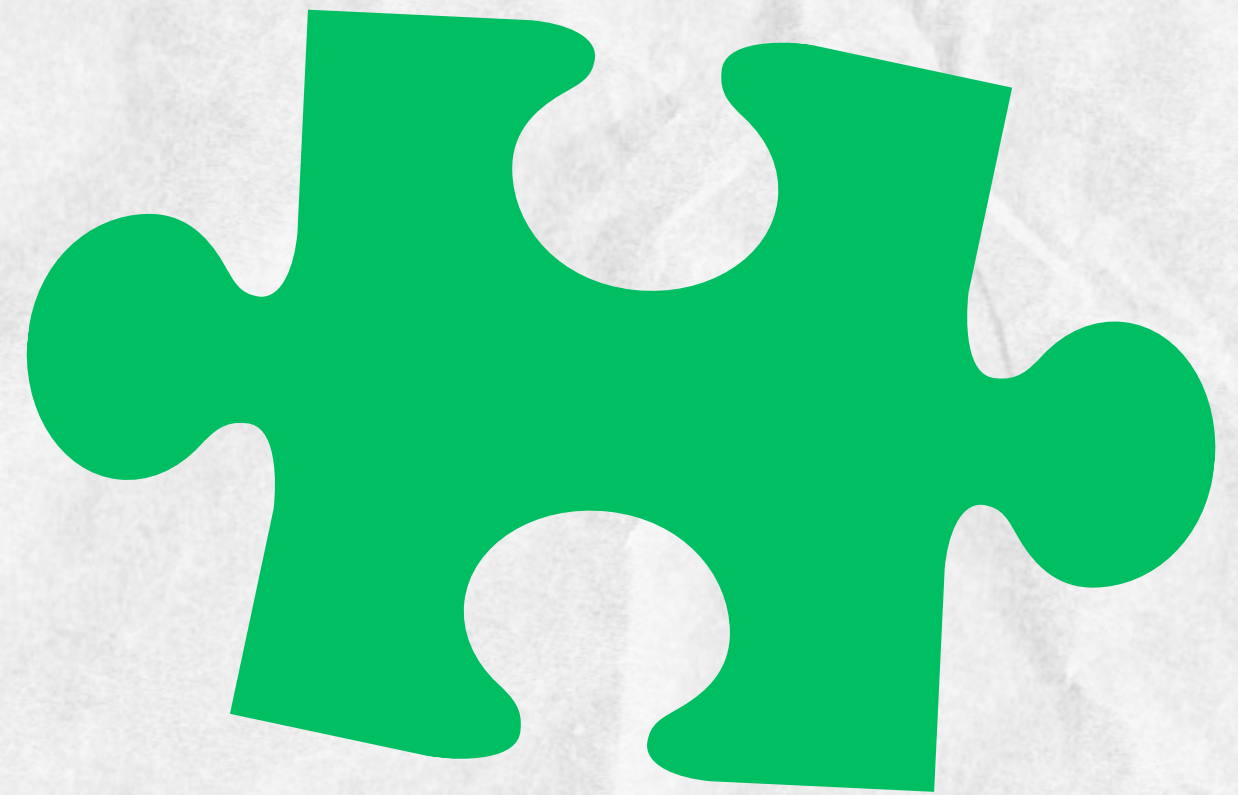
# DESARROLLO DE HABILIDADES

Los juegos pueden desarrollar una variedad de habilidades, desde resolución de problemas hasta habilidades sociales. Algunos juegos están diseñados específicamente para enseñar matemáticas, ciencias, idiomas y más.

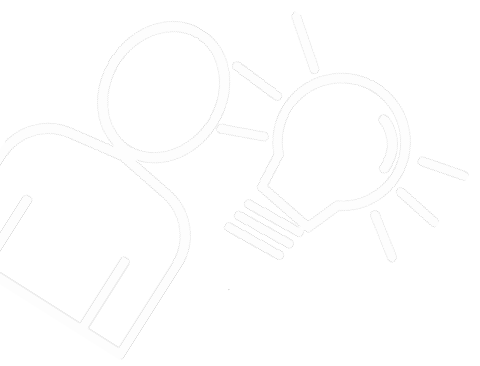


# VARIEDAD DE ESTILOS DE APRENDIZAJE

Los juegos pueden adaptarse para satisfacer una variedad de estilos de aprendizaje. Los estudiantes pueden aprender visualmente, auditivamente o kinestésicamente a través de juegos.



**¿Cómo se pueden unir las  
herramientas tecnológicas con la  
gamificación?**



# **Plataformas de Aprendizaje Gamificadas**

Utilizar plataformas educativas en línea que incorporan elementos de juegos, como puntos, medallas y tablas de clasificación



# Plikers



¿Quién formuló la teoría de la relatividad?

- A Walt Disney
- B Donald Trump
- C Albert Einstein
- D Nikola Tesla

Add to Queue

Scan Now

Alejandr... B Felipe L... C Total: 3 (of 6)

Ana Aya C	Marta Rod...
Claudia Lo...	García Jos...

0 1 2 0  
A B C D

✓



Live View updated  
✓ 67% 3/6

0 1 2 0  
A B C D

¿Quién formuló la teoría de la relatividad?

Tap to expand

Alejandro Pérez B	Felipe Lorenzo C
Ana Aya C	Marta Rodrigo -
Claudia Lorenzo -	García José Ma... -

# Kahoot!



Spike

JoJo

Tyler

Ka

hoo

t!

12346  
16 out of 18

12542  
16 out of 18

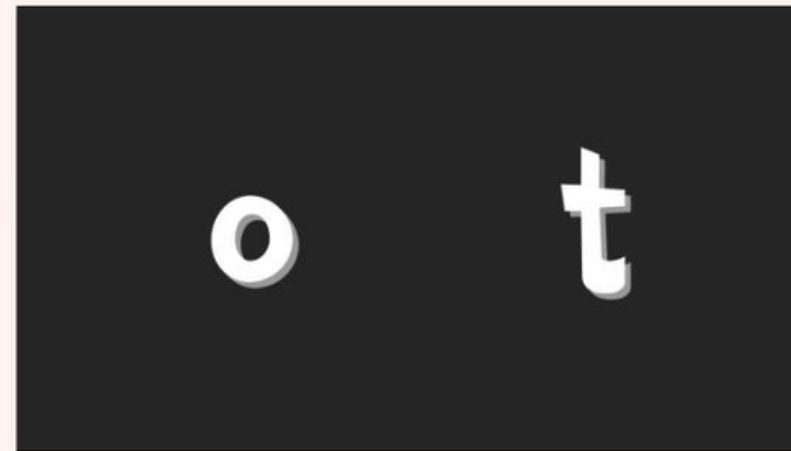
12002  
16 out of 18

Runners-up

4 renee

5 i8SumPi

Q1 ¿Cuántos años tengo?



Next >

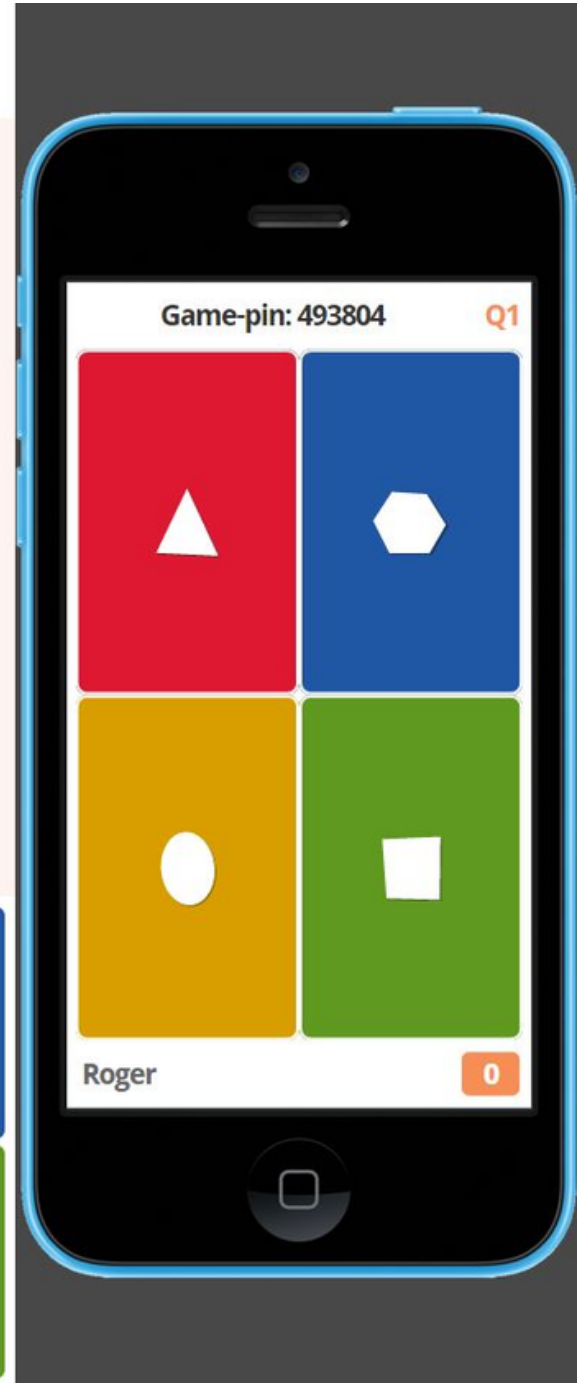
0  
Answers

▲ 39

⬡ 34

● 15

■ 20



Game-pin: 493804

Q1

▲

⬡

●

■

Roger

0

# Quizizz

LOGO  
ESTD. 1999

75%

1st Pam Beesly 9000pts

2nd Meredith 7000pts

3rd Darryl Philbin 6200pts

98

70% Accuracy

Leaderboard Questions

12 Players  Show only top 5

1	陳諾曦 🐱 📱		×
3	黃樂謙		×
2	馮卓賢 🤪 🤪		×
5	屈穎嚴		×
4	鄭加朗 loading		×
6	蔡雨錫		×
7	蔡晰行 subtodshchoi ...		×
8	黃朗然		×
9	杜卓妍		×

# Genially



# Herramientas que todo docente debe conocer





# Google drive

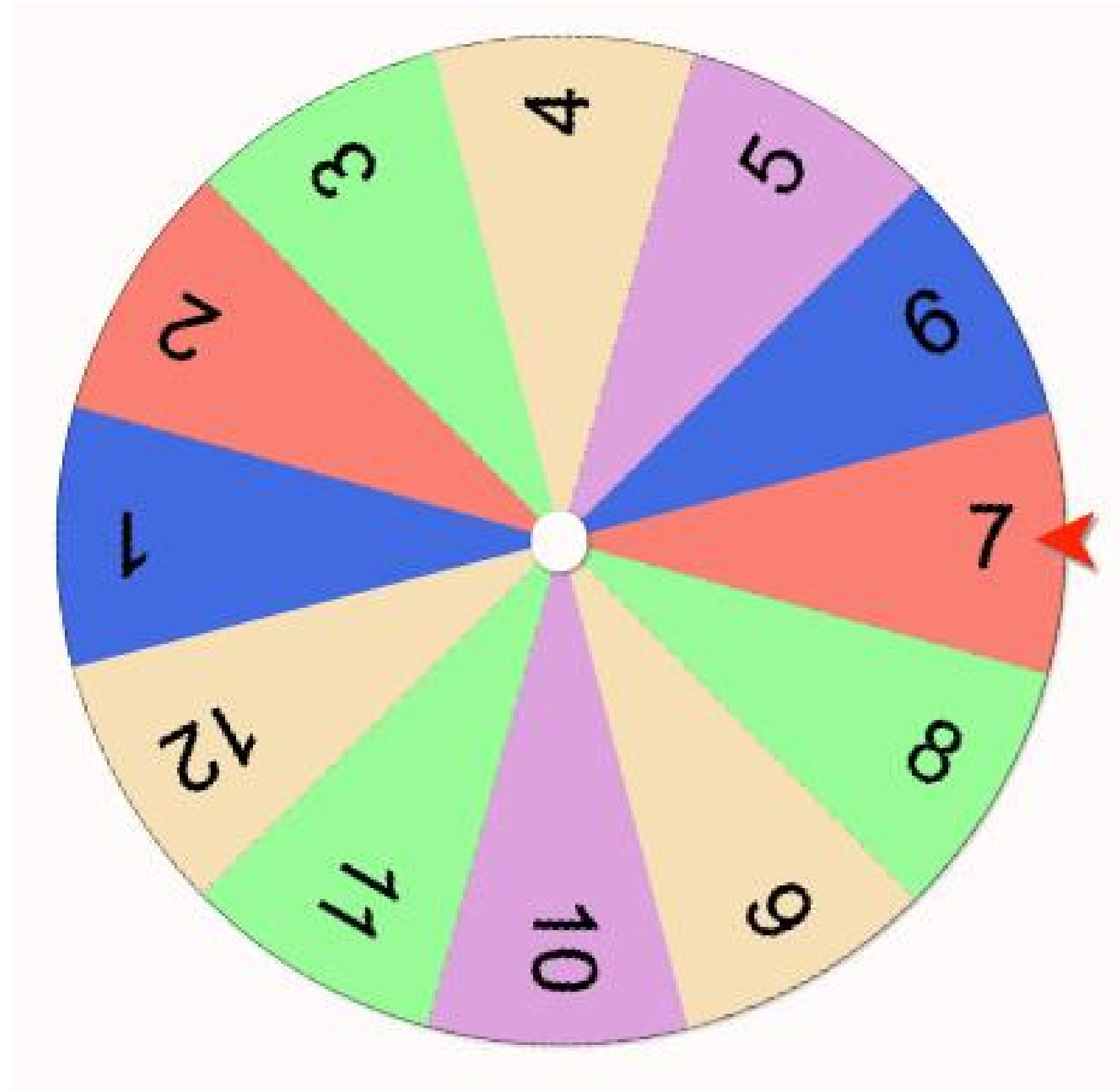
- **Google My map**
- **Presentaciones de Google**
- **Formularios de google(Google form)**
- **Dibujos de google**
- **Sitios de google**
- **Google Jamboard**





**:Padlet**

# Piliapp



# Biointeractive



# Phet

