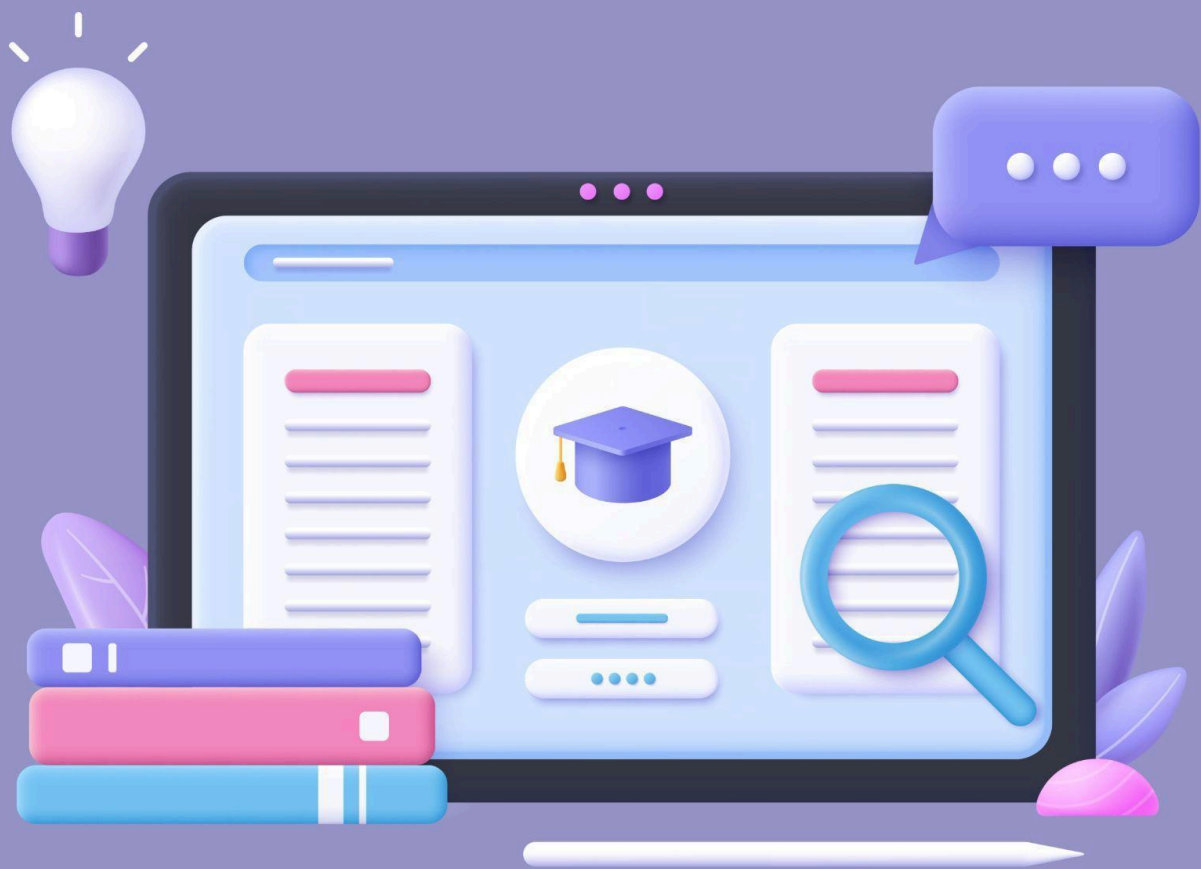




Cofinanciado por
la Unión Europea



Informe sobre la recopilación y el análisis de las herramientas de gamificación disponibles actualmente



Enero de 2026

Acrónimo del proyecto: GamifiedEd

Nombre del proyecto: GamifiedEd: Gamificación en la educación de adultos

Código del proyecto: 2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906



Cofinanciado por
la Unión Europea



AVISO LEGAL

Título del proyecto: GamifiedEd: Gamificación en la educación de adultos

Acrónimo: GamifiedEd

Programa: Acción clave Erasmus+ KA220 ADU

Número de proyecto: 2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Duración del proyecto: 3 de noviembre de 2025 - 2 de noviembre de 2027

Coordinador del proyecto: Pučko otvoreno učilište Čakovec (Croacia)

Socios del proyecto: Kayros Digital Innovation SL. (España), Ljudska univerza, Zavod za izobraževanje odraslih in mladine Lendava (Eslovenia), ŽILINSKÁ UNIVERZITA V ŽILINE (Eslovaquia)

Sitio web del proyecto: gamifieded.pou-cakovec.hr

Título de la publicación: Informe sobre la recopilación y el análisis de las herramientas de gamificación disponibles actualmente

Resumen: En el marco del proyecto Gamificación en la Educación de Adultos, socios de España, Eslovaquia, Eslovenia y Croacia elaboraron un informe sobre la recopilación y el análisis de las herramientas digitales disponibles para el aprendizaje de adultos. Cada socio seleccionó seis herramientas y las describió en detalle, centrándose en su aplicabilidad en tres áreas clave: alfabetización digital, enseñanza del inglés como lengua extranjera y fomento de la automotivación y las habilidades interpersonales. El análisis destacó que las herramientas seleccionadas promueven eficazmente elementos de gamificación como la interactividad, la participación, la colaboración y la retroalimentación inmediata. Los ejemplos recopilados de herramientas de gamificación proporcionan una base sólida para el desarrollo de actividades de aprendizaje y materiales educativos innovadores para la educación de adultos.

Descargo de responsabilidad: *Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, responsabilidad exclusiva del/de los autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de AMPEU. Ni la Unión Europea ni la autoridad que concede la subvención se responsabilizan de ellas.*

Derechos de autor: *No se aplican tarifas, muros de pago ni restricciones de acceso a los resultados del proyecto. Los resultados pueden ser utilizados por educadores, estudiantes, organizaciones, responsables políticos y el público en general, tanto en Europa como en el extranjero, lo que contribuye a la sostenibilidad y al impacto a largo plazo tras la finalización del proyecto.*



Esta publicación está licenciada al público bajo una licencia Creative Commons. Licencia: [CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



TABLA DE CONTENIDO

Contenido

1	Introducción	1
2	Descripción general de herramientas por categoría	2
2.1	Categoría: Alfabetización digital	2
2.1.1	Herramienta 1: ¡Kahoot!	2
2.1.2	Herramienta 2: Mentímetro	3
2.1.3	Herramienta 3: ClassQuiz	5
2.1.4	Herramienta 4: Genially	5
2.1.5	Herramienta 5: Slido	6
2.1.6	Herramienta 6: Edpuzzle	8
2.1.7	Herramienta 7: GIMKIT	10
2.1.8	Herramienta 8: Typingclub	12
2.2	Categoría: Enseñanza del inglés como lengua extranjera	14
2.2.1	Herramienta 1: QUIZLET	14
2.2.2	Herramienta 2: Duolingo	16
2.2.3	Herramienta 3: Wordwall	17
2.2.4	Herramienta 4: H5P	18
2.2.5	Herramienta 5: Blooket	19
2.2.6	Herramienta 6: Wayground	21
2.2.7	Herramienta 7: Factile	23
2.2.8	Herramienta 8: Promova	25
2.3	Categoría: Fomentando la automotivación a través de las habilidades blandas	28
2.3.1	Herramienta 1: Padlet	28
2.3.2	Herramienta 2: Trello	29
2.3.3	Herramienta 3: Habitica	31
2.3.4	Herramienta 4: TWINERY	32
2.3.5	Herramienta 5: Miro	33
2.3.6	Herramienta 6: Mural	34
2.3.7	Herramienta 7: Skillion	36
2.3.8	Herramienta 8: Forestapp	38



**Cofinanciado por
la Unión Europea**



GamifiedEd

3 Conclusión

40



1 Introducción

Este informe se elaboró en el marco del proyecto Erasmus+ GamifiedEd: Gamificación en la Educación de Adultos, cuyo objetivo es explorar y promover el uso de la gamificación y las herramientas digitales en entornos de aprendizaje para adultos. En respuesta a la creciente necesidad de enfoques atractivos, flexibles y centrados en el alumno en la educación de adultos, los socios del proyecto de Croacia, Eslovenia, España y Eslovaquia recopilaron y analizaron las herramientas digitales disponibles actualmente que facilitan el aprendizaje mediante métodos gamificados e interactivos.

El objetivo principal de este informe es identificar, describir y evaluar herramientas digitales que puedan utilizarse eficazmente en la educación de adultos en tres categorías clave: alfabetización digital, enseñanza del inglés como lengua extranjera y fomento de la automotivación mediante el desarrollo de habilidades interpersonales. Cada socio seleccionó dos herramientas en cada categoría en función de su relevancia, accesibilidad y aplicabilidad práctica en contextos de aprendizaje de adultos. Las herramientas se analizaron utilizando un marco común, centrándose en sus principales características, ventajas, limitaciones, habilidades digitales requeridas y posibles usos educativos.

Al presentar ejemplos concretos de herramientas de gamificación, este informe busca apoyar a educadores de adultos, formadores e instituciones en la selección de herramientas digitales adecuadas e integración de elementos de gamificación en su enseñanza. Los hallazgos sientan las bases para el desarrollo de actividades de aprendizaje y materiales educativos innovadores dentro del proyecto GamifiedEd y más allá.



2 Descripción general de herramientas por categoría

Las herramientas digitales analizadas en este informe se presentan en tres categorías temáticas. Dentro de cada categoría, se describen utilizando un marco analítico unificado.

2.1 Categoría: Alfabetización digital

En esta categoría, los socios analizaron herramientas digitales que apoyan el desarrollo de la alfabetización digital en la educación de adultos a través de enfoques interactivos y gamificados.

2.1.1 Herramienta 1: ¡Kahoot!

Nombre de la herramienta	¡Kahoot! (https://kahoot.com/)
Tipo	Herramienta digital / Plataforma en línea / Plataforma de aprendizaje basada en juegos
Descripción breve	Kahoot! es una plataforma interactiva en línea que permite a los usuarios crear y participar en cuestionarios, encuestas y juegos de aprendizaje. Está diseñada para interactuar con los participantes en tiempo real desde sus dispositivos (ordenadores o móviles) y competir por puntos y velocidad de respuesta. Con su interfaz colorida y dinámica, y sus elementos competitivos, el aprendizaje es más activo, motivador e interactivo. La plataforma ofrece cuestionarios predefinidos y la opción de crear los propios, adaptándose a diversos temas y niveles de habilidad. Además, admite modos individuales y de equipo, lo que la hace ideal para el aprendizaje en grupo y las actividades colaborativas.
Accesibilidad	Freemium: la versión básica es gratuita; hay versiones premium disponibles con funciones avanzadas
Plataforma	Web / iOS / Android / Multiplataforma
Habilidades de TI requeridas	Mínimo: alfabetización digital básica: uso de una computadora/tableta, navegación en un navegador web, lectura rápida y selección de respuestas.
Tipo de actividad	Cuestionario / Juego / Encuesta / Competición por equipos
Adaptabilidad	Kahoot! es altamente adaptable, permitiendo a los usuarios ajustar la dificultad de las preguntas, los límites de tiempo para las respuestas y los tipos de tareas (p. ej., opción múltiple, verdadero/falso, imágenes). Los instructores pueden adaptar el contenido a diferentes idiomas, niveles de competencia, edades o intereses de los



	<p>estudiantes. La plataforma permite crear cuestionarios totalmente personalizados y modificar los existentes. Las actividades se pueden realizar individualmente o en equipo, lo que la hace adecuada para diversas asignaturas y estilos de aprendizaje. También ofrece adaptabilidad visual y multimedia, permitiendo la inclusión de imágenes, videos o audio en las preguntas para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. Los cuestionarios se pueden ejecutar en tiempo real (en vivo) o como tareas o retos, adaptándose a diferentes horarios y entornos de aprendizaje.</p>
Ventajas	<p>Motiva a los estudiantes a través de la gamificación, la competencia y la retroalimentación instantánea, aumentando la participación y el compromiso.</p> <p>Contenido altamente personalizable: dificultad de preguntas ajustable, límites de tiempo y tipos de tareas para adaptarse a diferentes objetivos e intereses de aprendizaje.</p> <p>Interfaz fácil de usar, que permite a los instructores y estudiantes navegar por la plataforma con un conocimiento técnico mínimo.</p> <p>Apoya la participación individual o grupal, fomentando la colaboración y el aprendizaje social.</p> <p>Entrega flexible: se puede utilizar en sesiones en vivo, como tarea o como actividades de desafío.</p> <p>Adecuado para una amplia variedad de temas.</p>
Desventajas/Limitaciones	<p>La versión gratuita tiene funciones limitadas y requiere acceso a Internet.</p> <p>Se centra principalmente en la recuperación de conocimientos en lugar del aprendizaje profundo o de tareas más complejas.</p> <p>La presión del tiempo puede estresar a algunos estudiantes</p>
Posible uso en la educación de adultos	<p>Evaluación de habilidades digitales: puede servir como una herramienta rápida para comprobar qué tan bien los adultos ya dominan las habilidades digitales básicas (por ejemplo, usar un navegador, escribir, navegar por la web).</p> <p>Introducción de herramientas digitales: familiarizar a los adultos con el uso de plataformas en línea, aplicaciones y otras herramientas interactivas.</p> <p>Práctica de habilidades digitales básicas: los participantes practican el uso de computadoras, teléfonos móviles, navegadores, selección de respuestas, lectura rápida y navegación en interfaces digitales.</p> <p>Entorno de aprendizaje atractivo: reducir el miedo a la tecnología</p>

2.1.2 Herramienta 2: Mentímetro



Nombre de la herramienta	Mentimeter (https://www.mentimeter.com/)
Tipo	Herramienta digital / Plataforma en línea / Herramienta de presentación interactiva
Descripción breve	Mentimeter es una plataforma de presentaciones interactivas que permite a los usuarios crear encuestas, cuestionarios, nubes de palabras, sesiones de preguntas y respuestas y otras actividades de participación en tiempo real. Los participantes responden desde sus propios dispositivos, lo que hace que las presentaciones sean más dinámicas, inclusivas y colaborativas.
Accesibilidad	Freemium: las funciones básicas son gratuitas; las funciones avanzadas están disponibles con planes pagos.
Plataforma	Web / iOS / Android / Multiplataforma
Habilidades de TI requeridas	Mínimo: los participantes solo necesitan un dispositivo y una conexión a Internet; los creadores necesitan conocimientos informáticos básicos.
Tipo de actividad	Encuesta / Cuestionario / Nube de palabras / Preguntas y respuestas / Recopilación de comentarios / Ejercicio interactivo
Adaptabilidad	Mentimeter es altamente adaptable, lo que permite a los creadores personalizar los tipos de preguntas, los niveles de dificultad, el lenguaje y el diseño visual. El contenido se adapta fácilmente a diferentes niveles de conocimiento, tamaños de grupo y objetivos de aprendizaje. Admite una amplia gama de formatos (opción múltiple, clasificación, escalas, preguntas abiertas, nubes de palabras), lo que lo hace adecuado para diferentes grupos objetivo y diversos entornos educativos o de formación.
Ventajas	Mentimeter es fácil de usar, fomenta la participación de todos los alumnos y funciona bien tanto para grupos pequeños como grandes. Ofrece resultados visualmente atractivos y respuestas anónimas que contribuyen a aumentar la participación.
Desventajas/Limitaciones	La versión gratuita tiene funciones limitadas y todos los participantes necesitan acceso a internet. Es menos adecuada para contenido complejo, y el nivel de interacción depende de las habilidades del presentador.
Posible uso en la educación de adultos	Mentimeter permite recopilar retroalimentación de los estudiantes, evaluar conocimientos previos, comprobar la comprensión, estimular el debate y aumentar la participación durante talleres, cursos o seminarios. Es ideal para actividades para romper el hielo, ejercicios de reflexión, votaciones, encuestas y presentaciones interactivas, lo que hace que el aprendizaje de adultos sea más participativo y motivador.



2.1.3 Herramienta 3: ClassQuiz

Nombre de la herramienta	ClassQuiz (https://classquiz.de/)
Tipo	Herramienta digital / Plataforma en línea / Plataforma de aprendizaje basada en juegos (herramienta de cuestionario de código abierto).
Descripción breve	ClassQuiz es una plataforma de cuestionarios en línea (similar a Kahoot) donde los capacitadores crean cuestionarios y los estudiantes adultos se unen desde sus dispositivos para responder en tiempo real. Ofrece clasificaciones y permite descargar los resultados para una evaluación formativa.
Accesibilidad	Gratuito (código abierto): completamente gratuito; también puede alojarse usted mismo.
Plataforma	Web (navegador); autoalojable.
Habilidades de TI requeridas	Estudiantes: Mínimo. Instructores: Básico (Intermedio si se aloja por cuenta propia).
Tipo de actividad	Cuestionario / Juego / Competición por equipos / Evaluación formativa.
Adaptabilidad	Cuestionarios personalizables por tema y nivel; interfaz multilingüe; adecuado para sesiones en vivo y registros rápidos; los resultados se pueden exportar para seguimiento.
Ventajas	Gratuito y respetuoso con la privacidad (sin seguimiento). Sin límite de jugadores artificial; adecuado para grupos grandes. Autohospedable para control institucional. Los resultados descargables respaldan la retroalimentación y la evaluación.
Desventajas/Limitaciones	Requiere dispositivos e internet estable. Ecosistema de contenido preparado más pequeño que algunas plataformas comerciales. El autohospedaje requiere mantenimiento técnico.
Posible uso en la educación de adultos	Diagnóstico rápido de alfabetización y confianza digital. Práctica gamificada de seguridad en línea (por ejemplo, phishing, contraseñas) y flujos de trabajo digitales. Compromiso y retroalimentación durante sesiones combinadas.

2.1.4 Herramienta 4: Genially

Nombre de la herramienta	Genially (https://genially.com/)
Tipo	Herramienta digital / Plataforma online / Creación de contenidos interactivos y gamificación.



Descripción breve	Genially es una plataforma de creación de contenido sin código para crear experiencias de aprendizaje interactivas, como presentaciones, cuestionarios, juegos de escape y escenarios ramificados. El contenido puede compartirse mediante un enlace o integrarse en un LMS o sitio web. Es una herramienta muy versátil y fácil de usar, con un ecosistema de plantillas compartidas por los propios usuarios, lo que permite clases para adultos más dinámicas.
Accesibilidad	Freemium: plan gratuito disponible; funciones avanzadas en planes pagos.
Plataforma	Web (navegador).
Habilidades de TI requeridas	Estudiantes: Mínimo. Instructores: Básico.
Tipo de actividad	Contenido interactivo / Quiz / Juego de escape / Escenario ramificado.
Adaptabilidad	Altamente adaptable a través de plantillas y edición de arrastrar y soltar; admite elementos multimedia e interactivos; fácil de adaptar a diferentes contextos y niveles de competencia.
Ventajas	Formatos interactivos atractivos (por ejemplo, salas de escape) adecuados para estudiantes adultos. Creación basada en plantillas sin codificación. Fácil de compartir e integrar en entornos de aprendizaje.
Desventajas/Limitaciones	Algunas funciones clave y opciones de exportación solo están disponibles en planes pagos. La creación y reproducción dependen de la conexión a Internet y del rendimiento del dispositivo.
Posible uso en la educación de adultos	Módulos de alfabetización digital basados en escenarios (privacidad, concienciación sobre ciberseguridad). Tutoriales interactivos paso a paso y rutas de microaprendizaje. Proyectos gamificados donde los estudiantes crean y presentan contenido interactivo.

2.1.5 Herramienta 5: Slido

Nombre de la herramienta	Slido (https://www.slido.com/)
Tipo	Una herramienta de interacción con la audiencia de nivel profesional conocida por sus funciones de preguntas y respuestas de primer nivel.
Descripción breve	Una plataforma que gestiona las preguntas del público. Los participantes pueden enviar preguntas y votar sus favoritas, garantizando que los temas más importantes se aborden primero. Es una herramienta interactiva para la participación del público que permite a los participantes participar activamente en presentaciones,



	clases, talleres o reuniones mediante encuestas en vivo, cuestionarios, sesiones de preguntas y respuestas, nubes de palabras y sondeos. Los participantes se unen fácilmente a través de un navegador usando un código, sin necesidad de crear una cuenta, lo que hace que la herramienta sea rápida y accesible tanto en entornos de aprendizaje presenciales como en línea.
Accesibilidad	Muy alta. No se requiere instalar la aplicación; los estudiantes solo se unen mediante un código QR o un enlace. La interfaz es clara y minimalista. Admite lectores de pantalla y cumple con los estándares comunes de accesibilidad. La participación anónima ayuda a los estudiantes con ansiedad, dificultades lingüísticas o poca confianza a sentirse más cómodos participando. Sin embargo, la accesibilidad completa puede depender del dispositivo y el navegador del participante.
Plataforma	Slido está basado en la web y funciona en teléfonos inteligentes, tabletas y computadoras sin necesidad de descargas, se integra profundamente con Google Slides, PowerPoint y Microsoft Teams.
Habilidades de TI requeridas	Extremadamente intuitivo tanto para el presentador como para el participante.
Tipo de actividad	Cuestionario / Juego / Ejercicio interactivo / Actividad motivacional / etc.
Adaptabilidad	Se puede utilizar para un taller de 5 personas o una conferencia de 5000 personas sin perder estabilidad.
Ventajas	Las principales fortalezas de Slido residen en su facilidad de uso, el acceso rápido para los participantes y sus potentes funciones de interacción en tiempo real. Aumenta eficazmente la participación sin añadir complejidad técnica y se integra a la perfección en los flujos de trabajo de enseñanza y presentación existentes. La función "Voto positivo" es perfecta para estudiantes adultos tímidos; pueden ver que otros tienen la misma pregunta, lo que valida sus dificultades de aprendizaje.
Desventajas/Limitaciones	Slido está diseñado principalmente para la interacción en vivo, por lo que es menos adecuado para actividades de aprendizaje asincrónicas. La versión gratuita tiene limitaciones en el número de preguntas, participantes y funciones avanzadas, lo que puede restringir su uso en escenarios educativos más amplios o complejos.
Posible uso en la educación de adultos	Durante un taller sobre habilidades de trabajo en equipo, un formador puede usar Slido para presentar preguntas basadas en escenarios donde los participantes votan por la mejor respuesta, seguida de un debate en vivo. Se puede usar un cuestionario con una tabla de clasificación al final de la sesión para reforzar los conceptos clave, mientras que una nube de palabras puede recopilar reflexiones sobre lo que los participantes consideraron más valioso. Slido



	<p>también puede usarse para aumentar la participación del alumnado, comprobar la comprensión en tiempo real y dar voz a todos los participantes, incluidos aquellos que se resisten a hablar en voz alta. Los profesores y formadores pueden usar Slido para recopilar opiniones, evaluar conocimientos previos, realizar evaluaciones formativas o estimular la reflexión y el debate. Es especialmente eficaz en grupos grandes, aprendizaje híbrido y sesiones en línea donde, de otro modo, la interacción podría ser limitada.</p>
--	--

2.1.6 Herramienta 6: Edpuzzle

Nombre de la herramienta	Edpuzzle (https://edpuzzle.com/)
Tipo	Plataforma de aprendizaje de vídeo interactivo
Descripción breve	<p>Edpuzzle permite a los educadores usar contenido de video existente (p. ej., YouTube, TED-Ed, plataformas educativas) o sus propios videos subidos y convertirlos en materiales de aprendizaje interactivos. Al insertar preguntas abiertas, preguntas de opción múltiple, notas de audio o explicaciones escritas, los educadores pueden guiar a los estudiantes adultos paso a paso a través de temas digitales mientras evalúan su comprensión en tiempo real o de forma asincrónica. Esta herramienta es especialmente adecuada para estudiantes adultos que se benefician de las demostraciones visuales y el aprendizaje a su propio ritmo.</p>
Accesibilidad	<p>Edpuzzle ofrece una versión gratuita que incluye funcionalidades básicas para la educación de adultos. Con esta versión, los educadores pueden crear videolecciones interactivas integrando preguntas y notas directamente en los videos, asignar estos videos a los estudiantes y hacer un seguimiento de su progreso para supervisar su comprensión y participación.</p> <p>Los planes de pago ofrecen funciones adicionales que amplían las capacidades de Edpuzzle para un uso más avanzado o institucional. Estos planes ofrecen mayor capacidad de almacenamiento de video, lo que permite a los educadores subir y gestionar una mayor cantidad de videos personalizados. También incluyen herramientas avanzadas de análisis e informes que brindan información más detallada sobre la participación de los estudiantes, las tasas de finalización y el rendimiento individual. La integración con sistemas de gestión del aprendizaje como Google Classroom, Moodle, Canvas y Microsoft Teams facilita la gestión y el flujo de trabajo de los cursos. Además, las versiones de pago incluyen herramientas de gestión de estudiantes que facilitan la organización de clases y el seguimiento del progreso a</p>



	<p>nivel institucional, soporte prioritario para una asistencia técnica más rápida, funciones de colaboración mejoradas para instituciones que utilizan cuentas compartidas y controles mejorados de privacidad y gestión de datos, especialmente relevantes para organizaciones que trabajan con estudiantes adultos e instituciones públicas.</p>
Plataforma	<p>Navegador web (de escritorio y portátil). Aplicaciones móviles: Android y iOS. No se requiere instalación de software para utilizar el navegador.</p>
Habilidades de TI requeridas	<p>El nivel de habilidades digitales requerido suele ser de bajo a medio y depende del rol del alumno. Para los alumnos, solo se necesitan habilidades digitales básicas, como abrir un enlace, ver un video en línea y hacer clic en las respuestas o escribir respuestas breves. Para los educadores, las habilidades requeridas incluyen seleccionar o subir videos, agregar preguntas y notas, y compartir enlaces con los alumnos. En general, no se requieren conocimientos técnicos avanzados para usar la herramienta eficazmente.</p>
Tipo de actividad	<p>La herramienta permite crear videolecciones interactivas que involucran activamente a los estudiantes mientras presenta el contenido. Es ideal para demostraciones de habilidades digitales, ya que permite mostrar conceptos y procesos paso a paso a través del video. También facilita la comprobación de conocimientos y tareas de comprensión al integrar preguntas directamente en el material de aprendizaje. Además, permite módulos de aprendizaje a su propio ritmo, lo que permite a los estudiantes progresar a su propio ritmo. La herramienta se utiliza comúnmente en actividades de clase invertida, donde los estudiantes exploran el contenido de forma independiente antes de la discusión en grupo, y es eficaz para tareas de aprendizaje a distancia y semipresencial, tanto en entornos educativos en línea como híbridos.</p>
Adaptabilidad	<p>Edpuzzle se adapta perfectamente a diferentes contextos de aprendizaje y perfiles de estudiantes. Es ideal para el aprendizaje a su propio ritmo, lo que permite a los adultos aprender según su disponibilidad. Se puede utilizar en modalidad online, semipresencial o presencial. La dificultad del contenido se puede ajustar eligiendo videos más sencillos o complejos, y limitando o aumentando el número de preguntas. Es compatible con el aprendizaje individual y las actividades en grupo. Se puede adaptar fácilmente tanto para principiantes en alfabetización digital como para estudiantes más avanzados.</p>
Ventajas	<p>Fomenta el aprendizaje activo en lugar de la visualización pasiva de videos, apoya los estilos de aprendizaje visual y auditivo, y permite la repetición, esencial para el aprendizaje adulto. Facilita el seguimiento del progreso y la participación del alumno, promueve la autonomía y</p>



	la confianza en el uso de herramientas digitales y utiliza los Recursos Educativos Abiertos (REA) existentes, lo que reduce costos.
Desventajas/Limitaciones	Requiere acceso a Internet y una conexión estable, algunas funciones avanzadas están limitadas en la versión gratuita, la creación de una cuenta puede ser una barrera para los estudiantes con habilidades digitales muy bajas, menos adecuado para la colaboración grupal altamente interactiva.
Posible uso en la educación de adultos	Edpuzzle se puede utilizar eficazmente en la educación de adultos para apoyar el desarrollo de la alfabetización digital de diversas maneras. Ayuda a enseñar habilidades digitales básicas, como el uso del correo electrónico, plataformas en línea o formularios digitales, mediante contenido de video claro y estructurado. La herramienta permite a los educadores mostrar procedimientos digitales paso a paso mediante instrucciones de video guiadas, lo que facilita la comprensión de procesos complejos. Al permitir que los estudiantes vean los videos varias veces a su propio ritmo, Edpuzzle apoya a los adultos con poca confianza en el uso de la tecnología y reduce la ansiedad de aprendizaje. También facilita la educación a distancia para adultos con tiempo o movilidad limitados, ofreciendo acceso flexible al contenido educativo. Además, la naturaleza estructurada y visual de los videos interactivos apoya a los estudiantes con dificultades de aprendizaje. Finalmente, Edpuzzle ayuda a preparar a los estudiantes para tareas prácticas de la vida real, como completar solicitudes de empleo en línea, usar servicios electrónicos o participar en la comunicación digital.

2.1.7 Herramienta 7: GIMKIT

Nombre de la herramienta	GIMKIT (https://www.gimkit.com/)
Tipo	Herramienta de aprendizaje digital gamificada / plataforma de aprendizaje basada en juegos y cuestionarios en línea
Descripción breve	Gimkit es una plataforma de aprendizaje basada en juegos donde los participantes responden preguntas para ganar monedas virtuales o puntos, que pueden reinvertir en potenciadores, mejoras o ventajas dentro del juego. La herramienta convierte la revisión y la práctica de conocimientos en un entorno de juego interactivo y dinámico. Fomenta la participación, la competencia y el pensamiento estratégico, a la vez que refuerza la memorización y la comprensión del contenido de aprendizaje.
Accesibilidad	Freemium / Pago



	(Los modos de juego básicos están disponibles con restricciones; el acceso completo a los modos de juego, informes y opciones de personalización está disponible a través de planes pagos).
Plataforma	Basado en la web
Habilidades de TI requeridas	Mínimo a básico (interfaz intuitiva para estudiantes; los profesores necesitan habilidades digitales básicas para crear conjuntos y administrar juegos).
Tipo de actividad	Cuestionario gamificado / Juego de aprendizaje interactivo / Actividad de revisión y comprobación de conocimientos / Competición individual o por equipos
Adaptabilidad	Gimkit ofrece una gran adaptabilidad a nivel de contenido. Los educadores pueden crear conjuntos de preguntas personalizados, ajustar la dificultad, el lenguaje y el tema, y elegir entre múltiples modos de juego (colaborativo, competitivo, con límite de tiempo o por objetivos). El ritmo, las reglas de puntuación y la mecánica de juego varían según el modo, lo que permite adaptarse a diferentes objetivos de aprendizaje y dinámicas de grupo. Sin embargo, la estructura central del juego está predefinida por la plataforma: los profesores pueden adaptar el contenido y la selección del modo, pero no pueden rediseñar la mecánica subyacente.
Ventajas	Fuerte motivación a través de la mecánica del juego (moneda, mejoras, desafíos, potenciadores) Alto compromiso y participación activa, incluso en tareas de tipo revisión Múltiples modos que admiten tanto la competencia como la cooperación La retroalimentación inmediata y la repetición refuerzan el aprendizaje y la retención. Adecuado para diferentes edades y niveles de habilidad cuando se adapta el contenido. Funciona bien para dinamizar las lecciones y mantener la atención de los alumnos)
Desventajas/Limitaciones	Algunas de las funciones y modos más útiles solo están disponibles en la versión paga. Más adecuado para el aprendizaje basado en el recuerdo y preguntas breves. El juego competitivo puede resultar estresante para algunos estudiantes si no está moderado. Oportunidades limitadas para debates extensos o tareas creativas dentro del juego. Requiere Internet estable y acceso al dispositivo en tiempo real. Menos apropiado para estudiantes que prefieren actividades más lentas, reflexivas o no competitivas.



Posible uso en la educación de adultos	En la educación de adultos, Gimkit puede utilizarse como herramienta de repaso y motivación, especialmente para repasar terminología, conceptos o conocimientos clave después de las clases. Funciona bien como actividad de calentamiento, de comprobación de conocimientos o de consolidación al final de la sesión, fomentando la participación y la interacción en grupo. Los modos colaborativos pueden fomentar el trabajo en equipo, mientras que los modos competitivos pueden aumentar la concentración y la energía durante las sesiones de formación. Utilizado con criterio, ayuda a los adultos a practicar sus conocimientos en un entorno lúdico y de bajo riesgo.
--	---

2.1.8 Herramienta 8: Typingclub

Nombre de la herramienta	Typingclub (https://www.typingclub.com/)
Tipo	Plataforma en línea
Descripción breve	TypingClub es una plataforma interactiva y gamificada para aprender y mejorar la mecanografía. La herramienta ofrece lecciones paso a paso, guía visual para la colocación de los dedos, seguimiento del progreso y retroalimentación instantánea. Los estudiantes completan ejercicios cortos y niveles, mejorando gradualmente la precisión y la velocidad de escritura, a la vez que ganan estrellas, insignias y logros que fomentan la motivación.
Accesibilidad	Freemium (las lecciones de mecanografía básica son gratuitas; las versiones premium/escolares ofrecen funciones adicionales como informes, opciones de personalización y gestión de aulas).
Plataforma	Basado en la web (navegador)
Habilidades de TI requeridas	Mínimo (La interfaz es sencilla, guiada y adecuada para usuarios con conocimientos informáticos básicos).
Tipo de actividad	Ejercicio interactivo / Práctica de desarrollo de habilidades / Actividad de entrenamiento gamificada / Microaprendizaje
Adaptabilidad	TypingClub es bastante adaptable. Los estudiantes pueden progresar a su propio ritmo y repetir lecciones según su rendimiento. La dificultad aumenta gradualmente según el progreso del estudiante, y los profesores (en la versión escolar) pueden asignar lecciones o secuencias. La plataforma admite diferentes idiomas y distribuciones de teclado, lo que la hace ideal para contextos multilingües o internacionales. Sin embargo, el formato de la actividad está preestructurado y se centra principalmente en ejercicios de mecanografía, precisión y



	<p>velocidad. Los educadores no pueden modificar significativamente el diseño de las tareas ni las reglas de gamificación, ni convertir la plataforma en actividades de aprendizaje creativo o colaborativo más amplias.</p>
Ventajas	<p>Potente sistema de progresión gamificado (niveles, estrellas, insignias, rachas) que motiva la práctica continua.</p> <p>Fomenta la precisión, la disciplina y el desarrollo de la motricidad fina. Adecuado para principiantes y estudiantes avanzados debido a la estructura paso a paso.</p> <p>Actividades cortas y repetibles ideales para el microaprendizaje y la práctica espaciada.</p> <p>La retroalimentación inmediata ayuda a los estudiantes a monitorear la mejora.</p> <p>Accesible para diferentes edades y niveles de habilidad.</p>
Desventajas/Limitaciones	<p>Se centra principalmente en las habilidades de mecanografía mecánica, no en la alfabetización digital más amplia.</p> <p>Colaboración o interacción limitada: el aprendizaje es principalmente individual.</p> <p>Algunas funciones avanzadas de monitoreo/personalización solo están disponibles en la versión escolar paga.</p>
Posible uso en la educación de adultos	<p>TypingClub puede utilizarse en la educación de adultos como herramienta de apoyo para el desarrollo de habilidades digitales esenciales, especialmente para estudiantes que necesitan mejorar la precisión y eficiencia de mecanografía para sus estudios, tareas laborales o formación continua. Es útil en cursos de informática, formación para la empleabilidad o módulos introductorios de TIC. El entorno gamificado ayuda a reducir la ansiedad y fomenta la práctica regular, lo que lo hace ideal para adultos que aprenden gradualmente y a su propio ritmo.</p>



2.2 Categoría: Enseñanza del inglés como lengua extranjera

En esta categoría, los socios examinaron herramientas digitales que apoyan la enseñanza y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en la educación de adultos.

2.2.1 Herramienta 1: QUIZLET

Nombre de la herramienta	QUIZLET (https://quizlet.com/gb)
Tipo	Herramienta digital/plataforma en línea (entorno de aprendizaje basado en tarjetas didácticas)
Descripción breve	Quizlet es una herramienta de aprendizaje en línea que permite a profesores y estudiantes crear, compartir y usar tarjetas digitales para practicar vocabulario, frases, definiciones, estructuras gramaticales o expresiones de la vida real. Incluye múltiples modos de estudio como Aprender, Tarjetas, Emparejar, Examinar y juegos interactivos.
Accesibilidad	Freemium (versión básica gratuita; funciones premium de pago disponibles)
Plataforma	Web / iOS / Android (multiplataforma)
Habilidades de TI requeridas	Mínimo-básico (los estudiantes solo necesitan habilidades digitales simples; los profesores requieren un conocimiento mínimo para crear conjuntos).
Tipo de actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Práctica de vocabulario. 2. Ejercicios interactivos. 3. Cuestionarios a su propio ritmo. 4. Pruebas generadas automáticamente. 5. Juegos de memoria.
Adaptabilidad	<p>Quizlet es altamente adaptable y se puede personalizar para satisfacer las necesidades de diferentes grupos de estudiantes en la educación de adultos. Los docentes pueden modificar o crear contenido según:</p> <p>Nivel de dificultad: Fácilmente ajustable, desde muy básico (vocabulario A1, expresiones cotidianas, tarjetas didácticas sencillas) hasta avanzado (vocabulario académico C1, colocaciones, verbos frasales, modismos). Los conjuntos se pueden estructurar para que el mismo tema aparezca en múltiples niveles de complejidad.</p> <p>Enfoque en el lenguaje y las habilidades: El profesor puede elegir si los alumnos practican el significado, la ortografía, la pronunciación, la traducción o las oraciones de ejemplo, según los objetivos de inglés como lengua extranjera. Las grabaciones de audio (integradas o añadidas por el profesor) facilitan la práctica de la comprensión auditiva y la pronunciación. Formato de las tareas: Quizlet permite</p>



	<p>usar definiciones, sinónimos, traducciones, imágenes, audio y oraciones de ejemplo completas. Por lo tanto, las tareas se pueden adaptar a estilos de aprendizaje visuales, auditivos o textuales.</p> <p>Ritmo y modo de aprendizaje: dado que los estudiantes pueden elegir su modo de estudio preferido (Flashcards, Learn, Match, Test, Write), la plataforma admite el aprendizaje a su propio ritmo, lo que es particularmente importante para adultos con diferentes velocidades de aprendizaje o tiempo limitado.</p> <p>Grupos objetivo: Adecuado para adultos de diferentes edades, niveles educativos y niveles de alfabetización digital. Los profesores pueden diseñar actividades más sencillas para adultos que regresan a la educación después de muchos años, o conjuntos más complejos para adultos que trabajan y desarrollan su inglés profesional.</p> <p>Necesidades especiales e inclusión: El diseño claro de Quizlet, las opciones de texto grande, el soporte de audio y los formatos de práctica repetitiva lo hacen adaptable para estudiantes con dificultades de lectura (p. ej., dislexia), dificultades de concentración o baja alfabetización en su lengua materna.</p> <p>Vocabulario específico del contexto: los profesores pueden crear conjuntos adaptados a campos profesionales específicos (atención sanitaria, hostelería, logística, informática, inglés comercial), lo que hace que la herramienta sea adaptable al aprendizaje de idiomas con fines vocacionales, una necesidad común en la educación de adultos.</p> <p>En resumen, Quizlet es lo suficientemente flexible para soportar una amplia gama de objetivos de aprendizaje, necesidades de los estudiantes y contextos de enseñanza dentro de TEFL y la educación de adultos.</p>
Ventajas	<p>Muy fácil de usar; adecuado incluso para adultos con habilidades digitales limitadas.</p> <p>Admite el aprendizaje a su propio ritmo, lo cual es ideal para la educación de adultos.</p> <p>Los múltiples modos de aprendizaje se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico).</p> <p>Gran biblioteca de conjuntos existentes: ahorra tiempo a los docentes.</p> <p>La versión gratuita es suficiente para la mayoría de los propósitos educativos.</p> <p>Se puede utilizar en clase o de forma independiente en casa.</p>
Desventajas/Limitaciones	<p>Algunas funciones avanzadas (por ejemplo, seguimiento detallado del progreso) requieren una suscripción paga.</p> <p>No es ideal para enseñar gramática compleja o habilidades de comunicación.</p>



	<p>Los estudiantes pueden confiar demasiado en la memorización en lugar de en la comprensión contextual.</p> <p>Uso limitado para tareas de escritura prolongadas o práctica oral.</p>
Posible uso en la educación de adultos	<p>Enseñanza de vocabulario inglés en todos los niveles (A1–C1).</p> <p>Apoyo a estudiantes adultos que se preparan para exámenes o para aprender inglés relacionado con el trabajo.</p> <p>Aprendizaje combinado: combina actividades en clase con prácticas en casa.</p> <p>Inglés laboral: términos técnicos, expresiones profesionales, modismos.</p> <p>Actividades rápidas de calentamiento o repaso en cursos de idiomas para adultos.</p> <p>Útil para estudiantes que necesitan ayudas visuales o tienen dificultades de memoria.</p>

2.2.2 Herramienta 2: Duolingo

Nombre de la herramienta	Duolingo (https://www.duolingo.com/aprender)
Tipo	Herramienta digital / aplicación móvil / plataforma de aprendizaje en línea
Descripción breve	Duolingo es una plataforma de aprendizaje de idiomas gamificada que apoya el aprendizaje de inglés como lengua extranjera a través de lecciones breves e interactivas centradas en el vocabulario, la gramática, la comprensión auditiva, la lectura y la escritura.
Accesibilidad	Freemium (versión gratuita con anuncios; la versión paga ofrece funciones adicionales y una experiencia sin anuncios)
Plataforma	Web / iOS / Android / Multiplataforma
Habilidades de TI requeridas	Mínimo
Tipo de actividad	Juego / Ejercicio interactivo / Actividad motivacional
Adaptabilidad	El contenido se adapta automáticamente al nivel y ritmo de aprendizaje del alumno. Es adecuado para estudiantes de inglés de nivel principiante e intermedio-bajo. Si bien los alumnos pueden elegir sus objetivos y ritmo de aprendizaje, los profesores tienen un control limitado sobre la personalización del contenido. La herramienta es adecuada para diferentes grupos objetivo de adultos y contextos de aprendizaje.
Ventajas	<p>Fuertes elementos de gamificación (puntos, niveles, rachas, recompensas).</p> <p>Alta motivación y compromiso del alumno.</p> <p>Fácil de usar y accesible para adultos de diferentes edades.</p>



	<p>Apoya el aprendizaje informal y a su propio ritmo. Disponible en múltiples dispositivos.</p>
Desventajas/Limitaciones	<p>Control limitado del profesorado sobre el contenido y las rutas de aprendizaje. Se centra principalmente en el vocabulario y la gramática básica. Menos énfasis en la comunicación en la vida real y en la práctica del habla. Menos adecuado para estudiantes avanzados.</p>
Posible uso en la educación de adultos	<p>En la educación de adultos, Duolingo se puede utilizar como una herramienta complementaria para aprender inglés como lengua extranjera, apoyando el autoaprendizaje entre clases, aumentando la motivación de los alumnos y ayudando a los adultos a desarrollar confianza en las habilidades lingüísticas básicas dentro de proyectos internacionales que involucran a alumnos de diferentes países.</p>

2.2.3 Herramienta 3: Wordwall

Nombre de la herramienta	Wordwall (https://wordwall.net/sl)
Tipo	Herramienta digital / Plataforma online / Creador de actividades interactivo e imprimible.
Descripción breve	Wordwall es una herramienta basada en plantillas para crear actividades interactivas (cuestionarios, emparejamientos, anagramas, etc.) y hojas de trabajo imprimibles. Es ideal para ciclos cortos y frecuentes de práctica en el aprendizaje de idiomas.
Accesibilidad	Freemium – El plan básico (gratuito) permite crear hasta 3 actividades; los planes pagos eliminan los límites.
Plataforma	Web (navegador) / Acceso multiplataforma en cualquier dispositivo.
Habilidades de TI requeridas	Estudiantes: Mínimo. Instructores: Básico.
Tipo de actividad	Ejercicio interactivo / Juego / Cuestionario / Hoja de trabajo imprimible.
Adaptabilidad	Contenido reutilizable: el mismo conjunto de elementos se puede cambiar entre diferentes plantillas; edición rápida para vocabulario, gramática y temas de ESP.
Ventajas	<p>Muy rápido de crear y reutilizar; admite prácticas espaciadas regulares. Proporciona formatos interactivos e imprimibles para entrega combinada. Fácil compartir a través de enlaces y tareas de clase.</p>
Desventajas/Limitaciones	El plan gratuito limita el número de actividades; algunas plantillas/funciones son pagas.



	Funciona mejor para la práctica controlada; menos adecuado para tareas comunicativas prolongadas.
Posible uso en la educación de adultos	Desarrollo de vocabulario para el inglés laboral y en contextos cotidianos. Calentamientos, estaciones de revisión y tareas para casa con retroalimentación inmediata. Paquetes de práctica imprimibles para estudiantes con conectividad limitada.

2.2.4 Herramienta 4: H5P

Nombre de la herramienta	H5P (https://h5p.org/)
Tipo	Marco de código abierto / ecosistema de complementos para contenido de aprendizaje HTML5 interactivo.
Descripción breve	H5P permite a los educadores crear, compartir y reutilizar contenido HTML5 interactivo, como vídeos interactivos, cuestionarios, presentaciones y tareas de arrastrar y soltar. Se utiliza habitualmente en sitios web o LMS compatibles con H5P.
Accesibilidad	Gratuito y de código abierto; requiere una plataforma habilitada para H5P (por ejemplo, Moodle/WordPress/Drupal) o un servicio alojado.
Plataforma	Web; se integra mediante complementos o LTI con plataformas LMS/VLE.
Habilidades de TI requeridas	Estudiantes: Mínimo. Instructores: Básico-Intermedio.
Tipo de actividad	Vídeo interactivo / Cuestionario / Presentación interactiva / Módulo de microaprendizaje.
Adaptabilidad	Altamente adaptable con retroalimentación configurable, reintentos y ramificaciones; el contenido es reutilizable a través de importación/exportación; admite actividades de aprendizaje de idiomas multimodales.
Ventajas	Amplia gama de tipos de contenido para practicar la escucha, la lectura, el vocabulario y la gramática. Reutilizable y compatible con LMS; admite aprendizaje combinado y a su propio ritmo. Ecosistema de código abierto y fuerte interoperabilidad.
Desventajas/Limitaciones	Necesita instalación/integración (o alojamiento pago); la configuración puede requerir soporte técnico. Crear contenido interactivo de alta calidad requiere tiempo y esfuerzo de diseño instruccional.



Posible uso en la educación de adultos	Escucha interactiva con comprobaciones de comprensión y retroalimentación integradas. Módulos de práctica de lectura y gramática a su propio ritmo. Tareas de estilo portafolio donde los estudiantes demuestran su progreso a través de artefactos interactivos.
--	---

2.2.5 Herramienta 5: Blooket

Nombre de la herramienta	Blooket (https://www.blooket.com/)
Tipo	Plataforma de evaluación y trivia gamificada (basada en competencias)
Descripción breve	Una plataforma web interactiva donde un profesor presenta un conjunto de preguntas y los estudiantes juegan diversos modos de juego únicos en sus dispositivos. Las respuestas correctas otorgan monedas del juego, potenciadores o ventajas estratégicas.
Accesibilidad	Alta accesibilidad para usuarios con diferentes dispositivos. Cuenta con un modo de "Texto grande" para preguntas y es compatible con herramientas de traducción basadas en navegador. La interfaz está codificada por colores para facilitar la navegación.
Plataforma	Está basado en la web. Funciona en cualquier dispositivo con navegador (PC, tableta, smartphone). No requiere instalación de aplicaciones.
Habilidades de TI requeridas	Los conocimientos de informática requeridos son bajos. Los estudiantes solo necesitan saber navegar a una URL, introducir un código de 6 dígitos y hacer clic en las opciones de opción múltiple.
Tipo de actividad	Sincrónico (juego grupal en vivo) o asincrónico (modo tarea/tarea para práctica a su propio ritmo).
Adaptabilidad	Altamente adaptable. Los educadores pueden importar conjuntos de preguntas de Quizlet u hojas de cálculo. Los modos de juego varían desde rápido (Café) hasta estratégico/competitivo (Misión Dorada).
Ventajas	Alta participación: A diferencia de otras herramientas, los estudiantes responden a su propio ritmo, por lo que los más rápidos no tienen que esperar a los más lentos. Variedad: Más de 10 modos de juego mantienen el contenido actualizado incluso con las mismas preguntas. Una de las ventajas más significativas para los educadores es la detallada suite de informes y análisis de la plataforma. Inmediatamente después de una sesión en vivo, el profesor recibe un resumen completo que identifica las lagunas de conocimiento



	<p>específicas del grupo. Esto permite una enseñanza "justo a tiempo", donde el educador puede adaptar la lección para abordar temas que la mayoría de los alumnos encontraron difíciles. Para los alumnos adultos, que suelen disponer de tiempo limitado, este enfoque específico garantiza que las sesiones en el aula sean altamente eficientes y se centren en sus necesidades reales. A diferencia de muchas herramientas de cuestionarios sincrónicos que obligan a todos los participantes a avanzar al mismo ritmo, Blooket permite a los alumnos responder preguntas a su propio ritmo dentro del límite de tiempo establecido. Esta es una ventaja fundamental en las aulas de educación para adultos (EA), donde los alumnos suelen tener niveles muy diferentes de conocimientos previos o alfabetización digital. Al eliminar la presión de "seguir el ritmo" del alumno más rápido, Blooket reduce la carga cognitiva y permite a los lectores más lentos procesar la información con mayor profundidad, fomentando un sentido de autonomía y autorregulación. Blooket ahora incluye la función de texto a voz, que lee preguntas y respuestas en voz alta para estudiantes con discapacidad visual o con un nivel bajo de alfabetización. Además, la plataforma ofrece un modo de alto contraste y opciones de personalización de fuentes, muy útiles para estudiantes con dislexia o cambios en la visión relacionados con la edad. Estas funciones garantizan que la experiencia gamificada no se convierta en un obstáculo para quienes tienen dificultades de aprendizaje específicas.</p>
Desventajas/Limitaciones	<p>Si bien la herramienta es muy eficaz para la participación, presenta desventajas específicas que los educadores deben abordar al trabajar con adultos. El principal obstáculo es la estética visual; el uso de "Blocks", avatares de animales cuadrados con dibujos animados, puede ser percibido inicialmente como infantil por estudiantes adultos profesionales o personas mayores. Además, ciertos modos de juego priorizan la suerte, como "robar" puntos aleatoriamente a otros jugadores, lo que puede generar frustración en adultos altamente competitivos que esperan que su puntuación refleje únicamente su esfuerzo académico. Desde un punto de vista técnico, la rapidez de los elementos interactivos puede causar a veces una sobrecarga cognitiva en estudiantes con habilidades digitales muy bajas o con discapacidad visual, quienes pueden tener dificultades para seguir los gráficos que se mueven rápidamente en la pantalla.</p>
Posible uso en la educación de adultos	<p>La plataforma ofrece un espacio seguro para que los adultos practiquen gramática y vocabulario sin la vergüenza de un fracaso público, ya que los estudiantes pueden usar apodos anónimos mientras se benefician de la repetición espaciada inherente al juego. La aplicación más directa de Blooket en el aprendizaje de idiomas es</p>



	<p>el refuerzo de vocabulario mediante la repetición de alta intensidad. Dado que los diferentes modos de juego reciclan el mismo conjunto de preguntas varias veces durante una sola sesión, los estudiantes encuentran palabras clave repetidamente, lo que mejora significativamente la codificación de la memoria a largo plazo. Por ejemplo, el modo "Café" requiere que los estudiantes relacionen vocabulario en inglés con elementos para servir a los clientes, creando una asociación funcional entre la palabra y su significado. Esta exposición repetitiva ayuda a los estudiantes adultos a pasar del reconocimiento pasivo de palabras al recuerdo activo, un objetivo fundamental del pilar TEFL en su proyecto. Más allá del vocabulario simple, Blooket se puede adaptar para practicar reglas gramaticales complejas y colocaciones de palabras. Los educadores pueden crear conjuntos de preguntas de "Rellenar espacios en blanco" u "Oraciones desordenadas" donde los estudiantes deben identificar el tiempo verbal o la preposición correctos para avanzar en el juego. La naturaleza interactiva de la plataforma reduce la ansiedad por aprender un idioma extranjero, a menudo asociada con los ejercicios de gramática. En una sesión en vivo, el elemento competitivo desplaza la atención del estudiante del miedo a cometer un error al objetivo estratégico del juego, lo que permite una interacción más fluida y natural con las estructuras del inglés.</p>
--	---

2.2.6 Herramienta 6: Wayground

Nombre de la herramienta	Wayground (https://wayground.com/?lng=es)
Tipo	Evaluación gamificada y presentación interactiva
Descripción breve	Una plataforma interactiva donde los profesores crean "misiones" o cuestionarios a los que los estudiantes se unen mediante un código. Se centra en vocabulario, gramática y comprensión lectora. Una solución integral para profesores que utiliza IA generativa para crear lecciones, cuestionarios y videos desde cualquier fuente (PDF, URL, YouTube). Se especializa en datos en tiempo real y diferenciación automatizada.
Accesibilidad	Versión gratuita disponible; versión "Super" de pago. Fácil acceso mediante navegador o app.
Plataforma	Basado en la web, iOS, Android
Habilidades de TI requeridas	Básico: Navegación básica para profesores; entrada "Código de ingreso" para estudiantes



Tipo de actividad	Evaluación formativa, ejercicios de vocabulario y revisiones competitivas.
Adaptabilidad	<p>Alta adaptabilidad. Se puede utilizar para competiciones de clase sincrónicas o como tarea a su propio ritmo.</p> <p>La plataforma admite la interfaz en varios idiomas. Para el contenido, los profesores pueden usar la función de traducción automática para ofrecer apoyo bilingüe o aclarar instrucciones complejas.</p> <p>Puede adaptar las preguntas para utilizar "objetos reales" del mundo real (imágenes de artículos de noticias, correos electrónicos profesionales o menús de restaurantes) cargando imágenes o clips de audio directamente en los enunciados de las preguntas.</p> <p>Para los estudiantes adultos, los elementos de gamificación como potenciadores y memes se pueden desactivar para mantener una atmósfera corporativa más seria si es necesario.</p> <p>Wayground se adapta al nivel de madurez del grupo. Si bien los jóvenes adultos pueden disfrutar de los juegos competitivos en vivo y los potenciadores, el modo de prueba o el modo de tarea ofrecen una interfaz clara y práctica, ideal para certificaciones profesionales o capacitación corporativa.</p> <p>No se limita a opciones múltiples. Puedes adaptar las tareas a tareas de completar espacios en blanco (para ortografía y gramática), de respuesta abierta (para textos profesionales extensos) o de respuesta en audio (donde los estudiantes se graban hablando para practicar la pronunciación).</p>
Ventajas	<p>Retroalimentación de datos en tiempo real para docentes. La función "Teletransportar" permite extraer preguntas de los cuestionarios de otros docentes. Va más allá de un enfoque universal, ofreciendo funciones específicas que se adaptan a distintos niveles de habilidad y grupos de edad.</p> <p>La plataforma cumple con el nivel AA de WCAG 2.2. Incluye una opción de "Fuente para dislexia" y una función de "Lectura en voz alta" que utiliza una conversión de texto a voz con sonido natural, lo que ayuda a adultos con dificultades de lectoescritura o procesamiento visual.</p> <p>Los Perfiles de Adaptación permiten al profesor dar, en secreto, más tiempo o menos opciones de respuesta a ciertos estudiantes. Este "apoyo oculto" ayuda a los principiantes a mantenerse motivados, ya que no se quedan atrás en la clasificación por su baja velocidad de lectura.</p>
Desventajas/Limitaciones	Puede resultar un poco infantil para algunas pistas profesionales para adultos (aunque se pueden desactivar los temas). No es completamente gratuito.



Posible uso en la educación de adultos	<p>Perfecto para un calentamiento de 5 minutos para repasar modismos comerciales, por ejemplo, o verbos irregulares/vocabulario de la lección anterior.</p> <p>Pida a los estudiantes que miren un clip y luego usen el tipo de pregunta de respuesta de audio para grabarse "repitiendo" una oración específica para practicar la entonación y el habla conectada. Utilice los tipos de preguntas "Punto clave" o "Etiquetado". Para una clase de inglés como segundo idioma (ESL) para mecánicos o enfermeros, cargue un diagrama de un motor o un formulario de admisión médica y pida a los estudiantes que seleccionen las piezas correctas según las descripciones en inglés.</p> <p>Utilice preguntas abiertas para preguntar sobre sus objetivos de aprendizaje o su nivel de confianza (p. ej., "En una escala del 1 al 10, ¿qué tan cómodo se siente presentando en inglés?"). Esto le proporciona datos para adaptar su currículo sin poner a los estudiantes en una situación comprometida.</p>
--	---

2.2.7 Herramienta 7: Factile

Nombre de la herramienta	Factile (https://www.playfactile.com/)
Tipo	Herramienta digital, aplicación, plataforma online, etc.
Descripción breve	Factile es una plataforma web para crear cuestionarios interactivos al estilo del concurso Jeopardy. Profesores, capacitadores o facilitadores pueden diseñar tableros de juego personalizables con preguntas y respuestas para repasar contenido, comprobar conocimientos o motivar a los participantes durante las actividades de aprendizaje. La herramienta fomenta la competencia, la participación activa y el compromiso.
Accesibilidad	Freemium (las funciones básicas son gratuitas; las opciones avanzadas como timbres de equipo, seguimiento de puntajes, tarjetas didácticas o plantillas premium están disponibles en planes pagos).
Plataforma	Web (se ejecuta en un navegador, no requiere instalación)
Habilidades de TI requeridas	Mínimo a básico (la interfaz es intuitiva y fácil de usar, adecuada incluso para usuarios con habilidades digitales limitadas).
Tipo de actividad	Cuestionario / Aprendizaje basado en juegos / Ejercicio interactivo / Actividad motivacional o de repaso / Competición en equipo
Adaptabilidad	Factile es una herramienta altamente adaptable, ya que el educador tiene control total sobre el contenido, la estructura y el formato del juego. El nivel de dificultad se puede ajustar fácilmente modificando la complejidad de las preguntas, el vocabulario, el tiempo y las reglas de puntuación. La herramienta es compatible con diferentes idiomas,



	<p>lo que la hace ideal para entornos de aprendizaje multilingües o contextos de aprendizaje de idiomas. Los educadores pueden diseñar juegos para estudiantes de todos los niveles, desde principiantes hasta avanzados, simplemente modificando el nivel de conocimiento requerido en las preguntas.</p> <p>El formato de las tareas es flexible: las preguntas pueden incluir respuestas breves, recordar datos, explicar terminología, indicaciones basadas en escenarios o pistas visuales (p. ej., imágenes o diagramas en planes de pago). Esto permite utilizar la herramienta no solo para preguntas de memoria, sino también para tareas de pensamiento complejo, como la resolución de problemas, el razonamiento o la reflexión basada en casos, siempre que el profesor formule las preguntas adecuadamente.</p> <p>Factile se adapta a diferentes tamaños de grupo y entornos de aprendizaje. Funciona bien en equipos pequeños, actividades con toda la clase, aprendizaje combinado o entornos totalmente en línea cuando se comparte la pantalla. El facilitador puede realizar la actividad de forma competitiva o colaborativa (por ejemplo, una discusión en grupo antes de responder). El ritmo del juego se puede ajustar: puede funcionar como un calentamiento rápido o como una sesión de repaso estructurada más larga.</p>
Ventajas	<p>Fomenta la interacción, el compromiso y el trabajo en equipo.</p> <p>Aumenta la motivación y la atención durante el aprendizaje.</p> <p>Es fácil crear juegos sin conocimientos técnicos.</p> <p>Adecuado para una revisión rápida y comprobaciones de conocimientos de forma lúdica.</p> <p>Funciona en todos los dispositivos (PC, computadora portátil, tableta, pizarra interactiva).</p> <p>Utilizable con diferentes grupos de edades y niveles de habilidad.</p>
Desventajas/Limitaciones	<p>La versión gratuita ofrece un conjunto limitado de funciones, y algunas funciones útiles, como los timbres de equipo, las opciones avanzadas de puntuación, las preguntas basadas en imágenes o el análisis detallado del juego, solo están disponibles en los planes de pago. Esto puede limitar su utilidad para educadores o instituciones que dependen exclusivamente de herramientas gratuitas. La estructura del tablero, similar a la de Jeopardy, es relativamente fija, lo que significa que las actividades deben encajar en categorías y preguntas basadas en puntos. Esto hace que la herramienta sea menos adecuada para itinerarios de aprendizaje altamente individualizados o tareas que requieren una exploración abierta.</p> <p>Además, funciona mejor con grupos que se sienten cómodos con las actividades competitivas; puede ser menos adecuada para estudiantes que se sienten ansiosos en entornos competitivos o para</p>



	<p>grupos que prefieren formatos de aprendizaje colaborativos y no competitivos.</p> <p>Factile requiere acceso estable a internet y una pantalla compartida, lo que puede ser un obstáculo en entornos con tecnología limitada o conectividad deficiente. Gestionar grupos muy grandes también puede ser complicado, ya que el facilitador debe controlar los turnos, la puntuación y la participación, lo que puede ralentizar la actividad.</p>
Posible uso en la educación de adultos	<p>Factile se puede utilizar eficazmente en la educación lingüística de adultos como herramienta de apoyo gamificada para el desarrollo de vocabulario, la práctica terminológica y las actividades de memorización comunicativa. Es especialmente útil para la revisión, la evaluación formativa, las tareas de calentamiento y la consolidación al final de la clase, donde los alumnos repasan la lengua meta en un entorno motivador y de bajo riesgo. Las categorías de estilo Jeopardy permiten a los profesores organizar el contenido en torno a temas como formas gramaticales, colocaciones, terminología profesional, modismos, frases funcionales o indicaciones de escucha (donde el profesor lee o parafrasea la pregunta en voz alta).</p> <p>La herramienta facilita la interacción y el aprendizaje colaborativo, ya que los adultos trabajan en parejas o equipos para debatir posibles respuestas antes de responder, lo que fomenta la comunicación oral, la negociación de significados y el aprendizaje entre iguales. También se puede utilizar en contextos de inglés para fines específicos (ESP), por ejemplo, para practicar vocabulario técnico, frases de comunicación en el entorno laboral o terminología específica de la industria en ingeniería, salud, turismo o inglés comercial.</p> <p>Factile es adecuado tanto para clases presenciales como en línea (mediante pantalla compartida) y se adapta a diferentes niveles de competencia ajustando la dificultad y la complejidad del lenguaje de las preguntas. El componente competitivo puede aumentar la motivación y la participación, especialmente en grupos que valoran el aprendizaje basado en juegos; sin embargo, el profesor también puede desarrollar el juego en modo colaborativo, no competitivo, si así lo prefiere.</p> <p>En general, en el aprendizaje de idiomas para adultos, Factile funciona como una herramienta de revisión y práctica flexible e interactiva que refuerza la retención, fomenta el habla y el trabajo en equipo y transforma los ejercicios tradicionales en una experiencia de aprendizaje lúdica y participativa.</p>

2.2.8 Herramienta 8: Promova



Nombre de la herramienta	Promova (https://promova.com/)
Tipo	Herramienta digital, aplicación, plataforma online, etc.
Descripción breve	Promova es una plataforma gamificada para el aprendizaje de idiomas que facilita la adquisición de vocabulario y frases mediante la repetición espaciada y tareas interactivas breves. La experiencia de aprendizaje se basa en elementos lúdicos como niveles, puntos, rachas, barras de progreso, desafíos y retroalimentación motivacional, que fomentan la perseverancia, la participación y la práctica regular.
Accesibilidad	Freemium (los cursos básicos y los modos de práctica principales son gratuitos; las funciones premium como el aprendizaje sin conexión, los modos de revisión extendida y la práctica personalizada están disponibles en la versión paga).
Plataforma	Multiplataforma: Web, iOS, Android
Habilidades de TI requeridas	Mínimo (la interfaz es intuitiva y fuertemente guiada, adecuada incluso para usuarios con baja tecnología).
Tipo de actividad	Microaprendizaje gamificado / Ejercicios de vocabulario y frases / Práctica de comprensión auditiva y pronunciación / Actividades de repaso motivacional
Adaptabilidad	Promova es moderadamente adaptable. El nivel de dificultad se adapta dinámicamente mediante algoritmos de repetición espaciada y revisión basada en errores: los estudiantes ven más de los elementos con los que tienen dificultades. Los usuarios pueden elegir cursos por nivel, tema o propósito, y crear conjuntos de vocabulario personalizados (en cursos generados por el usuario), lo que permite cierta alineación con los objetivos de aprendizaje. El ritmo y la frecuencia de las sesiones son flexibles, lo que fomenta hábitos de aprendizaje autorregulado. Sin embargo, la estructura de gamificación en sí es fija: los puntos, las rachas, los niveles y los tipos de tareas no pueden ser rediseñados por los profesores. La ruta de aprendizaje es en gran medida lineal e individual, con oportunidades limitadas para modificar las reglas del juego, los modos de colaboración o los formatos de los desafíos.
Ventajas	Diseño motivacional sólido: rachas, recompensas, seguimiento del progreso, avance de nivel. Fomenta la formación de hábitos y la práctica regular a través del microaprendizaje. La revisión sensible a los errores apoya la progresión basada en el dominio. La retroalimentación inmediata y la repetición aumentan la retención. Adecuado para estudiantes autónomos y entornos a su propio ritmo.



	<p>Reduce la ansiedad de aprendizaje a través de tareas lúdicas de bajo riesgo.</p>
Desventajas/Limitaciones	<p>La gamificación es fundamentalmente individual y competitiva consigo misma, es decir, se limita al juego en equipo o la colaboración.</p> <p>Los tipos de actividades fijas limitan la creatividad y las tareas comunicativas más profundas.</p> <p>Riesgo de aprendizaje superficial (centrarse en la memorización en lugar de la producción o la interacción).</p> <p>Algunas funciones motivacionales son de pago en el plan premium.</p> <p>El contenido generado por el usuario puede variar en calidad, lo que puede afectar la consistencia del aprendizaje.</p> <p>Menos adecuado para grupos que prefieren el aprendizaje basado en debates o proyectos en lugar de actividades tipo práctica.</p>
Posible uso en la educación de adultos	<p>En la educación de adultos, Promova funciona bien como herramienta de apoyo gamificada para el aprendizaje del inglés general, especialmente para ampliar vocabulario, reconocer frases y practicar la pronunciación. Es especialmente adecuado para repasos espaciados, práctica independiente con tareas y sesiones cortas de estudio entre clases, donde los estudiantes adultos pueden repasar y reforzar palabras nuevas en un entorno lúdico y motivador.</p> <p>La plataforma fomenta hábitos de aprendizaje regulares mediante secuencias, puntos y seguimiento del progreso, lo que ayuda a los adultos a mantenerse motivados incluso con tiempo de estudio limitado. Los docentes pueden integrar Promova en el aprendizaje combinado asignando conjuntos de vocabulario seleccionados para repasar, utilizando el progreso de los estudiantes como base para actividades de conversación en clase o fomentando la retención a largo plazo de vocabulario de uso frecuente y expresiones cotidianas.</p>



2.3 Categoría: Fomentando la automotivación a través de las habilidades blandas

Esta categoría se centra en herramientas digitales que apoyan el desarrollo de la automotivación y las habilidades blandas en la educación de adultos a través de enfoques de aprendizaje gamificados e interactivos.

2.3.1 Herramienta 1: Padlet

Nombre de la herramienta	Padlet (https://padlet.com/)
Tipo	Lienzo colaborativo digital / Muro virtual
Descripción breve	Un tablón de anuncios en línea donde los usuarios pueden publicar notas adhesivas digitales con texto, imágenes, vídeos, enlaces o grabaciones de voz. Es un espacio visual para colaborar, compartir ideas y reflexionar.
Accesibilidad	Freemium (gratis para hasta 3 tableros; los estudiantes generalmente no necesitan registrarse para publicar).
Plataforma	Navegador web, iOS, Android.
Habilidades de TI requeridas	Muy bajo/básico.
Tipo de actividad	Lluvia de ideas, reflexión, creación de tableros de visión, retroalimentación/apoyo de pares.
Adaptabilidad	Muy alto. Los instructores pueden personalizar los fondos y formatos (cuadrículas, secuencias, líneas de tiempo o lienzos de formato libre) para adaptarlos al tema específico de la habilidad blanda.
Ventajas	Interfaz muy visual e intuitiva. Apoya el anonimato, fomentando la participación de los estudiantes tímidos. Las funciones de interacción entre pares (me gusta, comentarios) aumentan la motivación. Admite multimedia (vídeo/audio) para diversas expresiones.
Desventajas/Limitaciones	La versión gratuita restringe la cantidad de tableros (padlets) que un educador puede crear. Puede volverse desordenado y desorganizado si hay demasiadas publicaciones. Requiere una conexión a Internet estable.
Posible uso en la educación de adultos	Tableros de visión: los estudiantes crean un collage de sus metas futuras y motivaciones para aprender (visualizar el éxito aumenta la automotivación). "Muro de elogios": un espacio donde los estudiantes publican comentarios positivos o gratitud hacia sus



Nombre de la herramienta	Padlet (https://padlet.com/)
Tipo	Lienzo colaborativo digital / Muro virtual
Descripción breve	Un tablón de anuncios en línea donde los usuarios pueden publicar notas adhesivas digitales con texto, imágenes, vídeos, enlaces o grabaciones de voz. Es un espacio visual para colaborar, compartir ideas y reflexionar.
Accesibilidad	Freemium (gratis para hasta 3 tableros; los estudiantes generalmente no necesitan registrarse para publicar).
Plataforma	Navegador web, iOS, Android.
Habilidades de TI requeridas	Muy bajo/básico.
Tipo de actividad	Lluvia de ideas, reflexión, creación de tableros de visión, retroalimentación/apoyo de pares.
Adaptabilidad	Muy alto. Los instructores pueden personalizar los fondos y formatos (cuadrículas, secuencias, líneas de tiempo o lienzos de formato libre) para adaptarlos al tema específico de la habilidad blanda.
	compañeros para generar confianza y comunidad. Diario de reflexión: los estudiantes publican reflexiones semanales sobre su progreso y el desarrollo de habilidades blandas.

2.3.2 Herramienta 2: Trello

Nombre de la herramienta	Trello (https://trello.com/)
Tipo	Herramienta digital de gestión de tareas y colaboración (adaptable al aprendizaje gamificado)
Descripción breve	Trello es una plataforma visual de gestión de tareas basada en tableros, listas y tarjetas que permite a los estudiantes organizar tareas, seguir su progreso y reflexionar sobre sus logros. Si bien Trello no es una herramienta gamificada por defecto, se adapta fácilmente a la gamificación integrando puntos, etapas de progreso, recompensas y elementos de reflexión. Esto la hace especialmente adecuada para desarrollar la automotivación, la responsabilidad, la gestión del tiempo y la fijación de objetivos en estudiantes adultos.
Accesibilidad	La versión gratuita incluye tableros personales ilimitados, tarjetas, listas y administración básica de tareas, colaboración con otros



	<p>usuarios, acceso web y móvil (Android e iOS), integraciones básicas (por ejemplo, archivos adjuntos, enlaces). Las versiones pagas ofrecen funciones como automatización avanzada (reglas y flujos de trabajo), más personalización y análisis y mayor almacenamiento e integraciones.</p>
Plataforma	<p>Navegador web (computadora de escritorio y portátil) Aplicaciones móviles: Android e iOS</p>
Habilidades de TI requeridas	<p>Habilidades digitales bajas a medias: Para estudiantes: Crear una cuenta Tableros y cartas de apertura Mover tareas entre listas Redacción de textos breves y adición de listas de verificación Para educadores: Creación de tableros y listas Definición de etapas de tareas (p. ej., “Por hacer – En proceso – Completado”) Asignación de tareas y plazos No se requieren conocimientos técnicos avanzados.</p>
Tipo de actividad	<p>Actividades de establecimiento de objetivos, seguimiento de tareas y control del progreso, diarios de autorreflexión y aprendizaje, proyectos grupales colaborativos, planificación del desarrollo personal, seguimiento de la motivación mediante el progreso visual.</p>
Adaptabilidad	<p>Trello es muy adaptable a la educación de adultos. Puede utilizarse para planes de aprendizaje individuales, proyectos en grupos pequeños, talleres a corto plazo o programas a largo plazo. Los educadores pueden ajustar los tableros, las tareas y las recompensas para que se ajusten a los niveles de habilidad y los objetivos de aprendizaje de los alumnos. La herramienta es eficaz en entornos de aprendizaje presencial, en línea o semipresencial.</p>
Ventajas	<p>Trello anima a los estudiantes a responsabilizarse de su propio aprendizaje y les ayuda a desarrollar la automotivación y la organización. Ofrece una representación visual del progreso, lo que puede aumentar la participación, la responsabilidad y la confianza. La plataforma es flexible y facilita el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades digitales.</p>
Desventajas/Limitaciones	<p>Las funciones avanzadas de automatización, análisis e integración solo están disponibles en la versión de pago. La configuración inicial puede requerir orientación para estudiantes con un bajo nivel de alfabetización digital. Trello es una herramienta freemium. La versión gratuita incluye tableros, listas y tarjetas personales ilimitados, así como funciones básicas de colaboración y acceso mediante</p>



	aplicaciones web y móviles. Estas funcionalidades son suficientes para la mayoría de los programas de educación para adultos. Las versiones de pago ofrecen funciones adicionales, como automatización avanzada, mayor almacenamiento, análisis mejorados y colaboración institucional, pero no son esenciales para el uso educativo estándar.
Posible uso en la educación de adultos	Trello puede ayudar a los estudiantes adultos a desarrollar habilidades interpersonales como la automotivación, la responsabilidad, la gestión del tiempo, el establecimiento de objetivos, la rendición de cuentas y la colaboración. Al visualizar el progreso y permitir a los estudiantes planificar y completar tareas, Trello fomenta la autonomía y la participación. Los educadores pueden usarlo para crear actividades de aprendizaje estructuradas, hacer un seguimiento del progreso de los estudiantes e integrar recompensas gamificadas para aumentar la motivación y fomentar la participación.

2.3.3 Herramienta 3: Habitica

Nombre de la herramienta	Habitica (https://habitica.com/)
Tipo	Herramienta digital / App de hábitos y productividad con gamificación estilo RPG (código abierto).
Descripción breve	Habitica es una aplicación de código abierto para desarrollar hábitos y aumentar la productividad que aborda las tareas de la vida real como un juego de rol. Los estudiantes obtienen recompensas por completar tareas y desarrollan rutinas con el tiempo.
Accesibilidad	De uso gratuito (suscripciones opcionales); código base de código abierto disponible.
Plataforma	Web/iOS/Android.
Habilidades de TI requeridas	Básico.
Tipo de actividad	Rutinas de creación de hábitos / Seguimiento de objetivos / Desafíos / Responsabilidad.
Adaptabilidad	Altamente adaptable a través de objetivos personales y grupales; tareas configurables, recordatorios y recompensas; se puede alinear con planes de aprendizaje individuales y desafíos de equipo.
Ventajas	Fuerte bucle de motivación (progreso, recompensas, avance visible). Apoya la autorregulación, la persistencia y la creación de rutinas. Funciona bien para objetivos de aprendizaje a largo plazo y responsabilidad entre pares.



Desventajas/Limitaciones	<p>Es posible que la estética del juego no atraiga a todos los estudiantes adultos.</p> <p>Requiere un uso constante; riesgo de centrarse en puntos en lugar de en la reflexión.</p> <p>El acceso móvil y las notificaciones dependen de la configuración y la conectividad del dispositivo.</p>
Posible uso en la educación de adultos	<p>Microhábitos diarios para la práctica (por ejemplo, reflexión, retroalimentación entre pares, tareas de comunicación).</p> <p>Desafíos de equipo para fortalecer la colaboración y las rutinas de apoyo.</p> <p>Planes de acción personales para mantener la motivación entre sesiones.</p>

2.3.4 Herramienta 4: TWINERY

Nombre de la herramienta	TWINERY (https://twinery.org/)
Tipo	Herramienta de creación de código abierto / Narración interactiva y creación de escenarios ramificados.
Descripción breve	Twine es una herramienta de código abierto para contar historias interactivas y no lineales y crear escenarios ramificados. Publica directamente en HTML, por lo que los escenarios se pueden compartir fácilmente en línea o sin conexión.
Accesibilidad	Libre y de código abierto; el HTML exportado se puede utilizar libremente.
Plataforma	Aplicación de escritorio y editor basado en navegador; exporta a HTML.
Habilidades de TI requeridas	Básico para ramificaciones simples; Intermedio para variables, lógica condicional e interacciones avanzadas.
Tipo de actividad	Escenario ramificado / Simulación / Juego de roles / Toma de decisiones.
Adaptabilidad	Muy alta adaptabilidad: las narrativas, las opciones y las consecuencias se pueden adaptar a contextos específicos de aprendizaje de adultos (lugar de trabajo, comunidad, roles de servicio) y diferentes niveles de competencia.
Ventajas	<p>Excelente para una capacitación de habilidades blandas realista y basada en escenarios.</p> <p>Baja barrera para comenzar; no se necesita código para escenarios básicos.</p> <p>Fácil distribución como un único archivo HTML; admite análisis y reflexión.</p>



Desventajas/Limitaciones	<p>Diseñar escenarios y rutas de retroalimentación de alta calidad lleva tiempo.</p> <p>El seguimiento/análisis avanzado requiere herramientas adicionales o integración LMS.</p> <p>La lógica compleja puede requerir scripts y pruebas.</p>
Posible uso en la educación de adultos	<p>Simulaciones de conversaciones difíciles, negociación y resolución de conflictos.</p> <p>Escenarios de toma de decisiones éticas seguidos de una sesión informativa grupal.</p> <p>Práctica de juego de roles con pautas reflexivas y evidencia de aprendizaje.</p>

2.3.5 Herramienta 5: Miro

Nombre de la herramienta	Miro (https://miro.com/)
Tipo	Una plataforma de colaboración visual que utiliza pizarras digitales expansivas.
Descripción breve	Un lienzo infinito donde los usuarios usan "notas adhesivas", mapas mentales y plantillas prediseñadas para visualizar ideas complejas o caminos de vida.
Accesibilidad	Versión gratuita (hasta 3 placas); licencias educativas disponibles para profesores.
Plataforma	Web, aplicación para tableta, aplicación de escritorio
Habilidades de TI requeridas	Requiere habilidades digitales "espaciales": arrastrar, hacer zoom y navegar en un espacio no lineal.
Tipo de actividad	Visualización de objetivos, evaluaciones de la "Rueda de la Vida" y planificación de acciones
Adaptabilidad	<p>Alta adaptabilidad: El contenido puede ser tan simple como unas pocas notas o tan complejo como una hoja de ruta profesional de 5 años. Miro es un "lienzo en blanco" que puede escalar desde un simple espacio de reflexión personal hasta una compleja herramienta de mapeo psicológico.</p> <p>Puedes adaptar la complejidad del tablero según la comodidad del alumno. Para principiantes, puedes proporcionar una plantilla bloqueada donde solo tengan que escribir en notas adhesivas preinstaladas. Para alumnos avanzados, puedes pedirles que creen su propio marco (por ejemplo, "Crea un mapa mental de tus</p>



	<p>motivadores internos desde cero"), lo que fomenta un sentido de dominio y autonomía.</p> <p>Como Miro admite enlaces integrados y "iframes", puedes colocar un video en el idioma nativo del estudiante junto a una tarea de reflexión en inglés, lo que permite un "puente" bilingüe que mantiene la motivación.</p> <p>El acto físico de arrastrar y soltar objetos en la pantalla imita la naturaleza táctil de un taller presencial. Se puede adaptar una clase estándar a una tarea de clasificación (p. ej., "Arrastrar estos comportamientos a las categorías de motivación 'Intrínseca' y 'Extrínseca'"), lo que mantiene a los estudiantes adultos involucrados activamente en lugar de escuchar pasivamente.</p> <p>Miro es muy adaptable para estudiantes con TDAH o dislexia. La capacidad de codificar ideas por colores, usar el espacio infinito para evitar el desorden y cambiar el tamaño y tipo de fuente permite a estos estudiantes organizar sus pensamientos de forma que se adapte a su cableado cerebral específico.</p>
Ventajas	Ayuda a los adultos a ver el "panorama general", que es el principal impulsor de la motivación intrínseca.
Desventajas/Limitaciones	Miro es muy adaptable, pero requiere un "Diseño Intencional". Al ser tan abierto, el profesor debe actuar como "arquitecto", construyendo las restricciones y los caminos que llevan al estudiante hacia la automotivación. Sin estos límites adaptados, la herramienta puede resultar abrumadora; con ellos, proporciona una sensación única de libertad creativa.
Posible uso en la educación de adultos	<p>En la educación de adultos, Miro pasa de una simple pizarra a un sólido "entorno de gestión del aprendizaje" que respalda los principios andragógicos (teoría del aprendizaje de adultos) como la autodirección, el aprendizaje experiencial y la orientación a objetivos.</p> <p>Se pueden crear marcos que parezcan una cafetería, una oficina o un escenario. Los estudiantes pueden usar avatares (o "dibujar a su personaje") para explorar escenarios de juego de roles como "Gestionar una queja de un cliente" o "El discurso de ascensor de 30 segundos".</p> <p>En lugar de un nuevo enlace cada semana, los profesores pueden usar un tablero Miro infinito durante todo el semestre. Organícenlo como un reloj o un mapa de ruta. Los estudiantes ven el "territorio" que ya han conquistado, lo que genera una sensación de logro.</p> <p>Cree una sección de "Tarjeta de Felicitaciones" donde los estudiantes adultos puedan compartir comentarios positivos. El reconocimiento entre compañeros es un factor clave de motivación en entornos colaborativos para adultos.</p>



2.3.6 Herramienta 6: Mural

Nombre de la herramienta	Mural (https://www.mural.co/)
Tipo	Colaboración visual y Design Thinking
Descripción breve	Un lienzo digital gigante enfocado en la colaboración guiada. Utiliza herramientas de facilitación especializadas, como votaciones privadas y cronómetros, para guiar a los grupos a través de los procesos.
Accesibilidad	La versión gratuita incluye la creación de 3 murales, visitantes ilimitados con permisos de solo lectura y herramientas de colaboración visual. El resto de las funciones están incluidas en los planes de pago: Team+, Business o Enterprise.
Plataforma	Aplicaciones web, para tabletas y para Windows/Mac
Habilidades de TI requeridas	Básico: requiere algo de práctica con la navegación de "lienzo infinito".
Tipo de actividad	Resolución de problemas, trabajo en equipo y planificación estratégica
Adaptabilidad	Si el contenido se puede adaptar (nivel de dificultad, idioma, formato de la tarea, grupo objetivo). Una respuesta descriptiva. MURAL permite al instructor adaptar la dificultad bloqueando u ocultando secciones del lienzo. Se puede comenzar con una tarea muy simple y singular, e ir revelando capas más complejas a medida que los estudiantes adquieren confianza. Se puede crear un "Esquema" (esencialmente un índice) en el que los estudiantes pueden hacer clic para navegar entre tareas. Esto adapta el nivel de autonavegación requerido; para principiantes, se puede guiarlos paso a paso, mientras que a los estudiantes avanzados se les puede proporcionar el "Esquema" para que naveguen por el contenido a su propio ritmo. Se puede adaptar la dificultad de una tarea de "Resolución de problemas" proporcionando una cuadrícula en blanco (dificultad alta) o un marco predefinido como un diagrama de espina de pescado (dificultad escalonada) para ayudarles a organizar sus ideas. Para adaptar el contenido a estudiantes con menor dominio del idioma, MURAL se integra a fondo con Noun Project. Se pueden reemplazar las instrucciones con mucho texto con iconos universales. Para una habilidad blanda como la "Escucha Activa", puedes usar íconos de orejas, ojos y corazones para explicar el concepto visualmente. Puedes adaptar la pizarra para usar colores específicos para diferentes idiomas o categorías. Por ejemplo, notas "Rojas" para problemas, "Verdes" para soluciones o "Azules" para instrucciones en un segundo idioma. Esta abreviatura visual reduce la carga cognitiva de leer oraciones largas en un idioma extranjero. Puedes adjuntar enlaces a objetos específicos. Si un estudiante adulto no entiende un término



	específico de una habilidad blanda (por ejemplo, "Comunicación No Violenta"), puedes vincularlo a un breve video explicativo o a un glosario en su lengua materna. Puedes activar el "Modo Privado" durante una sesión de lluvia de ideas para que los estudiantes no puedan ver las ideas de los demás mientras escriben. Esto adapta la tarea de la reflexión colaborativa a la reflexión independiente, evitando el "pensamiento grupal" y permitiendo ejercicios de automotivación más honestos.
Ventajas	La adaptabilidad de MURAL reside en la flexibilidad de su estructura. Es una herramienta que puede controlarse con precisión para estudiantes que necesitan mucha orientación (con baja competencia digital) o ser completamente abierta para equipos de alto rendimiento que trabajan en estrategias complejas de habilidades interpersonales. Para el profesor, ofrece un panel de control (el Panel del Facilitador) que permite ajustar la dificultad y el ritmo de la lección en tiempo real.
Desventajas/Limitaciones	Puede ser una curva de aprendizaje pronunciada para los adultos mayores con muy baja alfabetización digital.
Posible uso en la educación de adultos	Por ejemplo, se puede usar como el "Lienzo de Acuerdos de Equipo". Al inicio de un proyecto grupal, se puede pedir a los estudiantes adultos que usen una plantilla de Mural para negociar sus "Normas de Equipo": cómo gestionarán los desacuerdos, los plazos y la comunicación.

2.3.7 Herramienta 7: Skillion

Nombre de la herramienta	Skillion (https://skillion.hu/es)
Tipo	Aplicación/herramienta digital gamificada de productividad y creación de hábitos
Descripción breve	Skillion es una app gamificada de seguimiento de hábitos y establecimiento de metas que convierte las tareas cotidianas y las actividades de desarrollo personal en una experiencia similar a un juego. Los usuarios crean metas, las dividen en pequeñas tareas y ganan puntos, logros o subidas de nivel al completarlas. La app promueve la motivación, la autodisciplina y el progreso constante mediante recompensas, rachas, desafíos y retroalimentación del progreso.
Accesibilidad	Freemium (la funcionalidad básica está disponible de forma gratuita; características adicionales como estadísticas avanzadas, temas



	personalizados u opciones extendidas de seguimiento de hábitos pueden estar disponibles en planes pagos).
Plataforma	iOS/Android (la disponibilidad puede variar según la región o la versión)
Habilidades de TI requeridas	Mínimo (La interfaz es intuitiva y adecuada para usuarios con habilidades digitales básicas).
Tipo de actividad	Actividad gamificada motivacional / Desarrollo de hábitos / Autogestión y reflexión / Seguimiento de objetivos / Apoyo al cambio de comportamiento
Adaptabilidad	<p>Skillion ofrece una gran adaptabilidad a nivel de contenido, ya que los usuarios pueden definir sus propios objetivos, categorías de tareas, rutinas o actividades de aprendizaje personalizadas. La dificultad se puede ajustar modificando la frecuencia de las tareas, la carga de trabajo o el valor de las recompensas. La herramienta es compatible con diferentes grupos objetivo (estudiantes adultos, profesionales y estudiantes de por vida) gracias a que las tareas son totalmente personalizables, desde la práctica de idiomas y la lectura hasta los hábitos de estudio o las rutinas de bienestar.</p> <p>Sin embargo, la mecánica del juego en sí es fija (puntos, niveles, rachas, recompensas), lo que significa que los educadores no pueden rediseñar la estructura del sistema de gamificación, solo el contenido que se rastrea dentro de él.</p>
Ventajas	<p>Fuerte diseño motivacional que fomenta la práctica regular y la autorregulación.</p> <p>Admite el microaprendizaje y el progreso incremental a través de pequeñas tareas.</p> <p>Flexible y aplicable en muchos contextos personales o de aprendizaje.</p> <p>Promueve la reflexión, la persistencia y la formación de hábitos.</p> <p>Adecuado para estudiantes adultos ocupados con tiempo limitado.</p> <p>Barrera de entrada baja: fácil de usar y accesible para diferentes niveles de habilidad.</p>
Desventajas/Limitaciones	<p>Se centra principalmente en la motivación individual, con colaboración o interacción social limitadas.</p> <p>No está diseñado para tareas de aprendizaje complejas o actividades basadas en la comunicación.</p> <p>Riesgo de “fatiga de gamificación” para usuarios que no están motivados por puntos o rachas.</p> <p>Algunas funciones útiles pueden estar restringidas a la versión paga.</p> <p>El progreso depende de la autodisciplina y de la autodeclaración honesta, lo que puede reducir la confiabilidad en contextos de aprendizaje formal.</p>
Posible uso en la educación de adultos	En la educación de adultos, Skillion puede utilizarse como herramienta complementaria y motivadora para fomentar hábitos de



	<p>aprendizaje como el estudio regular, la revisión de vocabulario, la práctica de lectura o la consecución de hitos de aprendizaje. Es útil en entornos de aprendizaje mixto o a su propio ritmo, donde los adultos registran su progreso entre sesiones y reciben refuerzos gamificados (puntos, rachas, logros). Los educadores pueden animar a los alumnos a usar la aplicación para fomentar la constancia, la autonomía y el compromiso a largo plazo con sus objetivos de aprendizaje.</p>
--	---

2.3.8 Herramienta 8: Forestapp

Nombre de la herramienta	Forestapp
Tipo	Aplicación de productividad gamificada / herramienta de autogestión motivacional
Descripción breve	Forest es una app gamificada de concentración y gestión del tiempo que ayuda a los usuarios a mantenerse concentrados mientras estudian o trabajan. Al iniciar una sesión de concentración, se "planta un árbol". El árbol crece solo si el usuario se mantiene concentrado y evita usar el teléfono para distraerse. Si la sesión se interrumpe, el árbol se "marchita". Con el tiempo, los usuarios construyen un bosque virtual, obtienen recompensas y desarrollan hábitos de atención sostenida y estudio disciplinado.
Accesibilidad	Aplicación paga freemium/de bajo costo (funciones principales disponibles; algunas funciones extendidas y opciones de sincronización son pagas, dependiendo de la plataforma).
Plataforma	Multiplataforma
Habilidades de TI requeridas	Mínimo (interfaz intuitiva y guiada, adecuada incluso para usuarios con habilidades digitales básicas).
Tipo de actividad	Actividad gamificada motivacional / Apoyo a la concentración y la productividad / Ayuda al aprendizaje autorregulado / Bloqueo de tiempo
Adaptabilidad	<p>Forest es moderadamente adaptable. Los usuarios pueden ajustar la duración de los intervalos de concentración y los descansos, definir objetivos de aprendizaje o trabajo y categorizar actividades (p. ej., estudiar, leer, escribir, aprender idiomas). El modo de sesión grupal o compartida permite a los equipos o grupos de aprendizaje mantenerse concentrados juntos, lo que fomenta la responsabilidad y la motivación.</p> <p>Sin embargo, la estructura de gamificación (árboles, recompensas, mecánica de crecimiento) es fija y la aplicación no incluye contenido educativo en sí: apoya el proceso de aprendizaje en lugar de brindar instrucciones.</p>



Ventajas	<p>Fuerte motivación gamificada: progreso visual, recompensas, retroalimentación de “construcción del bosque”.</p> <p>Fomenta la concentración, la disciplina y la formación de hábitos.</p> <p>Adecuado para bloques de estudio cortos y microaprendizaje.</p> <p>Ayuda a reducir la distracción y la procrastinación.</p> <p>El modo de grupo opcional admite sesiones de estudio o trabajo compartidas.</p> <p>Sencillo, accesible y adecuado para una amplia gama de edades y niveles de habilidad.</p>
Desventajas/Limitaciones	<p>No proporciona contenido de aprendizaje: funciona solo como una herramienta de apoyo.</p> <p>Menos adecuado para usuarios que no estén motivados por las recompensas visuales o la mecánica del juego.</p> <p>El éxito depende de la autodisciplina y el uso honesto.</p> <p>Personalización limitada del sistema de juego.</p> <p>Algunas funciones solo están disponibles en la versión paga.</p>
Posible uso en la educación de adultos	<p>Forest puede utilizarse en la educación de adultos como herramienta complementaria y motivadora para apoyar el estudio concentrado, el aprendizaje independiente, la preparación de exámenes o el trabajo en proyectos. Ayuda a los estudiantes adultos a desarrollar hábitos de estudio consistentes, rutinas de gestión del tiempo y la capacidad de trabajar sin distracciones digitales. Los educadores pueden integrar Forest durante bloques de estudio, sesiones de trabajo en silencio o actividades de aprendizaje en línea, animando a los estudiantes a mantenerse motivados y concentrados.</p>



3 Conclusión

En conclusión, este informe ha proporcionado una visión general y un análisis exhaustivo de las herramientas digitales disponibles actualmente que apoyan la gamificación en la educación de adultos. Las herramientas seleccionadas demuestran un claro potencial para mejorar la implicación, la motivación y la participación activa del alumnado en áreas clave como la alfabetización digital, la enseñanza del inglés como lengua extranjera y el desarrollo de la automotivación y las habilidades interpersonales. El análisis muestra que los enfoques gamificados e interactivos pueden hacer que el aprendizaje de adultos sea más inclusivo, flexible y centrado en el alumnado, a la vez que favorecen diferentes estilos de aprendizaje y niveles de competencia digital. En general, los ejemplos de herramientas de gamificación identificados ofrecen una base sólida para el desarrollo de actividades de aprendizaje y materiales educativos innovadores dentro del proyecto GamifiedEd y aportan información valiosa para los proveedores de educación de adultos más allá del marco del proyecto.