

## TENDENCIAS EDUCATIVAS

Relaciona cada concepto con la definición  
que corresponde:

|                               |                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Gamificación</b>           | Uso de plataformas digitales para el aprendizaje                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Aprendizaje en la nube</b> | Se trata de plataformas de aprendizaje que utilizan el poder de los datos para personalizar la enseñanza.                                                                                                                                                  |
| <b>Aprendizaje híbrido</b>    | Aquí se combina la educación presencial con modalidades virtuales. Ésta es la tendencia educativa más promisoría, ya que en el futuro cambiará notablemente la forma en que existen y operan las escuelas.                                                 |
| <b>Aprendizaje adaptativo</b> | Al fusionar el aprendizaje con la lógica de los videojuegos se favorece la participación de los alumnos, se potencia su motivación y compromiso con el aprendizaje. Puede generar ambientes creativos a través de prácticas, simulaciones y exploraciones. |

