

## RELACIONA LOS SIGUIENTES CONCEPTOS

	Los alumnos reciben retroalimentación rápida a través de puntos o insignias, lo que les ayuda a identificar y corregir errores.
	Los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje, participando activamente en retos y colaboraciones.
	La gamificación puede llevar a que los estudiantes se enfoquen más en obtener recompensas que en aprender.
	Los juegos ofrecen tareas que aumentan su dificultad de manera progresiva, motivando a los estudiantes a superarse.
	La competencia excesiva puede afectar negativamente a los estudiantes que no logran los primeros lugares.
	Los videojuegos otorgan a los jugadores control sobre sus decisiones, promoviendo la autonomía en el aula.
	Los estudiantes recuerdan mejor los conceptos al estar involucrados en actividades lúdicas y significativas.
	La gamificación fomenta el trabajo en equipo y la competencia sana, aumentando la participación y el entusiasmo.
	Los elementos de juego aumentan la motivación de los estudiantes al hacer el aprendizaje divertido y desafiante.

1. **Retroalimentación inmediata**
2. **Desafíos graduales**
3. **Autonomía del alumno**
4. **Colaboración y competencia**
5. **Motivación intrínseca**
6. **Agentes activos del aprendizaje**
7. **Mejora de la retención**
8. **Retroalimentación inmediata**
9. **Enfoque en incentivos superficiales**
10. **Entorno competitivo poco saludable**