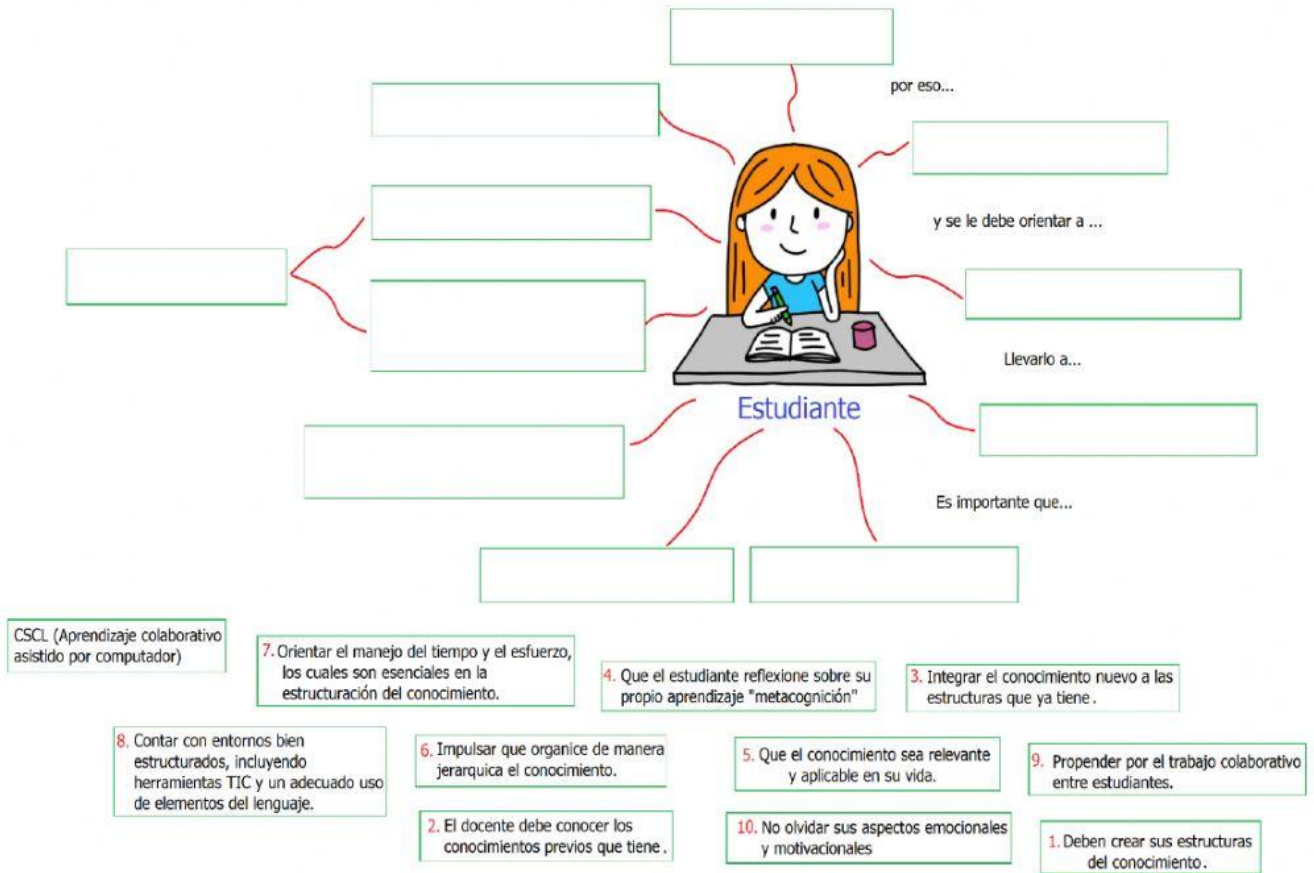


Diseños gamificados: fundamento pedagógico

1. Arrastra cada uno de los parámetros del aprendizaje completando el esquema:

¿Cómo aprendemos según la ciencia?



2. Completa las afirmaciones referentes a ¿Cómo debe responder el diseño didáctico a los anteriores preceptos?, uniendo con una línea sus partes:

- | | |
|---|---|
| 1. Las actividades deben ser | alcanzar los retos presentados. 6. |
| 2. Vincular la emoción y la | un estudiante logre el aprendizaje. 5. |
| 3. Debe haber una relación entre las actividades | frecuencia herramientas TIC 8. |
| 4. Las actividades deben considerar los | por un trabajo colaborativo. 7. |
| 5. Debe tener reconocimientos al momento que | planteadas y los logros a alcanzar. 3. |
| 6. Debe contar con indicaciones claras y que los estudiantes puedan | conocimientos previos de los estudiantes. 4. |
| 7. Las actividades deben propender | cognición en cualquier actividad a realizar. 2. |
| 8. Se debe ir vinculando con mayor | motivantes para el estudiante. 1. |

