

Instrucción: Relaciona la pregunta con su respuesta.

¿Qué es la gamificación?

Puntuaciones, niveles, recompensas y desafíos

¿Cuál es la necesidad a la que responde la gamificación?

La incorporación de elementos y mecánica de los juegos en contextos no lúdicos

¿Cómo se usa la gamificación en el aula?

Adaptar las metodologías de enseñanza a las exigencias y características de los estudiantes del siglo XXI

¿Con cuales elementos la gamificación mejora el aprendizaje?

La efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje

¿Qué aseguran los principios de la gamificación en el aula?

Una herramienta motivacional que busca mejorar el aprendizaje

¿Qué otorgan los videojuegos?

Identificar rápidamente sus errores y corregirlos

¿Qué hace que se reduzca la sensación de monotonía en las clases?

Los estudiantes se centran más en los elementos lúdicos que en el propio aprendizaje

¿Qué permite la posibilidad de recibir retroalimentación inmediata?

La motivación intrínseca cuando los alumnos perciben el aprendizaje como algo divertido y desafiante

¿Cuál es una de las desventajas de la gamificación en el aula?

Una sensación de control sobre sus decisiones

¿Qué se necesita para que la gamificación sea exitosa?

Los docentes invierten tiempo en la planificación y diseño de actividades que integran elementos lúdicos coherentes