Lee cada afirmación cuidadosamente y marca si es verdadera o falsa.

1. La gamificación se refiere únicamente a jugar juegos en el aula.	
2. La gamificación se ha vuelto relevante en la educación debido a las características de los estudiantes del siglo XXI.	
3. Uno de los principios de la gamificación es la retroalimentación inmediata.	
4. La gamificación promueve la competencia excesiva entre los estudiantes.	
5. Los elementos lúdicos en la gamificación pueden reducir la monotonía en las clases tradicionales.	
6. Los estudiantes no necesitan tomar decisiones sobre su propio aprendizaje en un entorno gamificado.	
7. La gamificación permite a los estudiantes convertirse en agentes activos de su propio aprendizaje.	
8. La implementación de la gamificación no requiere planificación previa por parte de los docentes.	
9. La sobrecarga cognitiva puede ser un problema para algunos estudiantes en un entorno gamificado.	
10. La gamificación es una estrategia que siempre garantiza un aumento en el rendimiento académico de los estudiantes.	

LIVEWORKSHEETS