

Evaluación escrita: Relaciona los conceptos con su definición

Instrucciones: Relaciona los conceptos de la columna izquierda con la definición correcta en la columna derecha, escribiendo el número correspondiente.

Concepto	Definición
1. Gamificación	A. División del aprendizaje en metas claras y alcanzables, motivando a los estudiantes a avanzar gradualmente a su propio ritmo.
2. Relevancia de la gamificación en la educación	B. Incorporación de elementos y mecánicas de juegos en contextos no lúdicos, como el educativo, para motivar y mejorar el aprendizaje.
3. Elementos de juego en el aula	C. Promueve la motivación intrínseca al hacer el aprendizaje más divertido y desafiante, reduciendo la monotonía en clases tradicionales.
4. Retroalimentación inmediata	D. Puntuaciones, niveles, recompensas y desafíos, que motivan a los estudiantes y mejoran su aprendizaje.
5. Retos progresivos	E. Permite a los estudiantes tomar decisiones sobre su aprendizaje, aumentando su compromiso y motivación.
6. Autonomía del estudiante	F. La gamificación ha ganado importancia por su adaptación a los estudiantes del siglo XXI, acostumbrados a interactuar con tecnología.
7. Motivación en la gamificación	G. Sistemas de puntos, insignias o niveles que permiten a los estudiantes conocer su progreso y áreas de mejora en tiempo real.
8. Mejora del proceso de aprendizaje	H. Si no se implementa correctamente, puede generar competencia excesiva, desmotivando a quienes no destacan, afectando su rendimiento.
9. Desventaja potencial de la gamificación	I. Mejora la retención de conocimientos y facilita la práctica repetitiva, consolidando el aprendizaje y desarrollando habilidades complejas.
10. Requisitos para una gamificación efectiva	J. Requiere planificación docente para integrar coherentemente los elementos lúdicos con los objetivos de aprendizaje.

Recuerda que solo debes escribir el número del concepto que corresponda con cada definición.