

Hoja de Trabajo: Completa las Oraciones sobre Gamificación

Nombre: _____ Grado: _____ Fecha: _____

Lee cada oración y completa el espacio en blanco con la palabra o frase correcta.

1. La **gamificación** consiste en usar elementos de los _____ para aprender mejor.
2. En el aula, la gamificación se usa como una herramienta _____ para motivar a los estudiantes.
3. Algunos elementos de la gamificación son los _____, los niveles y las recompensas.
4. Uno de los principios de la gamificación es la **retroalimentación**, que ayuda a saber cómo va el _____ del alumno.
5. Los **retos progresivos** permiten que la dificultad aumente poco a poco, ayudando al estudiante a _____ constantemente.
6. La **autonomía** en la gamificación permite al alumno tomar _____ sobre su propio aprendizaje.
7. Una de las ventajas de la gamificación es que el aprendizaje se vuelve más _____ y participativo.
8. Una posible desventaja es que algunos alumnos solo se enfocan en ganar _____ y no en aprender.
9. Para que la gamificación funcione, el maestro debe planear y diseñar las actividades con mucho _____.
10. La gamificación puede transformar el aprendizaje en algo más dinámico, _____ y motivador.

Banco de Respuestas:

juegos, motivacional, puntos, progreso, superarse, decisiones, divertido, puntos, cuidado, interactivo

Recuerda: Piensa bien cada palabra que completa la oración para que tenga sentido.