

GAMIFICACIÓN

1. La gamificación consiste en incorporar elementos de juegos en contextos educativos y no lúdicos.

Verdadero/Falso

2. La gamificación busca motivar a los estudiantes y mejorar su aprendizaje.

Verdadero/Falso

3. Usar puntos, niveles y recompensas son ejemplos de elementos de gamificación.

Verdadero/Falso

4. La retroalimentación inmediata permite que los estudiantes vean su progreso y corrijan errores a tiempo.

Verdadero/Falso

2. La gamificación busca motivar a los estudiantes y mejorar su aprendizaje.

Verdadero/Falso

3. Usar puntos, niveles y recompensas son ejemplos de elementos de gamificación.

Verdadero/Falso

4. La retroalimentación inmediata permite que los estudiantes vean su progreso y corrijan errores a tiempo.

Verdadero/Falso

5. La autonomía del estudiante en la gamificación significa que siempre debe hacer todo solo, sin ayuda del docente.

Falso/Verdadero