

☐ **La gamificación consiste en convertir todas las clases en videojuegos completos.**

☒ Falso

☐ **Uno de los principios de la gamificación es ofrecer retroalimentación inmediata a los estudiantes sobre su progreso.**

☒ Verdadero

☐ **La gamificación promueve la autonomía del alumno al permitirle tomar decisiones sobre su propio aprendizaje.**

☒ Verdadero

☐ **En la gamificación educativa, los desafíos deben ser aleatorios y sin una progresión de dificultad.**

☒ Falso

☐ **Una de las ventajas de la gamificación es que aumenta la motivación y la participación de los estudiantes.**

☒ Verdadero

☐ **La gamificación facilita que los estudiantes recuerden mejor los contenidos porque los aprenden de forma significativa y divertida.**

☒ Verdadero

☐ **Una desventaja de la gamificación es que algunos alumnos pueden enfocarse más en ganar puntos que en aprender.**

☒ Verdadero

☐ **La gamificación elimina por completo la necesidad de planificar las clases por parte del docente.**

☒ Falso

☐ **Si no se aplica correctamente, la gamificación puede generar competencia poco saludable entre los alumnos.**

☒ Verdadero

☐ **La gamificación siempre requiere el uso de tecnologías avanzadas para poder implementarse en el aula.**

☒ Falso