

# EVALUACIÓN TERCER TRIMESTRE

Y todo lo que hagáis, hacedlo de corazón, como para el Señor y no para los hombres Colosenses 3:23

**Catalina Gomez**



- 1. La gamificación busca transformar el aprendizaje al incorporar elementos de los juegos en contextos educativos.**

**¿Cuál de las siguientes afirmaciones representa mejor qué es la gamificación ?**

- 2. Una docente crea un sistema en el que sus estudiantes ganan monedas virtuales por participar, resolver problemas y colaborar. Luego pueden usar esas monedas para desbloquear "retos".**

**¿Qué principio de la gamificación está aplicando?**

- 3. La gamificación puede fracasar si...**

**4. Observa la siguiente imagen:**



**¿Cuál de los siguientes conceptos está mejor representado en la imagen?**

**5. ¿Cuál es la finalidad principal de crear una imagen interactiva en Genially?**

**6. ¿Cuál de los siguientes es un beneficio que promueve la gamificación?**

**7. ¿Qué diferencia a una imagen interactiva de una imagen estática tradicional?**

**8. ¿Qué paso final asegura que otros puedan ver tu trabajo en Genially?**

## **“Explorar y Crear con Genially”**

*Genially es una herramienta digital que permite diseñar contenidos interactivos y visualmente atractivos sin necesidad de saber programación. Su principal función es transformar presentaciones, infografías e imágenes en experiencias dinámicas que combinan texto, sonido, video y animaciones. Gracias a sus opciones de interactividad, los usuarios pueden crear materiales educativos, juegos, cuestionarios o recorridos virtuales en los que el espectador participa activamente, explorando la información a su propio ritmo.*

**9. Según el texto, ¿Cuál es la función principal de Genially dentro del ámbito educativo?**