

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 que 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?