

Taller: Uso de la tecnología en el hogar para reforzar los procesos de aprendizaje

Preprueba / Posprueba

Cierto y Falso

1. El nativo digital aprende mejor jugando. (Cierto)
2. A los nativos digitales se les hace difícil acceder a la información digital. (Falso)
3. La gamificación añade diversión al aprendizaje. (Cierto)
4. El elemento de competencia crea desmotivación al estudiante durante la gamificación. (Falso)
5. El conectivismo promueve el uso del dispositivo electrónico para la búsqueda de información. (Cierto)
6. La abreviatura TIC significa: Telecomunicación Interactiva Comercial. (Falso)
7. El descanso y la nutrición son elementos que nos ayudan al aprendizaje en el hogar. (Cierto).
8. La motivación es uno de los factores claves para trabajar desde el hogar. (Cierto)
9. Los nativos digitales requieren de una retroalimentación instantánea para su aprendizaje. (Cierto)
10. Kahoot, Quizizz y PhotoMath son aplicaciones que promueven la gamificación. (Falso)