

La gamificación

1-La gamificación se refiere exclusivamente a la creación de videojuegos para el aula.	V	F
2-: Uno de los principios de la gamificación es la retroalimentación inmediata a través de sistemas de puntos y niveles	V	F
3- La gamificación en el aula no tiene ningún impacto en la motivación de los estudiantes	V	F
4-: La gamificación permite que los estudiantes tomen decisiones sobre su propio aprendizaje, fomentando su autonomía.	V	F
5- : Un inconveniente de la gamificación es que puede llevar a que los estudiantes se enfoquen más en las recompensas que en el aprendizaje.	V	F
6-La implementación de la gamificación no requiere planificación por parte de los docentes	V	F
7- La gamificación promueve la colaboración entre estudiantes a través de dinámicas competitivas y colaborativas.	V	F
8- : La práctica repetitiva en contextos de juego ayuda a consolidar aprendizajes y a desarrollar habilidades cognitivas complejas.	V	F