

Taxonomía de Bloom.

Gamificación

Objetivos

1. Estudiar las relaciones entre los niveles de los objetivos ligados a la taxonomía de Bloom y las fases (clase/casa) del modelo Flipped Classroom.
2. Analizar las características básicas del uso de la gamificación en el entorno educativo.

Revision #1

Created 1 February 2022 10:57:42 by Equipo CATEDU

Updated 30 March 2023 12:14:32 by Equipo CATEDU