

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 2022-02-01 10:57:42 CET by Equipo CATEDU

Updated 2023-03-30 12:14:32 CEST by Equipo CATEDU