

Docencia e innovación en enfermería: juegos y gamificación

Comenzado el	martes, 12 de noviembre de 2019, 11:35
Estado	Finalizado
Finalizado en	martes, 12 de noviembre de 2019, 12:17
Tiempo empleado	42 minutos 10 segundos
Puntos	15,00/15,00
Calificación	10,00 de 10,00 (100%)

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es una aplicación/web para elaborar juegos de preguntas?

Seleccione una:

- ☐ a. Ashier
- ☒ b. Kahoot ✓
- ☐ c. Pahoot
- ☐ d. Ninguna es correcta

La respuesta correcta es: Kahoot

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es una buena forma para decidir la recompensa o premio de un juego?

Seleccione una:

- ☒ a. Valorar la dificultad y el esfuerzo académico que se requiere para superarlo ✓
- ☐ b. En función del número de preguntas
- ☐ c. En función del tamaño de los grupos
- ☐ d. En función de la asignatura

La respuesta correcta es: Valorar la dificultad y el esfuerzo académico que se requiere para superarlo

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es un aspecto negativo del aprendizaje basado en juegos para el estudiante?

Seleccione una:

- ☐ a. Les permite desarrollar otro tipo de habilidades
- ☐ b. Les obliga a ser pasivos en su aprendizaje
- ☒ c. Necesidad de adaptarse a un nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje ✓
- ☐ d. Ninguna es correcta

La respuesta correcta es: Necesidad de adaptarse a un nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿Cuál es un aspecto negativo del aprendizaje basado en juegos para el docente?

Seleccione una:

- ☐ a. No tiene ningún aspecto negativo
- ☐ b. Puede ser expulsado de la profesión por usar juegos
- ☐ c. Potenciar su creatividad
- ☒ d. En principio pueden conllevar más tiempo para su preparación ✓

La respuesta correcta es: En principio pueden conllevar más tiempo para su preparación

Pregunta 5

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿Cuál es un aspecto positivo del aprendizaje basado en juegos?

Seleccione una:

- ☐ a. Motivación
- ☐ b. Aprendizaje activo
- ☐ c. Trabajo en equipo
- ☒ d. Todas son correctas ✓

La respuesta correcta es: Todas son correctas

Pregunta 6

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿Cuál es un objetivo o finalidad de un juego docente?

Seleccione una:

- ☐ a. Mejorar la satisfacción del profesorado
- ☐ b. Acercarse al alumnado
- ☒ c. Repasar conocimientos ✓
- ☐ d. Ninguna es correcta

La respuesta correcta es: Repasar conocimientos

Pregunta 7

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿Cuál ha sido usado como juego en enfermería según la evidencia?

Seleccione una:

- ☐ a. Civilization
- ☐ b. Monopoly
- ☐ c. Saber y ganar
- ☒ d. Habitación de escapismo o escape room ✓

La respuesta correcta es: Habitación de escapismo o escape room

Pregunta 8

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿Cuál no es un elemento del aprendizaje basado en juegos?

Seleccione una:

- ☐ a. Objetivos
- ☒ b. Castigo ✓
- ☐ c. Reglas
- ☐ d. Conocimientos

La respuesta correcta es: Castigo

Pregunta 9

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿Cuál parece ser, según la evidencia, uno de los beneficios del uso de juegos para el aprendizaje?

Seleccione una:

- ☐ a. El alumno de forma pasiva recibe conocimientos
- ☒ b. Al ser una forma más activa, el aprendizaje es más duradero ✓
- ☐ c. No se deben aplicar conocimientos, solamente recibirlos
- ☐ d. Todas son correctas

La respuesta correcta es: Al ser una forma más activa, el aprendizaje es más duradero

Pregunta 10

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

La metodología docente que aplica juegos al proceso de enseñanza-aprendizaje se conoce como:

Seleccione una:

- ☐ a. Gamificación
- ☒ b. Aprendizaje Basado en Juegos ✓
- ☐ c. Aprendizaje Basado en Problemas
- ☐ d. Teorización

La respuesta correcta es: Aprendizaje Basado en Juegos

Pregunta 11

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿Puede un juego docente ser incluido en cualquier momento sin planificación?

Seleccione una:

- ☐ a. Sí, lo importante es que el juego esté bien hecho
- ☒ b. No, el uso de un juego en docencia debe ser planificado teniendo claro su objetivo ✓
- ☐ c. No, debe pensarse el momento en función del tiempo disponible del profesor
- ☐ d. Sí, pueden usarse en cualquier momento

La respuesta correcta es: No, el uso de un juego en docencia debe ser planificado teniendo claro su objetivo

Pregunta 12

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿Qué es importante con respecto a las reglas de un juego docente?

Seleccione una:

- ☐ a. Cómo obtener puntos
- ☐ b. Penalización por error
- ☐ c. Cómo ganar
- ☒ d. Todas son correctas ✓

La respuesta correcta es: Todas son correctas

Pregunta 13

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

Señala la afirmación correcta con respecto al juego cómo método de evaluación:

Seleccione una:

- ☒ a. Permiten a los alumnos demostrar otras habilidades ✓
- ☐ b. Valoran lo mismo que un examen escrito
- ☐ c. Todos los alumnos se ven beneficiados por un examen mediante juegos
- ☐ d. En un juego no importan los estilos de aprendizaje de cada estudiante

La respuesta correcta es: Permiten a los alumnos demostrar otras habilidades

Pregunta 14

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

Un juego de preguntas y respuestas es una buena opción para:

Seleccione una:

- ☐ a. Adquirir competencias
- ☒ b. Repasar conocimientos teóricos ✓
- ☐ c. Adquirir destrezas técnicas
- ☐ d. Ninguna es correcta

La respuesta correcta es: Repasar conocimientos teóricos

Pregunta 15

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

Un juego docente siempre se realiza de forma individual

Seleccione una:

- ☐ a. Sí, es lo ideal
- ☒ b. No, los juegos en equipo también se pueden usar y suelen ser habituales ✓
- ☐ c. No, solamente por parejas
- ☐ d. Sí, porque es la única forma de evaluar estudiantes

La respuesta correcta es: No, los juegos en equipo también se pueden usar y suelen ser habituales

