

Docencia e innovación en enfermería: juegos y gamificación

Comenzado el	martes, 12 de noviembre de 2019, 12:26
Estado	Finalizado
Finalizado en	martes, 12 de noviembre de 2019, 12:29
Tiempo empleado	2 minutos 39 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 diferencia entre la gamificación y el aprendizaje basado en juegos?

Seleccione una:

- ☐ a. La motivación
- ☒ b. No se gana o se pierde en la gamificación ✓
- ☐ c. La mejora del aprendizaje
- ☐ d. Ambos usan juegos

La respuesta correcta es: No se gana o se pierde en la gamificación

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es un aspecto negativo de la gamificación para el docente?

Seleccione una:

- ☐ a. No tiene ningún aspecto negativo
- ☐ b. Puede ser expulsado de la profesión por gamificar
- ☐ c. Potenciar su creatividad
- ☒ d. El tiempo necesario para plantearlo ✓

La respuesta correcta es: El tiempo necesario para plantearlo

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es un aspecto negativo de la gamificación para el estudiante?

Seleccione una:

- ☐ a. Les permite desarrollar otro tipo de habilidades
- ☐ b. Les obliga a ser pasivos en su aprendizaje
- ☒ c. Indiferencia con la dinámica ✓
- ☐ d. Ninguna es correcta

La respuesta correcta es: Indiferencia con la dinámica

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿Cuál es un aspecto positivo de la gamificación?

Seleccione una:

- ☐ a. Motivación
- ☐ b. Implicación
- ☐ c. Feedback
- ☒ d. Todas son correctas ✓

La respuesta correcta es: Todas son correctas

Pregunta 5

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿Cuál es un ejemplo de premio en una asignatura gamificada?

Seleccione una:

- ☒ a. El estudiante que alcance un determinado nivel o puntuación tendrá un extra de puntuación final ✓
- ☐ b. El estudiante que alcance un determinado nivel o puntuación podrá dejar de participar en los retos
- ☐ c. El estudiante que alcance un determinado nivel o puntuación será bloqueado hasta que lo alcancen los compañeros.
- ☐ d. Ninguna es correcta

La respuesta correcta es: El estudiante que alcance un determinado nivel o puntuación tendrá un extra de puntuación final

Pregunta 6

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿Cuál ha sido usado en enfermería según la evidencia?

Seleccione una:

- ☐ a. Civilization
- ☐ b. Monopoly
- ☐ c. Saber y ganar
- ☒ d. Envirorisk ✓

La respuesta correcta es: Envirorisk

Pregunta 7

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿Cuál no es un elemento de la Gamificación?

Seleccione una:

- ☐ a. Retos y desafíos
- ☒ b. Castigo ✓
- ☐ c. Subir niveles
- ☐ d. Ganar premios

La respuesta correcta es: Castigo

Pregunta 8

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿Cuál parece ser, según la evidencia, uno de los beneficios de jugar que tiene impacto sobre la gamificación?

Seleccione una:

- ☐ a. El alumno de forma pasiva recibe conocimientos
- ☒ b. Liberación de dopamina y activación de centros cerebrales de placer ✓
- ☐ c. Volver a ser un niño
- ☐ d. Facilita la toma de apuntes

La respuesta correcta es: Liberación de dopamina y activación de centros cerebrales de placer

Pregunta 9

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿De dónde proviene la palabra Gamificación?

Seleccione una:

- ☐ a. De la palabra play
- ☐ b. De la palabra learning fun
- ☒ c. De la palabra game ✓
- ☐ d. Ninguna es correcta

La respuesta correcta es: De la palabra game

Pregunta 10

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿En qué acto se han usado experiencias gamificadas?

Seleccione una:

- ☐ a. Selección de catéter
- ☒ b. Higiene de manos ✓
- ☐ c. Cálculo de medicación
- ☐ d. Ninguna es correcta

La respuesta correcta es: Higiene de manos

Pregunta 11

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

La gamificación es una buena opción para:

Seleccione una:

- ☐ a. Simplificar la docencia
- ☒ b. Hacer más atractivo y motivador un curso ✓
- ☐ c. Adquirir destrezas técnicas
- ☐ d. Ninguna es correcta

La respuesta correcta es: Hacer más atractivo y motivador un curso

Pregunta 12

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

La metodología docente que aplica los principios y las características de los 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: Gamificación

Pregunta 13

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿Por qué la gamificación es buena para la evaluación continua y el feedback profesor-alumnos?:

Seleccione una:

- ☒ a. Porque hay que valorar los retos y objetivos que se van planteado de forma continua ✓
- ☐ b. Porque se espera a la finalización de la asignatura para valorar el trabajo realizado
- ☐ c. Porque es un proceso estático
- ☐ d. Ninguna es correcta

La respuesta correcta es: Porque hay que valorar los retos y objetivos que se van planteado de forma continua

Pregunta 14

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿Puede la gamificación ser incluida en cualquier momento sin planificación?

Seleccione una:

- ☐ a. Si', lo importante es que este' bien hecho
- ☒ b. No, debe ser planificado teniendo claro todos los elementos ✓
- ☐ c. No, debe pensarse el momento y aplicarse al instante
- ☐ d. Si', pueden usarse en cualquier momento

La respuesta correcta es: No, debe ser planificado teniendo claro todos los elementos

Pregunta 15

Correcta

Puntúa 1,00 sobre

1,00

¿Qué es importante con respecto a la gamificación?

Seleccione una:

- ☐ a. Cómo obtener puntos
- ☐ b. Cómo subir de nivel
- ☐ c. No se pierde o se gana
- ☒ d. Todas son correctas ✓

La respuesta correcta es: Todas son correctas

[Volver a: Tema 3 ➡](#)