

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. Sí, 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. Sí, 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 ➡](#)