

# Docencia e innovación en enfermería: juegos y gamificación

<b>Comenzado el</b>	martes, 12 de noviembre de 2019, 12:30
<b>Estado</b>	Finalizado
<b>Finalizado en</b>	martes, 12 de noviembre de 2019, 12:36
<b>Tiempo empleado</b>	6 minutos 15 segundos
<b>Puntos</b>	45,00/45,00
<b>Calificación</b>	<b>10,00</b> 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 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 4**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

¿Cuál es una pregunta relacionada con las teorías de aprendizaje?

Seleccione una:

- ☐ a. ¿Cuál es el papel de la familia?
- ☒ b. ¿Cuál es el papel de la motivación? ✓
- ☐ c. ¿Cuál es el papel de las evaluaciones?
- ☐ d. ¿Cuál es el papel del evaluador?

La respuesta correcta es: ¿Cuál es el papel de la motivación?

**Pregunta 5**

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 6**

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 7**

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 8**

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 9**

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 10**

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 11**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

¿Cuál es un autor representativo del conductismo?

Seleccione una:

- ☐ a. Nightingale
- ☐ b. Bandura
- ☒ c. Pavlov ✓
- ☐ d. Gómez

La respuesta correcta es: Pavlov

**Pregunta 12**

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 13**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre

1,00

¿Cuál es un estilo de enseñanza de Flanders?

Seleccione una:

- ☒ a. Indirecto ✓
- ☐ b. Expresivo
- ☐ c. Instrumental
- ☐ d. Democrático

La respuesta correcta es: Indirecto

**Pregunta 14**

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 15**

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 16**

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. Enviorisk ✓

La respuesta correcta es: Enviorisk

**Pregunta 17**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

¿Cuál NO es una teoría del aprendizaje?

Seleccione una:

- ☐ a. Conductismo
- ☐ b. Constructivismo
- ☐ c. Cognoscitiva social
- ☒ d. Neurocaptación ✓

La respuesta correcta es: Neurocaptación

**Pregunta 18**

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 19**

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 20**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál no es un estilo de enseñanza?:

Seleccione una:

- ☒ a. Estilo paleo ✓
- ☐ b. Estilo tradicional
- ☐ c. Estilo participativo
- ☐ d. Estilo para fomentar la creatividad

La respuesta correcta es: Estilo paleo

**Pregunta 21**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál no es un estilo de enseñanza propuesto por Bennet?

Seleccione una:

- ☐ a. Progresista
- ☐ b. Tradicional
- ☐ c. Mixto
- ☒ d. Todas son correctas ✓

La respuesta correcta es: Todas son correctas

**Pregunta 22**

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 23**

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 24**

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 25**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

¿Dónde encuentran los estudiantes conocimiento hoy día?

Seleccione una:

- ☐ a. Youtube
- ☐ b. Blogs especializados
- ☐ c. Internet
- ☒ d. Todas son correctas ✓

La respuesta correcta es: Todas son correctas

**Pregunta 26**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

El aprendizaje incluye

Seleccione una:

- ☐ a. Un cambio
- ☐ b. Duración en el tiempo
- ☐ c. Ocurred a través de la experiencia
- ☒ d. Todas son correctas ✓

La respuesta correcta es: Todas son correctas

**Pregunta 27**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

"El comportamiento del docente en su actividad profesional, basado en su experiencia y conocimientos" es:

Seleccione una:

- ☐ a. Enseñanza
- ☒ b. Metodología docente ✓
- ☐ c. Aprendizaje
- ☐ d. Ninguna es correcta

La respuesta correcta es: Metodología docente

**Pregunta 28**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

El condicionamiento operante es de:

Seleccione una:

- ☐ a. Nightingale
- ☐ b. Bandura
- ☒ c. Skinner ✓
- ☐ d. Pavlov

La respuesta correcta es: Skinner

**Pregunta 29**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

El estilo de enseñanza integrador pertenece a:

Seleccione una:

- ☐ a. Gordon
- ☒ b. Anderson ✓
- ☐ c. Bennet
- ☐ d. Flanders

La respuesta correcta es: Anderson

**Pregunta 30**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

El estilo de enseñanza Laissez-faire pertenece a:

Seleccione una:

- ☐ a. Gordon
- ☒ b. Lippit y White ✓
- ☐ c. Bennet
- ☐ d. Flanders

La respuesta correcta es: Lippit y White



**Pregunta 31**

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 32**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

"La acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosas" es:

Seleccione una:

- ☒ a. Aprendizaje ✓
- ☐ b. Enseñanza
- ☐ c. Evaluación
- ☐ d. Todas son correctas

La respuesta correcta es: Aprendizaje

**Pregunta 33**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

"La acción y efecto de enseñar. Sistema y método para dar instrucción" es:

Seleccione una:

- ☐ a. Aprendizaje
- ☒ b. Enseñanza ✓
- ☐ c. Evaluación
- ☐ d. Todas son correctas

La respuesta correcta es: Enseñanza

**Pregunta 34**

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 35**

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 36**

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 37**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

La teoría de Bandura pertenece al:

Seleccione una:

- ☐ a. Conductismo
- ☐ b. Constructivismo
- ☒ c. Cognoscitiva social ✓
- ☐ d. Neurocaptación

La respuesta correcta es: Cognoscitiva social

**Pregunta 38**

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 39**

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 40**

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 41**

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

**Pregunta 42**

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 43**

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 44**

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 45**

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

Volver a: Evaluación fina... ➡