

EVALUACIÓN TERCER TRIMESTRE

Y todo lo que hagáis, hacedlo de corazón, como para el Señor y no para los hombres Colosenses 3:23

Catalina Gomez



1. La gamificación busca transformar el aprendizaje al incorporar elementos de los juegos en contextos educativos.

¿Cuál de las siguientes afirmaciones representa mejor que es la gamificación ?

- a) Sustituir las clases tradicionales por videojuegos.
- b) Motivar y comprometer al estudiante mediante dinámicas lúdicas que refuercen el aprendizaje.
- c) Evaluar a los estudiantes únicamente con puntos y recompensas.
- d) Reducir la participación del docente en el proceso de enseñanza.

2. Una docente crea un sistema en el que sus estudiantes ganan monedas virtuales por participar, resolver problemas y colaborar. Luego pueden usar esas monedas para desbloquear "retos".

¿Qué principio de la gamificación está aplicando?

- a) Castigo y refuerzo.
- b) Recompensas y motivación extrínseca, basada en premios y puntos.
- c) Recompensas y motivación intrínseca, orientada al logro y la participación.
- d) Competencia desleal entre grupos.

3. La gamificación puede fracasar si...

- a) Los estudiantes tienen acceso a dispositivos digitales.
- b) Las dinámicas se centran principalmente en obtener recompensas externas como puntos o medallas.
- c) Las dinámicas se enfocan solo en ganar puntos y recompensas, sin vincularlas con los objetivos reales de aprendizaje.
- d) El docente promueve la cooperación entre equipos.

4. Observa la siguiente imagen:



¿Cuál de los siguientes conceptos está mejor representado en la imagen?

- a) Recompensa.
- b) Evaluación sumativa.
- c) Retroalimentación visual del progreso del estudiante.
- d) Competencia descontrolada entre compañeros.

5. ¿Cuál es la finalidad principal de crear una imagen interactiva en Genially?

- a) Decorar una presentación con efectos visuales llamativos.
- b) Permitir que el usuario explore información de forma dinámica a través de elementos interactivos.
- c) Reemplazar completamente el contenido textual por imágenes.
- d) Compartir únicamente enlaces externos en una sola diapositiva.

6. ¿Cuál de los siguientes es un beneficio que promueve la gamificación?

- a) Disminuye la interacción social
- b) Fomenta la competencia individual
- c) Aumenta la atención y la motivación
- d) Reduce la adquisición de conocimientos

7. ¿Qué diferencia a una imagen interactiva de una imagen estática tradicional?

- a) La imagen interactiva tiene mejor resolución y calidad gráfica.
- b) La imagen interactiva cambia de color automáticamente.
- c) La imagen interactiva se puede imprimir fácilmente.
- d) La imagen interactiva permite al usuario hacer clic para descubrir información adicional.

8. ¿Qué paso final asegura que otros puedan ver tu trabajo en Genially?

- a) Guardar el archivo en tu computador.
- b) Publicar y copiar el enlace para compartirlo con otros usuarios.
- c) Agregar más animaciones a cada punto interactivo.
- d) Cerrar la sesión después de terminar el diseño.

“Explorar y Crear con Genially”

Genially es una herramienta digital que permite diseñar contenidos interactivos y visualmente atractivos sin necesidad de saber programación. Su principal función es transformar presentaciones, infografías e imágenes en experiencias dinámicas que combinan texto, sonido, video y animaciones. Gracias a sus opciones de interactividad, los usuarios pueden crear materiales educativos, juegos, cuestionarios o recorridos virtuales en los que el espectador participa activamente, explorando la información a su propio ritmo.

9. Según el texto, ¿cuál es la función principal de Genially dentro del ámbito educativo?

- a) Crear imágenes y presentaciones únicamente con fines decorativos.
- b) Elaborar materiales informativos estáticos sin elementos multimedia.
- c) Diseñar diapositivas tradicionales similares a PowerPoint.
- d) Transformar presentaciones e infografías en experiencias dinámicas e interactivas que integran diversos recursos.