

GAMIFICACIÓN

1. ¿Qué es la gamificación?
 - a) Hacer que los estudiantes jueguen todo el tiempo
 - b) Incorporar elementos y mecánicas de los juegos en contextos no lúdicos
 - c) Solo usar videojuegos en el aula
 - d) Evitar el aprendizaje tradicional
2. ¿Por qué se usa la gamificación en la educación?
 - a) Para aburrir a los estudiantes
 - b) Para motivar y mejorar el aprendizaje
 - c) Para eliminar las tareas escolares
 - d) Para reemplazar a los docentes
3. ¿Cuál de estos es un elemento de la gamificación?
 - a) Puntos
 - b) Libros de texto
 - c) Exámenes tradicionales
 - d) Tareas sin retroalimentación
4. ¿Qué principio de la gamificación ayuda a que los estudiantes vean su progreso?
 - a) Competencia excesiva
 - b) Retroalimentación inmediata
 - c) Reglas complicadas
 - d) Juego libre sin objetivos
5. ¿Qué beneficio tiene la autonomía en el aprendizaje gamificado?
 - a) Los estudiantes dependen completamente del maestro
 - b) Permite que los estudiantes tomen decisiones sobre su propio aprendizaje
 - c) Hace que los estudiantes se distraigan
 - d) Reduce la participación en clase
6. ¿Cómo ayudan los retos progresivos en el aprendizaje?
 - a) Generan aburrimiento
 - b) Dividen el aprendizaje en metas alcanzables y motivan a superarse
 - c) Eliminan la necesidad de estudiar
 - d) Hacen que todos los estudiantes tengan el mismo nivel
7. ¿Cuál es una ventaja de la gamificación?
 - a) Los estudiantes se involucran más y recuerdan mejor los conceptos
 - b) Los estudiantes evitan participar
 - c) Disminuye la motivación intrínseca
 - d) Reduce la colaboración entre compañeros
8. ¿Qué puede pasar si la gamificación se usa mal?
 - a) Los estudiantes aprenden mejor sin problemas
 - b) Puede generar competencia excesiva o enfoque solo en recompensas
 - c) Siempre mejora el aprendizaje automáticamente
 - d) No afecta el rendimiento académico
9. ¿Qué necesitan los docentes para aplicar bien la gamificación?
 - a) Solo agregar puntos o recompensas sin planear
 - b) Planificación y diseño de actividades coherentes con los objetivos de aprendizaje
 - c) Evitar cualquier tipo de herramienta tecnológica
 - d) Repetir los juegos de forma idéntica