

# 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