

CUESTIONARIO TALLER "LUDIFICACIÓN"

Instrucciones: Lea con cuidado cada pregunta. En algunos casos será necesario buscar información en línea para dar una respuesta adecuada.

1. ¿Que es la ludificación?

2. ¿Puede una metodología activa como la ludificación, sustentada por las tecnologías digitales, beneficiar la participación activa de todo el alumnado en el trabajo en el aula? Explique.

3. ¿Qué elementos, situaciones o factores dificultan o facilitan la participación del alumnado en el aula? Explique.

4. ¿Cómo mejoran las posibilidades de participación de todo el alumnado las actividades ludificadas ? Explique.

5. ¿Por que el juego es cosa seria para los estudiantes?

6. ¿Cuál es la esencia de la ludificación?
 - a) cambiar conductas
 - b) jugar en el aula
 - c) involucrar e incrementar la participación de los alumnos



7. ¿Cuál de estos elementos es considerado parte de la ludificación?

- a)** retroalimentación al momento **b)** trabajo colaborativo **c)** ninguna **d)** las dos anteriores

8. Menciona uno de los beneficios de la ludificación

- a)** Mejorar la concentración
b) Mejorar la comprensión
c) Mejorar la diversión
d) Mejorar la evaluación

9. De aprendizaje en el curso, menciona 3 herramientas que podemos usar para la ludificación en clase.

1.
2.
3.



10. Investiga. ¿Cómo puedes incorporar los eventos de instrucción (también conocidos como los 9 pasos de instrucción) de Robert Gagné en tus clases virtuales?

1. Llamar la atención del estudiante por medio de estímulos.

2. Informar los objetivos.

3. Basarse en los conocimientos previos.

4. Introducir el contenido.

5. Dar orientación.

6. Medir el avance por medio de la práctica.

7. Retroalimentar la experiencia.

8. Evaluar.

9. Mejorar la retención de los contenidos



<https://en.eduk2.org>