
Solucionario de

ejercicios de autoevaluación

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 1

1. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: “La interacción es fundamental para la gamificación en el aula”.

- Verdadero
- Falso

2. ¿Qué busca lograr la estrategia conocida como *advergaming*?

- a. Promover la publicidad tradicional.
- b. Integrar elementos publicitarios de forma intrusiva.
- c. Transmitir mensajes publicitarios mediante inmersión e interacción en el juego.**
- d. Evitar la interacción publicitaria en el mundo virtual.

3. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: “La gamificación y, especialmente, la gamificación a través de las nuevas tecnologías, implica un conjunto de ventajas relacionadas con la ciudadanía global y las habilidades digitales”.

- Verdadero
- Falso

4. ¿Cuál es uno de los elementos clave de la gamificación en el aula?

- a. Desafíos**
- b. Evaluación sumativa
- c. Rutina monótona
- d. Pasividad del alumnado

5. ¿Cuál es el propósito principal del *game-based learning* (aprendizaje basado en juegos)?

- a. Integrar la diversión y la participación activa de los juegos y videojuegos en el proceso de aprendizaje.**
- b. Excluir el uso de videojuegos en estrategias pedagógicas.
- c. Reducir la innovación tecnológica en el ámbito educativo.
- d. Limitar la diversidad de métodos de enseñanza.

6. ¿Cuál es uno de los beneficios de la gamificación en el aula?

- a. Reducción de la participación activa.
- b. Aumento de la pasividad del alumnado.
- c. Transformación de la forma en que el alumnado se involucra en el proceso de aprendizaje.**
- d. Desinterés por los objetivos de la enseñanza.

7. ¿Qué busca lograr la gamificación en el aula mediante el uso de elementos del juego?

- a. Despertar el desinterés del alumnado.
- b. Generar un impacto negativo en el aprendizaje.
- c. Mejorar la atención y despertar el interés.**
- d. Limitar la participación activa del alumnado.

8. ¿Cuál es una de las estrategias clave de la gamificación en el aula?

- a. Mantener una estructura monótona en la enseñanza.
- b. Progresión en la dificultad.**
- c. Limitar la retroalimentación continua.
- d. Evitar la colaboración y competencia entre estudiantes.

9. ¿Cuál es uno de los riesgos del juego que el personal docente debe tener en cuenta en sus procesos de gamificación?

- a. Distracción excesiva**
- b. Aprendizaje significativo
- c. Diversión en la experiencia
- d. Colaboración y cooperación

10. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: “El personal docente puede aprovechar la estrategia del *advergaming* para hacerle llegar al alumnado productos educativos como libros, videotutoriales y bancos de recursos abiertos”.

- Verdadero
- Falso

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 2

1. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: “Las teorías cognitivas presentan su foco en el funcionamiento de la mente y la forma en la que se adquiere el conocimiento, mientras que las teorías conductistas se centran principalmente en la observación de comportamientos externos, sin considerar los procesos internos de la mente”.

- Verdadero
- Falso

2. Según Bartle, ¿cómo se clasifican los tipos de usuarios/as de juegos?

- a. *Free spirits, disruptor, philanthropist, player.*
- b. *Griefer, influencer, destroyer, improver.*
- c. **Killer, achiever, socializer, explorer.**
- d. *Black hat/hite hat.*

3. ¿Cuál es el enfoque principal de la teoría del aprendizaje experiencial propuesta por J. Dewey?

- a. Aprendizaje a través de castigos.
- b. Aprendizaje a través de la observación.
- c. **Aprendizaje basado en la conexión de los conocimientos con situaciones de la vida real.**
- d. Aprendizaje a través de la construcción de artefactos.

4. Según H. Gardner, ¿cómo se construye la inteligencia en su teoría de las inteligencias múltiples?

- a. En una sola dimensión.
- b. **En múltiples dimensiones.**
- c. A través de la observación.
- d. Exclusivamente mediante la lógica matemática.

5. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: “La motivación se encuentra en el foco central de la gamificación, pues se trata de una estrategia motivadora que pretende desarrollar un proceso de aprendizaje desde un paradigma lúdico e innovador”.

- Verdadero
- Falso

6. ¿Cómo pueden los juegos en el aula aplicar la teoría del desarrollo sociocultural de L. Vigotsky?

- a. Fomentando la competencia individual.
- b. Promoviendo la interacción social y el aprendizaje colaborativo.**
- c. Incentivando el aprendizaje por descubrimiento.
- d. Aplicando castigos para corregir comportamientos.

7. ¿Cómo pueden los juegos en el aula favorecer el aprendizaje por descubrimiento según J. Bruner?

- a. Presentando información de forma aislada.
- b. Ofreciendo soluciones directas a los problemas.
- c. Planteando desafíos y problemas que requieran soluciones creativas.**
- d. Limitando la participación activa de los y las estudiantes.

8. ¿Cómo se puede aplicar la teoría del aprendizaje experiencial de J. Dewey en gamificación?

- a. Con juegos basados únicamente en castigos.
- b. Desconectando los contenidos gamificados de la vida real.
- c. Conectando los contenidos gamificados con experiencias de la vida real.**
- d. Limitando la participación activa de los y las estudiantes.

9. ¿Cómo contribuyen los juegos y la gamificación al desarrollo de las inteligencias múltiples según H. Gardner?

- a. Limitando las dimensiones de la inteligencia.
- b. Favoreciendo únicamente la inteligencia lógico-matemática.

- c. **Permitiendo abordar distintas disciplinas y estrategias.**
- d. Excluyendo el componente social en el aprendizaje.

10. ¿Cuáles son los verbos de fidelización social de Amy Jo Kim?

- a. Investigar, compartir, identificar, jugar.
- b. Divertirse, animar, imaginar, crear.
- c. **Expresar, competir, explorar, colaborar.**
- d. Todas las opciones son correctas.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 3

1. ¿Qué debe proporcionar el *feedback* en la gamificación?

- a. Una crítica negativa constante.
- b. Información constructiva para mejorar y avanzar.**
- c. Solo elogios.
- d. Comparaciones con otros alumnos.

2. ¿Qué fomenta un *leaderboard* (tablero de clasificación) en un entorno de aprendizaje gamificado?

- a. Desmotivación entre quienes están en la parte baja.
- b. Competencia saludable y reconocimiento de logros.**
- c. Confusión en los objetivos educativos.
- d. Estrés y competencia desleal.

3. ¿Qué otorgan las insignias y medallas en la gamificación?

- a. Sentimiento de fracaso.
- b. Posición en el *ranking* académico.
- c. Reconocimientos a los logros obtenidos.**
- d. Disminución de la motivación.

4. ¿Para qué sirven los puntos en el sistema PBL?

- a. Solo para la calificación académica.
- b. Para castigar errores.
- c. Para alcanzar objetivos y reconocimientos en el juego.**
- d. Para establecer un castigo.

5. ¿Qué es el *engagement* en la gamificación educativa?

- a. El nivel de estrés.
- b. El nivel de autoridad del docente.
- c. El grado de participación activa y conexión emocional.**
- d. La calidad de los recursos educativos.

6. ¿Cómo se puede medir el *engagement* en un sistema gamificado?

- a. Por la barra de progreso.
- b. Por la recencia, frecuencia, duración y viralidad.**
- c. Mediante las insignias conseguidas.
- d. A través del número niveles superados.

7. ¿Qué elemento ayuda al alumnado a conocer su progresión?

- a. Castigos por errores.
- b. Premios aleatorios.
- c. Barras de progreso o elementos numéricos.**
- d. Huevos de Pascua.

8. En un diseño gamificado, ¿cómo deben ser estructurados los objetivos?

- a. De forma aleatoria.
- b. De forma decreciente en dificultad.
- c. Sin estructura alguna, solo es un juego.
- d. De forma secuenciada con dificultad gradual creciente.**

9. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: “El modelo MDA es un enfoque formal empleado para comprender los juegos y unir diseño y desarrollo del juego”.

- Verdadero
- Falso

10. En el diseño de juegos, ¿qué describen las dinámicas?

- a. Las reacciones emocionales de los jugadores.
- b. El comportamiento del juego de las mecánicas.**
- c. Los componentes articulares del juego.
- d. Los elementos que, junto con la estética o el diseño gráfico del sistema, crean la experiencia del jugador.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 4

1. ¿Qué es modelo Canvas de gamificación?

- a. Una lista de comprobación que sirve de apoyo al proceso de gamificación.
- b. Una *framework* diseñado para el nivel K6 estadounidense.
- c. Un modelo basado en la representación visual de los diferentes pasos y recursos del sistema gamificado, como las mecánicas y las dinámicas.**
- d. Un modelo que se basa en dividir una experiencia de juego en fragmentos pequeños e independientes, proporcionando retroalimentación instantánea.

2. ¿Qué significan las siglas del modelo FRAGGLE?

- a. *User-Centered Design*
- b. Framework for agile gamification of learning experiences**
- c. *Framefork for Octalysis systems*
- d. *Framework for E-learning engagement*

3. ¿En qué consiste el modelo 6D de gamificación?

- a. Una check-list de 6 pasos.**
- b. Un Canvas con 6 elementos.
- c. Un sistema de 6 mecánicas.
- d. Un sistema con 6 componentes.

4. ¿Cuántas palancas, o drivers, emplea el modelo Octalysis?

- a. 4
- b. 5
- c. 6
- d. 8**

5. ¿Qué significan las siglas del modelo LEGA?

- a. *Ludo, e-learning, garanty, achievement*
- b. *Learning, express, goals, achievement*

- c. *Learning, engagement, goals, achievement*
- d. *Legacy, e-learning, goals, engagement*

6. ¿En qué consiste un *breakout* educativo?

- a. Una actividad en la que hay que escapar de una habitación.
- b. Una actividad en la que hay que abrir una caja superando acertijos.**
- c. Un sistema de puntos por la puntualidad en clase.
- d. Un sistema de insignias y tableros de clasificación.

7. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: “El *escape room* consiste en tratar de abrir una caja resolviendo misterios y el *breakout* tiene como objetivo salir de una habitación o un edificio”.

- Verdadero
- Falso

8. ¿En qué consiste el diseño centrado en el usuario/a (UCD)?

- a. Su foco de diseño se centra en las interacciones ágiles, rápidas y frecuentes.
- b. Se centra en la investigación y comprensión profunda de los usuarios, incluyendo sus metas, habilidades, limitaciones y preferencias.**
- c. Es un modelo de diseño aplicado exclusivamente al *e-learning*.
- d. Todas las opciones son correctas.

9. ¿Qué enfoque se le puede dar a un *scape room* educativo?

- a. Lineal
- b. Abierto
- c. Multilineal
- d. Todas las opciones son correctas.**

10. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: “El modelo LEGA toma como punto de partida los resultados esperados, que guían la selección de las mecánicas de juego más adecuadas”.

- Verdadero
- Falso

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje5

1. ¿Cómo se puede gamificar el aula?

- a. Otorgando puntos en función del logro de objetivos.
- b. Otorgando puntos en función de la puntualidad.
- c. Confeccionando tableros de clasificación en clase.
- d. Todas las opciones son correctas.**

2. Señala una recomendación para aplicar la gamificación en el aula:

- a. Sustituir los deberes por retos.**
- b. Aplicar la metodología *flipped-classroom*.
- c. No usar las nuevas tecnologías.
- d. Hacer los deberes en clase y estudiar la teoría fuera del aula.

3. Señala uno de los beneficios de ofrecer *feedback* instantáneo en las actividades gamificadas:

- a. Favorece el estado de *flow*.
- b. El alumnado conoce en cada momento en qué se está equivocando y cómo está progresando.**
- c. Las sesiones se hacen más amenas.
- d. Desmotiva el *engagement*.

4. En la selección de mecánicas para las actividades gamificadas, ¿qué característica deben presentar los retos?

- a. No deben ofrecer recompensas.
- b. Deben ser ambiguos e imprecisos para permitir la libertad de equivocarse.
- c. Deben estar bien definidos para que el alumnado sepa qué retos debe superar en cada momento.**
- d. Deben ser inesperados.

5. Señala uno de los obstáculos con los que se encuentra el personal docente en la exposición de contenidos:

- a. El alumnado se encuentra generalmente muy predispuesto a las explicaciones orales y las presentaciones.
- b. El alumnado está sobrecargado de información, no solo formativa, sino la que recibe a través de las redes sociales, etc.**
- c. El alumnado tiene una gran capacidad de concentración, propia de la sociedad de la información y la comunicación.
- d. Todas las opciones son correctas.

6. ¿Qué recursos se pueden incluir en la gamificación de presentaciones para evaluar los conocimientos adquiridos por el alumnado?

- a. Test virtuales a través de aplicaciones digitales**
- b. Cuestionarios con preguntas abiertas en fichas de papel
- c. Vídeos
- d. Todas las opciones son correctas.

7. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: “Para utilizar todas las funcionalidades de *Google Classroom* se requiere vincularla con una cuenta de *Google*”.

- Verdadero
- Falso

8. En la exposición de contenidos gamificados, ¿qué estrategias pueden utilizarse?

- a. Afianzar contenidos, revisando a través de esquemas conjuntos de contenidos mayores.
- b. Implicar al alumnado, a través de las acciones participativas.
- c. Evaluar la adquisición de aprendizajes, a través del debate y de mini tests.
- d. Todas las opciones son correctas.**

9. Señala una recomendación a seguir para gamificar el aula:

- a. No mostrarle los progresos al alumnado.
- b. Diseñar diversidad de reconocimiento, ofreciendo variedad de insignias.**

- c. No alternar los roles del alumnado
- d. Diseñar un sistema rígido que no permita repetir las actividades.

10. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: "Para gamificar el aula es recomendable utilizar metodologías activas, en las que el alumnado sea partícipe del diseño".

- Verdadero
- Falso

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 6

- 1. Señala un beneficio del diseño del plan secuencial en relación a la evaluación de la experiencia gamificada:**
 - a. Garantiza que los contenidos gamificados se presenten de manera lógica y coherente.
 - b. Favorece el *engagement*.
 - c. Potencia el estado de *flow*.
 - d. Permite establecer hitos y puntos de referencia para evaluar el desempeño del alumnado en cada etapa.**

- 2. En el diseño de un plan secuencial, ¿qué objetivos pedagógicos deben establecerse?**
 - a. Competencias
 - b. Contenidos
 - c. Comportamientos
 - d. Todas las opciones son correctas.**

- 3. ¿Qué aspectos de la experiencia de usuario de juegos pueden ser evaluados por el personal docente?**
 - a. El interés que ha despertado la narrativa.
 - b. La claridad en las misiones.
 - c. La opinión sobre los avatares y la personalización del juego.
 - d. Todas las opciones son correctas.**

- 4. En el “camino del jugador”, ¿en qué consiste la fase de entrenamiento?**
 - a. Se le presenta al alumnado un reto que pueda resolver fácilmente para que comprenda el funcionamiento del juego.**
 - b. Se afianza el conocimiento del juego.
 - c. Se presentan las reglas del juego y el argumento.
 - d. Se evalúa el desempeño del alumnado en el juego.

5. En el “camino del jugador”, ¿qué papel desempeña el personal docente durante la etapa de dominio del juego?

- a. Presenta los componentes del juego.
- b. Explica las mecánicas del juego.
- c. Invita al alumnado a participar en el diseño del juego de forma colaborativa.
- d. Crea las condiciones para que avance adquiriendo nuevas habilidades y conocimientos de forma gradual.**

6. En el “camino del jugador”, ¿qué papel desempeña el personal docente durante la etapa de descubrimiento?

- a. Se encarga de crear las condiciones para que avance adquiriendo nuevas habilidades.
- b. Presenta el juego, explica las reglas, los componentes, las mecánicas y la narrativa.**
- c. Presenta al alumnado un problema sencillo para que consiga su primer logro.
- d. Dirige al alumnado mediante recursos como guías y una retroalimentación continua.

7. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: “Cuando se trata de juegos, la evaluación formativa está directamente relacionada con la retroalimentación continua, ya que es la estrategia para guiar al alumnado en sus avances en el juego”.

- Verdadero
- Falso

8. En gamificación, ¿por qué se utiliza la evaluación discreta?

- a. Examina al alumnado sobre la adquisición de contenidos a través de exámenes.
- b. Permite que no se interrumpa el proceso de aprendizaje del alumnado, para que no se desmotive ni pierda el ritmo de la actividad.**
- c. Permite que el alumnado evalúe a sus compañeros.
- d. Para conocer el grado de satisfacción los alumnos en su experiencia como jugadores.

9. ¿Qué elemento del juego puede evidenciar el trabajo colaborativo?

- a. **La creación de equipos**
- b. La narrativa
- c. Las barras de progreso
- d. Los niveles

10. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: “En gamificación resulta fundamental que la evaluación sea lo menos intrusiva posible”.

- Verdadero
- Falso

