



Tema 5

Diseño de contenido transmedia para la enseñanza-aprendizaje en red

TEST DE AUTOEVALUACIÓN N°5/ TEMA 5

Cuestionario tipo test de autoevaluación con una respuesta correcta. Marque la que considere es la respuesta más acertada y compruebe sus aciertos y errores en el solucionario:

1. El comportamiento de las audiencias y consumidores en la era de la convergencia
 - a) está relacionado con una comprensión aditiva o deseo enciclopédico de saber más de los temas que son de su interés, potenciado por las posibilidades que ofrecen los nuevos medios relacionadas con la participación y el flujo de la información
 - b) está relacionado con los hábitos de consumo digital, nichos concretos de audiencia y la personalización

2. La dinámica de comportamiento en la cultura de la convergencia puede aplicarse didácticamente
 - a) ya que es familiar al alumnado, que está acostumbrado a buscar y compartir información de temas que son de su interés
 - b) solamente en casos determinados

3. Para el diseño de la participación
 - a) debemos determinar cuál será la llamada a la acción
 - b) los puntos de entrada al universo deben ser poco visibles



4. El nivel de implicación y el compromiso del alumnado
 - a) aumenta en proporción a la complejidad de las acciones, desde el mínimo las acciones relacionadas con la exploración a la interacción y la creación de contenidos
 - b) disminuye en proporción a la complejidad de las acciones, desde el mínimo de las acciones relacionadas con la exploración, a la interacción y la creación de contenidos

5. En el diseño de las acciones para nuestra narrativa transmedial
 - a) como en cualquier otro diseño didáctico tendremos en cuenta tanto las individuales como las colectivas y colaborativas
 - b) daremos mayor relevancia a las acciones colaborativas

6. Los relatos
 - a) provocan emociones y empatía, lo que favorece el aprendizaje
 - b) provocan emociones y empatía, lo que diluye el aprendizaje

7. El pensamiento dialógico y crítico
 - a) se fomenta con los distintos puntos de vista que ofrecen muchas formas del relato, entre ellas, las narrativas transmedia
 - b) está relacionado con la exposición pura de los hechos

8. En el diseño de la participación, además del punto de entrada al universo transmedial y la llamada a la acción, debemos diseñar
 - a) la conexión entre distintos puntos de entrada
 - b) la acción y el resultado de la acción



9. La aplicación del *transmedia storytelling* es, entre otros motivos, útil en la educación porque
 - a) sustituye a la plétora de propuestas didácticas relacionadas con nuevos medios y aprendizajes, simplificando las cosas
 - b) incorpora sin dificultad diversas prácticas de innovación docente, como la gamificación

10. También es útil porque
 - a) se centra en la alfabetización digital, transmedial y mediática
 - b) puede aplicarse a cualquier área de conocimiento, y fomenta la alfabetización digital, transmedial y mediática.