**Ejercicio Genérico M15A: Juego del ahorcado**

**\*** Nombre del guión a que corresponde el ejercicio CS\_08\_02\_CO

**DATOS DEL RECURSO**

**\*** Título del recurso (**65** caracteres máx.) Encuentra el hecho o el personaje

**\*** Descripción del recurso Actividad para identificar algunos hechos y personajes de la Independencia

**\*** Palabras clave del recurso (separadas por comas ",") independencia,América

**\*** Tiempo estimado (minutos) 15 minutos

**\*** Acción didáctica (indicar sólo una)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Exposición |  | Ejercitación | x | Preguntas con respuesta libre |  | Juegos |  |
| Estudio |  | Proyecto |  | Evaluación |  | Generador de actividades |  |

**\*** Competencia (indicar sólo una)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| … en comunicación lingüística | x | … matemática |  |
| … en el conocimiento y la interacción con el mundo físico |  | Tratamiento de la información y competencia digital |  |
| … social y ciudadana |  | … cultural y artística |  |
| … para aprender a aprender |  | Autonomía e iniciativa personal |  |

**\*** Tipo de Media (indicar sólo una)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Secuencia de imágenes |  | Video |  | Animación |  | Interactivo | x |
| Actividad |  | Web |  | Mapa conceptual |  | Audio |  |
| Texto |  | Imagen |  | Documento |  |  |  |

**\*** Nivel del ejercicio, 1-Fácil, 2-Medio ó 3-Difícil 2

**DATOS DEL EJERCICIO**

COPIA EL TÍTULO DEL RECURSO PARA EL TÍTULO DEL EJERCICIO AL MENOS QUE SEA DIFERENTE. RECUERDA EL TÍTULO NO DEBE REBASAR LOS 86 CARACTERES.

**\*** Título del ejercicio (**86** caracteres máx.) Encuentra el hecho o el personaje

**\*** Grado del ejercicio (Primaria o Secundaria); “P” o “S”S

**\*** Enunciado (Instrucción **193** caracteres máximo) Descubre hechos y personajes de la Independencia.

Más información (ventana flotante)N

Mostrar al inicio del ejercicio ventana Más información (S/N)N

Mostrar calculadora (S/N)N

**\*** Estilo de juego:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Clásico | x | Letra a Letra |  |

**\*** Número de intentos:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 8 intentos | x | 10 intentos |  |

CADA PREGUNTA REPRESENTA UN JUEGO EN EL EJERCICIO (MÍNIMO 2 – MÁXIMO 10) QUE TENDRÁ QUE RESOLVER EL ALUMNO. CON LA FINALIDAD DE SIMULAR ALEATORIEDAD SE SOLICITA QUE SE ESCRIBA MÁS PREGUNTAS (MÁXIMO 20) DE LAS QUE SE VERÁN EN EL EJERCICIO. ES POSIBLE DAR PISTAS (LETRAS VISIBLES); ESPECIFICA UNA O MÁS LETRAS DE LA PALABRA. POR EJEMPLO, SI LA PALABRA ES panadero E INGRESO EN LAS LETRAS VISIBLES: ad SE VERÍA EN LA PANTALLA: \_ a \_ a d \_ \_ \_

**\*** Número de preguntas a resolver (especifica número, 2 mínimo – 10 máximo)

**\*** Pregunta 1

**\*** Enunciado - pregunta (**173** caracteres máximo)

Rey que abdicó tras la invasión de Napoleón a España.

**\*** Palabra o frase (**28** caracteres máximo)

Fernando VII

Letras visibles, opcional

\_e\_ n\_ \_ \_ o V\_ \_

**\*** Pregunta 2

**\*** Enunciado - pregunta (**173** caracteres máximo)

Esa isla logró su independencia en 1804.

**\*** Palabra o frase (**28** caracteres máximo)

Haití

Letras visibles, opcional

\_ \_ \_ t \_

**\*** Pregunta 3

**\*** Enunciado - pregunta (**173** caracteres máximo)

Almirante guajiro que fue fusilado por orden del general Bolívar.

**\*** Palabra o frase (**28** caracteres máximo)

José Prudencio Padilla

Letras visibles, opcional

J \_ \_ \_ \_ r\_ \_ \_ \_ c \_ \_ \_ a \_ \_ \_ \_ \_

Pregunta 4

**\*** Enunciado - pregunta (**173** caracteres máximo)

Él proclamó la independencia del Perú, aunque esta se logró con la batalla de Junín, al mando de Bolívar.

**\*** Palabra o frase (**28** caracteres máximo)

José de San Martín

Letras visibles, opcional

J\_ \_ \_ \_ \_ \_ \_n M\_ \_ \_ \_ \_