**Ejercicio Genérico M14A: Juego del ahorcado**

**\*** Nombre del guión a que corresponde el ejercicio

LE\_05\_05

**DATOS DEL RECURSO**

**\*** Título del recurso (**65** caracteres máx.)

**Completa oraciones en modo imperativo**

**\*** Descripción del recurso

Juego que permite practicar la construcción de oraciones en modo imperativo.

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

modo imperativo,verbo,juego

**\*** Tiempo estimado (minutos)

15 minutos

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Exposición |  | Ejercitación |  | Preguntas con respuesta libre |  | Juegos | X |
| 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 |  |
| Actividad | X | Web |  | Mapa conceptual |  | Audio |  |
| Texto |  | Imagen |  | Documento |  |  |  |

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

**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.)

**Completa oraciones en modo imperativo**

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

P

**\*** Enunciado (Instrucción **193** caracteres máximo)

Completa las oraciones identificando el verbo en modo imperativo que aparece representado con un \*.

Más información (ventana flotante)

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

10

**\*** Pregunta 1

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

¡No \* a dejar la llave abierta!

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

vuelvas

Letras visibles, opcional

l

**\*** Pregunta 2

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

\* los cordones, Natalia.

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

Amárrate

Letras visibles, opcional

á, e

**\*** Pregunta 3

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

No \* aquí, señora.

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

fume

Letras visibles, opcional

u

Pregunta 4

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

¡Niños, \* rápido!

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

suban

Letras visibles, opcional

b

Pregunta 5

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

¡\* quietos!

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

Quédense

Letras visibles, opcional

q, é

Pregunta 6

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

¡Pero, \* para la foto!

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

sonría

Letras visibles, opcional

í

Pregunta 7

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

¡\* esas flores muertas!

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

Bota

Letras visibles, opcional

Pregunta 8

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

¡Nunca más me vuelva a \* sin mi permiso!

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

tocar

Letras visibles, opcional

Pregunta 9

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

\* a la izquierda y luego siga derecho.

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

Gire

Letras visibles, opcional

Pregunta 10

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

Evite \* ruido en esta zona.

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

hacer

Letras visibles, opcional

Pregunta 11

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

\* la bolsa y retire el contenido.

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

Rompa

Letras visibles, opcional

Pregunta 12

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

No me \* más.

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

despeines

Letras visibles, opcional

p

Pregunta 13

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

No te \* tanto.

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

rasques

Letras visibles, opcional

q

Pregunta 14

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

¡Julia, \* el fogón!

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

Apague

Letras visibles, opcional

Pregunta 15

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

No \* bajo el consumo de alcohol.

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

conduzca

Letras visibles, opcional

Z

Pregunta 16

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

¡\*!

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

Respétenme

Letras visibles, opcional

R, n

Pregunta 17

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

No \* tarde.

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

llegues

Letras visibles, opcional

u