**Ejercicio Genérico M101: Preguntas de respuesta libre (NO AUTOEVALUABLE)**

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

LE\_05\_11\_CO

**DATOS DEL RECURSO**

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

**Refuerza tu proceso: aprender mientras te diviertes**

**\*** Descripción del recurso

Actividad para comprender la importancia de aprender de manera divertida y los elementos más significativos de este proceso

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

“educar,entretener,balance,cultura,instruir”

**\*** Tiempo estimado (minutos)

20 minutos.

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

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

**\*** Competencia (indicar sólo una)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| … en comunicación lingüística |  | … 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 | X | 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

3

**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.)

**Refuerza tu proceso: aprender mientras te diviertes**

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

“P”

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

Realiza las actividades. Cuando termines, haz clic en enviar. Si es necesario, pasa a limpio tus respuestas, remítelas al correo electrónico de tu docente o entrégalas en clase.

Más información (ventana flotante)

Para llevar a cabo esta actividad necesitas revisar previamente los tres videos y elaborar tu cuadro comparativo.

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

S

Mostrar calculadora (S/N)

N

BATERÍA DE PREGUNTAS DE RESPUESTA LIBRE, MÍNIMO 1 - MÁXIMO 10. ES OPCIONAL ACOMPAÑAR LA PREGUNTA CON UNA EXPLICACIÓN (QUE SOLAMENTE VERÁ EL PROFESOR@) Y DE UNA IMAGEN O DE UN TEXTO (LECTURA). IMPORTANTE: NO PUEDE HABER IMAGEN Y TEXTO A LA VEZ.

**\*** PREGUNTA 1

**\*** Enunciado (pregunta **500** caracteres máximo)

Con todos los conceptos revisados hasta el momento sobre la importancia de educar y entretener deberás redactar un ensayo para contestar, ¿cuál de los tres programas cumple para ti estas funciones?, ¿cómo lo logra?, ¿alguno impacta más que otro?, ¿alguno de los programas no logra su objetivo? En todos los casos deberás justificar tus respuestas y elaborar una conclusión personal que indique qué les hace falta a estos programas para lograr el balance perfecto entre educar y entretener.

**\*** Nivel 1-Fácil, 2-Medio, ó 3-Dificil:

3

Explicación (**500** caracteres máximo)