**Ejercicio Genérico M4A: Test - solo texto**

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

LE\_05\_11\_CO

**DATOS DEL RECURSO**

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

**Evaluación**

**\*** Descripción del recurso

Actividad para valorar el aprendizaje que lograste a lo largo de esta unidad

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

**\*** Tiempo estimado (minutos)

15 minutos

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

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

**\*** Competencia (indicar sólo una)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| … en comunicación lingüística |  | … matemática |  |
| … en el conocimiento y la interacción con el mundo físico | X | 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

1

**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.)

**Evaluación**

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

“P”

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

Este recurso te permitirá evaluar tu aprendizaje. Lee con atención y recuerda que solo tendrás una oportunidad para resolverla.

Más información (ventana flotante)

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

N

**\*** Sin ordenación aleatoria (S/N):

N

Mostrar calculadora (S/N)

N

**NO**: PERMITE SELECCIONAR MÁS DE UNA OPCIÓN, APLICA A TODAS LAS PREGUNTAS DEL EJERCICIO.

**\*** Respuesta única (S/N)

S

MÍN. 1 MÁX. 10. TEST-TEXTO (OPCIÓN MÚLTIPLE). EL TEXTO DE LA EXPLICACIÓN SE MUESTRA AL MOMENTO DE PEDIR LA SOLUCIÓN. POR LO MENOS UNA O TODAS LAS RESPUESTAS DE UNA PREGUNTA PUEDEN SER CORRECTAS, MARQUE ÉSTAS CON NEGRITA.

**\*** Pregunta 1 (**173** caracteres máximo)

La principal diferencia entre instruir y educar es que

Explicación (**173** caracteres máximo)

Sin explicación.

**\*** Respuestas (mín. 2 – máx. 5, **73** caracteres máximo cada respuesta)

la primera entretiene, mientras la segunda informa.

la segunda aporta conocimientos, la primera solo humor.

l**a primera forma la inteligencia, la segunda, la inteligencia y la moral.**

la segunda es más amigable y logra mejores resultados.

Pregunta 2 (**173** caracteres máximo)

Con base en las definiciones de cultura, educación, entretención e instrucción es correcto afirmar que

Explicación (**173** caracteres máximo)

Sin explicación.

**\*** Respuestas (mín. 2 – máx. 5, **73** caracteres máximo cada respuesta)

**la cultura es el conjunto que involucra a las otras tres.**

la educación es la que abarca a las demás.

todos los conceptos son mutuamente excluyentes.

todas las definiciones son similares, luego son palabras sinónimas.

Pregunta 3 (**173** caracteres máximo)

El entretenimiento es el simple acto de

Explicación (**173** caracteres máximo)

Sin explicación.

**\*** Respuestas (mín. 2 – máx. 5, **73** caracteres máximo cada respuesta)

contar historias divertidas llamadas chistes.

**recrear el ánimo de alguien de manera intencional.**

divertir a las personas sin ninguna intención.

informar de manera graciosa lo que puede ser crítico.

Pregunta 4 (**173** caracteres máximo)

Algunos ejemplos de programas que educan y entretienen son

Explicación (**173** caracteres máximo)

Sin explicación.

**\*** Respuestas (mín. 2 – máx. 5, **73** caracteres máximo cada respuesta)

los noticieros nacionales.

las novelas y seriados televisivos.

los programas radiales políticos.

**los programas científicos contados en un lenguaje atractivo.**

Pregunta 5 (**173** caracteres máximo)

Para educar y entretener al mismo tiempo siempre

Explicación (**173** caracteres máximo)

Sin explicación

**\*** Respuestas (mín. 2 – máx. 5, **73** caracteres máximo cada respuesta)

los conocimientos deben superar la dosis de diversión.

la diversión debe tener una mayor presencia que los conocimientos.

**debe hallarse el equilibrio perfecto entre estas dos funciones**.

debe complementarse con la función de persuadir.

Pregunta 6 (**173** caracteres máximo)

¿Por qué es más efectivo aprender jugando?

Explicación (**173** caracteres máximo)

Sin explicación.

**\*** Respuestas (mín. 2 – máx. 5, **73** caracteres máximo cada respuesta)

Porque le da más importancia a divertirse que a aprender.

**Porque jugar estimula todos los sentidos y facilita el aprehender.**

Porque jugar tiene efectos relajantes en el individuo.

Porque jugar es la fuente de la entretención.

Pregunta 7 (**173** caracteres máximo)

¿Cuáles son algunos de los elementos que atraen la atención de los jóvenes para aprender?

Explicación (**173** caracteres máximo)

Sin explicación.

**\*** Respuestas (mín. 2 – máx. 5, **73** caracteres máximo cada respuesta)

**la tecnología, la música, los personajes, las historias…**

la extensión del texto, el lenguaje técnico, la fuente…

la repetición, la lectura obligatoria, la clase magistral…

la falta de imágenes, la uniformidad del texto, el exceso de fechas…