**Ejercicio Genérico M2B: Escribir huecos**

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

LE\_06\_02\_CO

**DATOS DEL RECURSO**

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

Completa un texto sobre el cuento policíaco.

**\*** Descripción del recurso

Actividad que permite corroborar la información aprendida sobre el cuento policíaco.

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

(cuento, cuento policíaco, género narrativo, literatura)

**\*** Tiempo estimado (minutos)

10 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

1-Fácil

**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 un texto sobre el cuento policíaco.

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

S

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

Recuerda lo que has aprendido sobre el cuento policíaco y completa la siguiente información.

Más información (ventana flotante)

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

N

Mostrar calculadora (S/N)

N

MÍN. 2 MÁX. 12. ESCRIBIR HUECOS. ESCRIBE TEXTO EN EL CUAL SE DEBERÁ INCLUIR UN ASTERISCO ENTRE CORCHETES [\*] EN CADA UNO DE LOS ESPACIOS EN DÓNDE QUEDARÁN HUECOS A ESCRIBIR, EJEMPLO:

Lo que no es para ti...aunque te pongas; … ENTONCES DEBE SER: Lo que no es para ti...aunque te [\*] …

**\*** Texto a rellenar (**745** caracteres máximo)

* El cuento [\*] busca llegar a una [\*] o solucionar un misterio planteado.
* El [\*] se presenta como el misterio a resolver porque es un [\*]
* El cuento policíaco posee unas [\*] que se despejan con la ayuda detective.
* El [\*] suele ser una persona muy inteligente y [\*]
* El cuento policíaco cuenta con dos clases: [\*] y [\*]
* Sus historias se desarrollan en el ambiente [\*] regularmente.

DESPUÉS ESCRIBIR EN CADA CASILLA DEL 1 AL 12 LAS PALABRAS RESPUESTAS O LAS PALABRAS CORRESPONDIENTES DE CADA ASTERISCO (**IMPORTANTE**: LAS RESPUESTAS DEBEN SER ÚNICAS Y DEBEN IR EN EL ORDEN DE APARICIÓN.

CRITERIOS PARA LA CALIFICACIÓN, INDICA CON “S” SOLAMENTE SI SE DESEA:

M = **NO** considerar mayúsculas

P = **NO** considerar puntuación (incluyendo doble espacios)

PF = **NO** considerar puntuación final

SUGERENCIA: SI APLIQUEN LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN SE PUEDE APROVECHAR Más información PARA ENFATIZAR LA IMPORTANCIA DEL USO DE LOS MISMOS.

Corrección sin Corrección sin

**\*** Palabras (**23** caracteres máx.) M P PF M P PF

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| \* 1 | policíaco | S | S | S | \* 2 | conclusión | S | S | S |
| 3 | crimen | S | S | S | 4 | enigma | S | S | S |
| 5 | pistas | S | S | S | 6 | detective | S | S | S |
| 7 | astuta | S | S | S | 8 | clásico | S | S | S |
| 9 | negro | S | S | S | 10 | urbano | S | S | S |

Palabras para despistar (**23** caracteres máximo)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | terror | 2 | cima |
| 3 | miedo | 4 | final |
| 5 | características | 6 | cuento |
| 7 | Frívola | 8 | osado |
| 9 | blanco | 10 | campesino |

NOTA: ESTE EJERCICIO PUEDE O NO UTILIZAR AUDIO

Audio (opcional) S/N, Si existe, indicar el nombre del archivo mp3

N