

## PRÁCTICA VIRTUAL

### 1. Pregunta 1 (**Puntos: 10**)

Uno de los pasos a considerar en la guía para la elaboración de Proyectos utilizando Internet con los estudiantes señala lo siguiente:

- 1. El docente debe ser el centro del proceso de aprendizaje
- 2. El cronograma sólo contempla las fechas de inicio de las actividades
- 3. El docente con los estudiantes evalúan los alcances y limitaciones
- 4. El primer Proyecto debe ser complejo y contener suficiente información

### 2. Pregunta 2 (**Puntos: 10**)

Uno de los aspectos a considerar antes de iniciar un Proyecto con estudiantes, que involucre el uso de Internet es el siguiente:

- 1. La población estudiantil sea de III Ciclo en adelante
- 2. Reconocer las destrezas que se espera desarrollar en los educandos
- 3. Que los estudiantes tengan muchos conocimientos previos de la temática
- 4. Haya dominio de todos los recursos que ofrece Internet por parte del aprendiz

### 3. Pregunta 3 (**Puntos: 10**)

En el aula tecnológicamente equipada el alumno utiliza la información para:

- 1. Memorizar conceptos
- 2. Solucionar problemas
- 3. Copiarla y pegarla en sus documentos

- 4. Obtener datos y repetirlos en un examen

4. Pregunta 4 (**Puntos: 10**)

El Proyecto de correo electrónico en el que se les invita a los estudiantes a dibujar una imagen, describirla y enviarla a otros estudiantes para que la interpreten y luego comparten las imágenes construidas, recibe el nombre de:

- 1. Recursos y elementos
- 2. Análisis de obras de arte
- 3. Canje de frutas
- 4. Construyendo a partir de pistas descriptivas

5. Pregunta 5 (**Puntos: 10**)

Una de las posibilidades educativas que promueve Internet es la siguiente:

- 1. Incrementa el trabajo individual de los estudiantes
- 2. El educador sigue siendo el especialista en el contenido
- 3. Ofrece la oportunidad de establecer comunidades virtuales
- 4. Facilita que el estudiante siga siendo receptor de información

6. Pregunta 6 (**Puntos: 10**)

En la educación tradicional el papel del estudiante, se caracteriza por ser:

- 1. Pasivo
- 2. Dinámico
- 3. Creativo
- 4. Innovador

7. Pregunta 7 (**Puntos: 10**)

Al Proyecto en el que los estudiantes de diferentes sitios geográficos participan en discusiones en tiempo real, utilizando salas de chat o equipos especializados con cámaras, se les conoce como:

- 1. Globales
- 2. Competencias
- 3. Trabajos en línea
- 4. Videoconferencias

8. Pregunta 8 (**Puntos: 10**)

Una razón por la cual utilizar la tecnología en el aula, es la siguiente:

- 1. Se da énfasis en el rendimiento individual del estudiante
- 2. Profesor sigue siendo el especialista en el contenido
- 3. Favorece la organización, análisis e interpretación de los problemas
- 4. Se cuenta con más información para memorizar y reproducir en exámenes

9. Pregunta 9 (**Puntos: 10**)

Una de las ideas planteadas en la lectura "Proyectos de correo electrónico" para promover una comunicación más enriquecedora entre los estudiantes, es la siguiente:

- 1. Flores frescas
- 2. Memorizar fechas
- 3. Repetir trabalenguas
- 4. Leyendas y tradicionales

10. Pregunta 10 (**Puntos: 10**)

Los Proyectos en los que se inscribe a un grupo de estudiantes en proyectos mundiales que se llevan a cabo por medio de Internet, se denominan Proyectos:

- 1. Globales
- 2. Trabajo en línea
- 3. Creación interactiva
- 4. Basados en correo electrónico



Reconocimiento, No comercial,  
Compartir bajo la misma licencia (3.0 *Unported*)