
Solucionario de

ejercicios de autoevaluación

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 1

1. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "Para que un producto sea creativo, basta con que sea algo original".

- Verdadero
- Falso

2. ¿Cuál de estas metodologías de enseñanza-aprendizaje crees que promovería la creatividad?

- a. Tomar apuntes de una explicación del profesorado, copiando los esquemas que hace en la pizarra.
- b. Resolver problemas de matemáticas donde haya que aplicar siempre la misma fórmula.
- c. Realizar un experimento de laboratorio siguiendo los pasos que vienen en una ficha.
- d. **Aprender a partir de resolver problemas donde el alumno planteo sus propias estrategias.**

3. ¿Cuál de estos procesos psicológicos es fundamental para el desarrollo de la creatividad?

- a. Atención
- b. Emociones
- c. Razonamiento
- d. **Todas las opciones son correctas.**

4. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "El efecto Pigmalión consiste en que las expectativas que tengamos las personas sobre alguien en concreto provocan que ese alguien se termine comportando tal y como esperamos".

- Verdadero
- Falso

5. ¿Cuál de estos autores consideraba que el alumnado debía aprender a partir de la construcción creativa de los conocimientos?

- a. Barron
- b. Jean Piaget**
- c. Torrance
- d. Guilford

6. ¿Cuál de estos riesgos puede encontrarse un docente dentro del aula cuando intente llevar a cabo una innovación metodológica?

- a. Que el alumnado aprenda.
- b. Que el alumnado se desborde ante las novedades y entre en euforia.**
- c. Que el equipo directivo no acepte la innovación metodológica y no pueda llevarse a cabo.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

7. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "Plantear una actividad donde el alumnado tenga que plantear soluciones buenas y soluciones malas puede ser una buena actividad para desarrollar la creatividad".

- Verdadero
- Falso

8. Indica cuál de estos rasgos no se corresponde con los de una persona creativa:

- a. La curiosidad.
- b. La perseverancia.
- c. El conformismo.**
- d. Las ganas de aprender.

9. ¿Cuál de estas habilidades no regula el sistema neocortical del cerebro?

- a. La capacidad de memorizar.**
- b. El razonamiento.
- c. La reflexión personal.
- d. El análisis de la información.

10. Señala cuál de estas actividades no sería algo creativo:

- a. Inventar un gorro de visera que sirviera para sostener los aperitivos durante un partido de fútbol.
- b. Realizar una investigación con el objetivo de buscar una vacuna contra el Alzheimer.
- c. Cocinar un suculento plato siguiendo una receta.**
- d. Escribir un libro sobre ti mismo.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 2

1. El modelo de Sternberg y Lubart...

- a. ... destaca tres niveles del pensamiento productivo.
- b. ... destaca la influencia de la capacidad para definir y redefinir los problemas.**
- c. ... destaca entre sus variables el compromiso con la tarea, motivos y tolerancia a la ambigüedad.
- d. ... destaca las estrategias de razonamiento y toma de decisiones.

2. Indica cuál de los siguientes elementos no es una etapa del proceso creativo:

- a. Incubación
- b. Verificación
- c. Sueño**
- d. Preparación

3. Indica cuál de los siguientes componentes no pertenece al nivel 2 del pensamiento productivo:

- a. Métodos para la resolución de problemas.**
- b. Fluidez.
- c. Pensamiento crítico.
- d. Imaginación.

4. Señala cuál de las siguientes no es una habilidad que pueda desarrollarse a partir de la creación de proyectos creativos:

- a. Conciencia de los problemas del entorno.
- b. Capacidad comunicativa.
- c. Aprender a aprender.
- d. Todas las opciones son correctas.**

5. Indica cuál de los siguientes no es un proyecto de "Aprendizaje y Servicio":

- a. Cultivar un huerto en un parque bastante dañado.
- b. Organizar juegos y talleres en una residencia geriátrica.
- c. Organizar un taller de lectura en niveles educativos más bajos.
- d. Preparar un simulacro de un proyecto para instalar una vivienda.**

6. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "El Aprendizaje y Servicio promueve el desarrollo de un simulacro de proyecto de intervención sobre una necesidad a partir de los contenidos trabajados en las aulas".

- Verdadero
- Falso

7. El modelo de Urban...

- a. ... destaca tres niveles del pensamiento productivo.
- b. ... destaca la influencia de la capacidad para definir y redefinir los problemas.
- c. ... destaca entre sus variables el compromiso con la tarea, motivos y tolerancia a la ambigüedad.**
- d. ... destaca las estrategias de razonamiento y toma de decisiones.

8. Señala la opción correcta:

- a. El "Aprendizaje basado en proyectos" consiste en aprender a partir de resolver un problema real planteado por el docente.
- b. En el "Aprendizaje y Servicio" los aprendizajes deben estar sistematizados y conectados con el currículum.**
- c. Las TIC solamente sirven como recursos para poder exponer los resultados de nuestro proceso creativo.
- d. Establecer alianzas con entidades sociales es propio del "Aprendizaje basado en problemas".

9. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “En la fase de Preparación, es importante dar al alumnado oportunidades para plantearse interrogantes”.

- Verdadero
- Falso

10. Ordena adecuadamente las etapas a seguir en el proceso creativo:

- a. Preparación
- b. Incubación
- c. Iluminación
- d. Verificación

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 3

1. La creatividad...

- a. ... analiza de manera crítica la información recibida.
- b. ... se debe trabajar en el área de Educación Artística o en un taller concreto.
- c. ... no puede ser evaluada nunca.
- d. **... contribuye a mejorar la autoestima y la capacidad comunicativa de las personas.**

2. Los sistemas aumentativos y alternativos de la comunicación (SAAC)...

- a. ... se emplean para que la información pueda oírse más alto y a mayores distancias.
- b. ... se emplean para lograr desarrollar la creatividad en el alumnado.
- c. **... son muy útiles para que personas con diversas necesidades educativas puedan recibir y emitir información.**
- d. ... facilitan el desarrollo del pensamiento crítico en el alumnado.

3. Indica cuál de las siguientes propuestas no contribuiría a desarrollar el pensamiento crítico:

- a. **Realizar un mural que esquematice el legado de los Austrias.**
- b. Ver un documental y hacer un coloquio sobre su contenido.
- c. Trabajar dilemas morales con el objetivo de educar en valores.
- d. Realizar un comentario de texto sobre un hecho histórico.

4. Señala cuál de las siguientes propuestas no contribuiría a utilizar la información de manera creativa:

- a. Diseñar una página web incluyendo elementos de Flash, hipervínculos y vídeos.
- b. **Copiar la información utilizando diferentes colores.**

- c. Pintar un cuadro que represente las ideas principales de la información.
- d. Crear un programa de radio donde se simule una entrevista relacionada con la información trabajada.

5. Indica cuál de las siguientes estrategias no ayudaría a sacar partido a las TIC para el desarrollo del pensamiento crítico:

- a. Buscar artículos de diferentes periódicos que hablen del mismo tema y compararlos.
- b. Crear un blog en el cual podamos escribir valoraciones personales sobre un tema determinado.
- c. Chatear con estudiantes de otros centros educativos sobre educación ambiental.
- d. Redactar un trabajo monográfico sobre los Juegos Olímpicos.**

6. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "El pensamiento creativo y el pensamiento crítico se pueden trabajar de manera simultánea".

- Verdadero
- Falso

7. ¿Cuál de estas aplicaciones de la web 2.0 resulta más adecuada para diseñar un proyecto en grupo?

- a. Foros de debate.
- b. Redes sociales, sobre todo Twitter.
- c. Wikis.**
- d. Blogs.

8. Señala la opción correcta:

- a. Crear un mapa conceptual puede ser una buena tarea para desarrollar el pensamiento crítico.
- b. Las redes sociales pueden ayudar a las personas a expresar su opinión sin ser juzgados por ella.**

- c. El pensamiento crítico debería ser trabajado a partir de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria.
- d. La creatividad no contribuye a que la persona logre adaptarse a diferentes contextos.

9. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “Plantear cuestiones absurdas podría ser interesante para trabajar tanto el pensamiento creativo como el crítico”.

- Verdadero
- Falso

10. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “No todas las materias pueden servir para ser creativos y críticos a la vez”.

- Verdadero
- Falso

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 4

1. Las características del pensamiento creativo son...

- a. ... paciencia, originalidad, fluidez y flexibilidad.
- b. ... elaboración, fluidez, originalidad y flexibilidad.**
- c. ... flexibilidad, originalidad, elaboración y evaluación.
- d. ... preparación, incubación, iluminación y originalidad.

2. Indica cuál de los siguientes conceptos no forma parte del modelo de creatividad de Sternberg:

- a. Inteligencia práctica.
- b. Contexto ambiental.
- c. Expectativas.**
- d. Motivación.

3. Indica cuál de estas actividades no sería muy creativa para trabajar en las aulas:

- a. Buscar accidentes geográficos en un atlas.**
- b. Una lluvia de ideas para recoger fondos para una excursión de fin de curso.
- c. Plantear interrogantes absurdos sobre la naturaleza.
- d. Crear una pintura inspirada en la obra de un autor.

4. Señala de qué manera se podría organizar mejor el tiempo disponible para las tareas:

- a. Proponer tareas de corta duración pero enfocadas a trabajar la creatividad.
- b. Trabajar la creatividad en fechas puntuales para que pueda trabajarse durante varias horas seguidas.
- c. Trabajar desde casa por las tardes y en clase solamente se ponen las tareas en común.
- d. Llevar a cabo proyectos globalizados que trabajen varias materias.**

5. ¿Cuál es el nombre de la etapa del proceso creativo en la que evaluamos los resultados de la idea que hemos puesto en práctica para resolver el problema?

- a. Iluminación
- b. Verificación**
- c. Incubación
- d. Preparación

6. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “En el constructivismo, el profesorado es el principal sujeto activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje”.

- Verdadero
- **Falso**

7. El pensamiento lateral...

- a. ... combina el pensamiento convergente con el divergente.
- b. ... busca soluciones a problemas utilizando estrategias que en principio no resultan lógicas.**
- c. ... supone tener que analizar cuál es la opción o la solución más adecuada de entre un cúmulo de alternativas.
- d. ... intenta relacionar dos o más ideas opuestas de manera simultánea.

8. Señala la opción correcta:

- a. Se recomienda emplear una rúbrica para evaluar la creatividad.**
- b. Para que pueda fluir la creatividad, el debate debe ser lo más espontáneo posible, de manera que el alumnado pueda interrumpirse entre sí.
- c. En la legislación educativa, la creatividad aparece citada solamente en un preámbulo.
- d. El constructivismo señala que el alumnado es quien debe diseñar las tareas.

9. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “La inteligencia está relacionada con la manera en que las personas canalizan su pensamiento y autorregulan su conducta”.

- Verdadero
- Falso

10. Ordena adecuadamente las etapas del proceso creativo:

- a. Preparación
- b. Incubación
- c. Iluminación
- d. Verificación

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 5

1. La técnica de “entradas aleatorias”...

- a. ... tiene la finalidad de ayudar al profesorado a controlar que todos los factores a tener en cuenta o todos los pasos a seguir para implantar un proyecto educativo se cumplan.
- b. ... consiste en iniciar un proceso educativo tomando como referencia las dudas o cuestiones que se plantea el alumnado.
- c. ... tiene la función de ayudar a las personas a generar ideas a partir de tener que plantear una en torno a una palabra o grupo de palabras que hayan surgido de forma aleatoria.**
- d. ... consiste en intentar reproducir un estilo pero aplicándolo a una obra diferente.

2. Dibujar un cómic tomando como referencia el estilo de Franquin sería aplicar la técnica de...

- a. ... hacer preguntas.
- b. ... lista de chequeo.
- c. ... imitación.**
- d. ... entradas aleatorias.

3. Utilizar una escala de estimación para valorar si contamos con los recursos necesarios para llevar a cabo una actividad creativa basada en la fotografía pertenece a la técnica de...

- a. ... lista de chequeo.**
- b. ... imitación.
- c. ... entradas aleatorias.
- d. ... hacer preguntas.

4. Plantear una dinámica donde el alumnado debe plantearse todas las cuestiones de la vida que deseen resolver pertenece a la técnica de...

- a. ... lista de chequeo.
- b. ... hacer preguntas.**
- c. ... imitación.
- d. ... entradas aleatorias.

5. Plantear una actividad que consista en que el alumnado deba inventar una frase utilizando dos palabras que han salido al azar de una cesta pertenece a la técnica de...

- a. ... imitación.
- b. ... hacer preguntas.
- c. ... lista de chequeo.
- d. ... **entradas aleatorias.**

6. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "Reproducir el cuadro de *La Mona Lisa* de manera calcada pertenecería a la técnica de imitación".

- Verdadero
- **Falso**

7. ¿Cuál de estas preguntas que le han surgido a un alumno podría ser útil para trabajar una unidad didáctica?

- a. ¿Cuál es la fórmula del pedo?
- b. ¿Por qué hay muchos catalanes que no quieren ser españoles?
- c. ¿Por qué dicen que los andaluces somos unos vagos?
- d. **Todas las opciones son correctas.**

8. Señala la opción correcta:

- a. Jugar a los detectives podría ser una buena manera de motivar al alumnado de Educación Infantil para trabajar la técnica de las "entradas aleatorias".
- b. **Componer una chirigota imitando estilos de diferentes grupos históricos de Cádiz es una buena manera de aprender imitando.**
- c. Una buena lista de chequeo sería una agenda escolar.
- d. Un examen de Historia a partir de preguntas cortas vendría a cuento dentro de la técnica "hacer preguntas".

9. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "Si se trata de una lista de chequeo elaborada por el profesorado para evaluar el proceso de trabajo del alumnado, es importante que si detectamos alguna anomalía o dificultad, intervengamos en el acto para asesorar al alumnado".

- Verdadero
- Falso

10. Ordena adecuadamente los pasos a seguir para elaborar una lista de chequeo:

- a. Definir el objetivo de la lista de chequeo.
- b. Redactar una serie de ítems, claros, no muy extensos.
- c. Agrupar los ítems por categorías.
- d. Revisar los ítems por si hay alguno que sobra.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 6

1. La creación literaria, sobre todo, se puede trabajar desde el área de...

- a. ... Matemáticas.
- b. ... Lengua.**
- c. ... Conocimiento del Medio.
- d. ... Educación Artística.

2. ¿Qué es un franelógrafo?

- a. Es un recurso manipulativo para poder analizar de una manera más ampliada cualquier materia de la naturaleza.
- b. Es un recurso educativo para trabajar la geometría de manera manipulativa y poder trabajar varios aspectos de ella.
- c. Es una aplicación informática destinada al diseño de montajes audiovisuales.
- d. Es un tablero forrado de un tejido que puede ser utilizado para representar historias, imágenes, objetos u otros elementos.**

3. Un proyecto de APS dirigido a recoger ropa y alimentos para regiones extranjeras con apenas recursos se encuadraría en la rama de:

- a. Cooperación al desarrollo.**
- b. Apoyo a personas mayores.
- c. Solidaridad y derechos humanos.
- d. Participación ciudadana.

4. Crear un anuncio publicitario podría trabajar de manera simultánea las áreas de...

- a. ... Matemáticas, Educación Plástica y Musical.
- b. ... Lengua, Educación Plástica y Conocimiento del Medio.**
- c. ... Lengua y Conocimiento del Medio.
- d. ... Conocimiento del Medio y Educación Plástica.

5. Un ejemplo de problema creativo podría ser...

- a. ... inventarse un enunciado de un problema contando con los datos de este.
- b. ... plantear un problema cuya solución sea 225 diapositivas.
- c. ... realizar una representación gráfica de un problema.
- d. Todas las opciones son correctas.**

6. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "En una situación didáctica de Matemáticas, el alumnado trabaja en grupo para intentar descubrir una propiedad o teorema matemático por su cuenta analizando un caso práctico".

- Verdadero
- Falso

7. Un recurso en Internet que permite crear espectáculos de animación se llama:

- a. *Cut the Rope*
- b. *Creaza Cartoonist*
- c. *PuppetPals***
- d. *Kodable*

8. Señala la opción correcta:

- a. Las asambleas se organizan para trabajar situaciones didácticas matemáticas.
- b. Jugar a la lotería podría ser una manera creativa de enseñar geografía.**
- c. La aplicación "Walk Band" sirve para poder crear tus propios textos literarios incorporando muchos elementos sonoros.
- d. Realizar tareas de restauración del patrimonio histórico de tu ciudad sería un proyecto APS de participación ciudadana.

9. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "Un trabajo de investigación podría ser creativo en cualquier área del currículum".

- Verdadero
- Falso

10. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “Se podría trabajar un taller de cocina con la finalidad de reforzar el área de Expresión Plástica”.

- Verdadero
- Falso

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 7

1. Las unidades didácticas del programa "Aprender a pensar son"...

- a. ... patrones de pensamiento, toma de decisiones, escuchar diferentes puntos de vista, iniciativa y resolución de problemas.
- b. ... iniciativa, confirmar hipótesis, interacción, toma de decisiones y creatividad.
- c. ... toma de decisiones, patrones de pensamiento, interacción, información y creatividad.**
- d. ... toma de decisiones, patrones de pensamiento, interacción, información y confirmar hipótesis.

2. Indica cuál de los siguientes contenidos no se encuentra dentro del programa de Campos:

- a. Buscar información y establecer una serie de hipótesis.**
- b. Elegir prioridades entre una serie de factores.
- c. Planificar un plan de actuación a partir de objetivos y metas.
- d. Identificar ideas interesantes, positivas y negativas.

3. Indica cuál de las siguientes características no es específica de las personas con altas capacidades intelectuales:

- a. Flexibilidad en sus ideas y pensamientos.
- b. Originalidad en las soluciones.
- c. Buena capacidad para leer, su velocidad lectora es muy buena.**
- d. Destacan en un área concreta.

4. ¿Cómo se denominan los programas que pueden llegar a trabajar la creatividad en alumnado con altas capacidades intelectuales y en los que puede participar todo el alumnado?

- a. Adaptaciones curriculares.
- b. Programa de enriquecimiento curricular.**
- c. Actividades de ampliación.
- d. Plan de mejora.

5. Los apartados de una WebQuest son:

- a. Introducción, objetivos, tareas, recursos y evaluación.
- b. Objetivos, introducción, metodología, actividades, recursos, evaluación y conclusiones.
- c. Objetivos, introducción, tareas, proceso, recursos, evaluación y conclusiones.**
- d. Todas las opciones son incorrectas.

6. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "Ser talentoso es sinónimo de tener altas capacidades intelectuales".

- Verdadero
- **Falso**

7. Escribir una carta denunciando un hecho sería una tarea...

- a. ... periodística.
- b. ... de diseño.
- c. ... de persuasión.**
- d. ... analítica.

8. Señala la opción correcta:

- a. La WebQuest es un recurso de aprendizaje memorístico pero significativo.
- b. Los libros virtuales son ideales para crear portafolios que recopilen diferentes recursos sobre un proyecto o tópico determinado.**
- c. Las wikis son ideales para que el alumnado comente por escrito el trabajo realizado por otras personas.
- d. El lenguaje *Scratch* es ideal para la edición de video y sonido.

9. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "La metodología de Bono para desarrollar la creatividad consiste en plantear una serie de actividades que tienen como propósito desarrollar el pensamiento lateral".

- **Verdadero**
- Falso

10. Ordena adecuadamente las siguientes tareas del programa de “Aprender a pensar” de Campo:

- a. Identificar ideas interesantes, positivas y negativas.
- b. Considerar todos los factores a la hora de tomar una decisión.
- c. Elegir prioridades entre una serie de factores.
- d. Analizar objetivos y metas de una persona con conducta determinada.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 8

1. El test PIC-J evalúa la creatividad a partir de (entre otros)...

- a. ... escribir todas las preguntas que se nos ocurran sobre una imagen.
- b. ... darle nuevos usos a un objeto cotidiano.**
- c. ... inventarse un deporte a partir de una pista imaginaria.
- d. ... ponerle títulos a una historia previamente contada.

2. Indica cuál de las siguientes estrategias sería adecuada para evaluar la creatividad en Educación Plástica:

- a. Utilizar una rúbrica que valore el número de elementos, variedad de técnicas y adecuación de su uso, respuesta a los objetivos planteados, limpieza, etc.**
- b. Tener en cuenta la defensa que haga el autor de su trabajo, y según la exposición que haga, así lo valoramos.
- c. No se puede evaluar la creatividad de forma objetiva, ni en Educación Plástica.
- d. Valorar cada obra según la impresión que nos ha dado y ponerles a todos "apto" o "no apto".

3. Indica cuál de las siguientes no es una aplicación para diseñar documentos gráficos:

- a. Audacity**
- b. *Publisher*
- c. *Cmap Tools*
- d. *Prezi*

4. Señala cuál de las siguientes aplicaciones para diseñar presentaciones consiste en un lienzo donde colocamos globos y hacemos zoom en un globo o elemento del globo, según nuestros intereses:

- a. *Impress*
- b. Prezi**
- c. *Macromedia Authorware*
- d. *PowerPoint*

5. Indica cuál de los siguientes contenidos sería interesante para trabajar la creatividad en un curso de formación docente:

- a. El *mindfulness* en las aulas.
- b. Bases psicológicas asociadas a la creatividad.
- c. Tipos de recursos didácticos para el área de Matemáticas.
- d. **El fomento de la cultura del emprendimiento.**

6. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “Una enseñanza globalizada permite ampliar las posibilidades para resolver problemas de una manera más creativa”:

- Verdadero
- Falso

7. *Macromedia Authorware* es un programa que...

- a. ... **permite diseñar actividades interactivas combinadas con exposiciones con elementos gráficos.**
- b. ... permite diseñar presentaciones creativas con elementos audiovisuales y animaciones.
- c. ... permite diseñar juegos basados en puzzles, sopas de letras y crucigramas.
- d. ... permite diseñar carteles, trípticos y otros documentos info-gráficos variados.

8. ¿Cuál de estos test de creatividad tiene como tarea la realización de dibujos a partir de modelos incompletos?

- a. *Torrance*
- b. *TAEC*
- c. *PIC-N* y *PIC-J*
- d. **Todas las respuestas son correctas.**

9. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “La aplicación de *HotPotatoes* permite crear como actividades puzzles de imágenes”.

- Verdadero
- Falso

10. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "Puede ser adecuado que aquellos estudiantes con más dificultades trabajen en un aula aparte con un especialista que les ayude a desarrollar sus habilidades y su creatividad antes que trabajar con otros".

- Verdadero
- Falso

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 9

1. Los grupos interactivos...

- a. ... son unas dinámicas donde las personas comentan un texto previamente leído.
- b. ... son unas dinámicas donde se elabora una instalación artística en grupos mixtos.
- c. ... son unas dinámicas donde un grupo de alumnos realiza una actividad dinamizada por una persona adulta.**
- d. ... son unas charlas y talleres donde existe un diálogo entre ponentes y público asistente.

2. Indica cuál de los siguientes conceptos se aplicaría a la creación de esquemas creativos:

- a. Aprendizaje dialógico
- b. Biblioteca tutorizada
- c. *Visual Thinking***
- d. *Dixit*

3. Indica cuál de los siguientes juguetes no potenciaría la creatividad:

- a. El "Señor Patata", de Playschool
- b. El ajedrez
- c. El juego de la oca**
- d. El Meccano

4. ¿Dónde quedaría encuadrado un "kit de enfermería"?

- a. Juguetes para fabricar cosas.
- b. Juguetes que representan escenarios o trabajos específicos.**
- c. Juguetes musicales.
- d. Juguetes de construcción.

5. Indica cuál de las siguientes no sería una estrategia adecuada para trabajar la creatividad en el hogar familiar:

- a. Habilitar un espacio y variedad de recursos en él para potenciar la creatividad.
- b. Dejarles tener sus ideas y experimentar, dándoles sugerencias si fuera oportuno.
- c. Jugar con ellos, compartiendo ideas sobre juegos del pasado.
- d. Dejarles solos y no participar en nada.**

6. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “El aprendizaje dialógico consiste en aprender escuchando los diálogos del profesorado y de las familias”.

- Verdadero
- Falso

7. ¿Cuál de estas estrategias sería adecuada para estudiar la Historia de manera creativa?

- a. Aportar dibujos o pictogramas representativos de cada etapa, hecho que se narre o rasgos que se expliquen de un momento histórico determinado.**
- b. Representar dibujos del fenómeno científico o contenido que se está estudiando.
- c. Hacer resúmenes con diferentes tipos de letras y colores.
- d. Incluir un dibujo de un personaje como cabecera del resumen.

8. Señala la opción incorrecta.

- a. Se debe permitir a los hijos la resolución autónoma de sus propios problemas o asuntos con la finalidad de estimular el pensamiento lateral.**
- b. Las familias no deben penalizar los errores de sus hijos, sino plantearles un experimento que permita poner a prueba su teoría.
- c. Si le compramos un juguete cuya finalidad es estimular cognitivamente a los niños, dejarle primero que explore el juguete por sí mismo.
- d. Las familias deben volver a pensar que son niños, recordar a qué jugaban de pequeños e intentar compartir juegos y actividades creativas con ellos.

9. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “En un proyecto de APS, las familias pueden participar impartiendo charlas, entre otros”.

- Verdadero
- Falso

10. Señala la afirmación incorrecta.

- a. Las familias nunca deben olvidar que cada niño tiene su propio ritmo de aprendizaje.
- b. Leer permite a los niños desarrollar la imaginación y la inspiración.
- c. Las habilidades de exploración, experimentación y comprobación de resultados son positivas para el desarrollo de la creatividad.
- d. Las familias no pueden participar aportando ideas para desarrollar el currículum y la organización de las actividades complementarias y extraescolares.**

