

1. Señale la respuesta verdadera:
 - a. El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje.
 - b. Los materiales didácticos suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.
 - c. Los materiales didácticos se pueden clasificar en escritos, audiovisuales y digitales
 - d. a, b y c son verdaderas
 - e. a, b son verdaderas y c es falsa

2. Son materiales didácticos:
 - a. Libros, recortables y pizarra
 - b. Diapositivas, vídeos y películas
 - c. Presentaciones multimedia, cursos on-line y tours virtuales
 - d. b y c son verdaderas y a es falsa
 - e. a, b y c son verdaderas

3. ¿Qué factores debemos considerar en el diseño de un material educativo?
 - a. Los objetivos educativos que se pretenden lograr hay que considerar en qué medida el material nos puede ayudar a ello.
 - b. Los contenidos que se van a tratar utilizando el material deben estar en sintonía con los contenidos de la asignatura que estamos trabajando con los alumnos
 - c. Las características de los estudiantes que los elaborarán: capacidades, estilos cognitivos, intereses, conocimientos previos, experiencia y habilidades requeridas para ello.
 - d. Las características del contexto (físico, curricular...) en el que desarrollamos nuestra docencia.
 - e. Todas las respuestas son verdaderas

4. En materia de salud bucodental infantil, señale la respuesta verdadera:
 - a. No es conveniente en etapas muy tempranas del desarrollo infantil, propiciar la incorporación de materiales didácticos.
 - b. El logro de los propósitos educativos y de formación de los alumnos no contempla, el uso de estrategias variadas a través de las cuales las diferentes actividades que se organizan sean cada vez más agradables y motivadoras para los niños y las niñas.

- c. Dentro de la Odontología Infantil, el adecuado manejo de la conducta del niño en función de su desarrollo cognoscitivo, psicológico y social, es la base para establecer una buena empatía con el niño como paciente.
 - d. Todas las respuestas son falsas
 - e. Todas las respuestas son verdaderas
5. El objetivo de la elaboración por parte del alumno, de material didáctico es:
- a. Ser capaz de elaborar un recurso metodológico dirigido a los niños en función de su edad
 - b. Ser capaz de elaborarlo en diferentes formatos, aplicando los conocimientos adquiridos de Odontopediatría y Psicología infantil, a través de un trabajo creativo y colaborativo.
 - c. Se pretende que el diseño del propio recurso metodológico preparado permita ser a su vez un método de evaluación del aprendizaje alcanzado por el alumno de Odontopediatría.
 - d. a, b y c son verdaderas
 - e. a, b son verdaderas y c es falsa
6. Señale la respuesta verdadera:
- a. En la etapa infantil, no son muchos los materiales y recursos que se pueden incorporar del medio circundante, para apoyar el trabajo a favor de un proceso de aprendizaje
 - b. Los recursos y materiales no se conciben como parte inherente al proceso educativo global.
 - c. Los recursos y materiales son fundamentales para realizar el trabajo en educación infantil, basado en el desarrollo de las actividades diarias, para contribuir al desarrollo del niño
 - d. a, b y c son verdaderas
 - e. a, b son verdaderas y c es falsa
7. Qué requisitos que se deben tener en cuenta al elaborar material didáctico?
- a. Que se aprovechen los recursos que ofrecen los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos del país, para la realización de actividades, así como para la confección de diversos recursos.
 - b. Que el material elaborado posibilite que el niño o la niña realice una serie de operaciones, que le divierta y favorezca su desarrollo físico, cognoscitivo y afectivo.

- c. Que se corresponda con la edad del niño (a) ajustándose a su nivel de desarrollo evolutivo.
 - d. a, b y c son verdaderas
 - e. a, b son verdaderas y c es falsa
8. En el desarrollo de las actividades hay que observar características como son:
- a. El disfrute pleno de los niños
 - b. Su libertad de acción articulada a la orientación de los educadores
 - c. La posibilidad de innovación por parte de aquéllos que intervienen en el desarrollo de las actividades
 - d. La confianza que propicia la expresión plena de ideas e intereses y el afecto como elemento básico en las relaciones.
 - e. Todas las respuestas son verdaderas
9. Para seleccionar correctamente los materiales educativos hay que tener en cuenta:
- a. Los objetivos educativos que se pretenden lograr.
 - b. Los contenidos que se van a tratar utilizando el material
 - c. La edad de los niños.
 - d. Las características del contexto
 - e. Todas las respuestas son verdaderas
10. Para los niños y las niñas de educación infantil los materiales y juegos resultan interesantes y divertidos, al tiempo que:
- a. Amplían la capacidad cognitiva.
 - b. Desarrollan su capacidad de inventiva.
 - c. Desarrollan la atención en relación con las acciones que realiza el compañero
 - d. Posibilitan la consolidación de la coordinación visomotora.
 - e. Todas las respuestas son verdaderas
11. Señala qué características deben tener los recursos educativos digitales:
- a. Interactividad, accesibilidad y flexibilidad
 - b. Modularidad, adaptabilidad y reusabilidad.
 - c. Interoperabilidad y portabilidad.
 - d. Las anteriores respuestas son correctas.
 - e. No hay ninguna respuesta correcta.

12. ¿Cuáles son las características básicas de un DLO?
- Que su finalidad sea facilitar un cierto aprendizaje del usuario.
 - Que sea dependiente de los demás porque tiene significado propio por sí mismo.
 - Que sea independiente de los demás porque tiene significado propio por sí mismo.
 - Que admita una integración modular de jerarquía creciente, es decir, se puede integrar con otros objetos para dar lugar a otro más complejo.
 - a, c y d son correctas
13. ¿A qué hacemos referencia al hablar de DLO Objeto de Aprendizaje?
- Se obtiene al desarrollar y aplicar un diseño de instrucción completo a la combinación de varios Objetos de Aprendizaje creados previamente
 - Se obtiene al combinar varias secuencias de aprendizaje. Incluye planificación, objetivos, competencias, etc. resultado del diseño de instrucción.
 - Al resultado de agrupar varios programas de formación relacionados con un área curricular.
 - Es un objeto digital resultante de la integración de uno o varios medias que tiene una función didáctica explícita.
 - Ninguna respuesta es correcta.
14. ¿A qué hacemos referencia al hablar de DLO Secuencia Didáctica?
- Se obtiene al desarrollar y aplicar un diseño de instrucción completo a la combinación de varios Objetos de Aprendizaje creados previamente
 - Se obtiene al combinar varias secuencias de aprendizaje. Incluye planificación, objetivos, competencias, etc. resultado del diseño de instrucción.
 - Al resultado de agrupar varios programas de formación relacionados con un área curricular.
 - Es un objeto digital resultante de la integración de uno o varios medias que tiene una función didáctica explícita.
 - Ninguna respuesta es correcta.
15. ¿A qué hacemos referencia al hablar de DLO Programa de Formación?
- Se obtiene al desarrollar y aplicar un diseño de instrucción completo a la combinación de varios Objetos de Aprendizaje creados previamente
 - Al resultado de agrupar varios programas de formación relacionados con un área curricular.

- c. Es un objeto digital resultante de la integración de uno o varios medias que tiene una función didáctica explícita.
 - d. Se obtiene al combinar varias secuencias de aprendizaje. Incluye planificación, objetivos, competencias, etc. resultado del diseño de instrucción.
 - e. Ninguna respuesta es correcta.
16. ¿A qué hacemos referencia al hablar de DLO Recurso Educativo?
- a. Se obtiene al desarrollar y aplicar un diseño de instrucción completo a la combinación de varios Objetos de Aprendizaje creados previamente
 - b. Al resultado de agrupar varios programas de formación relacionados con un área curricular.
 - c. Se obtiene al combinar varias secuencias de aprendizaje. Incluye planificación, objetivos, competencias, etc. resultado del diseño de instrucción.
 - d. Es un objeto digital resultante de la integración de uno o varios medias que tiene una función didáctica explícita.
 - e. Ninguna respuesta es correcta.
17. ¿Qué es Hot Potatoes?
- a. Es una herramienta de autor que permite la elaboración de 5 modelos de ejercicios interactivos en formato de página web usando código Javascript: cuestionarios, rellenar huecos, asociaciones, crucigramas y ordenación.
 - b. Se trata de un programa que permite la creación de libros interactivos multimedia.
 - c. Es una herramienta de autor que permite el diseño de paquetes utilizando un interfaz visual muy intuitivo.
 - d. No es una herramienta de autor
 - e. Es una herramienta de autor que permite instalar en distintos sistemas operativos
18. ¿Qué es LIM?
- a. Es una herramienta de autor que permite instalar en distintos sistemas operativos
 - b. Es una herramienta de autor que permite la elaboración de 5 modelos de ejercicios interactivos en formato de página web usando código Javascript: cuestionarios, rellenar huecos, asociaciones, crucigramas y ordenación.
 - c. Se trata de un programa que permite la creación de libros interactivos multimedia.
 - d. Es una herramienta de autor que permite el diseño de paquetes utilizando un interfaz visual muy intuitivo.
 - e. No es una herramienta de autor

19. ¿Qué es JClic?

- a. Es una herramienta de autor que permite instalar en distintos sistemas operativos
- b. Es una herramienta de autor que permite la elaboración de 5 modelos de ejercicios interactivos en formato de página web usando código Javascript: cuestionarios, rellenar huecos, asociaciones, crucigramas y ordenación.
- c. Se trata de un programa que permite la creación de libros interactivos multimedia.
- d. Es una herramienta de autor que permite el diseño de paquetes utilizando un interfaz visual muy intuitivo.
- e. No es una herramienta de autor

20. ¿Qué es Constructor Atenex?

- a. Es una herramienta de autor que permite la elaboración de 5 modelos de ejercicios interactivos en formato de página web usando código Javascript: cuestionarios, rellenar huecos, asociaciones, crucigramas y ordenación.
- b. Se trata de un programa que permite la creación de libros interactivos multimedia.
- c. Es una herramienta de autor que permite instalar en distintos sistemas operativos
- d. Es una herramienta de autor que permite el diseño de paquetes utilizando un interfaz visual muy intuitivo.
- e. No es una herramienta de autor

21. ¿Qué es eXe Learning?

- a. Es una herramienta de autor que permite la elaboración de 5 modelos de ejercicios interactivos en formato de página web usando código Javascript: cuestionarios, rellenar huecos, asociaciones, crucigramas y ordenación.
- b. Es una herramienta de autor que permite instalar en distintos sistemas operativos
- c. Es una herramienta de autor que permite el diseño de paquetes utilizando un interfaz visual muy intuitivo.
- d. Es un programa que permite el diseño de libros digitales que integran en sus páginas un interesante repertorio de recursos informativos e interactivos
- e. No es una herramienta de autor

22. ¿Qué es Adobe Flash?

- a. Es un programa que permite el diseño de libros digitales que integran en sus páginas un interesante repertorio de recursos informativos e interactivos



- b. Es una herramienta de autor que permite la elaboración de 5 modelos de ejercicios interactivos en formato de página web usando código Javascript: cuestionarios, rellenar huecos, asociaciones, crucigramas y ordenación.
- c. Es una herramienta de autor que permite instalar en distintos sistemas operativos
- d. Es una herramienta de autor que permite el diseño de paquetes utilizando un interfaz visual muy intuitivo.
- e. No es una herramienta de autor

1. d
2. e
3. e
4. c
5. d
6. c
7. d
8. e
9. e
10. e
11. d
12. e
13. d
14. a
15. d
16. b
17. a
18. c
19. d
20. c
21. d
22. e