

# Etapas del Desarrollo Artístico

**1. ¿Qué etapa en el desarrollo artístico se caracteriza por niños que dibujan personas como figuras de 'renacuajo', con cabezas y piernas pero sin torso?**

- a. Etapa de Garabateo
- b. Etapa Pre-esquemática
- c. Etapa Esquemática
- d. Etapa de Realismo

**2. ¿Durante qué etapa los niños comienzan a usar símbolos para representar objetos, indicando un enfoque más organizado y conceptual para dibujar?**

- a. Etapa de Garabateo
- b. Etapa Pre-esquemática
- c. Etapa Esquemática
- d. Etapa Pseudo-naturalista

**3. ¿Cuál es una característica clave de la Etapa Esquemática en el desarrollo artístico?**

- a. Garabatos al azar
- b. Uso de una línea base en los dibujos
- c. Representaciones detalladas y realistas
- d. Falta de uso del color

**4. ¿En qué etapa los artistas comienzan a enfocarse en los detalles realistas y la perspectiva en sus obras de arte?**

- a. Etapa de Garabateo
- b. Etapa Pre-esquemática
- c. Etapa Esquemática
- d. Etapa de Realismo

**5. ¿En qué etapa los niños normalmente comienzan a desarrollar un estilo personal y expresar individualidad en sus creaciones artísticas?**

- a. Etapa de Garabateo
- b. Etapa Pre-esquemática
- c. Etapa Pseudo-naturalista
- d. Etapa de Realismo

## Desarrollo del Talento Humano

<b>1. ¿Cuál de los siguientes es un objetivo principal del desarrollo del talento humano en las organizaciones?</b>	<input type="checkbox"/> Fomentando la innovación y adaptabilidad
<b>2. ¿Cuál es un método comúnmente utilizado en el desarrollo del talento para identificar líderes potenciales dentro de una organización?</b>	<input type="checkbox"/> Ayuda a identificar áreas de mejora y crecimiento
<b>3. ¿Cómo contribuye el aprendizaje continuo al desarrollo del talento?</b>	<input type="checkbox"/> Implementar un programa de mentoría
<b>4. ¿Cuál de los siguientes es un ejemplo de una estrategia de desarrollo del talento?</b>	<input type="checkbox"/> Evaluaciones de desempeño
<b>5. ¿Qué papel juega la retroalimentación en el proceso de desarrollo del talento?</b>	<input type="checkbox"/> Mejorar las habilidades y capacidades de los empleados

## Uso de la Tecnología en la Aplicación Pedagógica

**1. ¿Cuál es un beneficio clave del uso de la tecnología en el aula?**

- a. Aumenta el tiempo de lecturas tradicionales

- b. Facilita el aprendizaje personalizado
- c. Reduce la interacción entre estudiantes
- d. Limita el acceso a recursos educativos

**2. ¿Cómo puede la tecnología mejorar la evaluación en el entorno educativo?**

- a. Promoviendo solo pruebas escritas
- b. Ofreciendo retroalimentación instantánea
- c. Eliminando la necesidad de evaluaciones
- d. Aumentando el tiempo de corrección manual

**3. ¿Cuál es un desafío común al integrar tecnología en la educación?**

- a. Facilidad de acceso para todos
- b. Mantenimiento técnico constante
- c. Abundancia de recursos gratuitos
- d. Aumento de la motivación estudiantil

**4. ¿Qué herramienta tecnológica es útil para el aprendizaje colaborativo?**

- a. Calculadora científica
- b. Procesador de textos
- c. Plataforma de foros en línea
- d. Editor de imágenes

**5. ¿Por qué es importante la formación continua en tecnología para los docentes?**

- a. Para mantenerse al día con los desarrollos tecnológicos
- b. Para reducir la creatividad en la enseñanza
- c. Para aumentar la carga de trabajo innecesariamente
- d. Para especializarse únicamente en métodos tradicionales

## **Tecnología como herramienta para potenciar la creatividad en los estudiantes**

**1. Herramientas tecnológicas es más utilizada para fomentar la creatividad en el ámbito educativo**

(  )Fomentar el pensamiento lógico y la resolución de problemas

<b>2. Puede la realidad aumentada mejorar la creatividad de los estudiantes</b>	( <input type="checkbox"/> ) Proporcionando herramientas para crear y compartir contenido
<b>3. Papel que juegan las plataformas de colaboración en línea en el desarrollo de la creatividad</b>	( <input type="checkbox"/> ) Proporcionando experiencias inmersivas que estimulan nuevas ideas
<b>4. Beneficio del uso de la programación para potenciar la creatividad en los estudiantes</b>	( <input type="checkbox"/> ) Herramientas de diseño gráfico
<b>5. Contribución de las aplicaciones móviles al desarrollo creativo de los estudiantes</b>	( <input type="checkbox"/> ) Fomentan el trabajo en equipo y el intercambio de ideas