NOMBRE: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**UNIDAD 14: MÉTODOS Y MEDIOS EN EDUCACIÓN PARA LA SALUD**

1. **Para mantener la atención del oyente se pueden emplear trucos como:**
2. Todas son correctas.
3. Ser monótono en la exposición.
4. No utilizar métodos auxiliares para que no se distraigan de la explicación.
5. Incluir anécdotas o elementos que rompan la monotonía.
6. **El desarrollo de la capacidad de observación y análisis de comportamientos humanos ante distintas situaciones es una ventaja que presenta el método:**
7. Simulación.
8. Lluvia de ideas.
9. Seminario.
10. Juego de rol.
11. **Es un inconveniente de Internet en la EpS que:**
12. Hay muy pocas personas con acceso a internet.
13. La información puede ser en ocasiones excesiva y poco rigurosa.
14. Es un método lento y caro.
15. No informa sobre temas de salud.
16. **Entre las ventajas del brainstorming se encuentra:**
17. Todas son correctas.
18. Estimula la creatividad.
19. Estimula el trabajo de los participantes tímidos.
20. La obtención de gran variedad de ideas y alternativas de solución en poco tiempo.
21. **Respecto a los medios de comunicación de masas, señala la afirmación correcta:**
22. Se dirigen a la comunidad.
23. No se puede especificar la población receptora de la información.
24. Aborda las necesidades educativas de manera individualizada.
25. Llegan a un número grande de individuos.
26. **Atendiendo a la cercanía o distancia entre el educador y receptor, los métodos de EpS pueden ser:**
27. Rurales/ urbanos.
28. Unidireccionales/ bidireccionales.
29. Socráticos/ didácticos.
30. Directos/ indirectos.
31. **A la hora de llevar a cabo una lección magistral, se debe tener en cuenta:**
32. El orador debe evitar hacer preguntas a los participantes.
33. La duración debe ser superior a 60 minutos.
34. El orador debe estar atento a señales no verbales.
35. Es preferible que el orador esté sentado durante toda la exposición.
36. **La radio es un método:**
37. Directo.
38. Sonoro.
39. Visual.
40. Audiovisual.
41. **El juego de rol o role-playing:**
42. Tiene como ventaja no necesitar espacio ni recursos materiales.
43. Desarrolla la capacidad de observar y analizar comportamientos humanos ante distintas situaciones.
44. Es un método de carácter expositivo.
45. No es más que una simple comedia.
46. **Internet:**
47. No se puede considerar un método de EpS.
48. Facilita el acceso a información o entretenimiento con muchas posibilidades educativas.
49. Proporciona información sobre pocos temas.
50. Tiene la desventaja de ser un método lento y caro.