

SEGUNDO DE BACHILLERATO
PSICOLOGÍA
VERDADERO O FALSO
UNIDAD 7 COMUNICACIÓN Y LENGUAJE

1. El código es el contenido de la información que el emisor quiere comunicar al receptor.
2. El contexto es la situación en que se desarrolla la comunicación y contribuye a su correcta interpretación.
3. Intercambiar miradas, utilizar gestos o mostrar expresiones faciales, son ejemplos de comunicación social.
4. En la oficina, establecemos una distancia pública cuando nos comunicamos con otros de manera profesional.
5. Fotografías, videos, programas de televisión, cuadros o carteles, son ejemplos de comunicación por la imagen.
6. Los canales temáticos que permiten mantener charlas interactivas en Internet, se denominan redes sociales.
7. En Internet, los denominados servidores *moodle* son un servicio de videoconferencia.
8. El lenguaje humano consta de signos convencionales y el lenguaje animal de señales naturales.
9. El lenguaje humano es creativo porque es producto de aprendizaje.
10. Los elementos propiamente culturales del lenguaje se refieren a la existencia de un aparato fonador único, la encefalización creciente y la falta de especialización corporal.
11. Se asocia el origen del lenguaje a la necesidad adaptativa de solucionar el problema de la superposición o acumulación cuantitativa de necesidades culturales en la especie humana.
12. El área de Broca y el área de Wernicke son las dos zonas o localizaciones del cerebro asociadas al uso del lenguaje.

13. El lenguaje humano incluye rasgos madurativos y aprendidos, pero no innatos.

14. Las frases de dos palabras ordenadas conforme a reglas sintácticas y a un vocabulario de un máximo de varios centenares de palabras, corresponde a la edad cronológica de 2-5 años.

15. El lenguaje humano tiene una gramática superficial (innata) y una gramática profunda (aprendida).

16. La pragmática como sistema gramatical se refiere a la relación del signo lingüístico con su uso en determinados contextos.

17. Cuando el niño tiene un año comienza a comprender expresiones de una sola palabra.

18. La función fática está orientada al receptor y tiende a producir un efecto en el oyente.

19. La función expresiva está relacionada con el código. El emisor y el receptor buscan confirmar que están utilizando el mismo código.

20. Usos y juegos del lenguaje están basados en la pragmática o parte de la gramática se ocupa de la relación del habla con el contexto en que se produce la comunicación lingüística.

21. "Hacer promesas", "contar chistes" o "rezar" son usos del lenguaje, mientras que el lenguaje científico, periodístico o religioso son juegos del lenguaje.

22. La afasia se caracteriza por la confusión lectora, gráfica o fonadora de una consonante por otra y la inversión de sílabas y palabras.