# Hardware. Periféricos III.

1. ¿Cuál es la función de los periféricos de entrada de un ordenador?

a) Recoger información del exterior.

b) Almacenar información en el ordenador.

c) Procesar información en el ordenador.

d) Exteriorizar la información del ordenador.

1. ¿Cómo puede 'ver' un ordenador?

a) Con un micrófono.

b) Con un ratón.

c) Con una cámara.

d) Con un monitor.

1. ¿Cuál es la función de los periféricos de salida en un ordenador?

a) Procesar información en el ordenador.

b) Almacenar información en el ordenador.

c) Exteriorizar la información del ordenador.

d) Recoger información del exterior.

1. ¿Qué dispositivo se utiliza para ver la información del ordenador en forma de imágenes?

a) Una impresora.

b) Un monitor.

c) Un altavoz.

d) Un smartphone.

1. ¿Qué es un ratón en informática?

a) Un tipo de teclado especial para videojuegos.

b) Un dispositivo que se utiliza para manejar con una mano un puntero en un entorno gráfico de ordenador.

c) Un dispositivo que permite escuchar música en el ordenador.

d) Una herramienta utilizada para imprimir documentos.

1. ¿Cómo detecta el ratón los movimientos en el entorno gráfico?

a) Detecta los movimientos mediante un escáner de huellas digitales.

b) Detecta los movimientos en dos dimensiones sobre una superficie plana en la que se apoya.

c) Detecta los movimientos mediante un micrófono.

d) Detecta los movimientos mediante una cámara de reconocimiento facial.

1. ¿Para qué sirve la rueda que tiene el ratón?

a) Para escribir documentos en el procesador de texto.

b) Para imprimir documentos.

c) Para interactuar con las pantallas del entorno gráfico.

d) Para escuchar música en el ordenador.

1. ¿Qué es el puntero o flecha en la pantalla del ordenador?

a) Es un tipo de teclado especial para videojuegos.

b) Es una herramienta para imprimir documentos.

c) Es un puntero que muestra los movimientos del ratón.

d) Es un dispositivo para escuchar música en el ordenador.

1. ¿Qué alternativas han aparecido al ratón en informática?

a) El escáner de huellas digitales.

b) El micrófono.

c) La pantalla táctil.

d) La cámara de reconocimiento facial.

1. ¿Qué es el teclado de un ordenador?

a) Es un dispositivo que permite visualizar imágenes en un monitor.

b) Es uno de los primeros dispositivos de entrada inspirado en las máquinas de escribir.

c) Es un dispositivo que permite desplazarse por una página web.

d) Es un dispositivo que permite escuchar sonidos a través de altavoces.

1. ¿Para qué se utiliza el teclado en un ordenador?

a) Para controlar el puntero en la pantalla.

b) Para escribir texto en el ordenador.

c) Para escuchar sonidos a través de altavoces.

d) Para interactuar con las pantallas táctiles.

1. ¿Cuántas teclas tiene el teclado estándar de ordenador personal en Europa?

a) 102 teclas.

b) 92 teclas.

c) 112 teclas.

d) 82 teclas.

1. ¿Qué teclas encontramos en el bloque especial del teclado?

a) Teclas de dirección y otras como inicio, fin, suprimir, insertar, imprimir pantalla, etc.

b) Teclas alfanuméricas con números del 0 al 9, letras y algunas teclas especiales.

c) Teclas numéricas y operaciones básicas.

d) Teclas de función F1 a F12.

1. ¿Qué es el bloque numérico del teclado?

a) Es un bloque de funciones F1 a F12.

b) Es un bloque alfanumérico con números del 0 al 9, letras y algunas teclas especiales.

c) Es un bloque especial con teclas de dirección y otras como inicio, fin, suprimir, insertar, imprimir pantalla, etc.

d) Es un bloque a la derecha con los números y las operaciones básicas.

1. ¿Qué tipo de periférico es un escáner?

a) Periférico de salida.

b) Periférico de almacenamiento.

c) Periférico de procesamiento.

d) Periférico de entrada.

1. ¿Para qué se utiliza un escáner?

a) Imprimir documentos en papel.

b) Reproducir sonido en el ordenador.

c) Navegar por internet.

d) Realizar fotografías digitales de documentos, diapositivas o transparencias.

1. ¿Cuál es la resolución mínima recomendada para escanear un documento?

a) 300 dpi.

b) 75 dpi.

c) 150 dpi.

d) 600 dpi.

1. ¿Qué técnica se puede combinar con los escáneres para transformar un texto en formato imagen a un texto digitalizado?

a) HDMI o Interfaz Multimedia de Alta Definición.

b) USB o Bus Universal en Serie.

c) OCR o Reconocimiento Óptico de Caracteres.

d) GPS o Sistema de Posicionamiento Global.

1. ¿Qué ventaja tiene utilizar OCR con un escáner?

a) Escanear documentos con mayor resolución.

b) Imprimir documentos de forma más rápida.

c) Reducir el tamaño de los archivos generados por el escáner.

d) Transformar un texto de formato imagen a un texto digitalizado.

1. ¿Qué es una cámara web?

a) Un dispositivo de almacenamiento de datos.

b) Un periférico de salida de datos.

c) Un programa informático de edición de vídeo.

d) Una pequeña cámara digital conectada al ordenador.

1. ¿Para qué se utiliza una cámara web?

a) Almacenar información en el ordenador.

b) Realizar operaciones matemáticas complejas.

c) Capturar imágenes fijas y vídeo para transmitirlos a distancia por internet.

d) Imprimir documentos en papel.

1. ¿Qué ha popularizado el uso de la videoconferencia?

a) La falta de recursos informáticos.

b) El deseo de las personas de socializar más.

c) Los confinamientos en 2020 debido a la pandemia de COVID.

d) La escasez de servicios de comunicación telefónica.

1. ¿Qué servicios se utilizan para realizar videoconferencias?

a) Zoom, WhatsApp, Microsoft Teams, Google Meet, Skype, Webex, etc.

b) Spotify, Apple Music, Tidal.

c) Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat.

d) YouTube, Netflix, Amazon Prime Video.

1. ¿Cuál es la ventaja de una cámara web para las reuniones virtuales?

a) Permite la transferencia de archivos grandes.

b) Reduce la necesidad de conexión a Internet.

c) Permite la comunicación visual en tiempo real entre los participantes.

d) Aumenta la privacidad de los participantes.

1. ¿Qué es el micrófono?

a) Un dispositivo que almacena información digital.

b) Un dispositivo que recoge el sonido del ambiente y lo traduce a señales eléctricas.

c) Un dispositivo que proyecta la imagen a través de una pantalla.

d) Un dispositivo que proyecta el sonido a través de altavoces.

1. ¿Qué es la tarjeta de sonido?

a) Un dispositivo que graba y reproduce el sonido.

b) Un dispositivo que traduce las señales eléctricas del micrófono a señales digitales.

c) Un dispositivo que amplifica las señales eléctricas del micrófono.

d) Un dispositivo que convierte las señales digitales a señales analógicas.

1. Los micrófonos incluidos en los dispositivos móviles suelen tener...

a) Mayor calidad que los micrófonos y tarjetas de sonido dedicados.

b) Conversor analógico-digital para convertir las señales eléctricas que salen del micrófono a señales digitales.

c) Tecnología de micrófono dinámico.

d) Menor sensibilidad que los micrófonos y tarjetas de sonido dedicados.

1. ¿Qué ventaja tiene el uso de micrófono y tarjeta de sonido dedicados en lugar de los micrófonos integrados en otros dispositivos?

a) Mayor portabilidad.

b) Mayor facilidad de uso.

c) Menor precio.

d) Mayor calidad de sonido.

1. ¿Qué es una tableta gráfica?

a) Un periférico que permite introducir texto mediante un teclado.

b) Un periférico que permite introducir gráficos o dibujos a mano.

c) Un periférico que permite introducir gráficos o dibujos mediante el ratón.

d) Un periférico que permite introducir texto mediante reconocimiento de voz.

1. ¿Para qué se utiliza el estilete en la tableta gráfica?

a) Para apuntar y señalar los objetos que se encuentran en la pantalla del ordenador.

b) Para navegar por internet.

c) Para introducir texto mediante reconocimiento de voz.

d) Para dibujar una imagen.

1. ¿Qué permite hacer la tableta gráfica con respecto a la pantalla del ordenador?

a) Permite controlar el brillo y contraste de la pantalla del ordenador.

b) Permite apuntar y señalar los objetos que se encuentran en la pantalla del ordenador.

c) Permite mover y redimensionar objetos en la pantalla del ordenador.

d) Permite introducir texto mediante reconocimiento de voz.

1. ¿Dónde puede aparecer la imagen que se dibuja en la tableta gráfica?

a) Solo en el ordenador.

b) En ningún sitio, ya que la tableta no permite dibujar imágenes.

c) En la tableta y en el ordenador a la vez o solo en el ordenador.

d) Solo en la tableta.

1. ¿Qué ventaja tiene utilizar una tableta gráfica en lugar del ratón para dibujar?

a) La posibilidad de dibujar con mayor precisión y naturalidad.

b) Ninguna, ya que el ratón y la tableta gráfica son equivalentes en términos de dibujo.

c) La posibilidad de navegar más rápidamente por internet.

d) La posibilidad de controlar el brillo y contraste de la pantalla del ordenador.

1. ¿Qué es el GPS?

a) Un sistema de intercambio de archivos entre ordenadores.

b) Un sistema de posicionamiento global que utiliza satélites artificiales.

c) Una red de cámaras de vigilancia.

d) Un sistema de comunicación por radio.

1. ¿Qué precisión tiene el GPS para localizar un receptor?

a) Pocos metros.

b) Pocos centímetros.

c) Pocos kilómetros.

d) Varias decenas de metros.

1. ¿Qué servicios permite el GPS en los teléfonos inteligentes?

a) Juegos, descargas de música, películas y libros electrónicos.

b) Mensajería instantánea, videollamadas, correos electrónicos.

c) Navegación punto a punto, localización de amigos cercanos, cálculo de recorridos para runners.

d) Ninguna de las anteriores.

1. ¿Qué información sensible y privada se puede deducir de la localización GPS de una persona?

a) Dónde vive, qué lugares y qué personas frecuenta, a qué hora sale de casa o del trabajo, en qué vehículos se mueve, etc.

b) Su número de teléfono, correo electrónico y contraseña.

c) Ninguna de las anteriores.

d) Su nombre completo, fecha de nacimiento y número de DNI.

1. ¿Por qué es importante restringir el uso del GPS a los momentos y aplicaciones que consideremos imprescindibles?

a) Porque el GPS consume mucha batería del dispositivo.

b) Porque la localización GPS da información sensible y privada.

c) Porque el GPS puede ralentizar el funcionamiento del dispositivo.

d) Porque el GPS puede interferir en otros dispositivos electrónicos cercanos.

1. ¿Qué es un acelerómetro?

a) Un dispositivo que reproduce música.

b) Un sensor capaz de medir aceleraciones.

c) Un juego de videoconsola.

d) Un software para editar fotografías.

1. ¿En qué dispositivos está integrado el acelerómetro?

a) Smartphones, pulseras de actividad física, mandos de videoconsolas, etc.

b) Televisores, reproductores de música, proyectores, etc.

c) Cámaras fotográficas, relojes de pulsera, planchas para el pelo, etc.

d) Consolas de videojuegos, ordenadores de sobremesa, etc.

1. ¿Para qué se utilizan los acelerómetros en los juegos de baile?

a) Para contar el número de pasos que damos.

b) Para medir la temperatura corporal.

c) Para saber dónde está nuestra mano y cómo la movemos.

d) Para saber cuántas calorías quemamos.

1. ¿Qué permite conocer el acelerómetro en aplicaciones médicas?

a) La detección de enfermedades cardíacas.

b) La evaluación de la salud dental.

c) La medición de la presión arterial.

d) La predicción de la aparición de Alzheimer.

1. ¿Qué otra aplicación tiene el acelerómetro aparte de los juegos y la fotografía?

a) Conocer dónde se encuentra el suelo y girar las fotografías.

b) Controlar la apertura y cierre de puertas automáticas.

c) Identificar la ubicación de una persona en un edificio.

d) Detectar el clima y las condiciones atmosféricas.

1. ¿Qué función tiene el giroscopio?

a) Medir aceleraciones.

b) Detectar el movimiento al andar o correr.

c) Conocer la orientación en el espacio de un objeto.

d) Conocer la temperatura de la batería del smartphone.

1. ¿Qué tipo de dispositivo incluye un giroscopio?

a) Consolas de videojuegos.

b) Neveras.

c) Smartphones.

d) Coches.

1. ¿Qué función tiene el magnetómetro?

a) Situar el norte como lo hace una brújula.

b) Detectar el movimiento al andar o correr.

c) Medir aceleraciones.

d) Conocer la temperatura de la batería del smartphone.

1. ¿Por qué podemos conocer el uso que estamos dando al smartphone con el termómetro de la batería?

a) Porque un mayor uso se traduce en una menor temperatura de la batería.

b) Porque un mayor uso se traduce en una mayor temperatura de la batería.

c) Porque el termómetro de la batería mide la velocidad del procesador.

d) Porque el termómetro de la batería mide la cantidad de memoria RAM disponible.

1. ¿Qué otra información se puede obtener con el termómetro de la batería?

a) La velocidad del procesador.

b) La orientación en el espacio.

c) Si se está cargando el teléfono o la temperatura ambiente.

d) Si se está cargando el teléfono o el nivel de batería.