# Hardware. Periféricos III.

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

a) Recoger información del exterior.

b) Exteriorizar la información del ordenador.

c) Almacenar información en el ordenador.

d) Procesar información en el ordenador.

1. ¿Cómo puede 'ver' un ordenador?

a) Con un micrófono.

b) Con un ratón.

c) Con un monitor.

d) Con una cámara.

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

a) Exteriorizar la información del ordenador.

b) Recoger información del exterior.

c) Almacenar información en el ordenador.

d) Procesar información en el ordenador.

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

a) Un altavoz.

b) Un monitor.

c) Una impresora.

d) Un smartphone.

1. ¿Qué es un ratón en informática?

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

b) Un tipo de teclado especial para videojuegos.

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 en dos dimensiones sobre una superficie plana en la que se apoya.

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

c) Detecta los movimientos mediante un micrófono.

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

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

a) Para interactuar con las pantallas del entorno gráfico.

b) Para imprimir documentos.

c) Para escribir documentos en el procesador de texto.

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 un dispositivo para escuchar música en el ordenador.

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

d) Es una herramienta para imprimir documentos.

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

a) El escáner de huellas digitales.

b) La cámara de reconocimiento facial.

c) La pantalla táctil.

d) El micrófono.

1. ¿Qué es el teclado de un ordenador?

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

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

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

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

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

a) Para escuchar sonidos a través de altavoces.

b) Para controlar el puntero en la pantalla.

c) Para escribir texto en el ordenador.

d) Para interactuar con las pantallas táctiles.

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

a) 82 teclas.

b) 102 teclas.

c) 92 teclas.

d) 112 teclas.

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

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

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

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 a la derecha con los números y las operaciones básicas.

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

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

1. ¿Qué tipo de periférico es un escáner?

a) Periférico de almacenamiento.

b) Periférico de entrada.

c) Periférico de salida.

d) Periférico de procesamiento.

1. ¿Para qué se utiliza un escáner?

a) Imprimir documentos en papel.

b) Reproducir sonido en el ordenador.

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

d) Navegar por internet.

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

a) 150 dpi.

b) 300 dpi.

c) 75 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) Transformar un texto de formato imagen a un texto digitalizado.

b) Escanear documentos con mayor resolución.

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

d) Imprimir documentos de forma más rápida.

1. ¿Qué es una cámara web?

a) Un programa informático de edición de vídeo.

b) Un dispositivo de almacenamiento de datos.

c) Un periférico de salida de datos.

d) Una pequeña cámara digital conectada al ordenador.

1. ¿Para qué se utiliza una cámara web?

a) Realizar operaciones matemáticas complejas.

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

c) Almacenar información en el ordenador.

d) Imprimir documentos en papel.

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

a) La falta de recursos informáticos.

b) La escasez de servicios de comunicación telefónica.

c) El deseo de las personas de socializar más.

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

1. ¿Qué servicios se utilizan para realizar videoconferencias?

a) YouTube, Netflix, Amazon Prime Video.

b) Spotify, Apple Music, Tidal.

c) Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat.

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

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

a) Reduce la necesidad de conexión a Internet.

b) Permite la transferencia de archivos grandes.

c) Aumenta la privacidad de los participantes.

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

1. ¿Qué es el micrófono?

a) Un dispositivo que almacena información digital.

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

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

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

1. ¿Qué es la tarjeta de sonido?

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

b) Un dispositivo que graba y reproduce el sonido.

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

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) Tecnología de micrófono dinámico.

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

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) Menor precio.

c) Mayor calidad de sonido.

d) Mayor facilidad de uso.

1. ¿Qué es una tableta gráfica?

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

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

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 dibujar una imagen.

b) Para introducir texto mediante reconocimiento de voz.

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

d) Para navegar por internet.

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

a) Permite introducir texto mediante reconocimiento de voz.

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

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

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

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

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

b) Solo en la tableta.

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

d) Solo en el ordenador.

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

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

b) La posibilidad de navegar más rápidamente por internet.

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

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

1. ¿Qué es el GPS?

a) Un sistema de comunicación por radio.

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

c) Un sistema de intercambio de archivos entre ordenadores.

d) Una red de cámaras de vigilancia.

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

a) Pocos centímetros.

b) Varias decenas de metros.

c) Pocos kilómetros.

d) Pocos metros.

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

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

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

c) Mensajería instantánea, videollamadas, correos electrónicos.

d) Ninguna de las anteriores.

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

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

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

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

d) Ninguna de las anteriores.

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

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

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

c) Porque el GPS consume mucha batería 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 juego de videoconsola.

c) Un software para editar fotografías.

d) Un sensor capaz de medir aceleraciones.

1. ¿En qué dispositivos está integrado el acelerómetro?

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

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

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

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

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

a) Para medir la temperatura corporal.

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

c) Para saber cuántas calorías quemamos.

d) Para contar el número de pasos que damos.

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

a) La predicción de la aparición de Alzheimer.

b) La evaluación de la salud dental.

c) La detección de enfermedades cardíacas.

d) La medición de la presión arterial.

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) Identificar la ubicación de una persona en un edificio.

c) Controlar la apertura y cierre de puertas automáticas.

d) Detectar el clima y las condiciones atmosféricas.

1. ¿Qué función tiene el giroscopio?

a) Detectar el movimiento al andar o correr.

b) Conocer la temperatura de la batería del smartphone.

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

d) Medir aceleraciones.

1. ¿Qué tipo de dispositivo incluye un giroscopio?

a) Smartphones.

b) Consolas de videojuegos.

c) Coches.

d) Neveras.

1. ¿Qué función tiene el magnetómetro?

a) Medir aceleraciones.

b) Situar el norte como lo hace una brújula.

c) Conocer la temperatura de la batería del smartphone.

d) Detectar el movimiento al andar o correr.

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

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

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

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

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

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

a) La orientación en el espacio.

b) La velocidad del procesador.

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

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