# Hardware. Periféricos III.

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

a) Almacenar información en el ordenador.

b) Recoger información del exterior.

c) Exteriorizar la información del ordenador.

d) Procesar información en el ordenador.

1. ¿Cómo puede 'ver' un ordenador?

a) Con un monitor.

b) Con una cámara.

c) Con un ratón.

d) Con un micrófono.

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

a) Procesar información en el ordenador.

b) Exteriorizar la información del ordenador.

c) Recoger información del exterior.

d) Almacenar información en el ordenador.

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

a) Una impresora.

b) Un altavoz.

c) Un monitor.

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 dispositivo que permite escuchar música en el ordenador.

c) Una herramienta utilizada para imprimir documentos.

d) Un tipo de teclado especial para videojuegos.

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

a) Detecta los movimientos mediante un micrófono.

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

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

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 escuchar música en el ordenador.

c) Para escribir documentos en el procesador de texto.

d) Para imprimir documentos.

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

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

b) Es una herramienta para imprimir documentos.

c) Es un tipo de teclado especial para videojuegos.

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

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

a) El micrófono.

b) La pantalla táctil.

c) El escáner de huellas digitales.

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 un dispositivo que permite desplazarse por una página web.

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

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

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

a) Para escuchar sonidos a través de altavoces.

b) Para interactuar con las pantallas táctiles.

c) Para controlar el puntero en la pantalla.

d) Para escribir texto en el ordenador.

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

a) 112 teclas.

b) 82 teclas.

c) 92 teclas.

d) 102 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 numéricas y operaciones básicas.

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

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 a la derecha con los números y las operaciones básicas.

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

1. ¿Qué tipo de periférico es un escáner?

a) Periférico de salida.

b) Periférico de almacenamiento.

c) Periférico de entrada.

d) Periférico de procesamiento.

1. ¿Para qué se utiliza un escáner?

a) Navegar por internet.

b) Reproducir sonido en el ordenador.

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

d) Imprimir documentos en papel.

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

a) 150 dpi.

b) 300 dpi.

c) 600 dpi.

d) 75 dpi.

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

a) OCR o Reconocimiento Óptico de Caracteres.

b) GPS o Sistema de Posicionamiento Global.

c) HDMI o Interfaz Multimedia de Alta Definición.

d) USB o Bus Universal en Serie.

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

a) Escanear documentos con mayor resolución.

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

c) Imprimir documentos de forma más rápida.

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

1. ¿Qué es una cámara web?

a) Un programa informático de edición de vídeo.

b) Un dispositivo de almacenamiento de datos.

c) Una pequeña cámara digital conectada al ordenador.

d) Un periférico de salida de datos.

1. ¿Para qué se utiliza una cámara web?

a) Imprimir documentos en papel.

b) Almacenar información en el ordenador.

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

d) Realizar operaciones matemáticas complejas.

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

a) La falta de recursos informáticos.

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

c) La escasez de servicios de comunicación telefónica.

d) El deseo de las personas de socializar más.

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

b) Permite la transferencia de archivos grandes.

c) Reduce la necesidad de conexión a Internet.

d) Aumenta la privacidad de los participantes.

1. ¿Qué es el micrófono?

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

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 almacena información digital.

1. ¿Qué es la tarjeta de sonido?

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

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

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

d) Un dispositivo que graba y reproduce el sonido.

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

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

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

c) Tecnología de micrófono dinámico.

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

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

a) Menor precio.

b) Mayor portabilidad.

c) Mayor facilidad de uso.

d) Mayor calidad de sonido.

1. ¿Qué es una tableta gráfica?

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

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 un teclado.

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

a) Para dibujar una imagen.

b) Para navegar por internet.

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

d) Para introducir texto mediante reconocimiento de voz.

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

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

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

c) La posibilidad de navegar más rápidamente por internet.

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

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) Pocos kilómetros.

c) Varias decenas de metros.

d) Pocos metros.

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

a) Mensajería instantánea, videollamadas, correos electrónicos.

b) Ninguna de las anteriores.

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

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

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

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

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 el GPS puede interferir en otros dispositivos electrónicos cercanos.

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

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

d) Porque el GPS consume mucha batería del dispositivo.

1. ¿Qué es un acelerómetro?

a) Un dispositivo que reproduce música.

b) Un software para editar fotografías.

c) Un sensor capaz de medir aceleraciones.

d) Un juego de videoconsola.

1. ¿En qué dispositivos está integrado el acelerómetro?

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

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

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

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

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

a) Para medir la temperatura corporal.

b) Para saber cuántas calorías quemamos.

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

d) Para contar el número de pasos que damos.

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

a) La evaluación de la salud dental.

b) La predicción de la aparición de Alzheimer.

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) Controlar la apertura y cierre de puertas automáticas.

b) Detectar el clima y las condiciones atmosféricas.

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

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

1. ¿Qué función tiene el giroscopio?

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

b) Conocer la temperatura de la batería del smartphone.

c) Medir aceleraciones.

d) Detectar el movimiento al andar o correr.

1. ¿Qué tipo de dispositivo incluye un giroscopio?

a) Consolas de videojuegos.

b) Smartphones.

c) Neveras.

d) Coches.

1. ¿Qué función tiene el magnetómetro?

a) Medir aceleraciones.

b) Detectar el movimiento al andar o correr.

c) Situar el norte como lo hace una brújula.

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 el termómetro de la batería mide la velocidad del procesador.

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

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 orientación en el espacio.

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

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

d) La velocidad del procesador.