# Hardware. Periféricos III.

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

a) Recoger información del exterior.

b) Procesar información en el ordenador.

c) Almacenar información en el ordenador.

d) Exteriorizar la información del ordenador.

1. ¿Cómo puede 'ver' un ordenador?

a) Con una cámara.

b) Con un ratón.

c) Con un monitor.

d) Con un micrófono.

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

a) Exteriorizar la información del ordenador.

b) Almacenar información en el ordenador.

c) Recoger información del exterior.

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) Una herramienta utilizada para imprimir documentos.

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

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 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 interactuar con las pantallas del entorno gráfico.

b) Para escribir documentos en el procesador de texto.

c) Para imprimir documentos.

d) Para escuchar música en el ordenador.

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

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

b) Es un tipo de teclado especial para videojuegos.

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

d) Es una herramienta para imprimir documentos.

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

a) La pantalla táctil.

b) El micrófono.

c) La cámara de reconocimiento facial.

d) El escáner de huellas digitales.

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 escuchar sonidos a través de altavoces.

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

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

a) Para controlar el puntero en la pantalla.

b) Para interactuar con las pantallas táctiles.

c) Para escuchar sonidos a través de altavoces.

d) Para escribir texto en el ordenador.

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

a) 92 teclas.

b) 82 teclas.

c) 112 teclas.

d) 102 teclas.

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

a) Teclas numéricas y operaciones básicas.

b) Teclas de función F1 a F12.

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

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

1. ¿Qué es el bloque numérico del teclado?

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

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

c) Es un bloque de funciones F1 a F12.

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 entrada.

b) Periférico de salida.

c) Periférico de almacenamiento.

d) Periférico de procesamiento.

1. ¿Para qué se utiliza un escáner?

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

b) Imprimir documentos en papel.

c) Reproducir sonido en el ordenador.

d) Navegar por internet.

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

a) 600 dpi.

b) 300 dpi.

c) 150 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) HDMI o Interfaz Multimedia de Alta Definición.

b) GPS o Sistema de Posicionamiento Global.

c) OCR o Reconocimiento Óptico de Caracteres.

d) USB o Bus Universal en Serie.

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

a) Escanear documentos con mayor resolución.

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

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 periférico de salida de datos.

b) Un programa informático de edición de vídeo.

c) Un dispositivo de almacenamiento de datos.

d) Una pequeña cámara digital conectada al ordenador.

1. ¿Para qué se utiliza una cámara web?

a) Almacenar información en el ordenador.

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

c) Realizar operaciones matemáticas complejas.

d) Imprimir documentos en papel.

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

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

b) La falta de recursos informáticos.

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) Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat.

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

c) YouTube, Netflix, Amazon Prime Video.

d) Spotify, Apple Music, Tidal.

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

a) Reduce la necesidad de conexión a Internet.

b) Aumenta la privacidad de los participantes.

c) Permite la transferencia de archivos grandes.

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

1. ¿Qué es el micrófono?

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

b) Un dispositivo que almacena información digital.

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

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

1. ¿Qué es la tarjeta de sonido?

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

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 amplifica las señales eléctricas del micrófono.

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

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

b) Mayor calidad 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) Mayor calidad de sonido.

b) Mayor portabilidad.

c) Menor precio.

d) Mayor facilidad de uso.

1. ¿Qué es una tableta gráfica?

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

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

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

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

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 introducir texto mediante reconocimiento de voz.

c) Para navegar por internet.

d) Para dibujar una imagen.

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

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

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

c) Permite introducir texto mediante reconocimiento de voz.

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

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

a) Solo en el ordenador.

b) Solo en la tableta.

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

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

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

a) La posibilidad de navegar más rápidamente por internet.

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

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 posicionamiento global que utiliza satélites artificiales.

b) Un sistema de comunicación por radio.

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 metros.

b) Pocos kilómetros.

c) Varias decenas de metros.

d) Pocos centímetros.

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

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

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

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) Ninguna de las anteriores.

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 número de teléfono, correo electrónico y contraseña.

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 puede interferir en otros dispositivos electrónicos cercanos.

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

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

d) Porque el GPS consume mucha batería del dispositivo.

1. ¿Qué es un acelerómetro?

a) Un juego de videoconsola.

b) Un software para editar fotografías.

c) Un sensor capaz de medir aceleraciones.

d) Un dispositivo que reproduce música.

1. ¿En qué dispositivos está integrado el acelerómetro?

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

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

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

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

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

a) Para saber cuántas calorías quemamos.

b) Para contar el número de pasos que damos.

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

d) Para medir la temperatura corporal.

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

a) La evaluación de la salud dental.

b) La medición de la presión arterial.

c) La predicción de la aparición de Alzheimer.

d) La detección de enfermedades cardíacas.

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

a) Detectar el clima y las condiciones atmosféricas.

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

c) Controlar la apertura y cierre de puertas automáticas.

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

1. ¿Qué función tiene el giroscopio?

a) Conocer la temperatura de la batería del smartphone.

b) Detectar el movimiento al andar o correr.

c) Medir aceleraciones.

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

1. ¿Qué tipo de dispositivo incluye un giroscopio?

a) Consolas de videojuegos.

b) Neveras.

c) Coches.

d) Smartphones.

1. ¿Qué función tiene el magnetómetro?

a) Detectar el movimiento al andar o correr.

b) Conocer la temperatura de la batería del smartphone.

c) Medir aceleraciones.

d) Situar el norte como lo hace una brújula.

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 mayor temperatura de la batería.

c) Porque un mayor uso se traduce en una menor 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 la temperatura ambiente.

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

d) La velocidad del procesador.