

1. ¿Qué elemento no puede faltar en una dirección de correo electrónico?

→ Opciones: a. El signo de admiración (!) b. El símbolo @ c. El numeral (d. El guion medio (-)

→ Respuesta: El símbolo @

2. En el tema de PLATAFORMAS EDUCATIVAS, la premisa “Permiten que el centro gestione aspectos como matrículas, informes, certificados, etc. “; nos estamos refiriendo a:

→ Opciones: a. Herramientas de gamificación. b. Herramientas de monitoreo. c. Herramientas administrativas. d. Herramientas de data y analítica.

→ Respuesta: Herramientas administrativas.

3. ¿Qué ventaja ofrece el almacenamiento en la nube?

→ Opciones: a. Impide la movilidad b. Facilita trabajo en equipo c. Limita la memoria de la PC d. Depende de discos físicos

→ Respuesta: Facilita trabajo en equipo

4. ¿Cuál de estas es una característica económica de Internet?

→ Opciones: a. No tiene costo de conexión b. Solo funciona en dispositivos de última generación c. Es la forma más barata de acceder a gran cantidad de información d. No requiere pago de servicios

→ Respuesta: Es la forma más barata de acceder a gran cantidad de información

5. ¿Cómo se denomina una colección de páginas relacionadas?

→ Opciones: a. Hipervínculo b. Sitio web c. Carpeta digital d. Aplicación web

→ Respuesta: Sitio web

6. ¿Cuál es una de las características de la gamificación?

→ Opciones: a. Retroalimentación constante. b. Restricción en la toma de decisiones. c. Evaluación única al final del curso. d. Falta de motivación en los alumnos.

→ Respuesta: Retroalimentación constante.

7. ¿Por qué se considera que la gamificación contribuye al razonamiento autónomo del estudiante?

→ Opciones: a. Porque impulsa la toma de decisiones basadas en experiencia y resultados b. Porque limita las opciones de respuesta y evita el error c. Porque impone soluciones únicas en cada situación d. Porque evita el uso de retroalimentación continua

→ Respuesta: Porque impulsa la toma de decisiones basadas en experiencia y resultados

8. En el tema de PLATAFORMAS EDUCATIVAS, la premisa “La plataforma incorpora herramientas para evaluar a modo de test, exámenes, incluso proctoring online. “; nos estamos refiriendo a:

→ Opciones: a. Herramientas didácticas. b. Herramientas inductivas. c. Herramientas sociales y de comunicación. d. Herramientas evaluativas.

→ Respuesta: Herramientas evaluativas.

9. Lea detenidamente el enunciado, ¿Qué se considera como el medio de comunicación más extendido de la historia?

→ Opciones: a. Internet b. Televisión c. Radio d. Prensa escrita

→ Respuesta: Internet

10. Revise detenidamente el enunciado, ¿Cuál de los siguientes es un ejemplo de aplicación web?

→ Opciones: a. Winrar b. Paint c. YouTube d. Excel instalado

→ Respuesta: YouTube

11. En el tema de plataformas educativas, “CHAMILO” sería una plataforma educativa de tipo:

→ Opciones: a. Software comercial. b. Gubernamental. c. Online. d. Software código abierto.

→ Respuesta: Software código abierto.

12. ¿Cuál es el propósito principal de una URL dentro de una página web?

→ Opciones: a. Identificar de forma única una página web dentro de Internet b. Actualizar el contenido multimedia de un sitio c. Permitir que varios usuarios editen simultáneamente una página d. Proteger el acceso mediante contraseña

→ Respuesta: Identificar de forma única una página web dentro de Internet

13. En el tema de plataformas educativas, “UDEMY” sería una plataforma educativa de tipo:

→ Opciones: a. Gubernamental. b. Online. c. Software comercial. d. Software código abierto.

→ Respuesta: Online.

14. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe mejor a Internet?

→ Opciones: a. Una base de datos restringida al uso institucional. b. Un software que facilita la edición de imágenes en línea. c. Una red global que conecta información, personas, computadoras y software. d. Un navegador utilizado para visualizar sitios web en línea.

→ Respuesta: Una red global que conecta información, personas, computadoras y software.

15. Entre las desventajas de la mensajería instantánea se menciona la deformación del lenguaje. ¿Cuál es la causa principal de este fenómeno?

→ Opciones: a. La limitación en el número de contactos permitidos. b. La necesidad de responder con rapidez para mantener la fluidez de la conversación. c. La traducción automática de mensajes entre idiomas. d. El uso de múltiples dispositivos en simultáneo.

→ Respuesta: La necesidad de responder con rapidez para mantener la fluidez de la conversación.

16. Dentro de las aplicaciones de la gamificación, cuál de los siguientes conceptos corresponde a la gamificación en la salud.

→ Opciones: a. Es la aplicación de los recursos del juego para modificar comportamientos de los clientes y empleados mediante acciones sobre su motivación, con la finalidad de crear valor para las compañías en áreas como la comercial, recursos humanos o finanzas b. Es un método que incorpora al ámbito educativo una enseñanza basada en juegos y recompensas, a través de la cual los estudiantes aprenden y mejoran sus habilidades con diversión. c. Espacio de nuestra vida en donde la tecnología no nos ofrezca algunas alternativas de uso y se abra camino mediante la gamificación d. Es la aplicación de los recursos de los juegos para modificar los comportamientos de los individuos con el fin de seguir tratamientos, conocer o sensibilizar sobre enfermedades o dolencias, etc

→ Respuesta: Es la aplicación de los recursos de los juegos para modificar los comportamientos de los individuos con el fin de seguir tratamientos, conocer o sensibilizar sobre enfermedades o dolencias, etc

17. ¿Cómo se relacionan las TIC con la gamificación?

→ Opciones: a. Las TIC no juegan ningún papel en la gamificación b. Las TIC eliminan la necesidad de gamificación c. Las TIC son incompatibles con las estrategias de gamificación d. Las TIC proporcionan herramientas digitales para implementar la gamificación

→ Respuesta: Las TIC proporcionan herramientas digitales para implementar la gamificación

18. Las redes sociales son plataformas digitales que permiten la interacción entre personas mediante el _____ de contenido.

→ Opciones: a. bloqueo b. modificación c. análisis d. intercambio

→ Respuesta: análisis

19. ¿Qué se necesita para conectarse a Internet?

→ Opciones: a. Solo un dispositivo móvil. b. Únicamente un correo electrónico. c. Exclusivamente una red social activa. d. Un dispositivo, conexión (cable o wifi), módem/router, proveedor de acceso y navegador.

→ Respuesta: Un dispositivo, conexión (cable o wifi), módem/router, proveedor de acceso y navegador.

20. ¿Para qué sirven las redes sociales?

→ Opciones: a. Exclusivamente para negocios b. Comunicar, compartir, mantener contacto, informarse, entretenerse, vender/comprar c. Solo para entretenimiento d. Únicamente para educación

→ Respuesta: Comunicar, compartir, mantener contacto, informarse, entretenerse, vender/comprar

21. ¿Qué beneficio de la gamificación ayuda al razonamiento y autonomía?

→ Opciones: a. Elimina la necesidad de evaluación b. Automatiza el aprendizaje c. Ayuda a razonar y ser autónomo d. Reduce el tiempo de estudio

→ Respuesta: Ayuda a razonar y ser autónomo

22. ¿Qué ventaja de la mensajería instantánea resulta clave para campañas de marketing dirigidas a un público específico?

→ Opciones: a. La posibilidad de dirigir mensajes a un tipo de cliente específico. b. El envío ilimitado de correos electrónicos masivos. c. La viralización de publicaciones en redes sociales horizontales. d. La creación de foros de discusión abiertos a cualquier usuario.

→ Respuesta: La posibilidad de dirigir mensajes a un tipo de cliente específico.

23. ¿Qué permite acceder a casi cualquier dato al instante desde cualquier parte del mundo?

→ Opciones: a. La televisión por cable b. Las bibliotecas físicas c. La nueva era de los dispositivos móviles d. Las computadoras de escritorio

→ Respuesta: La nueva era de los dispositivos móviles

24. ¿Cuál es la principal diferencia entre un buscador especializado y uno interno?

→ Opciones: a. El especializado se utiliza solo en entornos académicos, mientras el interno es general. b. El interno permite aplicar filtros avanzados de idioma y región, a diferencia del especializado. c. El especializado abarca un sector temático concreto, mientras el interno solo busca dentro de un sitio web. d. El interno ofrece resultados más actualizados que el especializado.

→ Respuesta: El especializado abarca un sector temático concreto, mientras el interno solo busca dentro de un sitio web.

25. ¿Qué rol cumple el motor de búsqueda en relación con las palabras clave ingresadas por el usuario?

→ Opciones: a. Organizar los resultados por orden alfabético según las palabras clave. b. Traducir automáticamente las palabras clave al idioma más usado en internet. c. Seleccionar sitios en la web que respondan al criterio formado por las palabras clave. d. Filtrar únicamente páginas de acceso gratuito para los usuarios.

→ Respuesta: Seleccionar sitios en la web que respondan al criterio formado por las palabras clave.

26. ¿Qué herramienta de almacenamiento en la nube viene integrada automáticamente con sistemas Windows?

→ Opciones: a. OneDrive b. Dropbox c. Google Drive d. iCloud

→ Respuesta: OneDrive

27. ¿Qué elemento del pensamiento computacional se asocia con la creación de soluciones replicables a distintos problemas?

→ Opciones: a. Depuración b. Automatización c. Iteración d. Abstracción

→ Respuesta: Abstracción

28. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe una función del pensamiento computacional en el entorno profesional actual?

→ Opciones: a. Permite realizar tareas únicamente mediante software especializado b. Está reservado para profesionales en informática c. Se limita a la programación de algoritmos avanzados d. Favorece la solución eficiente de problemas mediante estructuras lógicas

→ Respuesta: Favorece la solución eficiente de problemas mediante estructuras lógicas

29. ¿Cuál es una limitación que presentan los discos ópticos en comparación con los servicios de almacenamiento en la nube?

→ Opciones: a. No permiten acceso remoto ni sincronización automática b. Permiten edición en tiempo real de los datos c. Generan respaldo automático de información d. Requieren registro en plataformas en línea

→ Respuesta: No permiten acceso remoto ni sincronización automática

30. ¿Qué impacto tiene la retroalimentación constante en la experiencia gamificada del estudiante?

→ Opciones: a. Elimina la necesidad de evaluación b. Desvía al estudiante del objetivo principal c. Interrumpe la dinámica del juego d. Facilita el aprendizaje al ofrecer información inmediata sobre el desempeño

→ Respuesta: Facilita el aprendizaje al ofrecer información inmediata sobre el desempeño

31. Revise detenidamente el enunciado, ¿Qué característica del Internet permite que cualquier persona lo utilice sin importar su ocupación?

→ Opciones: a. Solo educativa b. Multidisciplinaria c. Solo Económica d. Solo de negocios.

→ Respuesta: Multidisciplinaria

32. Revise detenidamente el enunciado, ¿Qué beneficio aporta la conectividad permanente de los dispositivos móviles?

→ Opciones: a. Acceso inmediato a información desde cualquier lugar b. Reducción del uso de hipervínculos c. Mayor peso físico del equipo d. Mayor consumo de papel

→ Respuesta: Acceso inmediato a información desde cualquier lugar

33. Analice detenidamente el enunciado, ¿Qué tipo de red es Internet?

→ Opciones: a. Una red exclusiva para instituciones educativas b. Una red cerrada de servidores c. Una red local de computadoras d. Una red global de dispositivos tecnológicos interconectadas

→ Respuesta: Una red global de dispositivos tecnológicos interconectadas

34. Seleccione la opción correcta, En un cibercafé Pedro intenta ver videos educativos en línea desde su computadora pero no puede acceder a YouTube. ¿Qué componente podría faltar o estar desactivado?

→ Opciones: a. Memoria externa b. Teclado numérico c. Antivirus d. Router.

→ Respuesta: Router.

35. ¿Cómo puede la gamificación superar las críticas relacionadas con los videojuegos?

→ Opciones: a. Reduciendo el tiempo de clase b. Evitando por completo el uso de videojuegos. c. Fomentando la competencia desleal d. Promoviendo el aprendizaje autorregulado y significativo

→ Respuesta: Promoviendo el aprendizaje autorregulado y significativo

36. ¿Cuál es uno de los objetivos principales de la gamificación en la educación?

→ Opciones: a. Desmotivar a los estudiantes b. Eliminar la tecnología del aula c. Promover el aprendizaje autorregulado d. La dependencia del docente

→ Respuesta: Promover el aprendizaje autorregulado

37. ¿Cuál de las siguientes opciones es una herramienta de gamificación?

→ Opciones: a. Microsoft Word. b. Genially. c. Google Chrome. d. Adobe Photoshop.

→ Respuesta: Genially.

38. ¿Qué elemento de la gamificación implica ofrecer reconocimientos a los participantes?

→ Opciones: a. Niveles de dificultad b. Recompensas (badges) c. Narrativa d. Feedback inmediato

→ Respuesta: Recompensas (badges)

39. ¿Qué función tienen los hipervínculos en una página web?

→ Opciones: a. Reproducir música automáticamente b. Editar el contenido de la página c. Conectar con otras páginas o secciones d. Enviar correos electrónicos

→ Respuesta: Conectar con otras páginas o secciones

40. Búsqueda de información: ¿Cuál es el primer paso en el proceso general de búsqueda según el texto?

→ Opciones: a. Leer los resultados. b. Escribir una dirección web. c. Pulsar la tecla ENTER. d. Acceder a un buscador.

→ Respuesta: Acceder a un buscador.

41. ¿Qué ventaja tiene la retroalimentación en una evaluación gamificada?

→ Opciones: a. Confunde al estudiante. b. Evita la participación del usuario. c. Hace la evaluación más lenta. d. Permite corregir y mejorar en el proceso.

→ Respuesta: Permite corregir y mejorar en el proceso.

42. ¿Cuál de estas actividades requiere sí o sí de un navegador?

→ Opciones: a. Grabar un CD b. Imprimir un documento c. Buscar una página web educativa d. Editar una hoja de Excel offline

→ Respuesta: Buscar una página web educativa

43. Revise detenidamente el enunciado, ¿Qué servicio de Internet permite enviar mensajes similares al correo postal?

→ Opciones: a. Mensajería SMS b. Correo electrónico c. Redes sociales d. Páginas web

→ Respuesta: Correo electrónico

44. Analice detenidamente el enunciado, ¿Qué relación hay entre Internet y los navegadores?

→ Opciones: a. Los navegadores permiten acceder a la información de Internet b. Internet no necesita navegadores c. Son sinónimos d. Los navegadores bloquean el uso de Internet

→ Respuesta: Los navegadores permiten acceder a la información de Internet

45. Seleccione la opción correcta, ¿Qué es una página web?

→ Opciones: a. Una red social b. Un software instalado en la computadora c. Un documento digital con texto, imágenes y otros elementos multimedia d. Una dirección IP

→ Respuesta: Un documento digital con texto, imágenes y otros elementos multimedia

46. Selecciona la opción correcta según el enunciado. ¿Qué tipo de herramienta habilita la valoración mediante pruebas y exámenes?

→ Opciones: a. Gamificativas. b. Data y analítica. c. Evaluativas. d. Administrativas.

→ Respuesta: Evaluativas.

47. ¿Qué aspecto de la gamificación ayuda a mantener el interés de los estudiantes a lo largo del tiempo?

→ Opciones: a. Retroalimentación constante b. Contenido teórico c. Horarios estrictos d. Actividades individuales

→ Respuesta: Retroalimentación constante

48. ¿Cuál es un ejemplo de buscador web general?

→ Opciones: a. Google. b. Microsoft Word. c. Moodle. d. Kahoot.

→ Respuesta: Google.

49. ¿Qué es un motor de búsqueda especializado en ciencia?

→ Opciones: a. Google Académico b. Facebook c. WhatsApp

→ Respuesta: Google Académico

50. Una de las desventajas de las redes sociales es la _____, como forma de acoso a menores.

→ Opciones: a. adición b. publicidad c. grooming d. viralización

→ Respuesta: viralización

51. Las redes sociales verticales agrupan personas con _____ comunes.

→ Opciones: a. familiares b. intereses c. idiomas d. amigos

→ Respuesta: idiomas

52. ¿Qué es un LMS (Learning Management System)?

→ Opciones: a. Un motor de búsqueda avanzado b. Plataforma para gestionar y administrar contenido, cursos, usuarios y evaluaciones en línea. c. Un programa de edición de texto d. Un servicio de correo electrónico

→ Respuesta: Plataforma para gestionar y administrar contenido, cursos, usuarios y evaluaciones en línea.

53. ¿Cuál es una ventaja clave de las redes sociales?

→ Opciones: a. Eliminan la necesidad de contacto humano b. Acortan distancias c. Generan ansiedad d. Requieren mucho mantenimiento

→ Respuesta: Acortan distancias

54. ¿Cuál es la función de la búsqueda avanzada en un buscador?

→ Opciones: a. Enviar resultados directamente por correo electrónico. b. Filtrar resultados por idioma, región, dominio, fecha o derechos de uso c. Almacenar búsquedas en la nube. d. rear una copia de seguridad de la computadora

→ Respuesta: Filtrar resultados por idioma, región, dominio, fecha o derechos de uso

55. ¿Por qué se considera que el Internet es económica?

→ Opciones: a. Porque solo las empresas pagan por el servicio b. Porque los gobiernos subsidian completamente el acceso c. Porque es completamente gratuito d. Porque con un pago mensual se tiene acceso a cualquier tipo de información

→ Respuesta: Porque con un pago mensual se tiene acceso a cualquier tipo de información

56. ¿Qué es un buscador web?

→ Opciones: a. Una red social especializada b. Un motor de búsqueda que selecciona sitios web a partir de palabras clave c. Una aplicación de mensajería d. Un dispositivo de almacenamiento

→ Respuesta: Un motor de búsqueda que selecciona sitios web a partir de palabras clave

57. ¿Qué modalidades de estudio atiende el SGA?

→ Opciones: a. Solamente posgrados b. Solo modalidad presencial c. Presencial, semipresencial y en línea d. Únicamente educación a distancia

→ Respuesta: Presencial, semipresencial y en línea

58. ¿Cuándo fue creado Twitter (X)?

→ Opciones: a. 2010 b. 2006 c. 2008 d. 2004

→ Respuesta: 2006

59. ¿Qué tipo de buscador permite encontrar información científica?

→ Opciones: a. Facebook b. Messenger c. WhatsApp d. Google Académico

→ Respuesta: Google Académico

60. Una plataforma educativa LMS es:

→ Opciones: a. Un buscador web b. Un reproductor de audio c. Software integral para gestión y aprendizaje d. Un editor de videos

→ Respuesta: Software integral para gestión y aprendizaje

61. Un ejemplo de herramienta gamificativa en LMS es:

→ Opciones: a. Reproductores de video b. Actividades con enfoque lúdico c. Correos electrónicos d. Procesadores de texto

→ Respuesta: Actividades con enfoque lúdico

62. ¿Qué es el Internet?

→ Opciones: a. Una base de datos utilizada únicamente en instituciones educativas b. Una red mundial que conecta millones de usuarios y dispositivos c. Un sistema operativo para gestionar programas y archivos d. Una aplicación que permite elaborar documentos digitales

→ Respuesta: Una red mundial que conecta millones de usuarios y dispositivos

63. ¿Cuál de los siguientes servicios de Internet permite enviar mensajes digitales?

→ Opciones: a. Correo electrónico b. Unidad USB c. Navegador web d. Hipervínculo

→ Respuesta: Correo electrónico

64. ¿Qué característica tiene el correo electrónico?

→ Opciones: a. Es exclusivo de dispositivos móviles b. No admite archivos adjuntos c. Solo funciona en tiempo real d. Es un servicio asincrónico

→ Respuesta: Es un servicio asincrónico

65. ¿Qué es un buscador de Internet?

→ Opciones: a. Herramienta que permite localizar información en la Web mediante palabras clave b. Programa usado para crear presentaciones digitales c. Aplicación que almacena documentos de texto sin conexión d. Dispositivo físico que conecta computadoras

→ Respuesta: Herramienta que permite localizar información en la Web mediante palabras clave

66. ¿Cuál de las siguientes es una ventaja de usar plataformas educativas?

→ Opciones: a. No permiten seguimiento del progreso estudiantil b. Favorecen la interacción y el acceso a contenidos desde cualquier lugar c. Restringen el acceso únicamente a computadoras de escritorio d. El acceso está limitado a una sola sesión diaria

→ Respuesta: Favorecen la interacción y el acceso a contenidos desde cualquier lugar

67. ¿Cuál de los siguientes es un beneficio pedagógico de la gamificación?

→ Opciones: a. Favorece el aprendizaje significativo y la participación activa b. Sustituye completamente el rol del docente c. Se limita únicamente a juegos de entretenimiento d. Elimina la necesidad de evaluar a los estudiantes

→ Respuesta: Favorece el aprendizaje significativo y la participación activa

68. ¿Con qué cuenta viene preinstalado OneDrive?

→ Opciones: a. Con cuenta de Google b. Con cuenta de Apple c. Con cuenta de Hotmail o Microsoft d. Con cuenta de Facebook

→ Respuesta: Con cuenta de Hotmail o Microsoft

69. ¿Cuál es una herramienta social en LMS?

→ Opciones: a. Exámenes en línea b. Compiladores de código c. Gráficas estadísticas d. Foros y mensajería

→ Respuesta: Foros y mensajería

70. ¿Qué caracteriza a la gamificación en el área de la salud?

→ Opciones: a. Tablas de horarios de clases b. Foros de discusión académica c. Aplicaciones para promover hábitos saludables d. Uso exclusivo de videojuegos

→ Respuesta: Aplicaciones para promover hábitos saludables

71. En el tema de plataformas educativas, "MOODLE" sería una plataforma educativa de tipo:

→ Opciones: a. Gubernamental. b. Software comercial. c. Software código abierto. d. Online.

→ Respuesta: Software código abierto.

72. A las plataformas educativas por sus siglas en inglés se las conoce como:

→ Opciones: a. PE b. ITB c. LMS d. GTA

→ Respuesta: LMS

73. En el tema de PLATAFORMAS EDUCATIVAS, la premisa “Distribución de contenidos de aprendizaje.”; nos estamos refiriendo a una:

→ Opciones: a. Debilidad. b. Característica. c. Rutina. d. Desventaja.

→ Respuesta: Característica.

74. En el tema de PLATAFORMAS EDUCATIVAS, la premisa “Conjunto de materiales que simplifican la creación de contenido educativo, lecciones y actividades.”; nos estamos refiriendo a:

→ Opciones: a. Herramientas evaluativas. b. Herramientas inductivas. c. Herramientas sociales y de comunicación. d. Herramientas didácticas.

→ Respuesta: Herramientas didácticas.

75. En el tema de plataformas educativas, “CÁTEDRA” sería una plataforma educativa de tipo:

→ Opciones: a. Software comercial. b. Gubernamental. c. Online. d. Software código abierto.

→ Respuesta: Software comercial.

76. En el tema de plataformas educativas, “SAKAI” sería una plataforma educativa de tipo:

→ Opciones: a. Online. b. Gubernamental. c. Software código abierto. d. Software comercial.

→ Respuesta: Software código abierto.

77. En el tema de PLATAFORMAS EDUCATIVAS, la premisa “Acceso de usuarios con diferentes roles, tanto de enseñanza aprendizaje como de gestión.”; nos estamos refiriendo a una:

→ Opciones: a. Rutina. b. Característica. c. Debilidad. d. Desventaja.

→ Respuesta: Característica.

78. El enunciado “Es un software integral que permite la optimización en los procesos de gestión de los centros educativos.”, corresponde a la definición de:

→ Opciones: a. Software para desarrollo Web. b. Software gamificativo integrado. c. Plataforma educativa. d. Herramientas de gamificación.

→ Respuesta: Plataforma educativa.

79. En el tema de PLATAFORMAS EDUCATIVAS, la premisa “Las que proveen de funcionalidades para crear contenidos o actividades con un enfoque lúdico.”; nos estamos refiriendo a:

→ Opciones: a. Herramientas administrativas. b. Herramientas de data y analítica. c. Herramientas de gamificación. d. Herramientas de monitoreo.

→ Respuesta: Herramientas de gamificación.

80. En el tema de PLATAFORMAS EDUCATIVAS, la premisa “Mejorar la participación de los estudiantes en el proceso de formación.”; nos estamos refiriendo a:

→ Opciones: a. Beneficios. b. Desventajas. c. Debilidades. d. Tipos.

→ Respuesta: Beneficios.

81. A las plataformas educativas también se las conocen como:

→ Opciones: a. Técnicas de construcción del conocimiento. b. Plataforma de gestión de aprendizaje. c. Metodología inductiva de aprendizaje tecnológico. d. Software de Diseño educativo.

→ Respuesta: Plataforma de gestión de aprendizaje.

82. ¿Cuál es uno de los beneficios de aplicar la gamificación en el aula?

→ Opciones: a. Aumentar la complejidad de las tareas académicas b. Disminuir la motivación de los estudiantes c. Restringir la creatividad de los estudiantes d. Fomentar la colaboración y la participación activa

→ Respuesta: Fomentar la colaboración y la participación activa

83. ¿Qué función cumplen los hipervínculos o links?

→ Opciones: a. Permiten instalar programas en la computadora b. Se usan para almacenar documentos en la nube c. Sirven para crear cuentas de correo electrónico d. Permiten acceder a otra parte del documento o a un recurso diferente

→ Respuesta: Permiten acceder a otra parte del documento o a un recurso diferente

84. Relacione el término con su definición.

→ Opciones: a. ['Dirección única de una página web', 'Conjunto de páginas y recursos que devuelve un buscador', 'Opciones que permiten refinar los resultados'] b. ['Dirección única de una página web', 'Conjunto de páginas y recursos que devuelve un buscador', 'Opciones que permiten refinar los resultados'] c. ['Dirección única de una página web', 'Conjunto de páginas y recursos que devuelve un buscador', 'Opciones que permiten refinar los resultados']

→ Respuesta: Dirección única de una página web, Conjunto de páginas y recursos que devuelve un buscador, Opciones que permiten refinar los resultados

85. ¿Cuál de estas redes se considera vertical?

→ Opciones: a. Twitter b. Facebook c. YouTube d. LinkedIn

→ Respuesta: LinkedIn

86. ¿Qué dispositivo es ideal para transportar información de forma rápida y sin conexión a Internet?

→ Opciones: a. Google Drive b. Unidad de disco óptico c. Unidad de memoria flash d. iCloud

→ Respuesta: Unidad de memoria flash

87. ¿Qué es Internet?

→ Opciones: a. Un tipo de red social b. Una red que conecta información, personas y computadoras a nivel mundial c. Una aplicación para enviar mensajes de texto d. Un programa para crear gráficos

→ Respuesta: Una red que conecta información, personas y computadoras a nivel mundial

88. ¿Cuál es un efecto positivo de la gamificación cuando se utiliza en procesos de evaluación?

→ Opciones: a. Evalúa solo aspectos memorísticos del contenido b. Permite evaluar el proceso y no solo el resultado final c. Excluye la participación del estudiante en la evaluación d. Limita la evaluación a pruebas escritas tradicionales

→ Respuesta: Permite evaluar el proceso y no solo el resultado final

89. ¿Qué ofrecen las plataformas educativas a los docentes?

→ Opciones: a. Archivos en papel b. Juegos offline c. Enciclopedias impresas d. Seguimiento de estudiantes y grupos

→ Respuesta: Seguimiento de estudiantes y grupos

90. ¿Cuál es la relación entre computador y pensamiento computacional?

→ Opciones: a. El computador sustituye al pensamiento humano b. El pensamiento computacional no usa lógica c. Ambos aplican procesos lógicos y algorítmicos para resolver problemas d. No existe relación alguna

→ Respuesta: Ambos aplican procesos lógicos y algorítmicos para resolver problemas

91. ¿Por qué la gamificación puede ser eficaz en contextos de salud, como perder peso o reducir el estrés?

→ Opciones: a. Refuerza comportamientos saludables con seguimiento y metas b. Elimina completamente la necesidad de supervisión médica c. Se basa en castigos para lograr hábitos saludables d. Sustituye el tratamiento clínico por completo

→ Respuesta: Refuerza comportamientos saludables con seguimiento y metas

92. ¿Qué son los recursos electrónicos?

→ Opciones: a. Material codificado para ser manipulado por un computador b. Dispositivos físicos de almacenamiento c. Programas de edición de video d. Redes de comunicación inalámbrica

→ Respuesta: Material codificado para ser manipulado por un computador

93. ¿Cuál es el objetivo del sistema de puntos en programas de fidelización como el de Sephora?

→ Opciones: a. Promover compras únicas de alto valor b. Reducir el uso de productos para bajar costos c. Evitar que el cliente cambie de tienda d. Incrementar la fidelización del cliente mediante recompensas acumulativas

→ Respuesta: Incrementar la fidelización del cliente mediante recompensas acumulativas

94. Revise detenidamente el enunciado, Durante una exposición virtual, accedes a una página desde una URL enviada por tu profesor. ¿Qué hiciste?

→ Opciones: a. Cerraste el navegador por error b. Cambiaste el idioma del documento c. Editaste el código del sitio d. Usaste una dirección web para acceder a un recurso en línea

→ Respuesta: Usaste una dirección web para acceder a un recurso en línea

95. Facebook fue creada en el año _____.

→ Opciones: a. 2006 b. 2002 c. 2008 d. 2004

→ Respuesta: 2004

96. ¿Cómo se accede al Sistema de Gestión Académica?

→ Opciones: a. A través de computadoras o equipos móviles con navegadores web b. Solo desde computadoras de escritorio c. Solamente desde la universidad d. Únicamente con aplicaciones móviles específicas

→ Respuesta: A través de computadoras o equipos móviles con navegadores web

97. Seleccione la opción correcta, Si un sitio web no carga y el navegador muestra error de conexión, ¿qué debes revisar primero?

→ Opciones: a. El color del monitor b. La conexión a Internet c. El nombre del documento d. La tinta de la impresora

→ Respuesta: La conexión a Internet

98. ¿Qué aplicación se utiliza para enviar correos electrónicos?

→ Opciones: a. Telegram b. Zoom c. Gmail d. WhatsApp

→ Respuesta: Gmail

99. ¿Cuál es uno de los objetivos principales de la gamificación?

→ Opciones: a. Aumentar la motivación del estudiante. b. Prolongar el tiempo de estudio. c. Limitar el acceso a la información. d. Reducir la interactividad.

→ Respuesta: Aumentar la motivación del estudiante.

100. ¿Qué son las redes sociales?

→ Opciones: a. Plataformas digitales que permiten la interacción entre personas b. Programas de edición de audio c. Conexiones físicas entre computadoras d. Archivos de texto compartidos

→ Respuesta: Plataformas digitales que permiten la interacción entre personas

101. ¿Qué proceso puede realizar un estudiante dentro del módulo “Balcón de servicios” del SGA?

→ Opciones: a. Subir actividades evaluativas b. Editar contenidos de las asignaturas c. Ingresar una solicitud de trámite académico d. Participar en foros académicos

→ Respuesta: Ingresar una solicitud de trámite académico

102. La mensajería instantánea se caracteriza por permitir la comunicación en _____.

→ Opciones: a. turnos b. modo pasivo c. retardo d. tiempo real

→ Respuesta: tiempo real