

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: 2006

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: turnos

103. Revise detenidamente el enunciado, ¿Qué necesitamos contratar obligatoriamente para acceder a Internet?

→ Opciones: a. Proveedor de acceso a Internet b. Aplicación web c. Hipervínculo d. Cuenta de correo electrónico

→ Respuesta: Proveedor de acceso a Internet

104. Que otro termino se utiliza para referirse al almacenamiento en la nube

→ Opciones: a. Underground storage b. Compressed air storage c. Cloud Storage d. Highway network storage

→ Respuesta: Cloud Storage

105. Según el siguiente enunciado, seleccione a que tipo de aplicación de la gamificación corresponde. 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.

→ Opciones: a. Gamificación en la empresa b. Gamificación en la salud c. Gamificación en la vida cotidiana d. Gamificación en educación

→ Respuesta: Gamificación en la empresa

106. En el caso de la mensajería instantánea, ¿qué elemento refuerza la identidad digital de los usuarios dentro de una conversación?

→ Opciones: a. El número total de mensajes enviados. b. La ubicación geográfica del dispositivo. c. La imagen de perfil seleccionada por el usuario. d. La duración de la conexión a internet.

→ Respuesta: La imagen de perfil seleccionada por el usuario.

107. ¿Cuál de los siguientes elementos no es indispensable para conectarse a Internet?

→ Opciones: a. Procesador gráfico dedicado (GPU) b. Proveedor de acceso a Internet c. Navegador web d. Dispositivo como teléfono, tablet o computador

→ Respuesta: Procesador gráfico dedicado (GPU)

108. ¿Qué aplicación permite aprender jugando con mapas interactivos?

→ Opciones: a. Cerebriti b. Chrome c. Dropbox d. Messenger

→ Respuesta: Cerebriti

109. Complete la siguiente definición: Las Herramientas de las plataformas educativas LMS tipo Administrativas permiten:

→ Opciones: a. que se pueda evaluar a modo de test, exámenes, incluso proctoring online b. que se pueda crear contenidos o actividades con un enfoque lúdico c. que los enseñantes puedan realizar un seguimiento minucioso de cada grupo o alumno d. que el centro gestione aspectos como matrículas, informes, certificados, etc.

→ Respuesta: que el centro gestione aspectos como matrículas, informes, certificados, etc.

110. En el tema de PLATAFORMAS EDUCATIVAS, la premisa “Acceso ilimitado a contenido de aprendizaje en cualquier momento y lugar.”; nos estamos refiriendo a:

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

→ Respuesta: Beneficios.

111. Revise detenidamente el enunciado, ¿Qué es la mensajería instantánea?

→ Opciones: a. Un tipo de sitio web estático b. Comunicación en tiempo real entre usuarios conectados c. Un software para edición de texto d. Un método para imprimir archivos

→ Respuesta: Comunicación en tiempo real entre usuarios conectados

112. ¿Qué objetivo tiene Elever como herramienta de gamificación?

→ Opciones: a. Que los participantes alcancen competencias mediante pequeños ejercicios b. Simular entornos empresariales complejos c. Reemplazar completamente al docente d. Crear juegos de azar educativos

→ Respuesta: Que los participantes alcancen competencias mediante pequeños ejercicios

113. ¿Qué se puede lograr mediante el uso de herramientas de gamificación en el ámbito educativo?

→ Opciones: a. Mejorar la retención de conocimientos b. Limitar la creatividad en el aprendizaje c. Aumentar el aburrimiento de los estudiantes d. Reducir la interacción entre los estudiantes

→ Respuesta: Mejorar la retención de conocimientos

114. ¿Cuál es una diferencia importante entre Moodle y el Sistema de Gestión Académica (SGA)?

→ Opciones: a. Moodle facilita la enseñanza-aprendizaje, mientras que el SGA gestiona datos académicos b. Ambos sirven exclusivamente para evaluación académica c. Ambos funcionan solo en dispositivos institucionales d. SGA permite crear cursos interactivos, Moodle no

→ Respuesta: Moodle facilita la enseñanza-aprendizaje, mientras que el SGA gestiona datos académicos

115. ¿Qué ventaja tiene la gamificación frente a métodos tradicionales?

→ Opciones: a. Sustituye por completo al profesor. b. Elimina el contenido teórico. c. Reduce la motivación. d. Aumenta la interacción y el compromiso.

→ Respuesta: Aumenta la interacción y el compromiso.

116. ¿Qué recurso es duplicable?

→ Opciones: a. No se puede actualizar b. No admite copias c. Se destruye al usarse d. Puede copiarse varias veces

→ Respuesta: Puede copiarse varias veces

117. ¿Qué se necesita para acceder a la Web?

→ Opciones: a. Un sistema operativo Linux b. Un navegador web c. Un editor de texto d. Una base de datos local

→ Respuesta: Un navegador web

118. ¿Qué son las herramientas administrativas en una LMS?

→ Opciones: a. Herramientas para diseño gráfico b. Software para editar videos educativos c. Dispositivos para el aula física d. Herramientas que permiten gestionar matrículas, informes y certificados

→ Respuesta: Herramientas que permiten gestionar matrículas, informes y certificados

119. ¿Cuál es una desventaja clara del uso exclusivo del disco duro como medio de almacenamiento?

→ Opciones: a. Incrementa el riesgo ante fallos físicos y pérdida de información b. Impide el uso de archivos multimedia c. Exige suscripción mensual para ampliación d. No permite acceso sin conexión a internet

→ Respuesta: Incrementa el riesgo ante fallos físicos y pérdida de información

120. ¿Qué tipo de información se puede encontrar en los buscadores?

→ Opciones: a. Solo imágenes digitales b. Exclusivamente datos almacenados en USB c. Texto, imágenes, videos y documentos d. Únicamente archivos en formato PDF

→ Respuesta: Texto, imágenes, videos y documentos

121. ¿Qué tipo de habilidades puede desarrollar un estudiante a través de la gamificación?

→ Opciones: a. Habilidades de aislamiento y desinterés. b. Habilidades sociales y de trabajo en equipo. c. Habilidades de repaso de contenido sin interacción. d. Habilidades de memorización sin contexto.

→ Respuesta: Habilidades sociales y de trabajo en equipo.

122. En la salud, la gamificación se usa para:

→ Opciones: a. Reemplazar medicamentos b. Eliminar servicios de salud c. Fomentar hábitos saludables y tratamientos d. Sustituir la consulta médica

→ Respuesta: Fomentar hábitos saludables y tratamientos

123. ¿Qué desventaja tiene el disco duro del computador?

→ Opciones: a. Permite movilidad b. Se comparte fácilmente c. Es escalable d. Puede infectarse con virus

→ Respuesta: Puede infectarse con virus

124. ¿Qué servicio de almacenamiento es propio de Apple?

→ Opciones: a. iCloud b. Dropbox c. Mega d. OneDrive

→ Respuesta: iCloud

125. La gamificación en la educación permite:

→ Opciones: a. Aprender mediante juegos y recompensas b. Sustituir las clases por completo c. Eliminar evaluaciones d. Evitar la motivación

→ Respuesta: Aprender mediante juegos y recompensas

126. ¿Qué función cumple un LMS en la educación?

→ Opciones: a. Almacenar únicamente archivos multimedia b. Sustituir las clases presenciales por completo c. Apoyar la planificación, ejecución y evaluación de cursos d. Crear videojuegos educativos

→ Respuesta: Apoyar la planificación, ejecución y evaluación de cursos

127. ¿Cuál de los siguientes dispositivos de almacenamiento se encuentra integrado permanentemente en la CPU?

→ Opciones: a. Unidad de memoria flash b. Unidad de disco duro interna c. Unidad de disco duro portátil d. Unidad de disco óptico externa

→ Respuesta: Unidad de disco duro interna

128. ¿Qué distingue a Scratch como herramienta educativa dentro del enfoque gamificado?

→ Opciones: a. Enseña teoría matemática mediante fórmulas algebraicas b. Fomenta habilidades de programación a través de entornos visuales accesibles c. Requiere conocimientos avanzados de sintaxis de código d. Limita la creatividad del estudiante al imponer modelos fijos

→ Respuesta: Fomenta habilidades de programación a través de entornos visuales accesibles

129. ¿Qué herramienta permite crear juegos de preguntas o usando mapas interactivos?

→ Opciones: a. Duolingo b. Cerebriti c. Scratch d. Kahoot

→ Respuesta: Cerebriti

130. Relaciona cada tipo de buscador con su descripción:

→ Opciones: a. ['Se especializa en un sector concreto de usuarios', 'Buscador especializado en documentos académicos y científicos', 'Selecciona sitios web en toda la internet mediante palabras clave', 'Permite buscar información dentro de un mismo sitio web'] b. ['Se especializa en un sector concreto de usuarios', 'Buscador especializado en documentos académicos y científicos', 'Selecciona sitios web en toda la internet mediante palabras clave', 'Permite buscar información dentro de un mismo sitio web'] c. ['Se especializa en un sector concreto de usuarios', 'Buscador especializado en documentos académicos y científicos', 'Selecciona sitios web en toda la internet mediante palabras clave', 'Permite buscar información dentro de un mismo sitio web'] d. ['Se especializa en un sector concreto de usuarios', 'Buscador especializado en documentos académicos y científicos', 'Selecciona sitios web en toda la internet mediante palabras clave', 'Permite buscar información dentro de un mismo sitio web']

→ Respuesta: Selecciona sitios web en toda la internet mediante palabras clave, Permite buscar información dentro de un mismo sitio web, Se especializa en un sector concreto de usuarios, Buscador especializado en documentos académicos y científicos

131. ¿Cuál es una desventaja de las redes sociales en el ámbito educativo?

→ Opciones: a. Fomentan el trabajo colaborativo b. Mejoran la comunicación docente-estudiante c. Fomentan el trabajo colaborativo d. Riesgo de ciberacoso y exposición a información inapropiada

→ Respuesta: Riesgo de ciberacoso y exposición a información inapropiada

132. De las siguientes opciones seleccione la que contiene ventajas del almacenamiento en la nube

→ Opciones: a. Son escalables, se puede comprar espacio según las necesidades Mejora la seguridad de los contenidos Limita la memoria del computador, ralentizándola Muchos son gratis y sólo se paga si se necesita más espacio b. Acceso a los contenidos digitales desde cualquier lugar y dispositivo Son escalables, se puede comprar espacio según las necesidades Muchos son gratis y sólo se paga si se necesita más espacio Se puede compartir con otras personas, facilitando el trabajo en equipo c. Se puede compartir con otras personas, facilitando el trabajo en equipo Mejora la seguridad de los contenidos Vulnerable a virus Tiene límite de capacidad d. Se puede compartir con otras personas, facilitando el trabajo en equipo Mejora la seguridad de los contenidos Evita tener información en diferentes computadoras, todo en un mismo lugar Tanto el disco duro interno del computador como el externo pueden fallar

→ Respuesta: Acceso a los contenidos digitales desde cualquier lugar y dispositivo Son escalables, se puede comprar espacio según las necesidades Muchos son gratis y sólo se paga si se necesita más espacio Se puede compartir con otras personas, facilitando el trabajo en equipo

133. ¿Cuál es una característica principal de Internet?

→ Opciones: a. Solo funciona en computadoras de escritorio. b. Limitación: se restringe al ámbito educativo. c. Exclusividad: solo está disponible para empresas. d. Globalidad: interconecta redes a nivel mundial.

→ Respuesta: Globalidad: interconecta redes a nivel mundial.

134. ¿Qué ventaja ofrece el uso de buscadores verticales frente a los motores de búsqueda generales?

→ Opciones: a. Brindan información más precisa y especializada sobre un tema concreto. b. Incluyen más opciones de configuración en el entorno de búsqueda. c. Aseguran que todos los resultados provengan de fuentes oficiales certificadas. d. Garantizan siempre acceso libre a todas las fuentes académicas.

→ Respuesta: Brindan información más precisa y especializada sobre un tema concreto.

135. ¿Cuál es un ejemplo de buscador interno?

→ Opciones: a. Google Maps b. PowerPoint c. Caja de búsqueda en una página web d. Microsoft Excel

→ Respuesta: Caja de búsqueda en una página web

136. En referencia a los recursos electrónicos, seleccione la opción incorrecta

→ Opciones: a. Los recursos electrónicos son dispositivos físicos, como impresoras o fotocopadoras, que se utilizan para hacer copias de documentos en papel b. Incluye materiales que requieren la utilización de un periférico (por ejemplo un lector de DVD o Memoria USB, conectado a un computador) y los servicios en línea c. Material (Datos y/o Programa(s)) codificado para ser manipulado por un computador d. Recurso electrónico es todo aquel material que requiere un ordenador para su consulta

→ Respuesta: Los recursos electrónicos son dispositivos físicos, como impresoras o fotocopadoras, que se utilizan para hacer copias de documentos en papel

137. ¿Cuál de los siguientes es un ejemplo de servicio de almacenamiento en la nube?

→ Opciones: a. Word b. PowerPoint c. Excel d. Google Drive

→ Respuesta: Google Drive

138. Beneficio de las LMS

→ Opciones: a. Acceso ilimitado a contenido en cualquier momento b. Solo se usa en papel c. Menor interacción d. Mayor costo siempre

→ Respuesta: Acceso ilimitado a contenido en cualquier momento

139. ¿Qué ejemplo se da sobre gamificación en la salud?

→ Opciones: a. Un juego para aprender matemáticas. b. Un programa de fidelización. c. Aplicaciones para ponerse en forma. d. Un sistema de puntos en una tienda.

→ Respuesta: Aplicaciones para ponerse en forma.

140. ¿Cuál sería una consecuencia directa si los navegadores no permitieran activar hipervínculos?

→ Opciones: a. Las imágenes y videos dejarían de mostrarse correctamente. b. La navegación entre páginas y recursos en línea se volvería limitada o imposible. c. Se impediría el acceso a las redes sociales en todos los dispositivos. d. Los navegadores tendrían mayor velocidad al cargar sitios web.

→ Respuesta: La navegación entre páginas y recursos en línea se volvería limitada o imposible.

141. ¿Qué ventaja tiene OneDrive?

→ Opciones: a. No guarda archivos b. No sincroniza c. Es solo para Apple d. Viene integrado con Windows

→ Respuesta: Viene integrado con Windows

142. ¿Qué característica tiene Dropbox?

→ Opciones: a. No requiere instalación de software b. Ofrece 50 GB gratuitos c. Es exclusivo para dispositivos Apple d. Sincroniza automáticamente en todos los dispositivos

→ Respuesta: Sincroniza automáticamente en todos los dispositivos

143. ¿Cuál de los siguientes es un buscador alternativo a Google?

→ Opciones: a. Outlook b. Instagram c. Bing d. Facebook

→ Respuesta: Bing

144. Si una organización busca evitar el estrés y la ansiedad derivados de la inmediatez de la mensajería instantánea, ¿qué estrategia de uso sería más adecuada?

→ Opciones: a. Responder todos los mensajes de inmediato para mantener fluidez. b. Usar exclusivamente llamadas en lugar de mensajes. c. Crear más grupos de conversación para distribuir la información. d. Definir horarios y tiempos de respuesta claros para los mensajes.

→ Respuesta: Definir horarios y tiempos de respuesta claros para los mensajes.

145. ¿Cuál de las siguientes plataformas es un ejemplo de LMS (Learning Management System)?

→ Opciones: a. Excel b. PowerPoint c. Word d. Moodle

→ Respuesta: Moodle

146. ¿Qué tipo de almacenamiento requiere conexión a Internet para acceder a los datos desde cualquier lugar?

→ Opciones: a. Unidad de disco óptico b. Almacenamiento en la nube c. Disco duro interno d. Unidad de memoria flash

→ Respuesta: Almacenamiento en la nube

147. Revise detenidamente el enunciado, ¿Cuál es el objetivo principal del uso del navegador?

→ Opciones: a. Enviar documentos por fax b. Conectarse a redes privadas locales c. Descargar software automáticamente d. Permitir la navegación entre documentos web

→ Respuesta: Permitir la navegación entre documentos web

148. ¿Qué ventaja ofrece Google Classroom frente a otros sistemas?

→ Opciones: a. Solo permite enviar correos electrónicos b. Funciona sin Internet en todo momento c. Requiere instalación en cada dispositivo d. Se integra con Google Drive y otras aplicaciones de Google

→ Respuesta: Se integra con Google Drive y otras aplicaciones de Google

149. Relaciona cada dispositivo de almacenamiento con su descripción:

→ Opciones: a. ['Disco con gran capacidad insertado permanentemente en la CPU', 'Unidad de disco que se conecta externamente al equipo', 'Dispositivo portátil accesible mediante puerto USB', 'Medio de almacenamiento que usa tecnología láser'] b. ['Disco con gran capacidad insertado permanentemente en la CPU', 'Unidad de disco que se conecta externamente al equipo', 'Dispositivo portátil accesible mediante puerto USB', 'Medio de almacenamiento que usa tecnología láser'] c. ['Disco con gran capacidad insertado permanentemente en la CPU', 'Unidad de disco que se conecta externamente al equipo', 'Dispositivo portátil accesible mediante puerto USB', 'Medio de almacenamiento que usa tecnología láser'] d. ['Disco con gran capacidad insertado permanentemente en la CPU', 'Unidad de disco que se conecta externamente al equipo', 'Dispositivo portátil accesible mediante puerto USB', 'Medio de almacenamiento que usa tecnología láser']

→ Respuesta: Medio de almacenamiento que usa tecnología láser, Unidad de disco que se conecta externamente al equipo, Dispositivo portátil accesible mediante puerto USB, Disco con gran capacidad insertado permanentemente en la CPU

150. Entre las aplicaciones de mensajería instantánea, ¿qué aspecto las convierte en la principal forma de comunicación a distancia en el mundo actual?

→ Opciones: a. La restricción de uso a un único tipo de dispositivo. b. La combinación de inmediatez, gratuidad y accesibilidad desde múltiples dispositivos. c. El envío exclusivo de archivos de texto en formato limitado. d. El acceso únicamente con pago de suscripción mensual.

→ Respuesta: La combinación de inmediatez, gratuidad y accesibilidad desde múltiples dispositivos.

151. ¿Qué es la búsqueda avanzada?

→ Opciones: a. Una búsqueda que solo profesionales pueden realizar b. Una función exclusiva de buscadores pagados c. Un tipo de búsqueda que tarda más tiempo d. Una opción que permite personalizar el filtro de restricción de resultados

→ Respuesta: Una opción que permite personalizar el filtro de restricción de resultados

152. Si una persona desea interactuar en línea con otros usuarios que comparten un mismo hobby, como la fotografía, ¿qué tipo de red social le resultaría más adecuada?

→ Opciones: a. Red social vertical b. Mensajería instantánea multiplataforma c. Un blog personal d. Red social horizontal

→ Respuesta: Red social vertical

153.Cuál es una característica principal de Internet?

→ Opciones: a. Globalidad: interconecta redes a nivel mundial b. Exclusividad: solo está disponible para empresas c. Limitación: se restringe al ámbito educativo d. Solo funciona en computadoras de escritorio

→ Respuesta: Globalidad: interconecta redes a nivel mundial

154. ¿Cuál es la función principal de un buscador de Internet?

→ Opciones: a. Servir como sistema operativo del equipo b. Editar presentaciones y documentos c. Localizar información en la Web a partir de palabras clave d. Instalar programas en una computadora

→ Respuesta: Localizar información en la Web a partir de palabras clave

155. ¿Cómo se define a Internet?

→ Opciones: a. Una red que reúne información, personas, computadoras y software funcionando cooperativamente b. Una plataforma exclusiva para redes sociales c. Un conjunto de cables submarinos interconectados d. Un sistema de telefonía avanzado

→ Respuesta: Una red que reúne información, personas, computadoras y software funcionando cooperativamente

156. Revise detenidamente el enunciado, ¿Cuál de los siguientes es un navegador web?

→ Opciones: a. Android b. Google Maps c. Google Chrome d. Facebook

→ Respuesta: Google Chrome

157. ¿Qué son las redes sociales horizontales?

→ Opciones: a. Redes exclusivas para profesionales b. Redes que no poseen temática determinada y apuntan a todo tipo de usuarios c. Redes con temática educativa específica d. Redes de mensajería instantánea

→ Respuesta: Redes que no poseen temática determinada y apuntan a todo tipo de usuarios