# Hardware. Periféricos III.

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

a) Procesar información en el ordenador.

b) Almacenar información en el ordenador.

c) Exteriorizar la información del ordenador.

d) Recoger información del exterior.

1. ¿Cómo puede 'ver' un ordenador?

a) Con un micrófono.

b) Con un monitor.

c) Con un ratón.

d) Con una cámara.

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

a) Almacenar información en el ordenador.

b) Recoger información del exterior.

c) Exteriorizar la información del ordenador.

d) Procesar información en el ordenador.

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

a) Una impresora.

b) Un altavoz.

c) Un monitor.

d) Un smartphone.

1. ¿Qué es un ratón en informática?

a) Una herramienta utilizada para imprimir documentos.

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

c) Un dispositivo que se utiliza para manejar con una mano un puntero en un entorno gráfico de 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 una cámara de reconocimiento facial.

b) Detecta los movimientos mediante un micrófono.

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

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

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

a) Para interactuar con las pantallas del entorno gráfico.

b) Para escuchar música en el ordenador.

c) Para escribir documentos en el procesador de texto.

d) Para imprimir documentos.

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

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

b) Es una herramienta para imprimir documentos.

c) Es un tipo de teclado especial para videojuegos.

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

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

a) El micrófono.

b) La cámara de reconocimiento facial.

c) El escáner de huellas digitales.

d) La pantalla táctil.

1. ¿Qué es el teclado de un ordenador?

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

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

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

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

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

a) Para interactuar con las pantallas táctiles.

b) Para controlar el puntero en la pantalla.

c) Para escribir texto en el ordenador.

d) Para escuchar sonidos a través de altavoces.

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

a) 82 teclas.

b) 102 teclas.

c) 92 teclas.

d) 112 teclas.

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

a) Teclas de función F1 a F12.

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

c) Teclas numéricas y operaciones básicas.

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 a la derecha con los números y las operaciones básicas.

b) Es un bloque de funciones F1 a F12.

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

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

1. ¿Qué tipo de periférico es un escáner?

a) Periférico de salida.

b) Periférico de entrada.

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) Navegar por internet.

c) Imprimir documentos en papel.

d) Reproducir sonido en el ordenador.

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

a) 75 dpi.

b) 600 dpi.

c) 300 dpi.

d) 150 dpi.

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

a) HDMI o Interfaz Multimedia de Alta Definición.

b) USB o Bus Universal en Serie.

c) GPS o Sistema de Posicionamiento Global.

d) OCR o Reconocimiento Óptico de Caracteres.

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

a) Imprimir documentos de forma más rápida.

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

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

d) Escanear documentos con mayor resolución.

1. ¿Qué es una cámara web?

a) Una pequeña cámara digital conectada al ordenador.

b) Un programa informático de edición de vídeo.

c) Un periférico de salida de datos.

d) Un dispositivo de almacenamiento de datos.

1. ¿Para qué se utiliza una cámara web?

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

b) Almacenar información en el ordenador.

c) Imprimir documentos en papel.

d) Realizar operaciones matemáticas complejas.

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

a) El deseo de las personas de socializar más.

b) La escasez de servicios de comunicación telefónica.

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

d) La falta de recursos informáticos.

1. ¿Qué servicios se utilizan para realizar videoconferencias?

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

b) YouTube, Netflix, Amazon Prime Video.

c) Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat.

d) Spotify, Apple Music, Tidal.

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

a) Permite la transferencia de archivos grandes.

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

c) Aumenta la privacidad de los participantes.

d) Reduce la necesidad de conexión a Internet.

1. ¿Qué es el micrófono?

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

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

c) Un dispositivo que almacena información digital.

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 graba y reproduce el sonido.

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

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

b) Tecnología de micrófono dinámico.

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

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

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

a) Menor precio.

b) Mayor portabilidad.

c) Mayor calidad de sonido.

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 dibujar una imagen.

c) Para introducir texto mediante reconocimiento de voz.

d) Para navegar por internet.

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

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

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

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

d) Permite introducir texto mediante reconocimiento de voz.

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

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

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

c) Solo en el ordenador.

d) Solo en la tableta.

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

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

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

c) La posibilidad de navegar más rápidamente por internet.

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

1. ¿Qué es el GPS?

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

b) Un sistema de intercambio de archivos entre ordenadores.

c) Un sistema de comunicación por radio.

d) Una red de cámaras de vigilancia.

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

a) Pocos centímetros.

b) Pocos metros.

c) Varias decenas de metros.

d) Pocos kilómetros.

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

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

b) Mensajería instantánea, videollamadas, correos electrónicos.

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

d) Ninguna de las anteriores.

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

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

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

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

d) Ninguna de las anteriores.

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

a) Porque el GPS puede interferir en otros dispositivos electrónicos cercanos.

b) Porque el GPS consume mucha batería del dispositivo.

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

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

1. ¿Qué es un acelerómetro?

a) Un software para editar fotografías.

b) Un dispositivo que reproduce música.

c) Un juego de videoconsola.

d) Un sensor capaz de medir aceleraciones.

1. ¿En qué dispositivos está integrado el acelerómetro?

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

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

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

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

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

a) Para medir la temperatura corporal.

b) Para saber cuántas calorías quemamos.

c) Para contar el número de pasos que damos.

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

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

a) La medición de la presión arterial.

b) La detección de enfermedades cardíacas.

c) La evaluación de la salud dental.

d) La predicción de la aparición de Alzheimer.

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

a) Controlar la apertura y cierre de puertas automáticas.

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

c) Detectar el clima y las condiciones atmosféricas.

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

1. ¿Qué función tiene el giroscopio?

a) Medir aceleraciones.

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

c) Conocer la temperatura de la batería del smartphone.

d) Detectar el movimiento al andar o correr.

1. ¿Qué tipo de dispositivo incluye un giroscopio?

a) Neveras.

b) Consolas de videojuegos.

c) Coches.

d) Smartphones.

1. ¿Qué función tiene el magnetómetro?

a) Situar el norte como lo hace una brújula.

b) Detectar el movimiento al andar o correr.

c) Medir aceleraciones.

d) Conocer la temperatura de la batería del smartphone.

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

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

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

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

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

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

a) La velocidad del procesador.

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

c) La orientación en el espacio.

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