
Solucionario de

ejercicios de autoevaluación

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 1

1. Determina si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “La incorporación de herramientas digitales permite diseñar entornos de aprendizaje más dinámicos, flexibles y adaptados a las necesidades del alumnado”.

- Verdadero
- Falso

2. ¿Cómo se definen las herramientas digitales en el ámbito educativo?

- a. Conjunto de dispositivos electrónicos utilizados únicamente para la evaluación.
- b. Conjunto de *softwares*, instrumentos y recursos tecnológicos que apoyan el proceso de enseñanza y aprendizaje.**
- c. Programas informáticos utilizados únicamente para la comunicación entre docentes.
- d. Sistemas tecnológicos destinados exclusivamente a la gestión administrativa.

3. ¿Cuáles de los siguientes pueden considerarse retos o dificultades en el uso de herramientas digitales en educación?

- a. Necesidad de desarrollar competencias digitales.**
- b. Protección de los datos personales en entornos virtuales.**
- c. Uso ético y responsable de la tecnología.**
- d. Acceso ilimitado a la información.

4. ¿Cuál de las siguientes es una de las principales diferencias entre la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR)?

- a. La realidad virtual combina el entorno real con elementos digitales.
- b. La realidad aumentada sustituye completamente el entorno real.

9. ¿Qué prácticas ayudan a prevenir el plagio en trabajos académicos digitales?

- a. Utilizar normas de citación como APA o MLA.
- b. Copiar fragmentos de internet sin indicar la procedencia.
- c. Utilizar obras con licencias que permitan su reutilización, como Creative Commons.
- d. Las opciones a y c son correctas.**

10. Determina si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “La digitalización de los recursos educativos puede contribuir a reducir el impacto ambiental al disminuir el uso de papel y otros materiales impresos”.

- Verdadero
- Falso

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 2

1. Determina si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “Las plataformas LMS permiten estructurar contenidos, coordinar la actividad formativa y realizar un seguimiento del aprendizaje”.

- Verdadero
- Falso

2. ¿Qué es una plataforma LMS?

- a. Un *software* para diseñar únicamente contenidos digitales.
- b. Un sistema para administrar, distribuir y hacer seguimiento de cursos en línea.**
- c. Una herramienta exclusiva para comunicación entre docentes.
- d. Un programa de edición de vídeo educativo.

3. ¿Qué funciones realizan las plataformas LMS?

- a. Organización de contenidos.**
- b. Seguimiento del aprendizaje.**
- c. Diseño de *hardware*.
- d. Eliminación de la evaluación.

4. ¿Qué características definen a una plataforma LMS?

- a. Permite gestionar usuarios.**
- b. Sustituye completamente al docente.
- c. Solo sirve para almacenar archivos.
- d. Facilita la evaluación del alumnado.**

5. Determina si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “El uso de plataformas LMS requiere aplicar criterios pedagógicos además de conocimientos técnicos”.

- Verdadero
- Falso

6. ¿Qué metodología puede aplicarse en LMS para aumentar la motivación del alumnado?

- a. Memorística
- b. Gamificación**
- c. Evaluación única final
- d. Exposición magistral exclusiva

7. ¿Cuáles son los dos modelos principales de instalación de plataformas LMS?

- a. Local y manual
- b. *Online* y *offline*
- c. SaaS (en la nube) y servidor propio**
- d. Público y privado

8. Determina si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: "Las plataformas LMS únicamente permiten almacenar contenidos, sin facilitar la comunicación ni la evaluación del alumnado".

- Verdadero
- Falso

9. ¿Qué plataformas LMS se mencionan como principales en el documento?

- a. Photoshop
- b. Moodle**
- c. Canvas**
- d. Google Classroom**

10. ¿Cuál es la traducción de *Learning Management System*?

- a. Sistema de Coordinación de Aprendizajes
- b. Sistema de Gestión de Aprendizaje**
- c. Aprendizaje por Sistemas Organizados
- d. Gestión de Sistemas de Aprendizaje

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 3

1. Determina si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “Las herramientas digitales permiten organizar el trabajo en equipo, compartir información y construir conocimiento de manera conjunta”.

- Verdadero
- Falso

2. ¿Qué son las herramientas colaborativas y comunicativas en educación?

- a. Programas exclusivos para editar vídeo.
- b. Recursos digitales que facilitan la interacción, la comunicación y el trabajo en equipo.**
- c. Aplicaciones diseñadas solo para el almacenamiento de archivos.
- d. Herramientas utilizadas únicamente por el profesorado.

3. ¿Qué funciones realizan las plataformas colaborativas en educación?

- a. Organización de tareas
- b. Intercambio de información**
- c. Diseño de *hardware*
- d. Coordinación del trabajo en equipo**

4. ¿Qué características definen a las herramientas de creación de contenidos digitales?

- a. Integración de recursos multimedia.
- b. Permiten la interactividad.**
- c. Facilitan la adaptación a distintos estilos de aprendizaje.**
- d. Sustituyen completamente al docente.

5. Determina si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “El uso de redes sociales en educación requiere tener en cuenta aspectos relacionados con la privacidad y la protección de datos”.

- Verdadero
- Falso

6. ¿Qué beneficios aporta el uso de redes sociales en el ámbito educativo?

- a. **Desarrollo de la competencia digital.**
- b. Eliminación del trabajo colaborativo.
- c. **Mejora de la comunicación.**
- d. Reducción del acceso a la información.

7. ¿Qué características presentan las wikis en educación?

- a. Solo pueden ser utilizadas por administradores.
- b. No permiten modificar la información.
- c. **Permiten la edición colaborativa de contenidos.**
- d. **Facilitan la creación conjunta de conocimiento.**

8. Determina si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “La creación y configuración de una wiki constituyen exactamente el mismo proceso y no presentan diferencias”.

- Verdadero
- Falso

9. ¿Qué herramientas se mencionan como utilizadas para la creación de contenido interactivo?

- a. **Kahoot!**
- b. **Educaplay**
- c. **Wordwall**
- d. Microsoft Word

10. ¿Qué se entiende por inteligencia artificial aplicada a la educación?

- a. Uso exclusivo de robots en el aula.
- b. Generación automatizada de contenidos educativos adaptados al alumnado.**
- c. Sustitución completa del profesorado.
- d. Uso de herramientas únicamente para comunicación.

