

OBJETOS DE APRENDIZAJE

LÍNEA 2

2019

MATERIALES DE FORMACIÓN PARA ESTUDIANTES
DE GRADO DE LA COMPETENCIA DIGITAL

5. Resolución de problemas: 5.3. Usar la tecnología digital de forma creativa:

6. Cuestionario



crue

Universidades
Españolas

Red de Bibliotecas
REBIUN

**MATERIALES DE FORMACIÓN PARA ESTUDIANTES DE GRADO
DE LA COMPETENCIA DIGITAL**

5. Resolución de problemas: 5.3. Usar la tecnología digital de forma creativa:

6. Cuestionario

REBIUN Línea 2 (3er. P.E.) Grupo de Competencia Digital



Documento bajo licencia Creative Commons



crue

Universidades
Españolas

Red de Bibliotecas
REBIUN

REBIUN_COMP_DIG_5.3_Cuestionario

Área 5. Resolución de problemas

Competencia 5.3. Usar la tecnología digital de forma creativa

1. ¿Cuál es la utilidad básica de las plataformas de aprendizaje?

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. La gestión administrativa de la matriculación.
- b. Facilitar el acceso a contenidos y materiales formativos para la docencia.**
- c. Dar apoyo a las asignaturas virtuales de los Grados.
- d. Ser el vehículo de las asignaturas virtuales de los Grados.

2. ¿Qué tipo de herramientas utilizarás para las siguientes acciones?

[Relaciona cada herramienta con su función]

1	Chat	3	Hacer un comentario que pueden leer el resto de miembros del sitio.
2	Videoconferencia	5	Preparar un plan de trabajo colaborativo, con una idea principal y conceptos o ideas secundarias.
3	Blog	2	Interconexión on-line con el resto de miembros del sitio.
4	Wiki	3	Comentar un texto previo de un miembro del sitio.
5	Mapas mentales	4	Crear o modificar una web creada por los miembros del sitio.
		1	Conversar on-line con el resto de miembros del sitio.

3. Indica la opción correcta para cada afirmación.

[Verdadero/Falso]

Verdadero	Falso	
x		Las plataformas de aprendizaje permiten a los profesores dar acceso a contenidos y materiales formativos de sus asignaturas.
	x	Moodle y Sakai son ejemplos de Discovery Tools.
x		Las plataformas de aprendizaje pueden facilitar a sus usuarios espacios para el trabajo en colaboración de grupos de trabajo.
x		Moodle es uno de los sistemas de gestión del aprendizaje más utilizados.

4. Indica la opción correcta para cada afirmación.

[Verdadero/Falso]

Verdadero	Falso	
x		Las plataformas de aprendizaje ofrecen herramientas colaborativas y de comunicación.
x		Sakai es uno de los sistemas de gestión del aprendizaje más utilizado.
	x	Todas las plataformas de aprendizaje tienen las mismas herramientas.
	x	Las plataformas de aprendizaje no sirven para crear espacios de trabajo en grupo.

5. MiAulario... [a personalizar por cada institución]

[Verdadero/Falso]

Verdadero	Falso	
x		Sirve para dar apoyo a la docencia y al aprendizaje.
	x	Sirve exclusivamente para dar apoyo a la docencia y al aprendizaje.
x		Sirve para crear espacios de colaboración y comunicación para grupos de trabajo.
x		Los alumnos pueden crear sitios personales (proyectos).

6. La plataforma de aprendizaje de la UPNA se llama... [a personalizar por cada institución]

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Campus Virtual
- b. Aula Virtual
- c. MiAulario**
- d. Aula Global

7. Herramienta de trabajo colaborativo que recoge textos o comentarios de varios participantes y los ordena de forma cronológica.

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Wiki

- b. **Blog**
- c. Chat
- d. Videoconferencia

8. Herramienta que nos permite conversar de forma on-line con todos los miembros del sitio en el que estamos participando

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Wiki
- b. Blog
- c. **Chat**
- d. Videoconferencia

9. Herramienta que permite crear páginas web editables por los usuarios que participen en el sitio

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Wikipedia
- b. Blog
- c. **Wiki**
- d. Videoconferencia

10. ¿Cuáles de las siguientes herramientas suelen ofrecer las plataformas de aprendizaje?

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Editor de vídeo
- b. **Videoconferencia**
- c. **Encuestas**
- d. Mapas mentales

11. Las herramientas digitales innovadoras

[Verdadero/Falso]

Verdadero	Falso	
x		Buena parte de ellas o son gratuitas o tienen una versión gratuita.
	x	No es conveniente buscar en Google herramientas digitales innovadoras, porque las que encontremos no son fiables.
	x	Por regla general, las herramientas digitales innovadoras son bastante complicadas de usar.
	x	Un problema de las herramientas digitales innovadoras es que solo funcionan en Linux.

12. Las herramientas digitales innovadoras

[Verdadero/Falso]

Verdadero	Falso	
x		Hay algunas que facilitan el análisis de datos cualitativos.
	x	No sirven para realizar infografías.
	x	Solo están disponibles para Windows.
	x	No hay ninguna que realice mapas conceptuales.

13. ¿Qué tipo de herramienta digital innovadora es cada una?

[Relaciona cada herramienta con su tipo]

1	Prezi	1	Presentaciones
2	Audacity	5	Infografías
3	Python	2	Editor de audio
4	Atlas.ti	3	Lenguaje de programación
5	Piktochart	4	Análisis de datos cualitativos

14. ¿Qué tipo de herramienta digital innovadora es cada una?

[Relaciona cada herramienta con su tipo]

1	Knovio	1	Presentaciones
2	MindJet	5	Infografías
3	Waze	2	Mapas conceptuales
4	Plotly	3	Mapas
5	Canva	4	Gráficos

15. ¿Cuál de las siguientes herramientas utilizarías para hacer una infografía?

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Prezi
- b. Piktochart**
- c. Animaker
- d. Infograf

16.¿Cuál de las siguientes herramientas utilizarías para hacer un vídeo de animación?

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Mediamaker
- b. Animaker**
- c. YouTube
- d. Videomaker

17.¿Cuál de las siguientes herramientas utilizarías para analizar datos cualitativos

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. DigiQual
- b. Animaker**
- c. Nvivo**
- d. MaxQData**

18.¿Cuál de las siguientes herramientas utilizarías para hacer mapas conceptuales?

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Conceptuality
- b. CmapTools**
- c. MindMaker
- d. Concept Maps

19.¿Cuál de las siguientes herramientas utilizarías para hacer mapas conceptuales?

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. MindJet
- b. CmapTools**
- c. MindMaker
- d. XMind**

20.¿Cuál de las siguientes herramientas utilizarías para hacer presentaciones

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Canva**
- b. Prezi**
- c. PowerPress
- d. Presention

21.Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas [Verdadero/Falso]

Verdadero	Falso	
x		No es necesario ser un experto en las nuevas tecnologías para poder aprovechar sus posibilidades.
	x	El problema de las nuevas tecnologías es que nunca se pueden aplicar a las ciencias sociales.
	x	Las nuevas tecnologías son muy difíciles de usar y solo las pueden manejar ingenieros o personal muy especializado.
	x	Las nuevas tecnologías no pueden ayudarnos a resolver problemas pero sirven como herramienta educativa.

22.Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas [Verdadero/Falso]

Verdadero	Falso	
	x	Raspberry Pi y Arduino son las misma herramienta pero de diferente marca.
x		Las impresoras 3D pueden imprimir alimentos.
x		"Internet de las cosas" (Internet of Things) es un concepto que se usa para describir objetos físicos conectados a Internet.
x		La "Realidad aumentada" nos permite ver información ampliada de los monumentos históricos mientras paseamos por una ciudad.

23.La tecnología que permite que un sistema de fabricación reaccione en tiempo real para cumplir las demandas de los clientes se conoce como...

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. According to Demand Manufacturing
- b. Smart Manufacturing**
- c. Just in Time Manufacturing
- d. Fair Manufacturing

24.Conocemos como "realidad aumentada" a...

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. La tecnología que permite ver el interior del cuerpo humano u otras cosas, ocultas o muy pequeñas, de forma aumentada.
- b. La tecnología que permite una extrusión de los objetos reales para percibir mejor sus características.
- c. La tecnología que inserta elementos digitales en el mundo real, de tal manera que obtenemos información extra sobre la realidad.**

- d. La tecnología por medio de la cual un sistema puede reaccionar en tiempo real para adaptarse a las necesidades de suministro.

25. Relaciona cada tecnología con su aplicación

[Relaciona cada herramienta con su tipo]

1	Arduino	1	Controlar un dispositivo de acceso por huella.
2	Wearables	5	Fabricación de prótesis.
3	Smart Manufacturing	2	Relojes inteligentes.
4	Realidad aumentada	3	Procesar datos para hacer previsiones de fabricación.
5	Impresión 3D	4	Ver imágenes térmicas para localizar a una persona en un rescate.

26. Relaciona cada tecnología con su aplicación

[Relaciona cada herramienta con su tipo]

1	Raspberry Pi	3	Creación de maquetas de edificios según un diseño por ordenador.
2	Realidad aumentada	5	Predecir las necesidades de la cadena de suministros.
3	Impresora 3D	2	Realizar una operación quirúrgica visualizando el interior del cuerpo.
4	Wearables	1	Controlar un sistema de riego.
5	Smart Manufacturing	4	Cinturón para medir el ritmo cardíaco.

27. Con una impresora 3D podemos...

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Imprimir órganos humanos.
- b. Imprimir alimentos.**
- c. Imprimir prótesis.**
- d. Imprimir prendas de vestir.**

28. El Internet de las cosas (Internet of Things) tiene aplicaciones para...

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Imprimir en 3D.
- b. Control de la polución.**
- c. Control remoto de drones.
- d. Localización de vehículos.**

29. La realidad aumentada permite...

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. **La reconstrucción virtual de patrimonio derruido.**
- b. **Ver cómo nos queda una prenda de ropa.**
- c. Controlar un semáforo.
- d. **Conocer la situación de un transporte en tiempo real.**

30. ¿Cuáles de las siguientes NO son placas base?

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. **Blackberry Pi**
- b. Arduino
- c. Raspberry Pi
- d. **Balduino**

31. Uno de los siguientes principios no está recogido en el manifiesto maker:

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Trabajar con herramientas.
- b. **Utilizar programas de código abierto.**
- c. Compartir conocimientos, experiencias, etc.

32. ¿Cuál es el nombre que reciben los miembros experimentados y guías del makerspace?

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. **Mentores**
- b. Creadores
- c. Inventores

33. En los espacios de creación:

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Se puede realizar cualquier tipo de proyecto.
- b. Solo se pueden realizar proyectos en los que intervengan componentes electrónicos e impresoras 3D.
- c. **El espacio, equipamiento y condicionan el tipo de proyecto que se puede realizar.**

34. Uno de los siguientes enunciados es falso. Los FabLab

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. comparten diseños y colaboran a través de fronteras internacionales.
- b. **son una red de laboratorios dependientes de instituciones universitarias a nivel mundial.**

c. no son ajenos al movimiento maker.

**35. ¿El siguiente equipamiento suele formar parte de un makerspace?
[Verdadero/Falso]**

Verdadero	Falso	
x		Impresoras 3D
	x	Drones
x		Cortadoras láser
	x	Cámara de vacío

**36. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas
[Verdadero/Falso]**

Verdadero	Falso	
x		Los laboratorios digitales de ciencias sociales (Digital Social Science Labs) son espacios dedicados a la formación y al intercambio de experiencias sobre herramientas digitales en ciencias sociales.
x		"Laboratorio de fabricación" o FatLab es utilizado a menudo como sinónimo de "makerspace".
	x	Los laboratorios de medios digitales (digital Media Labs) son espacios dedicados a la edición y difusión de periódicos y revistas en línea.
	x	Los makerspaces no siempre disponen de equipamiento, pero siempre tienen que tener formadores, llamados mentores.

37. ¿Qué tipos de proyectos se realizan en los laboratorios de medios digitales?

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Libros y revistas
- b. Audio y vídeo**
- c. Fotografía**
- d. Videojuegos**

38. ¿Qué tipos de proyectos se realizan en los laboratorios digitales de ciencias sociales?

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Revisiones bibliográficas
- b. Tratamiento y análisis de datos**

- c. Realización de encuestas
- d. Estratificación cualitativa

39.¿Cuáles de los siguientes principios NO están recogidos en el movimiento maker?

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Descansar**
- b. Compartir
- c. Jugar
- d. Pensar**

40.¿Cuáles de las siguientes características corresponden a un laboratorio de fabricación o FatLab?

[Selecciona la/s respuesta/s correcta/s. Puede haber más de una.]

- a. Tienen unos requisitos de espacio muy específicos.**
- b. Tienen equipamiento electrónico de uso industrial.**
- c. Tienen un centro de análisis de datos.
- d. Tienen software de animación y edición audiovisual.

