

5. Resolución de problemas

5.3. Usar la tecnología digital de forma creativa

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

[Selecciona la respuesta correcta.]

- 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]

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

3. Indica la opción correcta para cada afirmación. [Verdadero/Falso]

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

4. Herramienta de trabajo colaborativo que recoge textos o comentarios de varios participantes y los ordena de forma cronológica. [Selecciona la respuesta correcta.]

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

5. Herramienta que nos permite conversar de forma on-line con todos los miembros del sitio en el que estamos participando [Selecciona la respuesta correcta.]

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

6. Herramienta que permite crear páginas web editables por los usuarios que participen en el sitio [Selecciona la respuesta correcta.]

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

7. ¿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

8. Las herramientas digitales innovadoras [Verdadero/Falso]

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

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

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

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

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

11. Conocemos como “realidad aumentada” a... [Selecciona la respuesta correcta.]

- La tecnología que permite ver el interior del cuerpo humano u otras cosas, ocultas o muy pequeñas, de forma aumentada.
- La tecnología que permite una extrusión de los objetos reales para percibir mejor sus características.
- La tecnología que inserta elementos digitales en el mundo real, de tal manera que obtenemos información extra sobre la realidad.
- La tecnología por medio de la cual un sistema puede reaccionar en tiempo real para adaptarse a las necesidades de suministro.

12. Relaciona cada tecnología con su aplicación [Relaciona cada herramienta con su tipo]

	Arduin o	Wearable s	Smart Manufacturin g	Realidad aumentad a	Impresió n 3D
Controlar un dispositivo de acceso por huella.					
Fabricación de prótesis.					
Relojes inteligentes					

Procesar datos para hacer previsiones de fabricación.					
Ver imágenes térmicas para localizar a una persona en un rescate.					

13. 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.

14. 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.

5. Resolución de problemas

5.3. Usar la tecnología digital de forma creativa

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

[Selecciona la respuesta correcta.]

- 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]

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

3. Indica la opción correcta para cada afirmación. [Verdadero/Falso]

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

4. Herramienta de trabajo colaborativo que recoge textos o comentarios de varios participantes y los ordena de forma cronológica. [Selecciona la respuesta correcta.]

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

5. Herramienta que nos permite conversar de forma on-line con todos los miembros del sitio en el que estamos participando [Selecciona la respuesta correcta.]

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

6. Herramienta que permite crear páginas web editables por los usuarios que participen en el sitio [Selecciona la respuesta correcta.]

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

7. ¿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

8. Las herramientas digitales innovadoras [Verdadero/Falso]

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

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

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

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

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

11. Conocemos como “realidad aumentada” a... [Selecciona la respuesta correcta.]

- 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.

12. Relaciona cada tecnología con su aplicación [Relaciona cada herramienta con su tipo]

	Arduin o	Wearable s	Smart Manufacturin g	Realidad aumentad a	Impresió n 3D
Controlar un dispositivo de acceso por huella.					
Fabricación de prótesis.					
Relojes inteligentes					

Procesar datos para hacer previsiones de fabricación.					
Ver imágenes térmicas para localizar a una persona en un rescate.					

13. 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.**

14. 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.**