

Puede previsualizar este cuestionario, pero si éste fuera un intento real, podría ser bloqueado debido a:

Este cuestionario no está disponible en este momento

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

¿Qué argumenta Area Moreira acerca de la necesidad de adaptarse a la sociedad digital en la educación?

- a. La educación no necesita cambiar, ya que las TIC no son importantes
- b. Los profesores deben ignorar las demandas de la sociedad digital
- c. La educación debe evolucionar para satisfacer las demandas de una sociedad cambiante
- d. La educación debe centrarse únicamente en las habilidades técnicas, dejando de lado la formación integral

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,00/1,00**.

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es la importancia de la gamificación en el aprendizaje según el texto?

- a. Proporcionar información sobre la actividad de los estudiantes.
- b. Favorecer la motivación emocional del alumnado con el conocimiento.
- c. Estimular la actividad física del alumnado.

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué propone Area Moreira para mejorar la calidad de la educación en la sociedad digital?

- a. Desarrollar una pedagogía que integre las TIC
- b. Ignorar el impacto de las TIC en la educación
- c. Reducir la cantidad de horas dedicadas a las TIC
- d. Aumentar la cantidad de exámenes escritos

[Quitar mi elección](#)[Comprobar](#)**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 0,33 sobre 1,00

¿Cuál es la importancia del apoyo institucional y de las redes de apoyo entre el profesorado para lograr una adecuada integración de las tecnologías en el ámbito educativo?

- a. Favorecen el acceso a recursos y formación
- b. Promueven la colaboración y el intercambio de conocimientos
- c. Aseguran la sostenibilidad y continuidad del proyecto
- d. Todas son correctas

[Quitar mi elección](#)[Comprobar](#)**Correcta**Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,33/1,00**.**Pregunta 5**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cómo se puede prevenir la brecha digital en el acceso a la información y recursos entre el alumnado?

- a. Excluyendo a los estudiantes que no tienen acceso a tecnología y recursos digitales de los procesos formativos
- b. Asegurando que todos los estudiantes tengan acceso a la tecnología y recursos digitales necesarios
- c. No es posible prevenir la brecha digital en el acceso a la información y recursos
- d. Reduciendo el uso de tecnología y recursos digitales en el aula

[Quitar mi elección](#)[Comprobar](#)**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué recomienda el autor para evitar la exclusión digital en la educación?

- a. Prohibir el uso de las TIC en las escuelas
- b. Crear programas de acceso equitativo a las TIC y a la formación digital
- c. Depender exclusivamente de la educación tradicional
- d. Promover el uso de dispositivos de baja calidad

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué tipo de educación propone Area Moreira para la sociedad digital?

- a. Una educación centrada en el profesor
- b. Una educación basada en la transmisión de conocimientos
- c. Una educación basada en la memorización
- d. Una educación centrada en el alumno

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es uno de los retos que enfrenta la educación en la sociedad digital, según el autor?

- a. La falta de acceso a las TIC
- b. El desinterés por la lectura
- c. La desaparición de los libros de texto
- d. La brecha digital

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuáles son algunos de los cambios en la producción, distribución y consumo de materiales didácticos con la digitalización?

- a. Mayor dificultad para acceder a los materiales didácticos.
- b. Incremento en la producción artesanal de materiales didácticos.
- c. Distribución a través de plataformas y desarrollo de REA.

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Según Area Moreira, ¿qué caracteriza a la sociedad digital?

- a. La importancia del transporte público
- b. La producción en masa de bienes de consumo
- c. El predominio de la agricultura
- d. El papel central de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 11

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Según el autor, ¿qué se necesita para desarrollar habilidades digitales en los estudiantes?

- a. Limitar el uso de las TIC a la enseñanza de informática
- b. Permitir el acceso a las TIC y promover su uso responsable y crítico
- c. Depender exclusivamente de los libros de texto
- d. Prohibir el uso de dispositivos electrónicos en clase

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 12

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cómo ha impactado la tecnología en la evaluación del aprendizaje escolar?

- a. Ha mejorado la eficiencia y efectividad de las evaluaciones realizadas
- b. Ha reducido la calidad de las evaluaciones realizadas
- c. Ha hecho que la evaluación sea más subjetiva y menos confiable
- d. Ha hecho que la evaluación sea más costosa

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 13

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cómo ha cambiado el papel del alumnado en el aprendizaje con la incorporación de materiales didácticos digitales?

- a. Mayor autonomía en el aprendizaje y elaboración de productos culturales.
- b. Menor participación en la evaluación.
- c. Mayor dependencia del docente en el proceso de aprendizaje.

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 14

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cómo se puede lograr un equilibrio adecuado entre lo digital y lo analógico en el proceso de aprendizaje?

- a. Fomentando el uso combinado de recursos digitales y analógicos para enriquecer el proceso de aprendizaje
- b. Eliminando por completo el uso de tecnología y recursos digitales en el aula
- c. Reduciendo el uso de recursos analógicos en el aula
- d. Integrando tecnología y recursos digitales en el aula de manera exclusiva

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 15

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es uno de los peligros de la brecha digital mencionado por el autor?

- a. La falta de interés en la educación física
- b. El énfasis en las habilidades manuales
- c. El aumento de la desigualdad educativa y social
- d. La disminución en el uso de dispositivos electrónicos

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 16

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es el impacto potencial de la brecha digital en el acceso a información y recursos en el aprendizaje?

- a. Generar situaciones de desigualdad en el acceso a la información y recursos entre el alumnado.
- b. Mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.
- c. No tiene impacto en el aprendizaje.
- d. Promover el trabajo colaborativo y el aprendizaje en equipo.

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 17

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es una de las funciones de la escuela en la sociedad digital, según Area Moreira?

- a. La formación ciudadana
- b. La promoción de actividades deportivas
- c. La preparación para la vida laboral
- d. La enseñanza de idiomas extranjeros

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 18

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cómo se define un entorno didáctico digital?

- a. Un espacio online no estructurado con objetos digitales aleatorios.
- b. Un espacio físico con objetos aleatorios.
- c. Un espacio físico con objetos digitales organizados.
- d. Un espacio online estructurado didácticamente de objetos digitales dirigido a facilitar al alumnado el desarrollo de experiencias de aprendizaje en torno a una unidad de saber o competencia.

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 19

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es uno de los efectos positivos de la tecnología en el aprendizaje escolar?

- a. Ha mejorado la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo y colaborar en línea
- b. Ha hecho que sea más difícil para los estudiantes desarrollar habilidades para el desempeño académico y profesional
- c. Ha disminuido la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje
- d. Ha reducido la innovación en el aula

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 20

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Según el autor, ¿qué tipo de conocimientos deben adquirir los estudiantes en la sociedad digital?

- a. Conocimientos especializados
- b. Conocimientos teóricos
- c. Conocimientos técnicos
- d. Conocimientos transversales

Quitar mi elección

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

