

# INSTITUCION EDUCATIVA “SAN FRANCISCO”

## EVALUACIÓN INTEGRAL

Área de Educación para el Trabajo – Especialidad Computación e Informática



APELLIDOS Y NOMBRES: \_\_\_\_\_ GRADO Y SECCIÓN: \_\_\_\_\_

INSTRUCCIONES: Encierra o marca la alternativa o respuesta correcta.

1. Es el conjunto de habilidades que permiten construir objetos y máquinas para adaptar el medio y satisfacer nuestras necesidades:
  - a) Técnica.
  - b) Tecnología.
  - c) Ciencia.
  - d) Informática.
2. Conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores:
  - a) Técnica.
  - b) Tecnología.
  - c) Ciencia.
  - d) Informática.
3. Cuáles son las fases del Design Thinking:
  - a) Empatizar, definir, solucionar, prototipar y evaluar.
  - b) Diagnosticar, definir, idear, prototipar y evaluar.
  - c) Empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar.
  - d) Diagnosticar, idear, definir, prototipar y evaluar.
4. Son un conjunto de factores internos, de desventajas para la organización, empresa o negocio.
  - a) Debilidades.
  - b) Amenazas.
  - c) Fortalezas.
  - d) Oportunidades.

Docente: Mg. Lic. Iván R. Bazán B.

5. Son un conjunto de factores externos, que podrían representar un panorama positivo para la organización, empresa o negocio.
- a) Debilidades.
  - b) Amenazas.
  - c) Fortalezas.
  - d) Oportunidades.
6. Son los dos componentes principales de una computadora, ya que en estos se integran todos los dispositivos de la computadora.
- a) CPU y Teclado.
  - b) Monitor y CPU.
  - c) Hardware y Software.
  - d) CPU y Programas.
7. El \_\_\_\_\_ es el conjunto de dispositivos tangibles o físicos de un ordenador, y principalmente se divide en dispositivos de:
- a) Software; entrada, proceso y salida.
  - b) Hardware; teclado, CPU y monitor.
  - c) Software; teclado, CPU y monitor.
  - d) Hardware; entrada, proceso y salida.
8. El \_\_\_\_\_ son las partes intangibles o lógicas de un ordenador y se clasifica en tres tipos:
- a) Software; aplicación, programación y sistema.
  - b) Hardware; teclado, CPU y monitor.
  - c) Software; teclado, CPU y monitor.
  - d) Hardware; aplicación, programación y sistema.
9. Son las siglas para referirse a la Unidad Central de Procesamiento, y es la parte donde se realizan todas las operaciones y funciones de la Computadora.
- a) UPC
  - b) UCP
  - c) CPU
  - d) PUC

10. Es la parte interna de la computadora, de tipo magnético, donde se almacena todos los datos, programas, etc., de una Computadora.
- a) MAINBOARD.
  - b) DISCO DURO.
  - c) PROCESADOR.
  - d) CPU.
11. Es el elemento del ordenador al cual se encuentran conectados todos los dispositivos de la Computadora.
- a) MAINBOARD.
  - b) DISCO DURO.
  - c) CPU.
  - d) PROCESADOR.
12. Son monitores considerados como los que poseen mayor definición o resolución:
- a) Monitores LED.
  - b) Monitores 4G.
  - c) Monitores CRT.
  - d) Monitores LCD.
13. Es el tipo de teclado que ayuda al usuario a adoptar una postura más cómoda y natural:
- a) Teclado USB.
  - b) Teclado Gamer.
  - c) Teclado Flexible o Plegable.
  - d) Teclado Ergonómico.
14. Es la parte de la computadora que se encarga de distribuir la energía eléctrica a todos los dispositivos conectados a ella.
- a) BUS
  - b) FUENTE DE PODER
  - c) ROM
  - d) RAM

15. Es el software básico de una computadora, provee una interfaz entre el resto de programas del ordenador, los dispositivos hardware y el usuario.
- a) Sistema Operativo.
  - b) Software de Aplicación.
  - c) Software de Programación.
  - d) Sistema Informático.
16. Algunos ejemplos de Sistemas Operativos son:
- a) Excel, PowerPoint.
  - b) Word, Outlook.
  - c) Windows, Android.
  - d) Office, AutoCAD.
17. Es un sistema operativo multiusuario y multitarea, de tipo gráfico, en tiempo real, etc. y además fue desarrollado por la compañía de Microsoft.
- a) Linux.
  - b) Solaris.
  - c) Mac.
  - d) Windows.
18. Es un software que permite la realización, modificación, almacenamiento e impresión de cualquier tipo de documento escrito de manera muy flexible y rápida.
- a) Diseñadores Gráficos.
  - b) Hojas de Cálculo.
  - c) Procesadores de Texto.
  - d) Windows Server.
19. ¿Cuál de las siguientes combinaciones de teclas se usa para PEGAR objetos?
- a) CTRL+X
  - b) CTRL+T
  - c) CTRL+V
  - d) CTRL+C

20. ¿Cuál de las siguientes combinaciones de teclas se usa para CORTAR objetos?

- a) CTRL+X
- b) CTRL+T
- c) CTRL+V
- d) CTRL+C