

1. **¿Cuáles de las siguientes afirmaciones describen mejor el uso de la computadora en la educación?**
  - a) Solo se utiliza para jugar videojuegos educativos.
  - b) Ayuda a los estudiantes a acceder a información, interactuar con programas educativos y desarrollar habilidades tecnológicas.
  - c) Solo sirve para tomar notas durante las clases.
  - d) No tiene aplicaciones útiles en el proceso educativo.
2. **¿Cuál de las siguientes herramientas educativas en línea permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo y de manera interactiva?**
  - a) Redes sociales.
  - b) Plataformas de e-learning (como Moodle, Coursera, etc.).
  - c) Juegos de consola.
  - d) Correos electrónicos.
3. **¿Qué ventaja principal ofrece la computadora en términos de acceso a recursos educativos?**
  - a) Permite almacenar grandes cantidades de información sin necesidad de bibliotecas físicas.
  - b) Hace que los estudiantes tengan que estudiar menos.
  - c) Impedir que los estudiantes se distraigan durante las clases.
  - d) Limita el acceso a la información a fuentes específicas.
4. **El uso de la computadora en el aula permite a los estudiantes...**
  - a) Leer libros de texto únicamente.
  - b) Crear proyectos colaborativos en línea y participar en foros de discusión.
  - c) Ver videos de forma pasiva sin interacción.
  - d) Evitar el uso de recursos tradicionales como los libros.
5. **¿Cuál de las siguientes es una desventaja potencial del uso de computadoras en la educación?**
  - a) Fomenta la autonomía y el aprendizaje independiente.
  - b) Puede promover el acceso a información incorrecta si no se verifica adecuadamente.
  - c) Facilitar el aprendizaje de nuevas habilidades digitales.
  - d) Permite el acceso a diversas fuentes educativas en tiempo real.
6. **Las aplicaciones educativas en la computadora pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades en...**
  - a) Solo en matemáticas.
  - b) Solo en ciencias.
  - c) Diversas áreas, como matemáticas, ciencias, idiomas y arte, a través de aplicaciones especializadas.
  - d) Solo en la resolución de problemas complejos.
7. **El uso de simuladores en computadoras en la educación permite a los estudiantes...**

- a) Jugar sin ningún propósito educativo.
  - b) Experimentar con conceptos que no se podrían probar fácilmente en la vida real, como en física o química.
  - c) Hacer todas las tareas de forma automática.
  - d) Evitar la interacción con otros estudiantes.
8. **¿Qué habilidad digital esencial puede desarrollar un estudiante utilizando computadoras en el proceso educativo?**
- a) Memorización de información sin comprensión.
  - b) Manejo de herramientas tecnológicas como procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones.
  - c) Evitar el uso de Internet.
  - d) Realizar tareas educativas.
9. **El uso de la computadora para realizar investigaciones académicas proporciona a los estudiantes...**
- a) Acceso a información precisa y relevante disponible en línea.
  - b) Solo acceso a los libros de la biblioteca local.
  - c) La necesidad de depender completamente de los profesores.
  - d) Una forma de copiar información sin analizarla.
10. **¿Cómo pueden las computadoras ayudar a los docentes en su labor educativa?**
- a) Permitan la creación de materiales educativos interactivos, presentaciones y la gestión de calificaciones.
  - b) Solo les permiten navegar por Internet sin fines educativos.
  - c) No tienen ninguna utilidad para los docentes.
  - d) Hacen que los docentes no tengan que preparar clases.