

Examen de Tecnología e Inteligencia Artificial – 25%
III PARCIAL



Nombre: _____ **Fecha:** _____
Profesor: Mrs. Dessiré Martínez **Grado:** 10mo **A () B ()**

Tipo Términos Pareados (Valor 5% - 1 punto c/u)

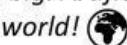
Instrucciones: A continuación, se le presentan dos columnas (**Concepto** y **Definición**). Escriba en la línea en blanco el número del **Concepto** que corresponda a cada enunciado.

Concepto	Definición
1. Canva	_____ Crea presentaciones con animaciones interactivas.
2. Power Point	_____ Elabora infografías y carteles digitales.
3. Google Slides	_____ Redacta guías de estudio o manuales.
4. Word	_____ Diseña presentaciones colaborativas en línea.
5. Genially	_____ Elabora diapositivas tradicionales.

Tipo Completación - Valor 5% 1 punto c/u

Intrucciones: Escriba en la línea en blanco la palabra que complete la preposición.

1. _____ son recursos diseñados para apoyar el proceso de enseñanza.
2. _____ permite que el estudiante participe activamente por medio de juegos, cuestionarios, etc.
3. La _____ es el contenido comprensible y bien estructurado.
4. La _____ es el resumen visual de un tema.
5. _____ sirve para evaluar o reforzar el conocimiento.

💡 *¡Keep exploring, creating, and dreaming big. Artificial intelligence and you can change the world!* 

Tipo Verdadero y Falso (Valor 5% - 1 punto c/u)

Instrucciones: Escriba dentro del paréntesis una “V” si la afirmación es verdadera o una F si es falsa.

1. (____) Los materiales educativos digitales siempre deben incluir imágenes y videos.
2. (____) CapCut es una herramienta para diseñar infografías.
3. (____) Las evaluaciones digitales son herramientas que permiten medir el aprendizaje
4. (____) Las evaluaciones digitales no se permiten realizar en línea.
5. (____) Una infografía digital puede ser usada como recurso educativo.

Tipo Selección Múltiple - (Valor 5% - 1 punto c/u)

Indicaciones: Lea cada pregunta cuidadosamente y encierre con un círculo la letra que corresponde a la respuesta correcta.

1. ¿Qué es un material educativo digital?

- | | |
|--------------------------------|---|
| a) Un documento solo en papel. | b) Un examen en formato físico. |
| c) Un juego de mesa. | d) Un recurso tecnológico para apoyar el aprendizaje. |

2. ¿Cuál de los siguientes es un ejemplo de material educativo digital?

- | | |
|---|----------------------------|
| a) Una enciclopedia impresa. | b) Un folleto de papel. |
| c) Una infografía interactiva en Canva. | d) Un cartel en cartulina. |

3. Al diseñar un recurso educativo digital, se debe considerar principalmente:

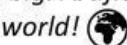
- | | |
|---------------------------------|---|
| a) La moda del momento. | b) La claridad, interactividad y adecuación al público. |
| c) Solo los colores llamativos. | d) Que sea extenso y difícil de leer. |

4. ¿Qué herramienta es útil para crear presentaciones interactivas?

- | | | | |
|----------|-----------|----------------|-----------|
| a) Word. | b) Excel. | c) PowerPoint. | d) Paint. |
|----------|-----------|----------------|-----------|

5. ¿Cuál es la principal ventaja de los materiales educativos digitales?

- | | |
|---------------------------------------|---|
| a) Se dañan fácilmente. | b) Permiten el acceso y la interacción en distintos dispositivos. |
| c) Solo se pueden usar en la escuela. | d) Son costosos y difíciles de compartir. |

💡 *¡Keep exploring, creating, and dreaming big. Artificial intelligence and you can change the world!* 

Tipo Práctico - (Valor 5% - 1 punto c/u)

Indicaciones: Busque y seleccione las letras hasta formar las 5 palabras relacionadas con herramientas básicas para crear material educativo digital (pueden aparecer en forma horizontal, vertical o diagonal, en sentido normal o invertido).



Las palabras están ocultas horizontalmente.

💡 *¡Keep exploring, creating, and dreaming big. Artificial intelligence and you can change the world!* 