Prueba Tipo Saber / ICFES - Tecnología e Informática (Grado 6° - Segundo Trimestre)

A continuación, encontrará una serie de preguntas tipo ICFES de múltiple respuesta y única respuesta. Selecciona o marca la respuesta correcta

Pregunta 1: Mecanet (Registro y Sesión de Usuario) Contexto: Para iniciar las prácticas de mecanografía en la sala de sistemas de la IED Ubalá, el docente Yamid Solano solicita a los estudiantes registrar un nuevo usuario en la aplicación Mecanet para poder guardar de forma ordenada sus calificaciones y el avance de sus lecciones. **Pregunta:** De acuerdo con la guía de Mecanet, ¿cuál es el formato correcto exigido para registrarse por primera vez en la plataforma?

A) Nombre: apellidonombre / Clave: Grado_Apellido_Nombre

B) Nombre: Grado_Apellido_Nombre / Clave: apellidonombre

C) Nombre: 601_Solano_Yamid / Clave: 1234

D) Nombre: Estudiante_6 / Clave: IEDUbalá

Pregunta 2: Mecanet (Postura y Posición de los Dedos) Contexto: Al abrir Mecanet por primera vez, el programa muestra un teclado con indicaciones y dos manos guías para que el estudiante aprenda a escribir sin necesidad de mirar el teclado físico. **Pregunta:** Para aplicar correctamente el "posicionamiento fundamental" antes de iniciar cualquier lección, ¿sobre qué par de "teclas guía" de referencia deben descansar los dedos índices de la mano izquierda y derecha, respectivamente?

A) Sobre las teclas **A** y **Ñ**

B) Sobre las teclas **S** y **L**

C) Sobre las teclas **F** y **J**

D) Sobre las teclas **D** y **K**

LIVEWORKSHEETS

Pregunta 3: Recomendaciones para el Aprendizaje de Mecanografía Contexto: Un estudiante de sexto grado se siente frustrado porque al intentar escribir muy rápido en las lecciones de Mecanet comete muchos errores y su calificación disminuye. Recuerda entonces los consejos prácticos estudiados en la guía de mecanografía. **Pregunta:** Teniendo en cuenta las 8 recomendaciones de la guía, ¿cuál es el método más efectivo para dominar la escritura al ordenador?

A) Escribir lo más rápido posible desde el inicio, sin importar la cantidad de errores cometidos.

B) Decir las letras en voz alta al teclear, mantener el ritmo y priorizar la precisión antes que la velocidad.

C) Practicar únicamente una vez al mes durante varias horas seguidas para no aburrirse.

D) Mirar fijamente el teclado en todo momento para asegurarse de no presionar el dedo equivocado.

Pregunta 4: Componentes de un Circuito Eléctrico Básico Contexto: Para un proyecto de ciencia y tecnología en el colegio, los estudiantes deben diseñar un circuito eléctrico básico utilizando recursos caseros que permita encender una pequeña bombilla o LED. **Pregunta:** Para que la corriente eléctrica fluya de manera continua, ¿cuáles son los componentes fundamentales mínimos que deben conectar en el circuito?

A) Una pila de 9V (fuente), cables de cobre (conductores), un interruptor (elemento de control) y un bombillo/LED (receptor).

B) Una base de madera, tornillos delgados, alicates de punta y barras de silicona.

C) Un panel solar, un motor de 12V, cinta aislante y un abaco de madera.

D) Un enchufe doméstico de pared, un imán, alambre de ferroníquel y un pulsador.

LIVEWORKSHEETS

Pregunta 5: Tipos de Circuitos (Circuito en Serie) Contexto: El profesor Yamid Solano presenta en el aula un circuito eléctrico con varias lámparas conectadas. Los estudiantes notan que, al desconectar o quemarse una de las bombillas, inmediatamente todas las demás bombillas del circuito se apagan. **Pregunta:** De acuerdo con la forma en que fluye la corriente y la distribución de los componentes en las maquetas estudiadas, ¿a qué tipo de configuración corresponde este circuito?

A) Circuito en paralelo

B) Circuito mixto

C) Circuito en serie

D) Circuito abierto

Pregunta 6: Transformación de la Energía en los Circuitos Contexto: En la práctica escolar de circuitos básicos, los estudiantes conectan un pequeño motor eléctrico a una pila de 9V para impulsar un prototipo de carro de juguete hecho con cartón. **Pregunta:** ¿Cuál es la secuencia correcta de transformación de energía que se produce en este sistema tecnológico para hacer mover el juguete?

A) Energía solar Energía térmica Energía potencial

B) Energía química (pila) Energía eléctrica (cables) Energía cinética o mecánica (motor)

C) Energía estática Energía hidroeléctrica Energía nuclear

D) Energía luminosa Energía magnética Energía química

LIVEWORKSHEETS

Pregunta 7: Conceptos de Hardware y Software Contexto: En la Guía 14 de Tecnología e Informática, se explica que un computador es una máquina automática que procesa información a partir de un conjunto de instrucciones, y que se compone de dos partes esenciales: el Hardware y el Software. **Pregunta:** ¿Cuál es la diferencia fundamental entre el Hardware y el Software de un computador?

A) El Hardware es la parte intangible o lógica (programas), y el Software es la parte física o tangible.

B) El Hardware son únicamente los cables de energía, y el Software son los juegos instalados.

C) El Hardware representa la parte física y tangible de la máquina, mientras que el Software constituye la parte lógica e intangible (sistemas operativos, programas y aplicaciones).

D) El Hardware funciona exclusivamente con corriente doméstica de pared, y el Software con pilas de 9V.

Pregunta 8: Clasificación de Periféricos (Dispositivos de Entrada) Contexto: Al analizar las partes físicas externas conectadas a la CPU o gabinete, los estudiantes deben clasificar los periféricos de acuerdo con su función de intercambio de información con el ordenador. **Pregunta:** ¿Cuál de los siguientes grupos contiene únicamente **dispositivos de Entrada** (aquellos que permiten introducir datos o información al computador)?

A) El teclado, el ratón (mouse), el escáner y el micrófono.

B) El monitor, la impresora, los parlantes y los auriculares.

C) La memoria USB, la pantalla táctil y el disco duro.

D) Microsoft Word, Paint, Windows y Mecanet.

LIVEWORKSHEETS

Pregunta 9: Componentes Internos (La Tarjeta Madre) Contexto: En la práctica de hardware, los estudiantes estudian los componentes que se encuentran dentro de la unidad central o gabinete del computador, los cuales realizan transferencias rápidas de datos. **Pregunta:** ¿Cómo se denomina a la tarjeta de circuitos más importante del computador, encargada de interconectar y comunicar directamente el procesador, la memoria RAM, el disco duro y los demás periféricos?

A) Fuente de potencia o de poder

B) La CPU en la Tarjeta Madre, Placa Base o Main Board

C) Unidad lectora de CD-ROM/DVD

D) Tarjeta de video o aceleradora gráfica

Pregunta 10: El Sistema Operativo y sus funciones Contexto: Al encender cualquier computador o tableta en la escuela, se ejecuta de manera automática un software principal que carga la interfaz gráfica, organiza los archivos y permite al usuario abrir herramientas como Paint o Word. **Pregunta:** ¿A qué categoría de software corresponde este programa y cuál es el ejemplo más representativo que se utiliza en los computadores del colegio?

A) Es un programa de aplicación; el ejemplo es Microsoft Word.

B) Es un software de programación; el ejemplo es el lenguaje HTML.

C) Es un Sistema Operativo; el ejemplo es Windows.

D) Es una herramienta de utilería; el ejemplo es Mecanet.

LIVEWORKSHEETS