TECNOLOGÍA 5° 2018 TERCER PERÍODO_Feb 12 2019 2:20PM

1 1.La barra de tareas y el botón de inicio, se encuentra en:

- A.La cámara.
- B.La Ventana de escritorio.
- C.El monitor.
- D.La C.P.U.

2 2.La ventana de escritorio es la pantalla principal que podemos observar una vez que se inicia el sistema. En ella se observan los iconos, que permiten:

- A.Modificar la configuración del equipo.
- B.Acceso directo a los programas.
- C.Agregar carpetas a un archivo.
- D. Moverlos a otros lugares.

3 3.Las teclas del teclado de funciones, se reconocen porque esta:

- A.La letra F acompañada de un número.
- B.El abecedario.
- C.Los Símbolos.
- D.Los números.

4 4.Los siguientes son programas, MENOS:

- A. Paint.
- B. Excel.
- C. Word.
- D. Técnica.

5.El material que se utiliza para elaborar cuchillas, cubiertos, clips y algunas estructuras, es:

5

- A.Tela.
- B.Metal.
- C.Plástico.
- D.Madera.

6.El detectar cambios y oportunidades para realizar mejores proyectos, productos o servicios, tiene que ver con:

6

- A.La producción.
- B.La autoformación.
- C.La invención.
- D. La innovación.

7.Un bisturí es una herramienta de:

7

- A.Herramienta de medida.
- B.Herramienta de Corte.
- C.Herramienta de golpe.
- D.Herramienta sujección.

8.El material que se utiliza para construir un Iglú, es:

8

- A.La piedra.
- B.La madera.
- C.El hielo.
- D.El plástico.

9.Una herramienta de sujección, es:

9

- A.El alicate.
- B.El metro.
- C.El Martillo.
- D.La escuadra.

10 Al cambio que introduce novedades, se refiere a modificar elementos ya existentes con el fin de mejorarlos o renovarlos, se le llama:

- A. Innovación.
- B. Invención.
- C. Producción.
- D. Diseño.

11 ¿Cuál de los siguientes ejemplos no es innovación?

- A. El desarrollo de automóvil que funciona con aire comprimido.
- B. Arte pictográfico.
- C. Vidrios polarizados.
- D. La rueda.

12 El Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas, es:

- A. Hardware.
- B. Software.
- C. Programa.
- D. Dispositivos.

13 Teniendo en cuenta que la **C.P.U. es la unidad central de procesamiento**, que contiene todas las unidades que conforman al computador. Posee unos puertos que permite conectar unos dispositivos, entonces uno de los elementos que **no** va conectado allí, es:

- A. La impresora.
- B. La pantalla.
- C. Los programas.
- D. Los parlantes.

14 La palab/a **hardware** se refiere a:

- A. Un programa.
- B. La parte física.
- C. A la parte programada.
- D. A los controles de sonido.

15. De las siguientes partes. ¿Cuál no pertenece al hardware?

- A. El office.
- B. El teclado.
- C. Los parlantes.
- D. Monitor.

16. Los procesos ejecutados en el papel, se deben gracias a:

- A. El teclado.
- B. El mouse.
- C. La impresora.
- D. El monitor.

17. El mouse es el dispositivo que permite:

- A. Agilizar instrucciones.
- B. Escribir.
- C. Prender y apagar el computador.
- D. Imprimir.

18. La parte del computador que permite observar los datos, es:

- A. El mouse.
- B. Los dispositivos de sonido.
- C. El monitor.
- D. El teclado.

19. Lo que permite al computador almacenar información, es:

- A. Su monitor.
- B. Sus dispositivos de memoria.
- C. El teclado.
- D. Dispositivos eléctricos.

20. Cuando el computador no posee instrucciones, sucede que:

- A. Tendría más capacidad.
- B. No presta utilidad.
- C. Es más eficiente.
- D. Se auto programaría.

21. El computador requiere del hombre para:

- A. Aprovechar su inteligencia.
- B. Interactuar con él.
- C. Descifrar sus códigos.
- D. Programar las instrucciones.

22. Las partes principales del computador, son:

- A. Teclado, memoria, cámara.
- B. Teclado, monitor, mouse y C.P.U.
- C. Teclado, mouse, impresora y pantalla.
- D. Teclado, C.P.U., memoria y mouse.

23. La memoria Ram se encuentra en:

- A. La cabeza.
- B. El monitor.
- C. La C.P.U.
- D. El teclado.

24. El material que se utiliza para fabricar: vasos, copas, botellas, es:

- D. El cuero.
- A. La madera.
- B. El vidrio.
- C. El plástico.

25.No corresponde a una clasificación del teclado:

- A.Teclado de mayúsculas.
- B.Teclado direccional.
- C.Teclado alfanumérico.
- D.Teclado de funciones.