

e-implícate

EVALUACIÓN I
PROGRAMA E-IMPLÍCATE

1. Señala la afirmación correcta:

- a. Las TIC son las Teorías sobre la Información y la Comunicación
- b. Las TIC son las Tecnologías de la Información y la Comunicación
- c. Las TIC son las Tecnologías de la Integración y la Comunicación

2. Según lo visto en la formación, señala la afirmación correcta:

- a. Se puede navegar sin precauciones por Internet. Estando en casa, ¿qué puede ir mal?
- b. Las TIC nos han traído más problemas que ventajas
- c. Dormir poco suele ser un problema asociado al uso abusivo de las TIC

3. ¿Cuál de los siguientes objetos no se consideraría perteneciente a las TIC?

- a. El videojuego Mario Kart
- b. Un Smartphone
- c. Un radio-casete

4. Señala la afirmación correcta

- a. Uno de los problemas sociales del uso de las TIC es que te puedan robar datos personales
- b. Bajar el rendimiento escolar por excesivo uso de los videojuegos se considera un inconveniente social
- c. Que se te infecte el ordenador de virus es un inconveniente físico

5. Señala la afirmación correcta

- a. Cualquier uso excesivo de las TIC de una persona adolescente puede considerarse una adicción
- b. Cualquiera que empiece a jugar a videojuegos acaba enganchado y con calificaciones escolares bajas
- c. Ninguna de las dos anteriores es correcta



6. Según determinadas teorías sobre la adicción, para que una conducta se considere potencialmente adictiva,...

- a. Debe ser capaz de socavar el valor de las conductas alternativas, al mismo tiempo que disminuye su propio valor con la repetición de la conducta
- b. Debe ser capaz de socavar el valor de las creencias básicas de la persona, al mismo tiempo que disminuye su propio valor con la repetición de la conducta
- c. Debe ser capaz de socavar el valor de las conductas alternativas, al mismo tiempo que aumenta su propio valor con la repetición de la conducta

7. El objetivo fundamental en el diseño de videojuegos es...

- a. Hacer felices a sus clientes o usuarios
- b. Que los productos sean estéticamente perfectos
- c. Que el usuario juegue más veces y esté más tiempo jugando

8. Entre las características estructurales de los videojuegos están...

- a. El uso de humor en el juego
- b. La duración del juego
- c. Las dos anteriores son correctas

9. Las compras en los videojuegos

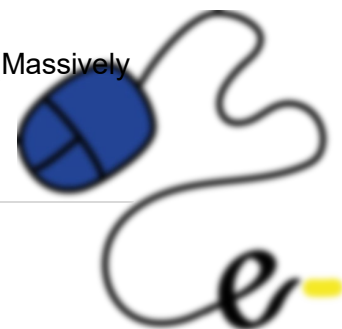
- a. Suelen tener un precio por unidad muy elevado
- b. Cada una de ellas tiene un precio no muy alto, pero a largo plazo tienen un costo muy elevado
- c. No favorecen de ninguna manera el juego problemático

10. Una de las situaciones que favorece que los y las adolescentes vean videos cortos es...

- a. El aburrimiento
- b. Tener ganas de comer
- c. Tener sed



- 11. Señala la afirmación correcta**
- a. La inmersión en la actividad de ver vídeos cortos favorece un proceso de abuso de este comportamiento
 - b. Es fácil dejar de ver videos cortos cuando se está aburrido
 - c. Las dos opciones anteriores son correctas
- 12. Las recompensas en los videojuegos...**
- a. Inducen un comportamiento repetitivo a través del efecto de refuerzo parcial o variable.
 - b. Pueden ser distintas dentro del juego y, normalmente, son gratificantes de manera diferente para los diferentes jugadores.
 - c. Las dos opciones anteriores son correctas
- 13. Uno de los inconvenientes psicológicos de las TIC es...**
- a. El aumento de la irritabilidad o la agresividad con el abuso.
 - b. La mayor habilidad que se adquiere en el manejo de determinadas aplicaciones
 - c. La facilidad para conectar con otras personas, aunque estén lejos
- 14. Una "pasión obsesiva" se caracteriza por...**
- a. La sensación de excitación derivada del compromiso con la actividad que produce la pasión se vuelve incontrolable
 - b. La actividad que genera la pasión se interioriza por estar ligada a sentimientos de aceptación social o autoestima.
 - c. Las dos opciones anteriores son correctas
- 15. ¿A qué se refieren las siglas MMORPG?**
- a. A un organismo del Ministerio de Obras Públicas
 - b. Es un tipo de ordenador ultraportátil
 - c. A videojuegos de rol, multijugador, masivos, en línea (Massively multiplayer online role-playing game)



- 16.** La aplicación WhatsApp es...
- a. Un servicio de mensajería instantánea
 - b. Una red social
 - c. Una plataforma de vídeos cortos
- 17.** NO es una característica estructural de los videojuegos
- a. Los gráficos y sonido
 - b. El ritmo del juego
 - c. Ninguna es correcta
- 18.** El aislamiento o la reducción de las relaciones familiares son inconvenientes de las TIC de tipo...
- a. Físico
 - b. Tecnológico
 - c. Social
- 19.** Según la teoría sobre la adicción que se ha explicado en la formación
- a. Un cambio importante, en el contexto de la persona, que disminuya el valor de una actividad alternativa a otra potencialmente adictiva, puede aumentar la repetición de la conducta potencialmente adictiva
 - b. Un cambio importante, en el contexto de la persona, que disminuya el valor de una actividad alternativa a otra potencialmente adictiva, conduce irremediabilmente a una adicción
 - c. Las dos opciones anteriores son correctas
- 20.** ¿Cuál de las siguientes opciones consideras que es una plataforma de vídeos?
- a. TikTok
 - b. YouTube
 - c. Facebook

