

**CUADERNO DE EJERCICIOS DE**  
**COMPETENCIAS DIGITALES**  
**BÁSICAS**

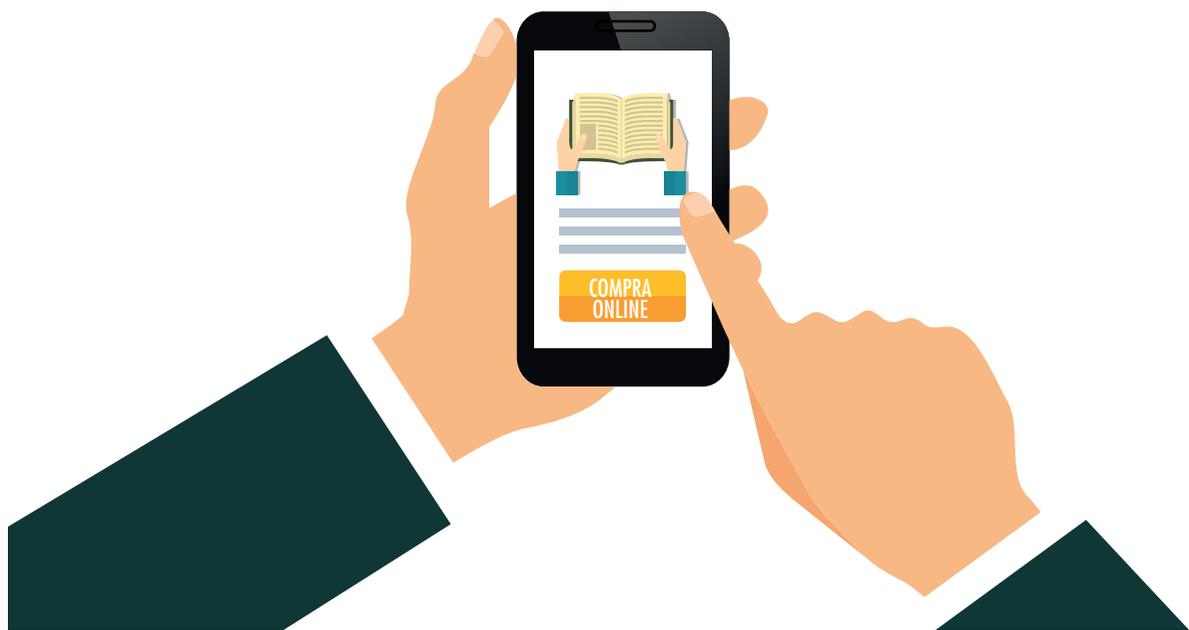
**IDEASPROPIAS**  
*editorial*

---

# IDEASPROPIAS

*editorial*

 Compra este libro



MUESTRA GRATUITA

Cuaderno de ejercicios de  
Competencias digitales básicas

---

**IDEASPROPIAS**  
*editorial*

*Cuaderno de ejercicios de Competencias digitales  
básicas*

1.ª edición  
Ideaspropias Editorial, Vigo, 2024  
ISBN: 978-84-9839-687-4  
Formato: 17 cm × 24 cm  
Páginas: 72

CUADERNO DE EJERCICIOS DE COMPETENCIAS DIGITALES BÁSICAS

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

DERECHOS RESERVADOS 2024, respecto a la primera edición en español, por  
© Ideaspropias Editorial.

ISBN: 978-84-9839-687-4  
Depósito legal: VG 497-2024  
Impreso en España - Printed in Spain  
Disponible en formato *e-book*

Ideaspropias Editorial ha incorporado en la elaboración de este material didáctico citas y referencias de obras divulgadas y ha cumplido todos los requisitos establecidos por la Ley de Propiedad Intelectual. Por los posibles errores y omisiones, se excusa previamente y está dispuesta a introducir las correcciones pertinentes en próximas ediciones y reimpressiones.

## ÍNDICE

---

DATOS DE IDENTIFICACIÓN .....	5
INTRODUCCIÓN .....	7
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS .....	9
AUTOEVALUACIONES .....	11
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE .....	25
FOROS DE TRABAJO .....	35
FOROS DE DEBATE .....	41
PROYECTO FINAL .....	47
SOLUCIONES A LAS AUTOEVALUACIONES .....	49
SOLUCIONES A LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE .....	59
SOLUCIÓN AL PROYECTO FINAL .....	69

MUESTRA GRATUITA

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

	<b>Denominación de la especialidad formativa</b>	IFCT45 Competencias digitales básicas.
	<b>Horas de la especialidad formativa</b>	60 horas.
	<b>Objetivo general</b>	Adquirir las competencias digitales básicas que permitan «aprovechar la riqueza de las nuevas posibilidades asociadas a las tecnologías digitales» de acuerdo con Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente.

MUESTRA GRATUITA

MUESTRA GRATUITA

## INTRODUCCIÓN

**IFCT45 Competencias digitales básicas** es una especialidad formativa perteneciente a la familia profesional Informática y comunicaciones y al área profesional Sistemas y telemática. El referente teórico de este cuaderno de actividades está recogido en el manual *Competencias digitales básicas* publicado por Ideaspropias Editorial.

Este cuaderno aún ejercicios de realización individual por parte del lector/alumno cuyo objetivo es la adquisición de capacidades, habilidades y competencias a través de estos recursos didácticos.

En este material didáctico se han incluido los siguientes tipos de ejercicios:

- **Autoevaluaciones:** se trata de una relación de preguntas tipo test sobre los contenidos ajustados al temario de la especialidad formativa. Pueden constar de preguntas de diverso tipo: verdadero o falso, respuesta simple (una opción correcta. o respuesta múltiple (varias opciones correctas). Cuando se trate de preguntas de respuesta múltiple se indicará después del enunciado. En las soluciones se presentará la respuesta correcta y su justificación.
- **Actividades de aprendizaje:** se proponen una serie de actividades (resolución práctica, trabajos de investigación, etc.) para la adquisición de las capacidades, competencias y habilidades necesarias para el desempeño de la práctica profesional. Este tipo de ejercicios pueden incluir una o varias preguntas a las que el alumnado debe dar respuesta, utilizando los conocimientos adquiridos a lo largo del estudio de los contenidos de la especialidad formativa. Asimismo, se incluyen propuestas de soluciones para facilitar la tarea de valoración de la actividad por parte del docente, así como unas pautas que facilitan al docente la adaptación de estos ejercicios para plantearlos en el aula presencial o virtual como actividades colaborativas.
- **Proyecto final:** para realizar con éxito esta prueba se recomienda que el alumno haya realizado cada una de las actividades de autoevaluación y de aprendizaje. Esta consiste en un examen donde se evaluará al alumnado con relación a todos los contenidos y objetivo de aprendizaje del plan de referencia de la especialidad formativa. Este examen estará compuesto por:
  - Preguntas de desarrollo similares a las actividades de aprendizaje, en donde, tras la exposición de una situación real debidamente contextualizada,

el alumnado deberá plantear una propuesta de actuación o solución al caso utilizando todos los recursos que se consideren necesarios y que están relacionados con los contenidos ajustados a la especialidad formativa.

En este cuaderno se presentará la solución al proyecto final.

- **Foros de trabajo y de debate:** se plantean opciones de foros para plantear en espacios formativos físicos y virtuales. Los foros de trabajo son actividades de trabajo individual y exposición de resultados en grupo, mientras que en los foros de debate se plantean temas relevantes o complementarios a la materia estudiada para que el grupo pueda interactuar, discutir y colaborar entre sí. Estas herramientas de aprendizaje fomentan la participación activa del alumnado, promueven el pensamiento crítico y ofrecen una plataforma para el intercambio de conocimientos y experiencias entre los participantes del curso tanto en espacios virtuales (comunicación asincrónica. como presenciales (comunicación sincrónica.

Estamos concienciados/as con la igualdad de género y el uso de un lenguaje igualitario y no discriminatorio. Hecha esta aclaración, debemos indicar que no usaremos la fórmula masculino/femenino para evitar ser repetitivos/as.

## ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Este cuaderno aún actividades de aprendizaje y ejercicios de autoevaluación, cuyo objetivo es la adquisición de capacidades, habilidades y competencias por parte del lector a través de estos recursos didácticos. Se trata de una propuesta individual, pero se han incluido pautas para facilitar al personal docente la adaptación de estos ejercicios para plantearlos en el aula presencial o virtual como un trabajo colaborativo.

En el desarrollo de estas prácticas se han tenido en cuenta **estrategias metodológicas** centradas en el docente o tutor que imparte esta formación y también en el alumnado que la cursa tanto en modalidades de teleformación, presenciales y *b-learning*. De este modo, las estrategias metodológicas se centran en:

- **Estrategias de aprendizaje individual del alumno:** se concretan en diferentes métodos de trabajo por parte del alumnado:
  - **Métodos de estudio:** el alumno/lector deberá hacer una lectura comprensiva del contenido del manual formativo *Competencias digitales básicas* para adquirir los conocimientos y desarrollar las competencias necesarias para la consecución de los objetivos de la formación.
  - **Métodos de resolución de problemas:** el lector deberá dar respuesta a diferentes actividades relacionadas con el objetivo general de la especialidad formativa denominada **IFCT45 Competencias digitales básicas**. Actividades de respuesta semiestructurada, actividades de autoevaluación o estudios de caso son algunos de los instrumentos mediante los que el lector tendrá que trabajar. Este método se utiliza en las autoevaluaciones, cuyo objetivo es responder a los interrogantes que vayan surgiendo durante el desarrollo del curso y reforzar el proceso enseñanza-aprendizaje.
- **Estrategias de aprendizaje colaborativo:** a lo largo de este cuaderno, se indicarán unas pautas para desarrollar estas actividades de forma grupal con el fin de fomentar la interacción entre el alumnado y el trabajo colaborativo.
- **Estrategias centradas en el docente:** en las actividades de aprendizaje se presentan propuestas de solución. Es conveniente seguir el orden de ejecución de las cuestiones de autoevaluación, las actividades de aprendizaje y la prueba de evaluación final tal como están expuestas en este libro. Las estrategias centradas en el docente son las siguientes:

- **Estrategias de control de la comprensión:** el docente puede plantear los ejercicios de este cuaderno en el aula presencial o virtual. Después deberá revisar y corregir cada una de las actividades realizadas por el alumnado con el fin de detectar posibles carencias y aportar toda la información necesaria para que alcancen los objetivos previstos.
- **Estrategias de dinamización:** el docente podrá adaptar los ejercicios de autoevaluación, las actividades de aprendizaje, los foros de trabajo y de debate y el proyecto final para facilitar e incentivar la participación del alumnado. Para ello, podrá crear una comunidad de aprendizaje en la que el alumnado interactuará continuamente con sus compañeros y estos a su vez con el docente. Esta interacción fomentará su motivación y garantizará un aprendizaje activo. Para facilitar esta estrategia, en este cuaderno se han incluido unas pautas para desarrollar las actividades individuales como colaborativas.
- **Estrategias de apoyo al aprendizaje:** en función de la información obtenida a través del seguimiento y revisión de las actividades realizadas, el docente planificará tutorías de seguimiento para reforzar las competencias desarrolladas por cada estudiante y cubrir posibles déficits de aprendizaje. Además, utilizará métodos de organización de la información como la recomendación de contenidos, que plasmará en el plan de trabajo individualizado.

# Autoevaluación 1

1. ¿En qué año IBM comercializó un ordenador destinado al ámbito profesional y doméstico, al que denominó «PC» (*personal computer*, ordenador personal)?

- a. 1975.
- b. 1981.
- c. 1990.
- d. 2000.

2. Conjunto de componentes físicos o tangibles de un sistema informático o dispositivo electrónico.

- a. Software.
- b. Firmware.
- c. Hardware.
- d. Middleware.

3. ¿Qué representan los componentes hardware de un ordenador que están compuestos por circuitos digitales que solo interpretan lógica binaria?

- a. Voltaje y corriente.
- b. Bits y bytes.
- c. Números decimales.
- d. Presencia o ausencia de tensión.

4. El sistema operativo es un tipo especial de software que actúa de intermediario entre las personas usuarias y aplicaciones que utilizan el hardware del dispositivo.

- a. Verdadero.
- b. Falso.

5. ¿Cuál es la diferencia principal entre un sistema operativo propietario y uno libre?

- a. Los sistemas operativos propietarios no tienen soporte técnico.
- b. Los sistemas operativos libres no se pueden modificar.
- c. Los sistemas operativos propietarios se adquieren, mientras que los libres tienen el código fuente disponible para su uso y modificación.
- d. Los sistemas operativos libres no son utilizados por empresas privadas.

6. Las funciones básicas del sistema operativo que permiten controlar el estado de los dispositivos son... (Respuesta múltiple).

- a. Inicio.
- b. Apagado.
- c. Consulta.
- d. Hibernación.

7. ¿Dónde se encuentra normalmente el botón de encendido en un ordenador de sobremesa y qué sucede después de presionarlo?

- a. En el monitor; después de presionarlo, el ordenador se apaga automáticamente.
- b. En la CPU (*central processing unit*, unidad central de proceso); después de presionarlo, el sistema operativo se carga en la memoria y el dispositivo estará listo para su uso.
- c. En el teclado; después de presionarlo, el programa operativo se instala.
- d. En el ratón; después de presionarlo, el dispositivo entra en modo de suspensión.

8. El hardware es un tipo de software que suele encargarse de las tareas críticas del funcionamiento del hardware como son el inicio, la configuración y el control de dispositivos.

- a. Verdadero.
- b. Falso.

9. ¿Qué ocurre cuando un dispositivo entra en modo hibernación?

- a. El dispositivo se reinicia y borra todos los datos.
- b. El dispositivo guarda el estado actual en la memoria RAM (*random-access memory*, memoria de acceso aleatorio) y se apaga.

- c. El dispositivo guarda el estado actual en el disco duro y se apaga. Al encenderlo nuevamente, restaura el estado anterior.
- d. El dispositivo entra en modo de suspensión y mantiene todos los procesos activos.

10. ¿Cuál es el navegador predeterminado del sistema operativo Windows?

- a. Google Chrome.
- b. Mozilla Firefox.
- c. Safari.
- d. Microsoft Edge.

MUESTRA GRATUITA

MUESTRA GRATUITA

# CUADERNO DE EJERCICIOS DE COMPETENCIAS DIGITALES BÁSICAS

Este cuaderno de ejercicios aúna autoevaluaciones, actividades de aprendizaje, foros de trabajo y de debate y un proyecto final relacionados con los contenidos del manual *Competencias digitales básicas*, ajustado al programa oficial de la especialidad formativa IFCT45 Competencias digitales básicas.

Todos estos ejercicios están pensados para una realización individual por parte del alumnado, pero se pueden adaptar en el aula presencial o virtual como actividades colaborativas. Este cuaderno también incluye el solucionario a todos los ejercicios para facilitar la tarea de valoración de la actividad por parte del personal docente.

En el desarrollo de estas prácticas se han tenido en cuenta estrategias metodológicas centradas en el cuerpo docente que imparte esta formación y también en el alumnado que la cursa tanto en modalidades de teleformación, presenciales como *b-learning*.

[www.ideaspropiaseditorial.com](http://www.ideaspropiaseditorial.com)

