



1. ¿Cuál de los siguientes enunciados corresponde a la definición de Scorm?
- A) Es el desarrollo e implementación del proceso de educación presencial y/o a distancia (formal o no formal) basado en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones.
 - B) Es un programa que permite combinar en un mismo espacio diferentes herramientas con fines docentes y educativos.
 - C) Es un conjunto de estándares técnicos que permite crear, empaquetar y promover objetos educativos que se comporten de la misma forma en cualquier plataforma de aprendizaje que también se adecúe a esta norma.*
 - D) Es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a docentes y estudiantes un sistema integrado único y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados.

Referencia bibliográfica: Ribera et al.(2013, p.193)

2. Son características del modelo Scorm:
- A) accesibilidad, gamificación, interoperabilidad y aula virtual.
 - B) reusabilidad, interoperabilidad, aula virtual y seguimiento.
 - C) evaluación automatizada, aula virtual, gamificación y durabilidad.
 - D) reusabilidad, accesibilidad, interoperabilidad y durabilidad. *

Referencia bibliográfica: Sicilia (2016), (Caparrós, 2019), (Monje, 2022).

3. Las siguientes son plataformas virtuales educativas de *software* libre:
- A) Moodle, Sakai, Ilias, Dokeos, Claroline, Blackboard.
 - B) Sakai, Ilias, Dokeos, Claroline, Blackboard, WebCT.
 - C) Moodle, Sakai, Ilias, Dokeos, Claroline, SUMA.
 - D) Moodle, Sakai, Lias, Dokeos, Claroline, LRN. *

Referencia bibliográfica: Vargas-Murillo G (2020)

4. Se entiende como un *software* que dispone de diferentes funciones, gracias a variados componentes y herramientas, de forma que presenta en un todo homogéneo un entorno virtual o espacio para el desarrollo de actividades formativas por medio de la red. Es el concepto de
- I. plataformas de enseñanza virtual.
 - II. aulas virtuales.
 - III. entorno de aprendizaje significativo.

Elija la alternativa correcta.

- A) I y II *
- B) I y III
- C) Solo I
- D) I, II y III

Referencia bibliográfica: Pavon (2005)



5. El siguiente concepto a qué alternativa corresponde:

«Es el proceso sistémico, planificado y estructurado que se debe llevar a cabo para producir cursos para la educación presencial o virtual, ya sea a nivel formativo o de entrenamiento, módulos o unidades didácticas, objetos de aprendizaje y en general recursos educativos que vayan mucho más allá de los contenidos».

- A) Diseño web
- B) Diseño instruccional *
- C) Virtualización
- D) Implementación de contenidos

Referencia bibliográfica: Nesbit J., Belfer K., y Leacock T. (2003)

6. Complete el espacio en blanco del enunciado.

_____ hace referencia a la simulación digital de los procesos o métodos que se desarrollan en un escenario presencial.

- A) El aula virtual
- B) Moodle
- C) La virtualización *
- D) El curso virtual

Referencia bibliográfica: e.Learning Masters. Aprende a virtualizar el contenido de tus cursos en solo 5 pasos; 2018

7. Complete el espacio en blanco del enunciado.

La metodología _____ aplicada en un entorno virtual de aprendizaje contribuye a alcanzar los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la incorporación de la TIC de forma gradual y reflexiva, aspectos considerados claves en la formación *online*.

- A) COBIT
- B) ITIL
- C) PMI
- D) PACIE *

Referencia bibliográfica: Martínez y Fuentes (2014)

8. Es INCORRECTO que sea un elemento de la virtualización de contenidos académicos.

- A) Monitoreo docente *
- B) Materiales académicos
- C) Actividades que se desarrollan en el aula
- D) Entorno virtual de aprendizaje

Referencia bibliográfica: Revista "Cuadernos" Vol. 61(2). 2020



9. Es un repositorio con más de cincuenta y un millones (51 000 000) de imágenes, sonidos y archivos de video que tienen una licencia abierta y con guías claras para referenciarlas.

- A) Wikimedia Commons *
- B) Stock Adobe
- C) Canva
- D) Genially

Referencia bibliográfica: https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page

10. Es un editor y grabador de audio multipista, gratuito y de código abierto.

- A) Camtasia
- B) Adobe Premiere Pro
- C) Audacity *
- D) Pinnacle Studio

Referencia bibliográfica: <https://www.audacityteam.org/>

11. Es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados.

- A) Zoom
- B) Moodle*
- C) Scorm
- D) Wireframe

Referencia bibliográfica: https://docs.moodle.org/a11/es/Acerca_de_Moodle

12. ¿Cuál es el orden correcto del procedimiento de producción de un video multimedia interactivo?

- A) (1) Proceso de guionización multimedia, (2) creación del contenido audiovisual y gráfico, (3) ensamblaje del producto *
- B) (1) Creación del contenido audiovisual y gráfico, (2) proceso de guionización multimedia, (3) ensamblaje del producto
- C) (1) Creación del contenido audiovisual y gráfico, (2) ensamblaje del producto, (3) proceso de guionización multimedia
- D) (1) ensamblaje del producto, (2) Creación del contenido audiovisual y gráfico, (3) proceso de guionización multimedia

Referencia bibliográfica: Romero-Luis, J., Carbonell-Alcocer, A., & Gétrudix Barrio, M. 2020. "El video artículo multimedia interactivo, un formato innovador para la comunicación científica" en: Raúl Álvarez & Mario Rajas (Eds.). Paradigmas de la Narrativa Audiovisualos. ASRI. n° 18: Págs. 90-110. Eumed.net-URJC. Recuperado de <https://www.eumed.net/rev/asri/>



13. El concepto acerca de la combinación de la enseñanza presencial con la tecnología no presencial, ¿a qué se refiere?
- A) *E-learning*
 - B) *M-learning*
 - C) *B-learning* *
 - D) *W-learning*

Referencia bibliográfica: (Coaten, 2003; Marsh, 2003 en Bartolomé, 2004: 5).

14. «Es la formación totalmente a distancia, entendida como el uso de tecnologías basadas en internet para proporcionar un amplio abanico de soluciones que aúnan adquisición de conocimiento y habilidades o capacidades». ¿A qué alternativa corresponde el concepto mencionado?
- A) *B-learning*
 - B) *M-learning*
 - C) *E-Learning**
 - D) *W-learning*

Referencia bibliográfica: Alemany Martínez, 2010:

15. Es la formación a distancia cooperativa con base en herramientas colaborativas de la web 2.0. ¿A qué alternativa corresponde esta información?
- A) *E-learning*
 - B) *M-learning*
 - C) *B-learning*
 - D) *W-learning**

Referencia bibliográfica: lte- m7_1_plataformas_de_aprendizaje_en_red

16. Supone una herramienta de transformación educativa, capaz de desarrollar los contenidos de manera participativa y activa, en la que el estudiante adquiere una postura dinámica en su aprendizaje. Seleccione la definición que corresponda al concepto mencionado.
- A) La gamificación*
 - B) La colaboración
 - C) Actividad de chat
 - D) Un wiki

Referencia bibliográfica: Rodriguez y Santiago, 2015. Corchuelo-Rodriguez, 2018

17. Actualmente existen dos versiones de SCORM. ¿Cuáles son?
- A) 1.2 y 2009
 - B) 1.4 y 2010
 - C) 1.4 y 2009
 - D) 1.2 y 2004 *



Referencia bibliográfica: <https://www.isprinu.es/blog/que-es-scorm>

- 18.** Para superar las deficiencias encontradas con la adopción de los LMS, aparecen los PLE como espacios educativos centrados en el estudiante. Según el texto anterior, ¿a qué hace referencia la sigla PLE?
- A) Programas de aprendizaje electrónicos
 - B) Sistemas de gestión de aprendizaje
 - C) Entornos personales de aprendizaje *
 - D) Entornos de aprendizaje para el estudiante

Referencia bibliográfica: Adell y Castañeda, 2010, 2013

- 19.** ¿Qué es MoodleNet?
- A) Es el sitio principal de la comunidad de Moodle para discutir Moodle.
 - B) Es una red social federada que te conecta con los educadores del mundo que lo usan. Así, es posible compartir e intercambiar recursos e ideas. *
 - C) Es un sitio Moodle vacío que se reinicia cada hora en punto, lo que permite experimentar y explorar Moodle de forma segura.
 - D) Es el paquete de alojamiento propio de Moodle.

Referencia bibliográfica: MoodleNet

- 20.** El enunciado INCORRECTO acerca de URL es el siguiente:
- A) una URL que puede apuntar a varias direcciones. *
 - B) una URL es un enlace a una página web o un archivo alojado en un sitio externo.
 - C) la URL es la sigla en inglés de Uniform Resource Locator.
 - D) entre los esquemas URL se encuentran http, https, mailto y ftp.

Referencia bibliográfica: <http://definicion.de/URL>