Comenzado el	lunes, 11 de noviembre de 2024, 16:35
Estado	Finalizado
Finalizado en	lunes, 11 de noviembre de 2024, 17:19
Tiempo empleado	44 minutos 39 segundos
Puntos	20,00/20,00
Calificación	**10,00** de 10,00 (**100%**)
Comentario -	Apto

Pregunta

1

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La diferencia entre gamificación y juegos serios se basa en los siguientes aspectos:

Seleccione una:

- a. Alcance del propósito, su carácter lúdico, método de recompensas y competitividad.
- b. Alcance del propósito, su carácter lúdico, su independencia y competitividad.
- c. Alcance del propósito, sistema de juego, método de recompensas y competitividad. ✔
- d. Alcance del propósito, su carácter lúdico, el tipo de rankings que utilice, su independencia y competitividad.

Pregunta

2

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué describe el término “serio”?

Seleccione una:

- a. Funcionalidades clásicas de los juegos como contemplar niveles para potenciar el impulso natural por la competitividad y el logro.
- b. Una técnica de aprendizaje lúdica que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados.
- c. Actividades necesariamente recreativas con el fin de potenciar la motivación, así como de reforzar la conducta para solucionar un problema.
- d. A los videojuegos que se emplean en el sector educativo, científico, en la educación sanitaria, etc., con objetivos específicos. ✔

Pregunta

3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿En qué consiste el yo cuantificado?:

Seleccione una:

- a. En que desde una red de ordenadores interconectados hasta una red de objetos interrelacionados se intercambien datos en tiempo real.
- b. En el uso de aplicaciones informáticas fundamentadas en la inteligencia artificial que posibilitan simular la conversación con una persona.
- c. En la monitorización continua de determinados parámetros de la actividad diaria mediante sensores en dispositivos llamados Wearables. ✔
- d. En colecciones de datos que solo pueden manejarse con los Wearables y aplicaciones de procesamiento de información.

Pregunta

4

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Según Rachael Torres desarrolladora web¿Para qué están diseñados los serious games?:

Seleccione una:

- a. Para seguir la estructura típica de un juego, con un fin de simple entretenimiento, y no de aprendizaje.
- b. Para buscar el nivel básico de lo lúdico, el enganche al juego para conseguir un aprendizaje de la materia en la que se basa.
- c. Para seguir la estructura típica de un juego, con un fin no de simple entretenimiento, sino de aprendizaje. ✔
- d. Ninguna es correcta.

Pregunta

5

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Los Big data son:

Seleccione una:

- a. Grandes conjuntos de datos cuyo volumen y formato hace que sean accesibles, entendibles y procesables por una persona o grupo de personas.
- b. Colecciones grandes y complejas de datos, que no pueden manejarse con las bases de datos comunes y aplicaciones de procesamiento de información. ✔
- c. Fragmentos masivos de información estructurada almacenable en las bases de datos tradicionales.
- d. Grandes cantidades de información más precisas y almacenables para posteriormente ser procesadas.

Pregunta

6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿En qué se basa la gamificación?:

Seleccione una:

- a. Están más enfocados en objetivos y metas de aprendizaje específicos, por lo que el usuario se implica más intensamente.
- b. Crear video juegos enfocados a la educación de todo tipo, como la sanitaria.
- c. En usar herramientas educativas exclusivamente para profesionales sanitarios para facilitar la formación de los mismos.
- d. Usar componentes lúdicos que buscan animar a los alumnos online a aprender y mejorar su conocimiento. ✔

Pregunta

7

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué son los Wearables?:

Seleccione una:

- a. Es un software de inteligencia artificial con una característica fundamental, que es ser capaz de realizar una serie de tareas por su cuenta, sin la ayuda del ser humano.
- b. Dispositivos electrónicos que se usan en el cuerpo humano y que interaccionan con otros dispositivos para recopilar algún tipo de datos sobre la salud. ✔
- c. Dispositivos de registro y vigilancia embebida que facilitan almacenar datos en salud a un bajo coste.
- d. Dispositivos que permiten superponer elementos virtuales sobre la visión que se tiene del mundo físico, posibilitando que los elementos virtuales y el mundo físico se entremezclen.

Pregunta

8

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Los profesionales sanitarios alfabetizados digitalmente son aquellos que:

Seleccione una:

- a. Flexibilizan su manera de trabajar al realizar las intervenciones enfermeras.
- b. Están motivados en el desempeño de su trabajo en salud.
- c. Han aprendido a manejar las herramientas de las TICs, saben cómo buscar el conocimiento, como está organizada la información y como utilizarla. ✔
- d. Todas son ciertas.

Pregunta

9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Los Chatbots se basan en?:

Seleccione una:

- a. Conversación entre personas conectadas a Internet, mediante el intercambio de mensajes electrónicos para mantener una conversación.
- b. Aplicaciones informáticas fundamentadas en la inteligencia artificial que posibilitan simular la conversación con una persona. ✔
- c. Se basan en el funcionamiento de redes sociales tipo Twitter para mantener una conversación.
- d. En aplicaciones software que permiten mantener conversaciones entre varias personas.

Pregunta

10

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Entre las siguientes opciones ¿cuál es una ventaja que ofrece la Historia clínica electrónica a los profesionales de enfermería?:

Seleccione una:

- a. Posibilita el diseño planes de cuidados en domicilios y consultas.
- b. Facilita el seguimiento de los planes de cuidados.
- c. Provee de herramientas enfermeras: escalas de valoración, cuestionarios, etc.
- d. Todas son verdaderas. ✔

Pregunta

11

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿A que hace referencia la definición de e-Salud, hecha por la Organización Mundial de la Salud?

Seleccione una:

- a. La e-Salud es un campo emergente en la intersección de la informática médica, la salud pública y las empresas, en referencia a los servicios de salud y la información.
- b. La e-Salud se debe hacer cargo de mejorar el flujo de información, mediante los medios electrónicos, para favorecer la prestación de servicios de salud y la gestión de los servicios de salud. ✔
- c. La e-salud es una nueva forma de trabajar, una actitud y un compromiso para el pensamiento global en res, con el fin de mejorar la atención sanitaria a nivel local, regional y mundial.
- d. El término caracteriza no solo un desarrollo técnico, sino también: un estado de ánimo, una forma de pensar, una actitud y un compromiso para el pensamiento global y en red.

Pregunta

12

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Según los modelos de teleenfermería, la Teleconsulta o telediagnóstico consiste en:

Seleccione una:

- a. Mediante el uso de las TICs interactúan los diferentes pacientes de enfermería entre ellos, con la presencia o no del profesional, con la finalidad de aclarar sus dudas.
- b. Mediante el uso de las TICs interactúan los diferentes profesionales de enfermería entre ellos, con la presencia o no del paciente, con la finalidad de dar una respuesta cooperativa. ✔
- c. Difundir Información sanitaria destinada tanto a profesionales como apacientes.
- d. Realizar intervenciones sanitarias a concretos grupos de población perteneciente a la comunidad.

Pregunta

13

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Según la OMS ¿Qué tres áreas principales abarca la expresión e-Salud?

Seleccione una:

- a. La difusión de información sanitaria, el uso de la capacidad de las tecnologías de la información y el comercio electrónico y usar prácticas conexas con el comercio electrónico. ✔
- b. La difusión de información sanitaria, el uso de la capacidad de las tecnologías de la información y el comercio electrónico.
- c. La difusión de información sanitaria, el uso de la capacidad de las tecnologías de la información y el comercio electrónico y el logro de objetivos de salud.
- d. Todas son falsas.

Pregunta

14

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué son los e-Pacientes?

Seleccione una:

- a. Pacientes que se manejan en el uso de Internet y nuevas tecnologías con el propósito de mejorar su salud. ✔
- b. Paciente consecuente con el cambio digital y utiliza las herramientas tecnológicas que tiene a su disposición.
- c. Son personas con enfermedades crónicas que usan recursos en red para ayudar a tratar su condición y mantenerse al día.
- d. Son pacientes que han debutado con un problema de salud o acaban de ser diagnosticados de una enfermedad e investigan en la Red.

Pregunta

15

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de estos apartados pertenece a la Teleasistencia domiciliaria?:

Seleccione una:

a. Está enfocada a realizar un seguimiento en el entorno de pacientes con necesidades especiales.
b. Mandar recordatorios de citas de los distintos profesionales del equipo de salud.
c. Está diseñada para personas mayores que viven solas o pasan mucho tiempo solas.
d. Precisa una atención puntual, constante o urgente, las 24 horas. ✔

Pregunta

16

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál no es un beneficio de la e-Salud en la sociedad actual?:

Seleccione una:

a. Mejora la autoestima de los pacientes mediante las TICs. ✔
b. Mejora el seguimiento de los pacientes.
c. Refuerza la adquisición de hábitos saludables.
d. Mejora la toma de decisiones por parte del personal sanitario.

Pregunta

17

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de los siguientes es un obstáculo que impide adquirir el manejo a los profesionales sanitarios las nuevas tecnologías?:

Seleccione una:

a. Brecha de acceso. ✔
b. Brecha de colisión.
c. Brecha de identificación digital.
d. Brecha de reconocimiento tecnológico.

Pregunta

18

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Una cuestión a tener en cuenta a la hora de seleccionar una herramienta tecnológica para comunicarse con los pacientes, es:

Seleccione una:

a. Qué sea la más utilizada en la RED.
b. Qué sea amigable en su uso.
c. La propia seguridad de la herramienta. ✔
d. Qué la conozca mucha gente.

Pregunta

19

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cómo se definen las redes sociales en salud según Kaplan & Haenlein?:

Seleccione una:

a. Aplicaciones fundamentadas en Internet desarrolladas sobre las bases ideológicas y tecnológicas de la Web 2.0 permitiendo la creación y difusión de contenidos por el usuario. ✔
b. Aplicaciones fundamentadas en Internet desarrolladas sobre la ideología y tecnología de la Web de las cosas que permite la creación y difusión de contenidos por el usuario.
c. Las redes sociales son una estructura social que se pueden representar en forma de uno o varios grafos, en los cuales los nodos representan a individuos.
d. Son estructuras sociales compuestas por un conjunto de actores y uno o más lazos o relaciones definidos entre ellos.

Pregunta

20

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿En qué se basa la Internet de las cosas?:

Seleccione una:

a. En el uso de dispositivos móviles y tecnologías inalámbricas conectados a una red de objetos para el cuidado de la salud.
b. En que desde una red de ordenadores interconectados hasta una red de objetos interrelacionados se intercambien datos en tiempo real. ✔
c. Es un término amplio, refiriéndose más a conductas y aptitudes que al uso de herramientas tecnológicas concretas por parte de los usuarios.
d. En aplicaciones desarrolladas sobre las bases ideológicas y tecnológicas de la Web 2.0 permitiendo la creación y difusión de contenidos por el usuario.

Actividad previa

◄ Las TIC en enfermería

Ir a...

Siguiente actividad

Caso práctico: La salud en el área digital: e-salud y las TIC ►

Fundación para el Desarrollo de la Enfermería

https://www.fuden.es