Respuestas del banco de preguntas

La clave del banco de preguntas y la explicación de cada respuesta

Sirve para corregir **después** de resolver las preguntas del **banco**. Primero, la clave rápida; después, la explicación de cada pregunta y dónde repasarla. Una respuesta bien elegida por una razón equivocada también merece un repaso.

Clave rápida

Tema 1. El entorno digital organiza lo que vemos

1	**A**	2	**B**	3	**B**	4	**A**	5	**A**	6	**B**	7	**B**	8	**D**	9	**D**	10	**C**
11	**A**	12	**B**	13	**D**	14	**C**	15	**A**	16	**C**	17	**D**	18	**C**	19	**D**	20	**C**
21	**B**	22	**D**	23	**C**	24	**D**	25	**C**	26	**A**								

Tema 2. Aplicaciones diseñadas para engancharnos

27	**B**	28	**D**	29	**B**	30	**A**	31	**C**	32	**A**	33	**D**	34	**D**	35	**A**	36	**D**
37	**C**	38	**B**	39	**A**	40	**C**												

Tema 3. El daño que circula en las redes

41	**C**	42	**D**	43	**A**	44	**C**	45	**D**	46	**B**	47	**A**	48	**B**	49	**B**	50	**D**
51	**A**	52	**C**	53	**A**	54	**B**	55	**C**	56	**C**	57	**B**	58	**A**	59	**B**	60	**A**
61	**D**	62	**D**	63	**C**	64	**D**	65	**A**	66	**B**	67	**D**						

Tema 4. Cómo funciona un sistema digital

68	**B**	69	**A**	70	**C**	71	**A**	72	**B**	73	**B**	74	**A**	75	**A**	76	**C**	77	**D**
78	**A**	79	**D**	80	**B**	81	**C**	82	**D**	83	**D**	84	**B**						

Tema 5. Qué guarda un sistema y dónde

85	**C**	86	**C**	87	**B**	88	**D**	89	**D**	90	**A**	91	**C**	92	**B**	93	**B**	94	**A**
95	**D**	96	**D**	97	**C**	98	**A**	99	**C**	100	**A**	101	**B**	102	**D**	103	**A**	104	**C**
105	**B**	106	**C**	107	**A**														

Tema 6. La máquina ejecuta instrucciones

108	**D**	109	**B**	110	**A**	111	**D**	112	**C**	113	**D**	114	**D**	115	**D**	116	**B**	117	**C**
118	**C**	119	**A**	120	**C**	121	**D**	122	**B**	123	**C**	124	**D**	125	**D**	126	**B**	127	**B**
128	**B**	129	**A**	130	**B**	131	**A**	132	**C**	133	**D**	134	**A**	135	**C**	136	**B**	137	**B**
138	**B**	139	**C**	140	**D**	141	**A**												

Tema 1. El entorno digital organiza lo que vemos

1 **A.** vivimos dentro de ella: organiza qué vemos y qué nos llega primero. (página del tema)

Una herramienta se usa para un fin y se deja. Un entorno nos rodea y organiza la experiencia: qué información llega, en qué orden, qué queda afuera. La tecnología sigue sirviendo para hacer tareas; la idea es que además forma el medio en que pasan muchas cosas, para todos y no sólo para quien está mucho tiempo conectado. No es un juicio de «bueno» o «malo».

Para repasar: **Tema 1. El entorno digital organiza lo que vemos**

---

2 **B.** Desbloquear el celular sin un motivo claro, casi sin darse cuenta. (página del tema)

Piloto automático es reaccionar casi sin pensar, por costumbre: desbloquear el celular sin motivo, deslizar, compartir sin verificar. No es lo mismo que algo que «funciona solo» (un celular programado) ni que actuar rápido por una razón clara (responder un mensaje esperado). Usar el mapa es una decisión consciente para una tarea.

Para repasar: **Tema 1. El entorno digital organiza lo que vemos**

---

3 **B.** Vemos cada vez más de lo que ya veníamos mirando. (página del tema)

Si lo que aparece se elige a partir de lo que ya miramos, lo que miramos después se parece cada vez más a lo anterior: «el agua se vuelve cada vez más parecida a nosotros». Es el mecanismo que Pariser describe con la burbuja de filtros, y la razón por la que la organización del entorno, aunque invisible, influye en lo que vemos.

Para repasar: **Tema 1. El entorno digital organiza lo que vemos**

---

4 **A.** Los enlaces, videos y preguntas relacionadas que aparecieron debajo. (página del tema)

Hay que diferenciar lo que uno fue a buscar de lo que ya estaba ahí. Abrir el buscador, el tema y la pregunta los decidió Nico. Lo que apareció debajo —qué enlaces, en qué orden, qué otras preguntas— lo organizó la plataforma. Esa diferencia muestra que no todo depende de una decisión del usuario.

Para repasar: **Tema 1. El entorno digital organiza lo que vemos**

---

5 **A.** Pariser: cada usuario recibe una selección armada con sus datos. (página del tema)

El centro de la escena es que la misma búsqueda produce resultados distintos según la persona: eso es una selección personalizada, la idea de Pariser. Van Dijck, Poell y de Waal también ayudarían, porque esa selección ocurre dentro de plataformas que ordenan lo que aparece. Carr habla de la atención y la lectura, no de por qué cambian los resultados; y en la escena no hay ninguna notificación.

Para repasar: **Tema 1. El entorno digital organiza lo que vemos**

---

6 **B.** Nicholas Carr. (página del tema)

Carr estudia cómo un entorno de interrupciones, enlaces y cambio constante dificulta sostener una lectura larga y una atención continua: es exactamente la escena de Abril. Pariser habla de la selección de información; van Dijck y sus colegas, de cómo las plataformas organizan la vida cotidiana.

Para repasar: **Tema 1. El entorno digital organiza lo que vemos**

---

7 **B.** Porque la plataforma eligió contenidos parecidos a lo que ella acababa de mirar. (página del tema)

Después de mirar algo vinculado con la escuela, empezaron a aparecer contenidos parecidos (estudio, organización, útiles). Esa selección dependió de su actividad reciente: no la buscó ella, no es la misma para todos y no tiene que ver con que la información sea falsa. Por eso el análisis usa a Pariser: vio una selección ya armada.

Para repasar: **Tema 1. El entorno digital organiza lo que vemos**

---

8 **D.** La plataforma usa lo que Ana hizo, no lo que Ana quiere. (página del tema)

La plataforma no recibe lo que Ana quiere: recibe lo que Ana hace. Mirar un video hasta el final es un dato, y con ese dato arma la selección; no sabe que lo miró sólo por curiosidad. Es la burbuja de filtros de Pariser. No es un error ni una adivinanza, y la RAM no elige qué recomendar. En el tema 4 aparece la misma idea en un microondas: actúa con la tecla que recibe, no con lo que la persona quería.

Para repasar: **Tema 1. El entorno digital organiza lo que vemos**

---

9 **D.** Lo que nos rodea todo el tiempo y, por ser tan habitual, dejamos de notar. (más preguntas)

El agua es el entorno: está siempre y por eso no se ve. Wallace usa la imagen para decir que lo más presente suele ser lo más difícil de ver; hoy esa «agua» incluye lo digital (el celular, las notificaciones, la idea de responder rápido). No es algo que se busca ni algo de lo que haya que huir: es el medio en el que vivimos muchas experiencias.

Para repasar: **Wallace: el agua y el piloto automático (material de consulta)**

---

10 **C.** Que un medio importa también por cómo cambia la experiencia: el ritmo, la velocidad, los vínculos. (más preguntas)

Para McLuhan el «mensaje» de un medio es el cambio de escala, ritmo o patrón que introduce en la vida humana. No dice que el contenido no importe: dice que no importa sólo el contenido. Por eso mira el ambiente que crea el medio y qué tipo de experiencia vuelve normal.

Para repasar: **McLuhan: el medio es el mensaje (material de consulta)**

---

11 **A.** Que buena parte de la vida cotidiana pasa por plataformas que organizan acceso, recomendación y circulación, con algoritmos y datos. (más preguntas)

La idea no dice sólo que usamos muchas plataformas: dice que una parte muy grande de la vida cotidiana (comunicarse, comprar, estudiar, trabajar, moverse) ya pasa por plataformas que organizan información, servicios, relaciones y datos. Por eso no alcanza con pensar una aplicación aislada: hay que pensar el entorno. Tampoco se reduce a las redes sociales.

Para repasar: **La sociedad de las plataformas (material de consulta)**

---

12 **B.** la selección de información que una plataforma arma para cada usuario con datos como búsquedas, clics e historial. (más preguntas)

En internet no aparece «todo»: aparece una parte, ordenada y recortada antes de llegar a la pantalla, distinta para cada usuario. La burbuja de filtros no es una noticia falsa (eso es otra cosa) ni un filtro de seguridad: es la selección personalizada de lo que vemos.

Para repasar: **Pariser: la burbuja de filtros (material de consulta)**

---

13 **D.** Un entorno de rapidez, interrupciones y cambio constante puede dificultar la lectura profunda y la concentración. (más preguntas)

Carr no dice simplemente que internet distrae ni que se deja de saber leer: dice que un entorno de enlaces, notificaciones y estímulos breves favorece una lectura más rápida, interrumpida y fragmentada, y que eso puede dificultar la lectura prolongada. Internet no cambia sólo lo que leemos: puede cambiar cómo leemos.

Para repasar: **Carr: cómo cambia la lectura (material de consulta)**

---

14 **C.** McLuhan: un medio también cambia la forma de la experiencia. (más preguntas)

La idea de que el medio cambia la forma de la experiencia es de McLuhan. Las otras tres mezclan autores: la lectura rápida e interrumpida es de Carr; las plataformas impulsadas por algoritmos y datos, de van Dijck, Poell y de Waal; la selección distinta para cada usuario, de Pariser.

Para repasar: **Los autores de un vistazo (material de consulta)**

---

15 **A.** Pariser mira qué información le llega a cada persona; van Dijck y sus colegas, cómo las plataformas organizan la vida cotidiana. (más preguntas)

Los dos se complementan, pero no dicen lo mismo. Pariser se pregunta qué ve cada persona: una selección personalizada. Van Dijck, Poell y de Waal cambian la escala: muchas actividades distintas (pedir comida, escuchar música, estudiar) comparten la lógica de plataformas que ordenan acceso, recomendación y circulación. La lectura interrumpida es de Carr; los hábitos, de Nir Eyal; el medio, de McLuhan; el piloto automático, de Wallace.

Para repasar: **La sociedad de las plataformas (material de consulta)**

---

16 **C.** La de McLuhan: la experiencia no depende sólo del contenido, también del entorno en que aparece. (más preguntas)

El video es el mismo; lo que cambia es el medio que lo rodea: una pantalla que invita a seguir, con otros diez esperando. Ésa es la idea de McLuhan: la forma del medio también actúa sobre nosotros. La comparación no habla de qué videos recibe cada persona (Pariser) ni de su duración.

Para repasar: **McLuhan: el medio es el mensaje (material de consulta)**

---

17 **D.** puede resultar cómoda y útil, pero también puede achicar la experiencia, porque nos encontramos menos con ideas distintas. (más preguntas)

Pariser reconoce que la personalización hace que una plataforma parezca más útil o cercana. El problema es que, si alguien recibe una y otra vez contenidos parecidos, puede encontrarse menos con temas inesperados o miradas distintas. La selección se arma con búsquedas, clics, tiempo de permanencia, cuentas seguidas, ubicación e historial, no sólo con lo que se escribe; y no se trata de información falsa.

Para repasar: **Pariser: la burbuja de filtros (material de consulta)**

---

18 **C.** La de Wallace: lo que nos rodea todo el tiempo se vuelve difícil de ver. (más preguntas)

Sol nota que algo que vivía como natural (abrir, deslizar, seguir) estaba organizado y no lo veía: es el «agua» de Wallace, que se hace visible cuando nos detenemos a mirarla. La escena no habla de qué contenidos le tocaron (Pariser) ni de la lectura (Carr). Y McLuhan nunca dijo que el contenido no importa.

Para repasar: **Wallace: el agua y el piloto automático (material de consulta)**

---

19 **D.** La sociedad de las plataformas: la app organiza toda la actividad, desde quién ofrece hasta cómo se evalúa. (más preguntas)

En la escena, la plataforma no aparece sólo al final, como una herramienta: ordena el acceso a los locales, el pago, el reparto, la circulación de información y la calificación. Es lo que van Dijck, Poell y de Waal describen: acciones cotidianas organizadas por plataformas impulsadas por datos. El caso no dice que Martín actuara sin pensar ni habla de la lectura.

Para repasar: **La sociedad de las plataformas (material de consulta)**

---

20 **C.** Muchas acciones digitales ocurren casi sin decidirlas, y el diseño de las plataformas orienta lo que vemos y hacemos. (más preguntas)

Lo que se discute es la idea de que todo depende de la decisión del usuario. Wallace (piloto automático), Nir Eyal (ciclos que forman hábitos), Pariser (selección personalizada) y van Dijck (plataformas que organizan la actividad) muestran que muchas cosas ya vienen orientadas. Tener muchas funciones, poder romperse o no estar al alcance de todos no discute esa idea.

Para repasar: **Wallace: el agua y el piloto automático (material de consulta)**

---

21 **B.** Porque suele ser invisible: si no advertimos que algo ordena lo que vemos, es más difícil tomar distancia. (más preguntas)

El material lo dice así: esa organización suele ser invisible y por eso mismo resulta poderosa. Hacer visible el entorno no significa rechazarlo, sino habitarlo con más conciencia: elegir no es sólo hacer clic, sino comprender el contexto en el que ese clic ocurre. Que algo aparezca primero no garantiza que sea verdadero.

Para repasar: **Wallace: el agua y el piloto automático (material de consulta)**

---

22 **D.** Comparar lo que quería hacer con lo que efectivamente pasó. (más preguntas)

Valen entró para una cosa y terminó haciendo otra: es la comparación que la guía propone («entré para buscar una tarea y terminé leyendo otros mensajes»). Esa diferencia entre intención y recorrido es lo que después se puede pensar con Wallace, Carr o el modelo Hook. Comparar aplicaciones o aparatos no ayuda a entender la escena.

Para repasar: **Cómo analizar una escena digital (material de consulta)**

---

23 **C.** La burbuja de filtros: la selección se va pareciendo cada vez más a lo que el usuario ya miró. (más preguntas)

Cuanto más se mira un tema, más aparece; y cuanto más aparece, más se mira. Con una condición que se repite, la selección se refuerza sola. Es un modelo simplificado e imaginario —las plataformas reales usan reglas mucho más complejas—, pero muestra cómo condiciones y repeticiones, aplicadas a datos, producen lo que Pariser describe.

Para repasar: **Conexiones entre temas (material de consulta)**

---

24 **D.** Reconstruir la escena concreta, paso a paso, antes de sumar a los autores. (para profundizar)

La guía de análisis propone frenar una escena pequeña, mirar mejor y nombrar mejor: qué pasó primero, qué apareció, qué se hizo casi sin pensar. Recién después se suman los autores que realmente ayudan a pensar esa escena. Una lista de definiciones, o el nombre de una app con un juicio, explican poco.

Para repasar: **Cómo analizar una escena digital (material de consulta)**

---

25 **C.** «El martes, mientras esperaba el colectivo, abrí TikTok y apareció un video sobre formas de estudiar.» (para profundizar)

Para analizar hace falta una escena: un momento, un lugar, qué se abrió y qué apareció. «Uso mucho TikTok» o una lista de aplicaciones nombran plataformas, pero no muestran ninguna situación de uso que se pueda reconstruir y pensar con los autores.

Para repasar: **Cómo analizar una escena digital (material de consulta)**

26 **A.** Describir una parte de la escena, elegir una idea que ayude a pensarla y explicar por qué. (para profundizar)

La guía es clara: no una lista de «McLuhan dice… Pariser dice…», sino primero mostrar qué pasó y después explicar qué idea ayuda a entender mejor esa parte. El autor sirve cuando se aplica a un rasgo concreto de la escena.

Para repasar: **Cómo analizar una escena digital (material de consulta)**

Tema 2. Aplicaciones diseñadas para engancharnos

27 **B.** lo simple que se hace casi sin pensar: abrir, deslizar, tocar. (página del tema)

La acción es lo que hacemos apenas entramos, y suele ser rápida y simple. La notificación es un disparador externo; lo que dejamos en la plataforma es la inversión; y lo que aparece a veces sí y a veces no es la recompensa variable. Confundir la acción con la notificación es un error frecuente.

Para repasar: **Tema 2. Aplicaciones diseñadas para engancharnos**

28 **D.** El aburrimiento. (página del tema)

El disparador interno nace de la persona: aburrimiento, ansiedad, curiosidad, el recuerdo de algo que vimos. Notificaciones, mensajes y alertas vienen de afuera: son disparadores externos.

Para repasar: **Tema 2. Aplicaciones diseñadas para engancharnos**

29 **B.** Porque a veces aparece algo que nos interesa y a veces no. (página del tema)

La clave es la incertidumbre: como el resultado es impredecible, seguimos buscando por si aparece algo mejor. Un premio fijo pierde justamente lo que el modelo destaca. No se trata de que el usuario elija el premio ni de cambios de diseño.

Para repasar: **Tema 2. Aplicaciones diseñadas para engancharnos**

30 **A.** lo que la persona pone de sí: tiempo, datos, comentarios. (página del tema)

Invertir es dejar algo de uno: tiempo, atención, datos, una historia publicada, un comentario, un guardado. Cuanto más ponemos, más difícil es dejar la plataforma y más probable es volver. No es la recompensa (eso viene de la app) ni necesariamente dinero.

Para repasar: **Tema 2. Aplicaciones diseñadas para engancharnos**

31 **C.** La alerta de recuerdos: un disparador externo. (página del tema)

Lo que la pone en marcha es la alerta, que viene de la aplicación: disparador externo. La foto que la hace sonreír es parte de la recompensa variable (algunos recuerdos emocionan y otros no); el comentario es inversión. La historia no menciona aburrimiento.

Para repasar: **Tema 2. Aplicaciones diseñadas para engancharnos**

32 **A.** Inversión: deja algo suyo en la plataforma, y eso la hace volver. (página del tema)

Publicar es poner algo de sí en la plataforma. Esa inversión genera expectativa —¿quién la vio?— y la hace volver enseguida, que es justamente lo que el modelo dice de la inversión. La acción del ciclo fue abrir la app y mirar; la recompensa variable, los contenidos que le interesaban más o menos.

Para repasar: **Tema 2. Aplicaciones diseñadas para engancharnos**

33 **D.** La recompensa variable. (página del tema)

No saber si el próximo video va a valer la pena —y que a veces sí— es lo que lo mantiene mirando: recompensa variable. El disparador fueron las ganas de mirar «un solo video» antes de dormir; la acción, mirar; la inversión, los 40 minutos y los datos que deja sobre lo que mira.

Para repasar: **Tema 2. Aplicaciones diseñadas para engancharnos**

34 **D.** Porque dejan datos que la plataforma usa para elegir qué mostrarle. (página del tema)

La inversión no es sólo tiempo: cada like, guardado o compartido le dice a la plataforma algo sobre Mili. Con esos datos el algoritmo ajusta lo que le va a mostrar, y la experiencia se vuelve más «suya». Aquí el modelo Hook se cruza con la burbuja de filtros de Pariser.

Para repasar: **Tema 2. Aplicaciones diseñadas para engancharnos**

35 **A.** Disparador → acción → recompensa variable → inversión. (más preguntas)

Algo pone en marcha la interacción (disparador); la persona hace algo rápido y simple (acción); a veces encuentra algo que le interesa mucho y a veces no (recompensa variable); y deja algo de sí en la plataforma (inversión), lo que aumenta la probabilidad de volver. Después el ciclo puede empezar otra vez.

Para repasar: **El modelo Hook (material de consulta)**

36 **D.** El aburrimiento, sin ningún estímulo de afuera. (más preguntas)

Nada de afuera la llama: entra porque no tiene nada que hacer. Es un disparador interno. En la historia no hay notificación; los likes y guardados son inversión; y que un video la atrape y otro no es recompensa variable.

Para repasar: **El modelo Hook (material de consulta)**

37 **C.** la recompensa variable. (más preguntas)

El resultado de cada partida es impredecible: a veces gana, a veces pierde, a veces recibe algo interesante. Esa incertidumbre lo mantiene jugando: es la recompensa variable. La acción es abrir el juego y jugar; la inversión, el tiempo y la continuidad acumulados.

Para repasar: **El modelo Hook (material de consulta)**

38 **B.** Un disparador interno. (más preguntas)

No llegó ninguna notificación: es una sensación de Sofi la que la empuja a abrir la aplicación. Por eso es un disparador interno. Responder, reaccionar y dedicar tiempo serían inversión; lo que encuentra al revisar (a veces algo interesante, a veces no), recompensa variable.

Para repasar: **El modelo Hook (material de consulta)**

39 **A.** Que el ciclo puede activarse aunque haya un buen motivo: el modelo describe la interacción, no juzga si el uso es bueno. (más preguntas)

Hay disparador (la preocupación por la clase), acción (abrir la herramienta), recompensa variable (respuestas útiles y otras no) e inversión (tiempo, atención, ideas propias). El objetivo era valioso y, aun así, se activó el ciclo completo. Por eso el modelo no sirve para juzgar a las personas, sino para entender cómo está organizada una interacción y qué lugar ocupamos en ella.

Para repasar: **El modelo Hook (material de consulta)**

40 **C.** Nir Eyal: cómo muchos productos digitales buscan formar hábitos con un ciclo de cuatro pasos. (para profundizar)

Nir Eyal presentó el modelo en su libro Hooked (2014; en castellano, Enganchado) para explicar cómo muchos productos digitales buscan generar hábitos de uso. Hook significa gancho o anzuelo. La selección de información es de Pariser; la organización de la vida cotidiana, de van Dijck, Poell y de Waal; y en el modelo la recompensa es variable, no fija.

Para repasar: **El modelo Hook (material de consulta)**

Tema 3. El daño que circula en las redes

41 **C.** Que el daño crece o se frena con lo que hacen los demás. (página del tema)

Es la idea central del tema: una agresión gana recorrido con cada mirada, comentario, silencio, captura y reenvío. Por eso quienes no empezaron el ataque también pueden agrandarlo o frenarlo. Lo que circula puede tener efectos fuera de la pantalla, y una captura puede seguir circulando aunque se borre el original.

Para repasar: **Tema 3. El daño que circula en las redes**

42 **D.** Qué efectos produce el ataque. (página del tema)

Aislamiento, miedo a participar, vergüenza y pérdida de confianza son efectos: lo que la agresión puede producir en una persona, un grupo o la convivencia. Mirar los efectos ayuda a entender por qué «era un chiste» no alcanza para quitarle importancia.

Para repasar: **Tema 3. El daño que circula en las redes**

43 **A.** Poder de emisión. (página del tema)

El poder de emisión tiene que ver con quién habla o comparte: desde qué cargo, autoridad, audiencia o influencia. Cuando alguien con poder publica una agresión, puede marcar blancos, habilitar repeticiones y agrandar el daño; por eso la exigencia es mayor para quien representa al Estado o tiene una posición de poder.

Para repasar: **Tema 3. El daño que circula en las redes**

---

44 **C.** Amplificación. (página del tema)

Amplificación es el crecimiento de la fuerza o el alcance de un mensaje cuando se repite, se comparte o lo toma una cuenta con poder. Está muy ligada a la circulación (el recorrido) y al poder de emisión (quién lo toma).

Para repasar: **Tema 3. El daño que circula en las redes**

---

45 **D.** Exposición. (página del tema)

La exposición vuelve pública una imagen, un dato, una captura o una situación que puede dejar vulnerable a alguien. Una conversación privada con nombre y foto, puesta a circular en un grupo grande, es un caso claro.

Para repasar: **Tema 3. El daño que circula en las redes**

---

46 **B.** No reenviar la captura y escribirle en privado a la compañera para acompañarla. (página del tema)

Las respuestas trabajadas fueron no reenviar, acompañar, pedir ayuda, denunciar sin difundir, responder sin agredir y poner límites. Reenviar la captura, aunque sea para denunciar, la hace circular más y expone otra vez a la compañera. Insultar devuelve agresión; reírse festeja el daño.

Para repasar: **Tema 3. El daño que circula en las redes**

---

47 **A.** Señala a un grupo, generaliza, habilita el odio y circula mucho. (página del tema)

No alcanza con que una frase nos moleste o que no estemos de acuerdo: eso también es parte de la libertad de expresión. Lo que la vuelve un discurso de odio para analizar es la combinación de un blanco colectivo, una generalización, una emoción de rechazo que se habilita y una autoridad que la amplifica.

Para repasar: **Tema 3. El daño que circula en las redes**

---

48 **B.** Que pone un límite, pero al insultar mantiene la pelea circulando. (página del tema)

El enojo es comprensible y el daño es real. La pregunta comunicacional es otra: ¿qué pasa cuando respondemos al daño con más agresión? Puede desplazar la discusión hacia una pelea y mantenerla circulando. Una parte de la respuesta pone un límite; otra devuelve violencia. Las dos cosas pueden estar en la misma pieza.

Para repasar: **Tema 3. El daño que circula en las redes**

---

49 **B.** Cómo gana recorrido: compartir, reenviar, comentar, capturar, repetir, volverlo tema. (más preguntas)

El cuadro tiene cinco dimensiones: composición (qué forma toma), circulación (cómo gana recorrido), roles (quiénes participan), efectos (qué produce) y respuestas (cómo intervenir). La circulación mira el recorrido de la pieza.

Para repasar: **Cinco preguntas para analizar el hate (material de consulta)**

---

50 **D.** Roles. (más preguntas)

Los roles nombran el lugar que ocupa cada persona en la situación. Mirarlos permite ver que no hay sólo «agresor» y «víctima»: quien mira, comparte, calla o acompaña también participa.

Para repasar: **Cinco preguntas para analizar el hate (material de consulta)**

---

51 **A.** Composición: qué forma toma el ataque. (más preguntas)

Lucía describe de qué está hecha la pieza: palabras, imagen, emoji, hashtag. Eso es la composición. Los efectos serían lo que produce (vergüenza, aislamiento); las respuestas, cómo frenarlo; los roles, quiénes participan.

Para repasar: **Cinco preguntas para analizar el hate (material de consulta)**

---

52 **C.** Recorte engañoso o falsificación. (más preguntas)

El recorte engañoso o falsificación usa montaje, edición, inteligencia artificial, recortes o información incompleta para producir burla, sospecha o daño. Lo mismo vale para un dato o un mapa falsos presentados como evidencia: su apariencia de prueba los vuelve más dañinos.

Para repasar: **Conceptos para analizar una pieza digital (material de consulta)**

---

53 **A.** Señalamiento: la marca como blanco de ataque o rechazo. (más preguntas)

Señalar es marcar a una persona o un grupo como blanco de burla, ataque, sospecha o rechazo, e invitar a otros a sumarse. La publicación no habla de un grupo entero ni del cuerpo de la persona.

Para repasar: **Conceptos para analizar una pieza digital (material de consulta)**

---

54 **B.** Generalización. (más preguntas)

La generalización convierte un caso, una persona o una escena en un ataque contra todo un grupo. Lo que hizo una persona pasa a atribuirse a todos los de su barrio.

Para repasar: **Conceptos para analizar una pieza digital (material de consulta)**

---

55 **C.** Encuadre: desde qué lugar nos propone leer la pieza. (más preguntas)

El encuadre indica cómo nos propone leer una pieza: como advertencia, noticia, chiste, burla, denuncia o festejo. La imagen es la misma; el texto que la acompaña cambia el encuadre y, con él, el efecto. El caso no dice nada sobre seguidores ni sobre cuántas veces se compartió.

Para repasar: **Conceptos para analizar una pieza digital (material de consulta)**

---

56 **C.** Cómo equilibrar el derecho a expresar ideas con el derecho de otras personas a no sufrir discriminación ni violencia. (más preguntas)

La libertad de expresión es un derecho humano y una condición para discutir, criticar y disentir. Por eso el problema no se resuelve diciendo que algo molesta u ofende. A la vez, otras personas tienen derecho a no sufrir discriminación ni violencia. El material de Amnistía trabajado en clase no propone responder al odio con odio, sino refutar, no darle eco y promover posturas contrarias.

Para repasar: **Libertad de expresión y discursos de odio (material de consulta)**

---

57 **B.** Responder sin exponer, humillar ni devolver la agresión en los mismos términos. (más preguntas)

Información es responder con datos y evidencias; análisis de contexto, ubicar la pieza (quién habla, cómo circula, quién amplifica); cuidado, responder sin exponer, humillar ni devolver la agresión. Una respuesta puede señalar una violencia sin repetirla como burla o ataque. El silencio tampoco siempre frena la violencia.

Para repasar: **Responder sin agrandar el daño (material de consulta)**

---

58 **A.** Amplificación: el mensaje gana fuerza y alcance. (más preguntas)

Que una salida pueda convertirse en entrada de otro sistema explica técnicamente la circulación. Cuando la cadena se repite y la toman cuentas con poder de emisión, el mensaje se amplifica. Por eso cada reenvío es una decisión: puede agrandar el daño o cortar la cadena.

Para repasar: **Conexiones entre temas (material de consulta)**

---

59 **B.** Animalización. (para profundizar)

La animalización presenta a una persona o un grupo como animal para degradarlo. Es un recurso con una larga historia ligada al racismo y a la deshumanización: quita a la persona su lugar de igual en la conversación.

Para repasar: **Conceptos para analizar una pieza digital (material de consulta)**

---

60 **A.** Repulsión. (para profundizar)

La repulsión presenta al otro como basura, suciedad, plaga, desecho o algo que produce rechazo. Busca que el grupo atacado provoque asco, y eso habilita tratarlo como algo que hay que eliminar.

Para repasar: **Conceptos para analizar una pieza digital (material de consulta)**

---

61 **D.** Festejo del daño. (para profundizar)

El festejo del daño presenta una agresión como graciosa, merecida, valiente o compartible. El aplauso y el «compartan» invitan a celebrar y a hacer circular la humillación. No hay un grupo atacado (generalización) ni un video editado (recorte engañoso).

Para repasar: **Conceptos para analizar una pieza digital (material de consulta)**

---

62 **D.** Humillación corporal. (para profundizar)

La humillación corporal usa el cuerpo, una marca física o una parte del cuerpo para producir burla, vergüenza o sensación de castigo. En clase se analizaron respuestas públicas a comentarios sobre cuerpos ajenos, que nombraron el daño y pusieron un límite.

Para repasar: **Conceptos para analizar una pieza digital (material de consulta)**

---

63 **C.** Mirar cómo se combinan texto, imagen, objetos, gestos, quién publica, quién amplifica y en qué serie aparece. (para profundizar)

Una pieza digital funciona por combinación: una palabra cambia el tono, una imagen degrada, un objeto agrega burla, una cuenta amplifica, las métricas muestran que circula. Por eso se mira cada parte y cómo se combinan, antes de opinar rápido. Las métricas solas no dicen si algo es violento.

Para repasar: **Lectura multimodal: una pieza por capas (material de consulta)**

---

64 **D.** Pensar qué efecto puede producir y dónde se podría intervenir. (para profundizar)

El análisis guiado tiene cuatro pasos: evidencia (qué vemos), concepto (cómo lo nombramos), efecto (qué puede producir) e intervención (dónde podemos responder). Rocío hizo los dos primeros. Compartirla o contestar con otro meme agrandaría la circulación.

Para repasar: **Lectura multimodal: una pieza por capas (material de consulta)**

---

65 **A.** La consigna que le damos a la IA: qué producir, con qué formato y tono, para quién, qué debe decir y qué evitar. (para profundizar)

Antes de generar una imagen hay una parte central del trabajo: construir el prompt, la consigna que explica qué queremos. En la placa por Ni Una Menos, por ejemplo, el prompt definía formato (estado de WhatsApp), intención (lectura rápida), tono (serio, firme, colectivo), cuidados (evitar el golpe bajo y el amarillismo) y el texto exacto.

Para repasar: **Producir con inteligencia artificial (material de consulta)**

66 **B.** Porque cada prueba da información nueva para ajustar el prompt hasta que la pieza comunique mejor. (para profundizar)

Probar un prompt muestra qué funcionó, qué falta y qué apareció distinto de lo esperado. Con eso se revisa y se decide qué cambiar. Las decisiones quedan del lado de quien produce la pieza. Repetir la misma consigna sin revisarla no aprovecha lo que mostró la prueba. Es el mismo ciclo que aparece al programar: probar, comparar con lo que queríamos y ajustar.

Para repasar: **Producir con inteligencia artificial (material de consulta)**

67 **D.** Revisar y precisar el prompt (formato, texto exacto, tono, qué evitar) y volver a probar. (para profundizar)

Como con cualquier programa, la máquina trabaja con lo que le indicamos, no con lo que queríamos. Si el resultado no es el buscado, se compara con la intención, se ajusta la instrucción y se prueba de nuevo. El ciclo de la IA (conversar, revisar, decidir, probar) y el de programar (instrucción, ejecución, ajuste) son el mismo movimiento.

Para repasar: **Conexiones entre temas (material de consulta)**

Tema 4. Cómo funciona un sistema digital

68 **B.** No: la foto es un dato; lo físico es el almacenamiento. (página del tema)

Hardware son las partes físicas: el procesador, la memoria, la pantalla, el teclado. La foto no es una parte física: es un dato, información que se guarda en una de esas partes (el almacenamiento) y con la que trabajan los programas. Que algo se vea en la pantalla no lo vuelve hardware. Y la foto tampoco es un programa: el programa es la galería, que la abre.

Para repasar: **Tema 4. Cómo funciona un sistema digital**

69 **A.** Es una operación. (página del tema)

Las operaciones consultan, utilizan o transforman datos y producen nueva información. Multiplicar usa dos datos ($800 y 3) y produce un resultado ($2.400).

Para repasar: **Tema 4. Cómo funciona un sistema digital**

70 **C.** Es un dato. (página del tema)

Un resultado puede mostrarse, guardarse o utilizarse como dato para continuar la tarea. $2.400 fue resultado de la multiplicación y, en la suma, es un dato. El resultado final es $2.700. El papel depende de qué hace cada cosa en cada momento.

Para repasar: **Tema 4. Cómo funciona un sistema digital**

71 **A.** De un sensor. (página del tema)

La entrada puede venir de una persona, de un sensor o de otro sistema. Aquí la medición la toma un sensor de temperatura. Encender la estufa es la salida; los 22 °C son la configuración que el termostato conserva para decidir (en el tema 5 se llama estado).

Para repasar: **Tema 4. Cómo funciona un sistema digital**

72 **B.** Una entrada. (página del tema)

Para el celular que envía, la foto es una salida. Para el que la recibe, llega desde afuera: es una entrada. Una salida puede convertirse en entrada de otro sistema. El papel depende de qué sistema miramos.

Para repasar: **Tema 4. Cómo funciona un sistema digital**

73 **B.** Entrada: «vender 3». Operación: descontar 3 del stock y registrar la venta. (página del tema)

Lo que llega al sistema no es lo mismo que lo que el sistema hace. «Vender 3» es lo que llega; descontar y registrar es lo que el programa hace con eso. 15 y 12 son el stock antes y después: valores que el sistema guarda (en el tema 5 se llaman estado).

Para repasar: **Tema 4. Cómo funciona un sistema digital**

74 **A.** La huella que lee el sensor. (página del tema)

Lo que entra es lo que el sensor lee: la huella. Lo que Ana quiere no llega al celular como información: el celular sólo puede actuar con lo que efectivamente recibe. La huella guardada ya estaba (es parte de lo que el celular conserva para comparar) y la pantalla de inicio es la salida.

Para repasar: **Tema 4. Cómo funciona un sistema digital**

---

75 **A.** Suma 30 segundos: actúa con la tecla que recibe. (página del tema)

Al control le llega la señal de «+30 s», la misma que si la persona hubiera querido sumar tiempo. Con esa entrada, su programa suma 30 segundos y el tiempo pasa a 1:10. Lo que la persona quería no le llega como información.

Para repasar: **Tema 4. Cómo funciona un sistema digital**

---

76 **C.** El procesador. (más preguntas)

El hardware es el conjunto de componentes físicos: procesador, memoria, teclado, pantalla, parlantes, sensores. Un navegador y un editor de fotos son programas; un archivo de música es un dato. Programas y datos forman el software.

Para repasar: **Hardware, software y programas (material de consulta)**

---

77 **D.** los programas y los datos con los que trabaja el sistema. (más preguntas)

El software comprende los programas y los datos. El procesador y la memoria no se ven desde afuera, pero son componentes físicos: hardware. Lo que se conecta con un cable (teclado, impresora) también es hardware.

Para repasar: **Hardware, software y programas (material de consulta)**

---

78 **A.** Los programas que ejecuta. (más preguntas)

Un programa organiza instrucciones para realizar una tarea. Al cambiar el programa, el mismo hardware realiza tareas diferentes. La pantalla y el teclado son los mismos en todas esas tareas.

Para repasar: **Hardware, software y programas (material de consulta)**

---

79 **D.** indican qué operaciones debe realizar el sistema y cómo se organiza la tarea. (más preguntas)

Un programa organiza instrucciones. Las instrucciones indican qué operaciones hacer y en qué orden. Los números, textos e imágenes son datos; lo que se obtiene son resultados; los componentes físicos, hardware.

Para repasar: **Instrucciones, datos, operaciones y resultados (material de consulta)**

---

80 **B.** El subtotal y el total. (más preguntas)

El subtotal usa la cantidad: pasa de $3.000 a $6.000. El total usa el subtotal como dato: pasa de $3.500 a $6.500. El envío no depende de la cantidad: sigue en $500. Seguir qué usa a qué es lo mismo que hacemos al seguir un programa.

Para repasar: **Instrucciones, datos, operaciones y resultados (material de consulta)**

---

81 **C.** El sensor de huellas de un celular. (más preguntas)

Un dispositivo de entrada incorpora información al sistema: el sensor de huellas lee la huella. Impresora, parlante y auriculares comunican resultados hacia afuera: son de salida.

Para repasar: **Entrada, procesamiento y salida (material de consulta)**

---

82 **D.** El proyector. (más preguntas)

El proyector comunica un resultado hacia afuera (una imagen): es salida. Micrófono, teclado y cámara incorporan información: son entrada.

Para repasar: **Entrada, procesamiento y salida (material de consulta)**

---

83 **D.** realiza operaciones con la información recibida; el programa organiza la tarea. (más preguntas)

Incorporar información es la entrada; comunicar un resultado o producir una acción, la salida. En el medio, el procesamiento opera con la información recibida, según lo que indica el programa. Guardar archivos de forma permanente es tarea del almacenamiento.

Para repasar: **Entrada, procesamiento y salida (material de consulta)**

---

84 **B.** Una entrada: información que le llega y que puede conservar entre los datos de Mili. (más preguntas)

El like es información que llega a la plataforma: una entrada. La plataforma puede conservarla junto con otros datos de uso y operar con ellos para decidir qué mostrar después (la salida). En el modelo Hook, ese like es inversión; mirado como sistema, es una entrada que cambia lo que el sistema conserva.

Para repasar: **Conexiones entre temas (material de consulta)**

Tema 5. Qué guarda un sistema y dónde

85 **C.** mantiene disponibles las instrucciones, los datos y los resultados parciales. (página del tema)

Durante la ejecución, memoria y procesador trabajan relacionados: la memoria mantiene disponible la información necesaria mientras la tarea está en curso y el procesador la usa para ejecutar y operar. Comunicar resultados es la salida; repartir recursos, tarea del sistema operativo.

Para repasar: **Tema 5. Qué guarda un sistema y dónde**

---

86 **C.** La memoria tiene los datos; el procesador calcula; el 75 vuelve a la memoria. (página del tema)

La memoria no ejecuta y el procesador no es el lugar donde se guarda: la memoria mantiene disponibles 48, 27 y la operación; el procesador calcula; el 75 vuelve a la memoria, desde donde puede mostrarse o usarse como dato. La pantalla sólo da a conocer el resultado.

Para repasar: **Tema 5. Qué guarda un sistema y dónde**

---

87 **B.** Se pierde: estaba sólo en la memoria RAM, que es temporal. (página del tema)

Mientras escribimos, lo escrito está en la RAM, que guarda lo que está en uso mientras el equipo está encendido y se pierde al apagarse. Guardar el archivo lo copia al almacenamiento, que es permanente. Lo guardado hace una hora sí se conserva.

Para repasar: **Tema 5. Qué guarda un sistema y dónde**

---

88 **D.** Almacenamiento → memoria RAM → CPU → resultado en la pantalla. (página del tema)

El sistema operativo localiza el programa en el almacenamiento, carga en la RAM las instrucciones y los datos necesarios, y organiza el trabajo de la CPU para que los ejecute. El resultado sale por la pantalla.

Para repasar: **Tema 5. Qué guarda un sistema y dónde**

---

89 **D.** Con la memoria RAM: los programas abiertos ocupan memoria. (página del tema)

Los programas abiertos y sus datos en uso están en la RAM. El espacio libre del almacenamiento sirve para guardar programas y archivos, no para tener más programas en uso al mismo tiempo. En el modelo trabajado, la falta de RAM explica la lentitud.

Para repasar: **Tema 5. Qué guarda un sistema y dónde**

---

90 **A.** El stock (12) y las ventas registradas (5); el precio, no. (página del tema)

La operación descuenta y registra: cambia el stock y cambian las ventas registradas. El precio no interviene en esa operación, así que sigue en $900. Una operación consulta una parte del estado y puede modificar algunos valores, no todos.

Para repasar: **Tema 5. Qué guarda un sistema y dónde**

---

91 **C.** Nada: 45 no es menor que 30, la llave sigue cerrada. (página del tema)

Llega una entrada (45 %), el programa la compara con el límite y, como 45 no es menor que 30, la llave queda cerrada. Una consulta no siempre cambia el estado. La medición tampoco pasa a ser el límite: el límite es un dato configurado que el sistema conserva.

Para repasar: **Tema 5. Qué guarda un sistema y dónde**

---

92 **B.** Porque el tiempo que falta es parte de su estado y se conserva. (página del tema)

El estado es lo que permite continuar: el control conserva el tiempo restante mientras la puerta está abierta y lo usa al recibir «Iniciar». La señal de «Iniciar» no trae cuánto falta, lo que recuerda la persona no le llega al microondas, y el visor sólo muestra lo que el control ya tiene.

Para repasar: **Tema 5. Qué guarda un sistema y dónde**

---

93 **B.** El procesador (CPU). (más preguntas)

El procesador ejecuta instrucciones y realiza operaciones. La memoria mantiene disponibles instrucciones y datos; el almacenamiento conserva programas y archivos; la pantalla comunica resultados.

Para repasar: **Procesador, memoria y almacenamiento (material de consulta)**

---

94 **A.** Entrada, CPU, memoria y salida. (más preguntas)

El modelo muestra dispositivos de entrada que incorporan información, una CPU que ejecuta instrucciones y realiza operaciones, una memoria que mantiene disponibles instrucciones y datos, y dispositivos de salida que comunican resultados. CPU y memoria intercambian información y resultados.

Para repasar: **Procesador, memoria y almacenamiento (material de consulta)**

---

95 **D.** el conjunto de datos relacionados que describe la situación actual y permite que el programa continúe. (más preguntas)

El estado es información actual y organizada que el sistema mantiene para saber cómo está y poder seguir. No es lo que entra (entrada), ni el hardware, ni lo que se muestra (salida), aunque una salida puede mostrar el mismo valor que un dato del estado.

Para repasar: **El estado de un sistema (material de consulta)**

---

96 **D.** La canción, la posición, el volumen y el modo. (más preguntas)

El estado reúne los datos que describen cómo está el reproductor: qué canción, en qué segundo, a qué volumen, en qué modo. Los auriculares son hardware; el toque en «Siguiente» es una entrada; el sonido, una salida.

Para repasar: **El estado de un sistema (material de consulta)**

---

97 **C.** el software de base que administra los recursos y permite que los programas usen el hardware. (más preguntas)

Windows, GNU/Linux, Android, iOS y macOS son sistemas operativos. Es software (no un componente físico), no es una aplicación más como un navegador, y no se reduce a la pantalla de inicio: administra procesador, memoria, almacenamiento y dispositivos.

Para repasar: **El sistema operativo (material de consulta)**

---

98 **A.** Le pide el recurso al sistema operativo, que lo administra. (más preguntas)

Los programas no usan el hardware por su cuenta: se lo piden al sistema operativo, que decide quién usa cada recurso y en qué momento. Por eso se dice que es un intermediario entre los programas y el hardware.

Para repasar: **El sistema operativo (material de consulta)**

---

99 **C.** El controlador (driver) de la cámara. (para profundizar)

Para usar algunos dispositivos, el sistema operativo necesita un programa específico: el controlador o driver. Sin él detecta que hay algo conectado, pero no sabe cómo darle órdenes. Un editor de video es una aplicación: no resuelve la comunicación con el dispositivo.

Para repasar: **El sistema operativo (material de consulta)**

---

100 **A.** Se carga desde el almacenamiento en la memoria RAM para poder funcionar. (para profundizar)

Es el arranque o boot: el mismo recorrido que al abrir cualquier programa. El sistema operativo también es un programa guardado que tiene que cargarse en la RAM para funcionar. La CPU no conserva programas con el equipo apagado.

Para repasar: **El sistema operativo (material de consulta)**

---

101 **B.** dos procesos: un proceso es un programa en ejecución. (para profundizar)

Un proceso es un programa en ejecución: el mismo programa abierto dos veces son dos procesos distintos. En el almacenamiento sigue habiendo un solo programa guardado.

Para repasar: **El sistema operativo (material de consulta)**

---

102 **D.** Guarda el estado del proceso que deja y restaura el del proceso que sigue. (para profundizar)

Es el cambio de contexto. El estado de cada proceso —los datos que describen su situación actual y le permiten continuar— se guarda al dejarlo y se restaura al retomarlo. Así, la idea de estado ayuda a entender cómo funciona la multitarea.

Para repasar: **El sistema operativo (material de consulta)**

---

103 **A.** Organiza cuánto tiempo de CPU recibe cada proceso y alterna rápidamente entre ellos. (para profundizar)

Eso es la planificación: el sistema operativo distribuye los procesos entre los núcleos y organiza los turnos de CPU. Cambia de proceso miles de veces por segundo, y por eso parece que todo funciona a la vez.

Para repasar: **El sistema operativo (material de consulta)**

---

104 **C.** Una tabla del estado antes y después. (para profundizar)

Cada representación elige qué mostrar. La tabla de antes y después deja ver qué valores cambiaron y cuáles siguieron igual. El esquema de entrada, procesamiento y salida muestra por dónde entra y sale la información; el de instrucciones y datos, qué papel cumple cada cosa.

Para repasar: **Tres miradas sobre una misma situación (material de consulta)**

---

105 **B.** ¿Por dónde entró la orden de vender? (para profundizar)

La tabla muestra el estado antes y después, no por dónde entró la orden ni quién la cargó. Para eso sirve el esquema de entrada, procesamiento y salida. Ninguna representación muestra todo.

Para repasar: **Tres miradas sobre una misma situación (material de consulta)**

---

106 **C.** Porque cada representación elige qué mostrar y sirve para responder preguntas distintas. (para profundizar)

Un dibujo siempre deja cosas afuera, y no por descuido: si mostrara todo, no serviría para pensar nada. Las tres miradas trabajadas miran la misma situación desde preguntas distintas, y cada una deja el resto afuera.

Para repasar: **Tres miradas sobre una misma situación (material de consulta)**

107 **A.** Que una salida del sistema (regar) puede cambiar su próxima entrada (la medición). (para profundizar)

Un esquema lineal (entrada → procesamiento → salida) no alcanza para explicar por qué la llave se abre y después se cierra. Hace falta ver que regar (salida) cambia la humedad, y por lo tanto la próxima medición (entrada). Entrada y salida no son lo mismo, y el límite no cambia.

Para repasar: **Tres miradas sobre una misma situación (material de consulta)**

Tema 6. La máquina ejecuta instrucciones

108 **D.** 10 (página del tema)

PUNTOS empieza en 3. Sumarle 2: queda en 5. Duplicar el valor que hay ahora, 5: queda en 10. Mostrar: la pantalla muestra 10. Si se duplicara el 3 inicial y después se sumara 2, daría 8: ése sería otro orden.

Para repasar: **Tema 6. La máquina ejecuta instrucciones**

109 **B.** Muestra 10; PUNTOS termina valiendo 13. (página del tema)

Duplicar 5 da 10. Mostrar pone 10 en la pantalla. Después, Sumarle 3 deja PUNTOS en 13, pero eso ya no se muestra: no hay otro «Mostrar». Lo que se vio y lo que quedó en la memoria pueden ser distintos.

Para repasar: **Tema 6. La máquina ejecuta instrucciones**

110 **A.** El programa 1 muestra 14 y el 2 muestra 11. (página del tema)

Programa 1: 4 + 3 = 7; el doble de 7 = 14. Programa 2: el doble de 4 = 8; 8 + 3 = 11. Mismas instrucciones, mismo valor inicial, distinto orden: «Duplicar» usa el valor de ese momento, 7 en el primero y 4 en el segundo.

Para repasar: **Tema 6. La máquina ejecuta instrucciones**

111 **D.** Porque el programa descontó cuando el total ya incluía el envío. (página del tema)

Siguiendo el programa: total = 20.000; con el envío, 23.000; el 10 % de 23.000 es 2.300, y queda 20.700. Descontó también sobre el envío. La máquina no calculó mal ni cambió el orden: ejecutó exactamente lo escrito. El problema está en el orden de las instrucciones. Con el descuento antes del envío: 20.000 − 2.000 + 3.000 = 21.000.

Para repasar: **Tema 6. La máquina ejecuta instrucciones**

112 **C.** Derecha, arriba, derecha, arriba, derecha, arriba: 6 movimientos. (página del tema)

«Repetir 3 veces» ejecuta lo que tiene adentro 3 veces seguidas, en el orden en que está: cada vuelta es «derecha, arriba». Cada vuelta empieza donde terminó la anterior. Repetir es una forma más corta de escribir esa secuencia de 6 instrucciones.

Para repasar: **Tema 6. La máquina ejecuta instrucciones**

113 **D.** P muestra 2, 4 y 6; Q muestra sólo 6. (página del tema)

Lo de adentro se ejecuta en cada vuelta; lo de afuera, una sola vez. En P, «Mostrar» está adentro: se ejecuta 3 veces y muestra 2, 4 y 6. En Q está afuera, después de las vueltas: muestra una vez, cuando PUNTOS ya vale 6.

Para repasar: **Tema 6. La máquina ejecuta instrucciones**

114 **D.** 10 (página del tema)

Vuelta 1: 1 + 1 = 2; el doble, 4. Vuelta 2: 4 + 1 = 5; el doble, 10. Después, Mostrar: 10. Cada vuelta usa el valor que dejó la anterior.

Para repasar: **Tema 6. La máquina ejecuta instrucciones**

115 **D.** Falla en la vuelta 6; tendría que repetir 5 veces. (página del tema)

En las vueltas 1 a 5, Duba pasa de la casilla 1 a la 6, donde está el churrasco. En la vuelta 6 intenta moverse otra vez a la derecha y no hay casilla: ahí falla, antes de comer. Con 5 vueltas llega y come.

Para repasar: **Tema 6. La máquina ejecuta instrucciones**

116 **B.** La intención es lo que queremos; la máquina no la conoce y ejecuta las instrucciones, aunque no coincidan con eso. (más preguntas)

La máquina no sabe lo que queremos: actúa según la entrada que recibe y las instrucciones de su programa. Por eso programar es organizar instrucciones, probar qué pasa y ajustar para acercarnos a lo que queremos lograr. La máquina no corrige ni avisa: obedece exactamente.

Para repasar: **La máquina obedece exactamente (material de consulta)**

---

117 **C.** organizar instrucciones, probar qué pasa y ajustar para acercarnos a lo que queremos lograr. (más preguntas)

El pizarrón recorre intención, instrucciones, ejecución y ajuste. Como la máquina tampoco avisa cuando algo sale distinto de lo que queríamos, programar no termina al escribir: hay que ejecutar, comparar lo que pasó con lo que queríamos y ajustar.

Para repasar: **La máquina obedece exactamente (material de consulta)**

---

118 **C.** Intercambiar las instrucciones 2 y 3: primero descontar y después sumar el envío. (más preguntas)

Si se descuenta antes de sumar el envío, el 10 % se calcula sólo sobre el producto, sea cual sea el precio. Un descuento fijo de $2.000 sólo sirve para un precio de $20.000; sacar el envío cambia lo que se cobra; y sumar el envío después de mostrar deja un total mostrado sin envío.

Para repasar: **La máquina obedece exactamente (material de consulta)**

---

119 **A.** Pone el valor de PUNTOS en la pantalla; PUNTOS no cambia. (más preguntas)

Mostrar comunica el valor (es una salida), pero no modifica el casillero. Sumarle y Duplicar sí cambian PUNTOS, a partir del valor que hay en ese momento.

Para repasar: **Seguir un programa paso a paso (material de consulta)**

---

120 **C.** 10 (más preguntas)

Después de la 1: 4 + 1 = 5. Después de la 2: el doble de 5 = 10. (Después de la 3 valdría 11, y la pantalla mostraría 11.) Cada fila de la tabla anota el valor después de esa instrucción, usando el valor de la fila anterior.

Para repasar: **Seguir un programa paso a paso (material de consulta)**

---

121 **D.** El valor que tiene PUNTOS en ese momento. (más preguntas)

Cada instrucción trabaja con los datos que hay en ese momento. Por eso, para seguir un programa, se mira cuánto vale el casillero ahora, se ejecuta una sola instrucción con ese valor, se anota cómo queda y se pasa a la siguiente.

Para repasar: **Seguir un programa paso a paso (material de consulta)**

---

122 **B.** Muestran lo mismo (8), pero pasan por valores distintos (7 en el 1 y 5 en el 2). (más preguntas)

Programa 1: 4 → 7 → 8. Programa 2: 4 → 5 → 8. Las dos sumas llevan al mismo resultado en cualquier orden, pero el camino intermedio cambia. Cambiar el orden a veces cambia lo que se muestra y a veces sólo el camino.

Para repasar: **Cuándo importa el orden (material de consulta)**

---

123 **C.** Sumarle 3 a PUNTOS. · Duplicar PUNTOS. · Mostrar PUNTOS. (más preguntas)

Para que el premio también se duplique, primero hay que sumarlo y después duplicar; para que se vea el resultado, «Mostrar» tiene que ir al final. En «Duplicar PUNTOS. · Sumarle 3 a PUNTOS. · Mostrar PUNTOS.», el premio se suma después de duplicar, así que no se duplica. En los otros dos programas incorrectos, «Mostrar» va antes de terminar el cálculo.

Para repasar: **Cuándo importa el orden (material de consulta)**

---

124 **D.** No: a veces cambia (por ejemplo, sumar y duplicar) y a veces no (por ejemplo, dos sumas). (más preguntas)

Depende de qué hace cada instrucción con el valor del momento. Sumar 3 y después duplicar no da lo mismo que duplicar y después sumar 3. Sumar 3 y sumar 1, en cualquier orden, sí. Por eso hay que seguir el programa para saberlo, en vez de suponerlo.

Para repasar: **Cuándo importa el orden (material de consulta)**

---

125 **D.** 14 (más preguntas)

PUNTOS 4 + MONEDAS 3 = 7. Anotar 0 en MONEDAS no cambia PUNTOS: sigue en 7. Duplicar: 14. Mostrar: 14. En cada fila de la tabla se anotan los dos casilleros, aunque uno no cambie.

Para repasar: **Cuándo importa el orden (material de consulta)**

---

126 **B.** 8 (más preguntas)

Primero MONEDAS pasa a 0. Cuando se suma, MONEDAS ya vale 0: PUNTOS sigue en 4. Duplicar: 8. «Sumarle a PUNTOS el valor de MONEDAS» usa lo que vale MONEDAS en ese momento, no lo que valía al empezar.

Para repasar: **Cuándo importa el orden (material de consulta)**

---

127 **B.** Se ve 7; PUNTOS termina valiendo 14. (más preguntas)

PUNTOS llega a 7 y «Mostrar» pone 7 en la pantalla. Después se duplica: en la memoria queda 14, pero ese valor no se muestra. Lo que se ve depende de dónde está «Mostrar».

Para repasar: **Cuándo importa el orden (material de consulta)**

---

128 **B.** 4 (más preguntas)

Se cuentan movimientos, no casillas: Duba ya está en la primera, así que para llegar a la quinta se mueve 4 veces. Con 5, el último movimiento la sacaría de la fila.

Para repasar: **Repetir (material de consulta)**

---

129 **A.** No: S muestra 12 y R muestra 10. (más preguntas)

R alterna: 1 → 2 → 4 → 5 → 10. S primero suma dos veces (1 → 2 → 3) y después duplica dos veces (3 → 6 → 12). Mismas instrucciones, mismas cantidades, otro orden de ejecución: otro resultado.

Para repasar: **Repetir (material de consulta)**

---

130 **B.** → se ejecuta 4 veces; W hace 9 movimientos. (más preguntas)

El ↑ de afuera se ejecuta una vez. Adentro hay 2 movimientos, y se repiten 4 veces: 8. En total, 1 + 8 = 9. La flecha → está escrita una sola vez, pero se ejecuta en cada vuelta: 4 veces.

Para repasar: **Repetir (material de consulta)**

---

131 **A.** Repetir 3 veces: → → ↓ (más preguntas)

Hay que encontrar qué se repite y cuántas veces: el grupo «→ → ↓» aparece 3 veces seguidas. «Repetir 6 veces: →» con ↓ ↓ ↓ después deja instrucciones afuera y hace otro camino: primero todo a la derecha y después todo abajo. «Repetir 3 veces: → ↓» hace sólo 6 movimientos, y «Repetir 9 veces: → → ↓» haría 27.

Para repasar: **Repetir (material de consulta)**

---

132 **C.** M muestra 18 y N muestra 9. (más preguntas)

M: vuelta 1, 0 + 3 = 3 y el doble, 6; vuelta 2, 6 + 3 = 9 y el doble, 18. N: vuelta 1, el doble de 0 es 0 y + 3 = 3; vuelta 2, el doble es 6 y + 3 = 9. Mismas instrucciones adentro, en otro orden: otro resultado.

Para repasar: **Repetir (material de consulta)**

---

133 **D.** una pregunta que se responde Sí o No, mirando cómo está todo en el momento en que se ejecuta. (más preguntas)

La pregunta mira la situación en ese momento: dónde está el personaje, cuánto vale PUNTOS. Por eso puede responder Sí en un caso y No en otro. Ejecutar varias veces es lo que hace «Repetir».

Para repasar: **Condición: «Si» y «Si ... Si no» (material de consulta)**

---

134 **A.** P: —; Q: 4. (más preguntas)

4 no es mayor que 5: la respuesta es No y se saltea lo de adentro. En P, «Mostrar» está adentro del «Si»: también se saltea y la pantalla no muestra nada. En Q, «Mostrar» está afuera: se ejecuta siempre y muestra 4, porque no se sumó nada.

Para repasar: **Condición: «Si» y «Si ... Si no» (material de consulta)**

---

135 **C.** La parte del «Si»; muestra 8. (más preguntas)

6 es mayor que 5: la respuesta es Sí y se ejecuta la parte del «Si» (6 + 2 = 8). En un «Si ... Si no» se ejecuta una sola parte, nunca las dos. «Mostrar» está afuera: se ejecuta siempre y muestra 8.

Para repasar: **Condición: «Si» y «Si ... Si no» (material de consulta)**

---

136 **B.** Con 3 muestra 4; con 8 muestra 17. (más preguntas)

Con 3: la respuesta es No, se saltea «Duplicar»; lo de afuera se ejecuta siempre: 3 + 1 = 4. Con 8: la respuesta es Sí, se duplica (16) y después se suma 1: 17. Cada caso es una ejecución distinta del mismo programa.

Para repasar: **Condición: «Si» y «Si ... Si no» (material de consulta)**

---

137 **B.** 9 (más preguntas)

5 no es mayor que 5: es igual. La respuesta es No y se ejecuta la parte del «Si no»: 5 + 4 = 9. Si se respondiera Sí por error, se duplicaría y daría 10. Conviene mirar con cuidado los casos «en el borde».

Para repasar: **Condición: «Si» y «Si ... Si no» (material de consulta)**

---

138 **B.** ¿PUNTOS es mayor que 5? (más preguntas)

Para decidir entre dos casos, la pregunta tiene que responder distinto en cada uno. Mayor que 5: con 2 responde No y con 9, Sí. Mayor que 20 y mayor que 10 responden No en los dos; mayor que 1 responde Sí en los dos: no distinguen.

Para repasar: **Condición: «Si» y «Si ... Si no» (material de consulta)**

---

139 **C.** Afuera, después del «Si … Si no». (más preguntas)

Con 3 la respuesta es No: se ejecuta la parte del «Si no», que no tiene «Mostrar». Lo de afuera se ejecuta siempre, con Sí y con No; puesto después, muestra el resultado de la parte que se haya ejecutado. Antes del «Si» mostraría el valor inicial, no el resultado.

Para repasar: **Condición: «Si» y «Si … Si no» (material de consulta)**

---

140 **D.** No: cada ejecución puede tocar otro escenario, y hay que probar todos los casos. (más preguntas)

Un «Si» existe porque la situación puede cambiar. Que funcione en un caso no garantiza que funcione en el otro: hay que mirar los escenarios y ejecutar varias veces.

Para repasar: **Condición: «Si» y «Si … Si no» (material de consulta)**

---

141 **A.** ¿Hay tomate acá? (más preguntas)

La parte del «Si» agarra tomate: tiene que ejecutarse cuando hay tomate. Con «¿Hay tomate acá?», si hay tomate responde Sí y lo agarra; si hay lechuga responde No y agarra lechuga. Con «¿Hay lechuga acá?» las partes quedarían invertidas. En la casilla nunca hay ensaladera: siempre respondería No.

Para repasar: **Condición: «Si» y «Si … Si no» (material de consulta)**

Banco de preguntas: aula.andresatencio.com/tecnologias-de-la-informacion/preguntas · Los seis temas: aula.andresatencio.com/tecnologias-de-la-informacion