



Evaluación

1. La programación sirve principalmente para:

Decorar dispositivos

Aumentar el brillo de las pantallas

Dar instrucciones precisas para realizar tareas

Crear únicamente videojuegos

2. Relaciona el concepto con su definición:

Secuencia
Condicional
Bucle

Repite acciones hasta que se cumpla una condición.
Orden lógico paso a paso
Ejecuta una acción solo si se cumple una condición

3. Organiza las instrucciones para encender un LED en orden correcto:

1.
2.
3.
4.
5.

Elegir bloque “mostrar ícono”.	Cargar el programa en el micro:bit.	Arrastrar al área de trabajo.	Probar en el simulador.	Encender micro:bit.
--------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------	-------------------------	---------------------



4. ¿Qué hace este programa?



5. Completa la frase:

“El bloque **si-entonces** se usa para que el programa tome _____ según una condición”.