

PROGRAMACION CODE ORG

ESCRIBE EN EL RECUADRO QUÉ OPCIÓN ES CORRECTA SEGÚN CORRESPONDA:

1. PREGUNTA 1

Para explorar la plataforma debemos tener como recurso:

- A. Computadora con conexión a Internet.
- B. Programar las actividades.
- C. Diseñador
- D. Google Chrome

2. PREGUNTA 2

Los estudiantes pueden comenzar a trabajar inmediatamente con los tutoriales de Code.org, sin necesidad de crear una cuenta.

- A. Verdadero
- B. Falso

3. PREGUNTA 3

Los estudiantes que tienen su propia cuenta podrán guardar su progreso en todas las sesiones (siempre que hayan iniciado sesión).

- A. Verdadero
- B. Falso

4. PREGUNTA 4

¿Cómo se llama la parte donde los personajes actúan de acuerdo a tu programación?

- A. Game Space
- B. Workspace
- C. Toolbox
- D. Instructions

5. PREGUNTA 5

¿Cómo se llama la parte donde se realiza la programación de códigos?

- A. Game Space
- B. Instructions
- C. Workspace
- D. Tool box

6. PREGUNTA 6

¿Cómo se llama la parte donde se encuentran la lista de códigos?

- A. Game Space
- B. Worksapce
- C. Tool box

D. Instructions

7. PREGUNTA 7

¿En qué lenguaje de programación de origen está el Code.org?

- A. JavaScript
- B. C++
- C. Python
- D. Scratch

8. PREGUNTA 8

Code.org es una organización sin fines de lucro, fundada por los hermanos Hadi y Ali Partovi, que tiene como objetivo incentivar a la gente, en especial a:

- A. Estudiantes de universidades a aprender sobre las Ciencias Computacionales.
- B. Estudiantes de colegios a aprender sobre las Ciencias Computacionales.
- C. Al público en general.
- D. Padres de familia

9. PREGUNTA 9

Para realizar los cursos de Code.org es necesario la presencia de un docente.

- A. Falso
- B. Verdadero

10. PREGUNTA 10

Los cursos que se presenta en el catálogo Code.org esta presentado por:

- A. Niveles
- B. Edades
- C. Especialidades
- D. Etapas