Rey Sabio Salomón

Ministerio de Educación
Educamos para tener patria

UNIDAD EDUCATIVA "REY SABIOSALOMÓN"

EXAMEN QUIMESTRAL Período escolar 2023 – 2024			
Estudiante:		**Nivel:**	Básica media
Docente:	Lic. Jenny Quitiaquez	**Grado:**	6to de básica
Asignatura:	Matemática	**Fecha:**	
EXAMEN CON REFLEXIÓN METACOGNITIVA			

Instrucciones	✓ La prueba está valorada en 10 puntos. ✓ No se permite utilizar libros de texto, apuntes, formularios, diccionarios, tachones, uso de corrector, conversar entre estudiantes. ✓ El tiempo máximo del examen es de 60 minutos. ✓ Lee con atención la orden de cada pregunta antes de responderla. ✓ Escoja el literal correcto haciendo un círculo.	**CALIFICACIÓN**	

MENSAJE:

"De vez en cuando, una nueva tecnología, un antiguo problema y una gran idea se convierten en una innovación". Dean Kamen

Objetivo de la evaluación:

Sentar las bases sobre computación y proporcionar conocimientos de carácter general en los alumnos de los primeros niveles de la Educación Básica, con el propósito de tener de esta manera, un futuro desarrollo de habilidades en este campo de forma más sostenida y eficaz.

	Evaluación del nivel de logro de los aprendizajes (40%)	**Cuantitativa**
Opción múltiple		
1.	¿Qué es PowerPoint?	**0,5 puntos.**
a.	Una aplicación o programa para hacer operaciones básicas.	
b.	Una aplicación o programa para hacer presentaciones.	
c.	Una aplicación para hacer cartas y ensayos.	
d.	Una aplicación o programa para enviar correos.	
2.	¿Cómo se les llama a las páginas de PowerPoint?	**0,5 puntos.**
a.	Diapositivas	
b.	Hojas	
c.	Páginas	
d.	Acetatos	
3.	Dentro de una presentación de PowerPoint se puede incluir?	**0,5 puntos.**
a.	Texto, Vídeo, mapas conceptuales, animaciones e hipervínculos.	
b.	Tablas de datos, vídeos, cuestionarios, imágenes, formulas numéricas.	
c.	Imágenes, texto, Música, Animaciones, Funciones lógicas.	
d.	Editores de imagen, interactividad, música, imágenes	
4.	Cuando deseamos incluir una imagen en el fondo de una diapositiva que permita ver el texto por encima de ella sin moverse empleamos la opción.	**0,5 puntos.**
a.	Traer al frente	
b.	Enviar al fondo	
c.	Enviar delante del texto	
d.	Efecto de Relleno Imagen	
5.	Un programa de Scratch puede comenzar con:	**0,5 puntos.**

LIVEWORKSHEETS

a. Pulsando la barra espaciadora. **b.** Haciendo clic sobre el objeto **c.** Moviendo el puntero **d.** Pulsando la bandera verde superior.	
6. ¿Para qué sirven los bloques azules en Scratch?	**0,5 puntos.**
a. Sonido **b.** Control **c.** Movimiento	
Ordenamiento	
7. Ordena el siguiente algoritmo, escribe en el cuadrado el número correspondiente en función del orden. Vamos al cine.	**1 punto.**

	Seleccionamos la butaca.
	Elegimos la película que más nos guste.
	Nos mantenemos en la página web del cine.
	Recibimos un correo electrónico con nuestras entradas.
	Esta noche vamos al cine, así que vamos a comprar las entradas por internet.
	Seleccionamos la película y marcamos la sección a la que queremos ir.
	Vemos las películas que hay disponibles.
	Introducimos los datos bancarios para realizar el pago y le damos a comprar.

Reflexión metacognitiva (60%)	**Cuantitativa**
8. ¿Para qué te ha servido aprender PowerPoint este año?	**3 pts.**
9. ¿De qué manera influye la programación en nuestra vida diaria?	**3 pts.**

Elaborado	Revisado	Aprobado
Lic. Jenny Quitiaquez **Docente**	Junta académica **Representante**	MSc. Sara Cevallos **Rector**

LIVEWORKSHEETS