

NOMBRE:	GRADO:
PROFESOR:	FECHA:
ÁREA: Tecnología e informática	ASIGNATURA: Tecnología e informática

Evidencias de Aprendizaje:

- Demuestra un dominio excepcional de los conceptos básicos de lógica y algoritmo, i importancia de los algoritmos en la computación, características de un buen algoritmo.
- Identificación de problemas y planteamiento de soluciones algorítmicas diseñando diagramas de flujo con el programa Flowgorith.
- Resuelve problemas complejos de manera efectiva utilizando el programa de Flowgorith, aplicando correctamente los conceptos aprendidos.

EVALUACIÓN PROGRAMADA N°1 PRIMER PERÍODO
PRIMERA PARTE

Indicaciones: Lee cuidadosamente cada pregunta y selecciona la respuesta correcta. Preguntas de selección múltiple con única respuesta.

1. ¿Qué es un algoritmo?

- Un conjunto de instrucciones ordenadas para resolver un problema
- Un tipo de lenguaje de programación
- Una máquina que ejecuta cálculos
- Un dispositivo de almacenamiento de datos

2. En la lógica computacional, ¿qué significa un diagrama de flujo?

- Un gráfico que representa el flujo de energía en un circuito
- Un conjunto de líneas de código en un programa
- Una representación gráfica de un algoritmo
- Una lista de instrucciones en lenguaje natural

3. ¿Cuál de las siguientes estructuras de control permite repetir un conjunto de instrucciones varias veces?

- Secuencia
- Selección
- Iteración
- Variable

4. Qué símbolo se emplea para saber la dirección del proceso de un diagrama de flujo.

- 
- 
- 
- 

5. ¿Qué característica debe tener un buen algoritmo?

- Ser ambiguo y extenso
 - Tener una cantidad infinita de pasos
 - Ser preciso, finito y definido
 - Ser escrito solo en lenguaje de programación
- ¿Cuál de las siguientes opciones es un ejemplo de algoritmo en la vida cotidiana?**

- Escribir una carta sin seguir reglas
- Seguir una receta de cocina paso a paso
- Escuchar música sin un orden específico
- Comprar un boleto sin verificar la hora de salida

7. Un operador matemático es:

- Es un esquema que representa un proceso o un procedimiento
- Conjunto “FINITO” de pasos o instrucciones
- Signo, cadena de caracteres o combinación de éstos que realiza cálculos o comparaciones
- Ninguna de los anteriores

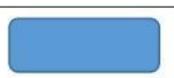
8. Las formas de representar los algoritmos son:

- Lenguaje natural.
- Lenguaje Pseudocódigo.
- Lenguaje de Diagrama de Flujo.
- Todas las anteriores

9. ¿Cuál es el propósito principal de diseñar algoritmos antes de programar?

- Hacer más complicado el código
- Evitar errores y mejorar la eficiencia
- Escribir más líneas de código
- Reemplazar a los programadores

10. Une con una línea el nombre con la figura

	Control / decisión
	Declaración
	Entrada / Salida
	Inicio