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

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

2. Une con una línea el nombre con la figura




	Control / decisión
	Declaración
	Entrada / Salida
	Inicio

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

- a) Secuencia
- b) Selección
- c) Iteración
- d) Variable

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

- a) 

- b) 
- c) 
- d) 

5. ¿Qué característica debe tener un buen algoritmo?

- a) Ser ambiguo y extenso
- b) Tener una cantidad infinita de pasos
- c) Ser preciso, finito y definido
- d) Ser escrito solo en lenguaje de programación

6. ¿Cuál de las siguientes opciones es un ejemplo de algoritmo en la vida cotidiana?

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

7. Un operador matemático es:

- a) Es un esquema que representa un proceso o un procedimiento
- b) Conjunto "FINITO" de pasos o instrucciones
- c) Signo, cadena de caracteres o combinación de éstos que realiza cálculos o comparaciones
- d) Ninguna de los anteriores

8. ¿Qué es un algoritmo?

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

9. Las formas de representar los algoritmos son:

- a) Lenguaje natural.
- b) Lenguaje Pseudocódigo.
- c) Lenguaje de Diagrama de Flujo.
- d) Todas las anteriores

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

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