



1. *Un procesador en un computador...*

- a. *Verifica que las instrucciones de un programa estén correctas.*
- b. *Corrige los errores en las instrucciones de un programa.*
- c. *Ejecuta una a una las instrucciones de un programa.*

2. *Un algoritmo es...*

- a. *Las instrucciones que ejecuta el procesador.*
- b. *La parte del programa que valida las instrucciones.*
- c. *Una secuencia lógica de pasos para realizar una tarea.*

3. *Un programa es...*

- a. *Una secuencia de instrucciones escritas para realizar una tarea específica en un procesador.*
- b. *Una secuencia lógica de pasos para realizar una tarea que ya se encuentran verificados.*
- c. *Un conjunto de variables booleanas que representan una situación problema.*



Programemos con BIT

4. ¿Qué plataforma se usa para programar y simular el funcionamiento de la tarjeta micro bit?

- a. Make code
- b. Micro bit
- c. Simulador

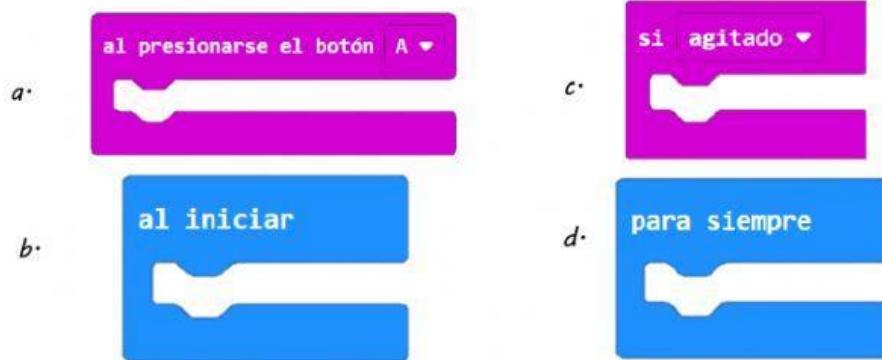
5. Make code como simulador interactivo nos permite obtener información inmediata sobre la ejecución de los programas y facilita las pruebas y la depuración del código.

- a. Verdadero
- b. Falso

6. Para iniciar a programar usando la plataforma make code es necesario poner nombre al proyecto.

- a. Verdadero
- b. Falso

7. Selecciona el primer elemento en bloque que se usa para programar el micro bit y que ejecuta la programación de manera automática y continua.



Un recurso creado por Stephanie Téllez y Yohana Calderón para enseñar programación a niños y niñas basado en el material creado por MinTIC, Computadores para educar y el British Council.

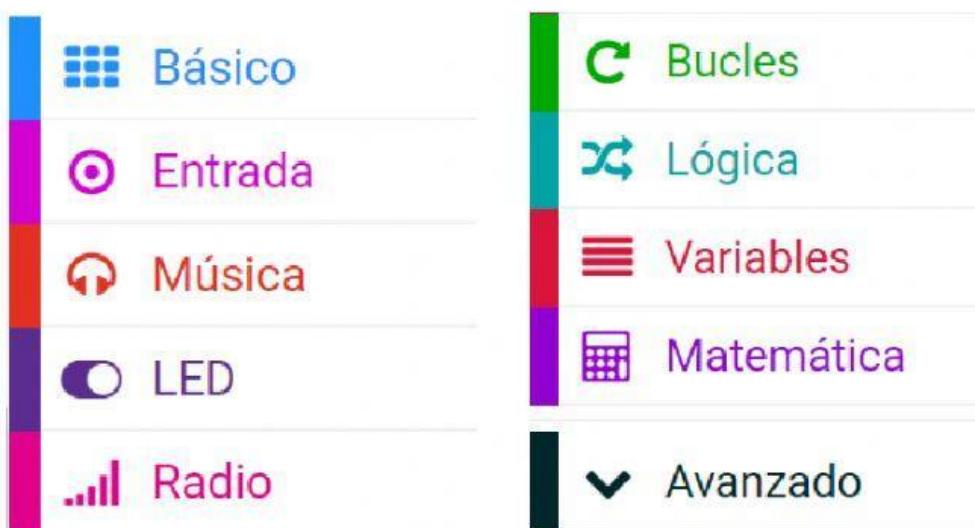


Programemos con BIT

8. Para principiantes en la programación es conveniente iniciar con un lenguaje de programación sencillo y divertido. ¿Este es?

- a. Python
- b. Jaba Script
- c. Bloques

9. ¿Qué grupo de bloques debo usar para agregar condicionales a mi proyecto?



10. Una variable representa un espacio en la memoria donde se almacena un valor

- a. Verdadero
- b. Falso



Programemos con BIT

11. Si se ha programado lo siguiente el micro bit deberá

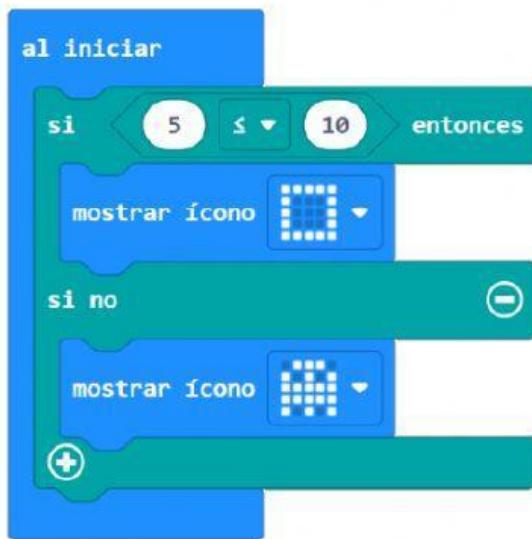


- a. Al iniciar muestra corazón, después una carita feliz, después una casa y al final una cara triste
- b. El programa no hace nada ya que la tarjeta micro bit no puede realizar tantas funciones
- c. Al presionar el botón a aparece un corazón, al presionar el b aparece una cara, al presionar A+B aparece una casa y al moverla aparece una cara triste
- d. La programación no se ejecuta porque la microbit no tiene botón A+B



Programemos con BIT

12. Con la siguiente programación la simulación de la tarjeta micro bit deberá:



- a. Mostrar el fantasma
- b. Mostrar el cuadrado
- c. Mostrar primero el cuadrado y después el fantasma
- d. Mostrar primero el fantasma y después el cuadrado

13. La función que ejecuta el bloque es como si:

escoger al azar de 0 a 10

- a. Tuviera suerte en un juego de dados
- b. Si numerara 10 papelitos, los pusiera entre una bolsa y sin mirar sacara uno
- c. Jugara bingo y saliera una balota
- d. Si adivinara un número entre mayor que 10