

**ESCUELA EXPERIMENTAL CON ORIENTACIÓN OCUPACIONAL**  
**"VILLA DE LOS NIÑOS"**  
**CICLO ESCOLAR 2026**

**Evaluación:** \_\_\_\_\_ segundo bimestre

**Punteo:**

**Nivel:** \_\_\_\_\_ Básico

**Subárea:** Computación **Grado:** Tercero Básico **Catedrática:** Ana Monzón

**Nombre de la alumna:** \_\_\_\_\_

**Sección:** A/B/C/D **Clave:** \_\_\_\_\_ **Fecha:** \_\_\_\_\_

**INSTRUCCIONES GENERALES:** lea detenidamente TODA la evaluación antes de empezar a resolverla. Mantenga la honestidad académica en todo momento. Cualquier forma de trampa, comportamiento deshonesto será investigado y será nulo el examen del mismo. Utiliza lapicero de color "**AZUL**" o "**NEGRO**" para responder todas las preguntas. Evite usar corrector, de ver correcciones perderá puntos en el mismo. Deberá presentar el examen en el tiempo establecido. Orden y limpieza. Este examen, correspondiente al primer bimestre del ciclo escolar 2026.

**PRIMERA SERIE: Conceptos Generales (10 pts.) con un valor por respuesta correcta de 0.5 puntos.**

A continuación, se te presentan una serie de preguntas de selección múltiple en torno a conceptos visto en clase.

1. ¿Qué es un algoritmo?

- A. Un lenguaje de programación complejo.
- B. Una serie de pasos ordenados y finitos para resolver un problema.
- C. Un componente físico de la computadora.
- D. Una aplicación para editar videos.

2. ¿Qué representa el símbolo de un óvalo en un diagrama de flujo?

- A. Inicio o Fin del proceso.
- B. Una decisión o condición.
- C. Un proceso o cálculo matemático.
- D. Entrada de datos por teclado.

3. ¿Para qué se utiliza el símbolo de un rombo en un diagrama de flujo?

- A. Para indicar una salida por pantalla.
- B. Para realizar una suma de números.
- C. Para representar una toma de decisión o condición.
- D. Para conectar dos páginas distintas.

4. ¿Para qué se utiliza el símbolo del rectángulo en un diagrama de flujo?

- A. Procesos, asignaciones o cálculos.
- B. Preguntar al usuario su nombre.
- C. Terminar el programa.
- D. Repetir un ciclo infinitamente.

5. ¿Qué indica una flecha en un diagrama de flujo?

- A. El nombre de la variable.
- B. La dirección o flujo de ejecución del algoritmo.
- C. Un error en el código.
- D. Que se debe apagar la computadora.

6. ¿Cuál es la función principal de PSeInt?

- A. Crear videojuegos en 3D profesionales.
- B. Ayudar a estudiantes a aprender lógica de programación mediante pseudocódigo.
- C. Navegar por internet de forma anónima.
- D. Reparar archivos dañados de Windows.

7. ¿Qué estructura se utiliza para ejecutar un bloque de código SOLO si una condición se cumple?

- A. Si – Entonces.
- B. Mientras.
- C. Para.
- D. Definir.

8. En una estructura Si - Entonces, ¿cuál es la palabra clave para ejecutar algo si la condición NO se cumple?

- A. Sino-no
- B. Si No
- C. Entonces
- D. De lo contrario

9. ¿Qué comando se usa para declarar una variable y su tipo?
- A. Definir.
  - B. Variable.
  - C. Crear.
  - D. Tipo.
10. ¿Cuál es el resultado de la operación  $10 / 2 + 1$  en PSeInt?
- A. 3.33.
  - B. 6.
  - C. 10.
  - D. 5.
11. ¿Es obligatorio poner punto y coma (;) al final de cada línea en PSeInt?
- A. Sí, siempre.
  - B. No, nunca se debe usar.
  - C. Depende de la configuración del lenguaje (Perfil).
  - D. Solo si el programa es muy largo.
12. ¿Qué es el pseudocódigo?
- A. Un lenguaje intermedio entre el lenguaje humano y el de programación.
  - B. Un código secreto para hackers.
  - C. Un lenguaje que solo las computadoras entienden.
  - D. Un programa para dibujar.
13. ¿Cuál de estos es un valor de tipo Lógico?
- A. "Hola".
  - B. 15.5.
  - C. Falso.
  - D. 100.
14. ¿Qué botón en PSeInt te permite ver el diagrama de flujo de tu código automáticamente?
- A. Dibujar Diagrama de Flujo.
  - B. Ejecutar.
  - C. Paso a Paso.
  - D. Guardar.
15. ¿Cuál es la función del botón "Paso a Paso" (piecitos) en PSeInt?
- A. Hacer que el programa corra más rápido.
  - B. Ver cómo se ejecuta línea por línea el algoritmo para detectar errores.
  - C. Borrar el código.
  - D. Enviar el código por correo.
16. ¿Cómo se escribe un mensaje de texto dentro de un Escribir?
- A. (Entre paréntesis).
  - B. "Entre comillas".
  - C. [Entre corchetes].
  - D. En mayúsculas.
17. ¿Es posible que un diagrama de flujo tenga más de un inicio?
- A. Sí, es normal.
  - B. No, debe tener un único punto de inicio.
  - C. Depende del color del diagrama.
  - D. Solo si usa números reales.
18. ¿Qué ocurre si escribes mal una palabra reservada (ej. Escribbir)?
- A. PSeInt marca un error de sintaxis y no deja ejecutar.
  - B. El programa lo corrige solo.
  - C. Se borra el disco duro.
  - D. Se ignora esa línea.
19. ¿Cuál de estos es el tipo de dato correcto para un promedio (ej. 8.75)?
- A. Real.
  - B. Entero.
  - C. Lógico.
  - D. Carácter

20. ¿Qué extensión tienen los archivos guardados en PSeInt por defecto?

- A. .psc.
- B. .exe.
- C. .jpg.
- D. .txt

**SEGUNDA SERIE: Programa Pseint (5 pts.) con un valor por respuesta correcta será de (0.5 pts.)**

Se presentan a continuación, una serie de preguntas relacionadas con el programa Pseint.

1. ¿Cuál es la función principal de PSeInt? Ayudar al estudiante aprender lógica de programación mediante pseudocódigo. a) Verdadero. b) Falso.
2. Con Inicio y Parar son las palabras clave comienza y termina siempre un programa en PSeInt. a) Verdadero. b) Falso.
3. Leer es el comando se usa para mostrar un mensaje en pantalla. a) Verdadero. b) Falso.
4. Entrada es comando se usa para capturar un dato que el usuario ingresa por teclado a) Verdadero. b) Falso.
5. Utilizarías Entero para guardar una edad (ej. 25). a) Verdadero. b) Falso.
6. El símbolo = en Pseint es ←. a) Verdadero. b) Falso.
7. Son cinco (5) los tipos de variables que permite Pseint. a) Verdadero. b) Falso.
8. Definir es comando que debo utilizar para declarar una variable en Pseint. a) Verdadero. b) Falso.
9. Es MOD el operador para obtener el resultado de una división. a) Verdadero. b) Falso.
10. Si ejecuto Escribir  $5 > 3$ , ¿qué resultado mostrará PSeInt? es Falso. a) Verdadero. b) Falso.

**TERCERA SERIE. Desarrollo de programas (10 pts) cada programa resuelto tendrá una ponderación de dos (2 pts) puntos cada uno.** Se le presentan a continuación, cinco (5) programas los cuales deberá desarrollar el programa escrito por medio de las líneas de código necesarias para dar respuesta a lo que se le solicita, debiendo cargar al formulario el programa que, de solución a lo solicitado, como si lo hiciera en el programa Pseint.

- a) Desplegar un mensaje que muestre: "BIENVENIDO(A), Su nombre y Su apellido".
- b) Operación matemática para la suma de cuatro números.
- c) Defina si un número es mayor al número elegido, que muestre si es mayor o si este es menor.
- d) Realizar el promedio de cinco (5) notas.
- e) Defina si una persona es mayor de edad a partir de la edad que ingrese en el programa.

**CUARTA SERIE. Diagrama de flujo. (5 pts) cada caso resuelto tendrá un valor de (2.5 pts)**

Se muestran a continuación, se te presentan dos (2) casos que deberá desarrollar en un diagrama de flujo correspondiente.

- a) Caso 1: Hay diez (10) alumnas de las cuales, deben elegir entre participar en un baile o participar en la banda, pero su promedio de notas debe ser de 95 puntos, si no lo cumplen deben participar en oratoria y realizar su inscripción a cada actividad.
- b) Caso 2: Realice un diagrama de flujo que muestre el proceso de elaboración de un desayuno: huevos revueltos, frijoles, plátanos fritos, pan y café.