

EVALUACIÓN DE TECNOLOGÍA E INFORMATICA
GRADO: DECIMO PERÍODO: PRIMERO
CONOCIMIENTOS: algoritmos, bucles, lenguajes de programación

1. Organiza el siguiente algoritmo para ir al cine. Arrastra los pasos según sea la secuencia lógica.

Diseñe un algoritmo de 10 pasos para ir al cine.
Arrastre los pasos



1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

Regreso a casa

Invitar amigos

Fin de la película

Veo la película

Elegir la película

Inicio Fin

Compro la entrada

Pedir permiso

Compro palomitas

2. Numera en orden lógico los pasos para pescar uniendo con una línea

El pez se traga el anzuelo.

1



Enrollar el sedal.

2

Tirar el sedal al agua.

3

Llevar el pescado a casa.

4

Quitar el Anzuelo de la boca del pescado.

5

Poner carnada al anzuelo.

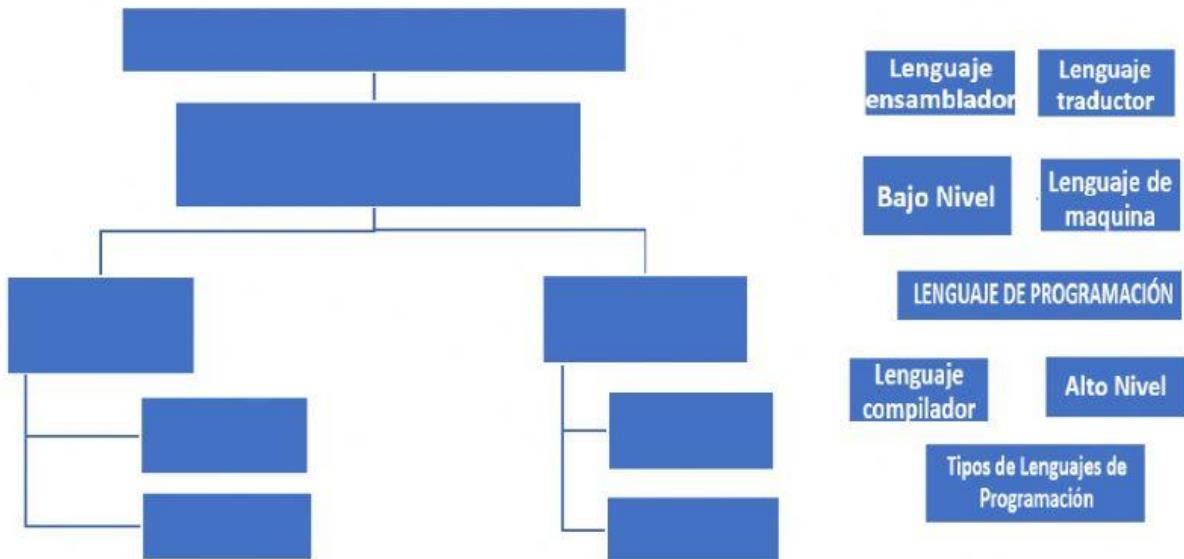
6

Sacar el pescado del agua.

7



3. Arrastra las celdas y organiza el mapa conceptual sobre **Los Lenguajes de Programación**, tenga en cuenta los conceptos y orden lógico del tema.



4. Completa las siguientes frases con la palabra correspondiente:

- Un _____ es una secuencia lógica y finita de pasos que permiten realizar una tarea o solucionar un problema.
- Los _____ son las acciones que permiten transformar las entradas en datos, que permiten dar solución el problema.
- Es una representación gráfica o simbólica de un proceso (algoritmo) _____
- Mediante este lenguaje se comunican el programador y la máquina. _____
- _____ es una secuencia de instrucciones de código que se ejecuta repetidas veces, hasta que la condición asignada se cumpla.
- Las _____ son los datos o insumos que necesita un algoritmo para que se pueda elaborar.

¡EXITOS!