



Robótica  
EVALUACIÓN QUIMESTRAL

1 Corintios 16:14: "Hagan todo con amor."

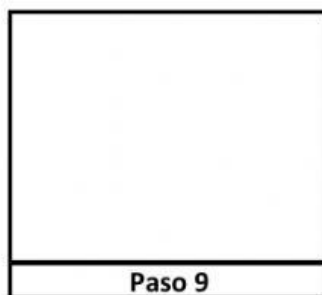
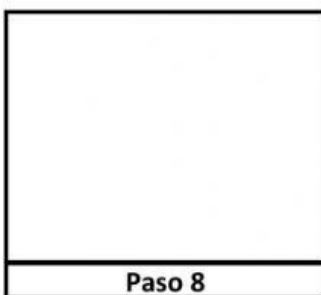
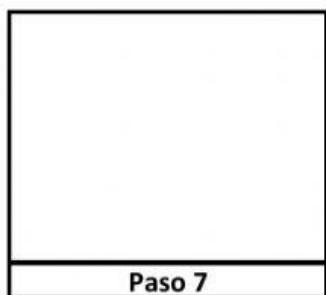
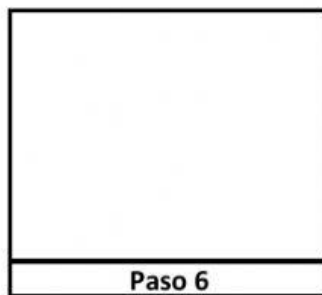
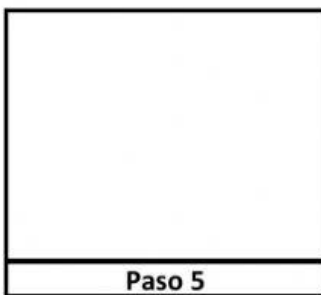
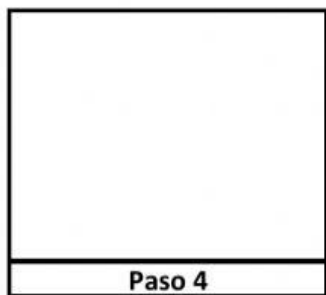
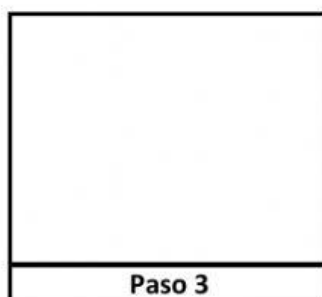
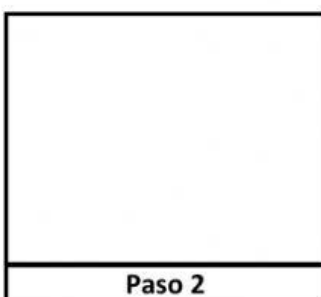
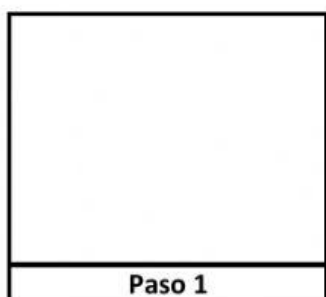
<b>Apellidos y Nombres:</b>			<b>Evaluación: /26 puntos</b>
<b>Año Lectivo</b>	<b>Sección</b>	<b>Docente</b>	<b>Prueba Quimestral</b>
2022 / 2023	Matutina	MSc. Adrián Castillo	Quimestral 1
<b>Fecha:</b>	<b>Curso: 5to y 6to E.G.B.</b>	<b>Paralelo: "A y B"</b>	<b>Tiempo: 60 minutos</b>

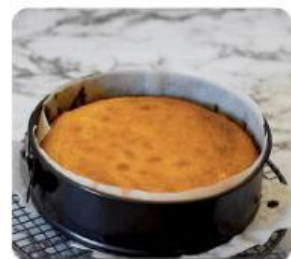
Indicaciones:

1. Lee detalladamente cada enunciado
2. Debes elegir la opción de respuesta correcta
3. Recuerda que solo tienes una oportunidad para realizar la prueba quimestral, cuya duración es de 60 minutos.
4. La evaluación es INDIVIDUAL. Sea honesto No copie, caso contrario se aplicará el artículo 226 de la LOEI = 1/10.
5. La evaluación consta de 2 partes: 7 puntos de conocimientos generales y 3 puntos de metacognición .

1. Observa las imágenes y ordenalas secuencialmente

COMPRENDER 9 PUNTOS





2) Completa el concepto de lenguaje de programación:

RECORDAR 4 PUNTOS

Es un \_\_\_\_\_ artificial prediseñado, formado por \_\_\_\_\_, palabras y \_\_\_\_\_ que permite la \_\_\_\_\_ entre el programador y el ordenador.

3) Selecciona el objetivo correcto del lenguaje de programación

APLICAR 3 PUNTOS

Definir instrucciones para que un ordenador pueda ejecutar sistemas, programas y aplicaciones que sean eficaces.

Crea instrucciones para que un programador pueda ejecutar sistemas, programas y aplicaciones que sean eficaces.

4) Selecciona los diferentes lenguaje de programación\_

RECORDAR 4 PUNTOS

Lenguaje de máquina

Lenguaje corto

Lenguaje largo

Lenguaje alto nivel

Lenguaje inteligente

Lenguaje ensamblador

5) Unir con el lápiz cada enunciado dónde corresponda

COMPRENDER 3 PUNTOS

Programación estructurada

Divide los programas en módulos para trabajar con ellos y resolver los problemas

Programación modular

Busca mejorar y reducir el tiempo del proceso al utilizar subrutinas.

Programación orientada a objetivos

Utiliza objetos como elementos fundamentales para la búsqueda de soluciones.

6) Selecciona los elementos de la programación

APLICAR 5 PUNTOS

Identificadores

Código binario

Operadores

Variables

Constantes

Palabras reservadas

7. Observa la imagen y ordenalas secuencialmente para armar al robot

COMPRENDER 4 PUNTOS






8) Completa el concepto del robot Codey Rocky

RECORDAR 2 PUNTOS

Es un robot perfecto para \_\_\_\_\_  
en la \_\_\_\_\_ mediante un sencillo software de bloques.

9) Selecciona el concepto correcto del Mblock

APLICAR 1 PUNTOS

Es una herramienta de programación por bloques que nos permite desarrollar el pensamiento computacional

Es una herramienta de programación por bloques que no, nos permite desarrollar el pensamiento computacional

10) Selecciona los diferentes elementos del Mblock

RECORDAR 3 PUNTOS

Movimiento

Lenguaje corto

Cuerpo inteligente

Sensores

Sonido

Lenguaje ensamblador

11) Unir con el lápiz cada enunciado dónde corresponda

COMPRENDER 3 PUNTOS

**Control**

Instrucciones orientadas a modificar aspectos de los personajes de la aplicación.

**Apariencia**

La instrucciones incluidas en esta sección son para crear lógica de los programas.

**Ordenadores**

Son operadores matemáticos lógicos y con cadenas de textos

12) Selecciona las características de Mblock

APLICAR 3 PUNTOS

Es lo suficientemente versátil y fácil de usar




Está basado en Scratch 3.0

**Operadores**

**Variables**

**Constantes**

Herramienta de programación desarrollada por el MIT

Elaborado por:	Revisado por:	Aprobado por:
		
<b>Docentes</b>	<b>Jefe de Sub-Nivel</b>	<b>Dirección /Vicerrectorado</b>
MSc. Adrián Castillo	MSc. Adrián Castillo	MSc. Janneth Toaquiza