

	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 Flowgorithm.
- Resuelve problemas complejos de manera efectiva utilizando el programa de Flowgorithm, 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.

- ¿Qué es un algoritmo?**
 - Un conjunto de instrucciones ordenadas para resolver un problema
 - Un tipo de lenguaje de programación
 - Una máquina que ejecuta cálculos
 - Un dispositivo de almacenamiento de datos
- En la lógica computacional, ¿qué significa un diagrama de flujo?**
 - Un gráfico que representa el flujo de energía en un circuito
 - Un conjunto de líneas de código en un programa
 - Una representación gráfica de un algoritmo
 - Una lista de instrucciones en lenguaje natural
- ¿Cuál de las siguientes estructuras de control permite repetir un conjunto de instrucciones varias veces?**
 - Secuencia
 - Selección
 - Iteración
 - Variable
- ¿Qué símbolo se emplea para saber la dirección del proceso de un diagrama de flujo.**
 - 
 - 
 - 
 - 
- ¿Qué característica debe tener un buen algoritmo?**
 - Ser ambiguo y extenso
 - Tener una cantidad infinita de pasos
 - Ser preciso, finito y definido
 - Ser escrito solo en lenguaje de programación
- ¿Cuál de las siguientes opciones es un ejemplo de algoritmo en la vida cotidiana?**
 - Escribir una carta sin seguir reglas
 - Seguir una receta de cocina paso a paso
 - Escuchar música sin un orden específico
 - Comprar un boleto sin verificar la hora de salida
- Un operador matemático es:**
 - Es un esquema que representa un proceso o un procedimiento
 - Conjunto "FINITO" de pasos o instrucciones
 - Signo, cadena de caracteres o combinación de éstos que realiza cálculos o comparaciones
 - Ninguna de los anteriores
- Las formas de representar los algoritmos son:**
 - Lenguaje natural.
 - Lenguaje Pseudocódigo.
 - Lenguaje de Diagrama de Flujo.
 - Todas las anteriores
- ¿Cuál es el propósito principal de diseñar algoritmos antes de programar?**
 - Hacer más complicado el código
 - Evitar errores y mejorar la eficiencia
 - Escribir más líneas de código
 - Reemplazar a los programadores
- Une con una línea el nombre con la figura**

	Control / decisión
	Declaración
	Entrada / Salida
	Inicio