



INSTRUMENTO DE DIAGNÓSTICO: PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y HABILIDADES DIGITALES

Proyecto: "Las Aventuras de Brócoli de la Mancha

De las Cuartas Quintas Colinas"



Nombre y apellidos _____

Grado: _____ Fecha: _____

Instrucciones: Lee cada situación con atención. Ayuda a nuestro amigo **Brócoli** a tomar la mejor decisión marcando con una **X** la respuesta correcta.

I. EL RETO DE LOS ANIMALES (Abstracción y Clasificación)

1. Brócoli quiere saber quién es un Ave. ¿En qué debe fijarse primero?

- A. Si el animal es de color azul o amarillo.
- B. Si el animal tiene plumas y nace de un huevo.
- C. Si el animal tiene un nombre divertido.

2. Para saber si un animal vive en el Mar, ¿qué información NO es importante?

- A. Saber si el animal tiene aletas para nadar.
- B. Saber si el animal respira bajo el agua.
- C. Saber si al animal le gusta jugar con pelotas.

3. Si decimos que un animal es "Omnívoro", Brócoli ya sabe que:

- A. El animal solo come carne.
- B. El animal come tanto plantas como carne.
- C. El animal es muy grande y fuerte.



II. SIGUIENDO EL CAMINO (Algoritmos y Secuencias)

4. Brócoli debe: 1. Ir al prado. 2. Buscar pelo. 3. Ver si come pasto. ¿Qué pasa si cambia el orden y busca pasto en el mar?

- A. Encuentra a la vaca más rápido.
- B. El plan falla porque el orden de los pasos es importante.
- C. No importa el orden, siempre encontrará a la vaca.

5. ¿Cuál es el "paso a paso" (algoritmo) correcto para conocer a un León?

- A. Rugir fuerte → Correr → Dormir.
- B. Mirar su piel → Ver qué come → Ver dónde vive.
- C. Buscar una melena → Pintarlo → Darle un abrazo.

6. Brócoli tiene una regla: "Derecha = Tierra" e "Izquierda = Agua". Si busca un Tiburón, ¿hacia dónde debe girar?

- A. Hacia la derecha.
- B. Hacia la izquierda.
- C. Hacia atrás.

III. DIVIDIR PARA VENCER (Descomposición)

7. Brócoli tiene un problema grande: "No sé qué animal es este". ¿Cómo puede dividir el problema?

- A. Llorando hasta que alguien le dé la respuesta.
- B. Preguntando por separado: ¿Cómo nace?, ¿Qué come? y ¿Dónde vive?
- C. Tratando de adivinar el nombre de un solo golpe.



8. Si dividimos el cuerpo de un pez para entender cómo vive, ¿qué parte es vital para respirar?

- A. La cola.
- B. Las branquias.
- C. Las escamas.

IV. BUSCANDO IGUALES (Patrones)

9. Perro (Pelo), Gato (Pelo), Ratón (Pelo). Brócoli ve un Conejo. Por el patrón, ¿qué piel tiene?

- A. Plumas.
- B. Escamas.
- C. Pelo.

10. Si los animales que nacen de huevos son "Ovíparos", ¿cuál sigue este patrón?

- A. El Caballo.
- B. El Cocodrilo.
- C. El Elefante.

11. Lunes (Tierra), martes (Tierra), miércoles (Tierra). ¿Qué verá Brócoli el jueves si sigue el patrón?

- A. Un animal acuático.
- B. Un animal terrestre.
- C. Un animal que vuela por el espacio.

V. ¡CORRIGIENDO ERRORES! (Depuración y Habilidades Digitales)

12. Brócoli dijo: "El Delfín es un pez". Sus amigos dicen que es Mamífero. ¿Qué debe hacer Brócoli?

- A. Enojarse con sus amigos.
- B. "Depurar" (corregir) su idea y cambiar la etiqueta.
- C. Decir que él siempre tiene la razón.



13. Si el camino de flechas lleva a Brócoli hacia un peligro, ¿qué debe hacer el programador?

- A. Dejar que Brócoli avance hacia el peligro.
- B. Cambiar las flechas para rodear el peligro y llegar a salvo.
- C. Quitar a Brócoli del juego.

14. Al usar una tablet o computador, si Brócoli quiere guardar sus dibujos, debe usar:

- A. La papelería de reciclaje.
- B. Una carpeta con su nombre.
- C. El botón de apagar.

15. ¿Qué es lo más importante al trabajar en el equipo STEM de Brócoli?

- A. Hacer todo solo y rápido.
- B. Escuchar las ideas de todos para resolver el reto.
- C. Esconder las respuestas de los demás.