

Nivel 1 · Contraseñas seguras

Nombre _____ Fecha _____ Aciertos _____ / 4

Lee bien cada ejercicio antes de contestar.

1 ¿Qué hace más segura una contraseña?

- ☐ a Que sea mi nombre
- ☐ b Que sea corta
- ☐ c Que sea larga y mezcle letras, números y símbolos
- ☐ d Que sea 1234

2 ¿Con quién compartes tu contraseña?

- ☐ a Con mis amigos
- ☐ b Con todo el mundo
- ☐ c La escribo en la pizarra
- ☐ d Solo con mi familia

3 ¿Es una contraseña segura? Escribe cada palabra en su grupo.

Sol#Pera-2087

Mi fecha de cumpleaños

Mi nombre

contraseña

Lun4-Verde!Gato

MiPerroComeMelón_9

Segura 

Poco segura 

4 ¿Es una contraseña segura? Escribe cada palabra en su grupo.

tReN!azul-71

Mi fecha de cumpleaños

aaaaaa

Sol#Pera-2087

qwerty

MiPerroComeMelón_9

Segura 

Poco segura 

Nivel 2 · Proyectos: de la idea al objeto

Nombre _____ Fecha _____ Aciertos _____ / 3

Lee bien cada ejercicio antes de contestar.

1 Ordena los pasos de un proyecto para construir algo. Numera del 1 al 5.

- ☐ Elegir materiales y herramientas
- ☐ Pensar qué problema queremos resolver
- ☐ Dibujar el diseño
- ☐ Probarlo y mejorarlo
- ☐ Presentarlo a la clase

2 Ordena los pasos de un proyecto para construir algo. Numera del 1 al 5.

- ☐ Pensar qué problema queremos resolver
- ☐ Elegir materiales y herramientas
- ☐ Probarlo y mejorarlo
- ☐ Buscar ideas
- ☐ Presentarlo a la clase

3 Ordena los pasos de un proyecto para construir algo. Numera del 1 al 5.

- ☐ Dibujar el diseño
- ☐ Buscar ideas
- ☐ Probarlo y mejorarlo
- ☐ Elegir materiales y herramientas
- ☐ Presentarlo a la clase

Solucionario

Niveles 1 a 2 · dificultad media

Solo para el docente

Nivel 1 · Contraseñas seguras

- 1 c) Que sea larga y mezcle letras, números y símbolos
- 2 d) Solo con mi familia
- 3 **Segura** 🔒 : MiPerroComeMelón_9, Lun4-Verde!Gato, Sol#Pera-2087 · **Poco segura** 🔓 : contraseña, Mi nombre, Mi fecha de cumpleaños
- 4 **Segura** 🔒 : MiPerroComeMelón_9, Sol#Pera-2087, tReN!azul-71 · **Poco segura** 🔓 : Mi fecha de cumpleaños, aaaaaa, qwerty

Nivel 2 · Proyectos: de la idea al objeto

- 1 3 · 1 · 2 · 4 · 5 (Pensar qué problema queremos resolver → Dibujar el diseño → Elegir materiales y herramientas → Probarlo y mejorarlo → Presentarlo a la clase)
- 2 1 · 3 · 4 · 2 · 5 (Pensar qué problema queremos resolver → Buscar ideas → Elegir materiales y herramientas → Probarlo y mejorarlo → Presentarlo a la clase)
- 3 2 · 1 · 4 · 3 · 5 (Buscar ideas → Dibujar el diseño → Elegir materiales y herramientas → Probarlo y mejorarlo → Presentarlo a la clase)