

1. P1.-

Antes de estas Actividades Prácticas en UPV/EHU:
¿conocías o habías oído el término **STEM** y/o **STEAM** en el contexto de Educación?

- 4/9 A Si
- 2/9 B No
- 3/9 C Algo si



2. P2.-

STEM es el acrónimo de *Science, Technology, Engineering, Mathematics*.

Para tí, ¿qué significa la **A** de STEAM?

- 1/9 A Arte
- 0/9 B Arte y Humanidades
- 7/9 C Creatividad, Diseño e Innovación
- 1/9 D Arte y Diseño



3. P3.-

La aplicación de robots para la recogida de fresas, ¿te parece que es una aplicación STEAM?

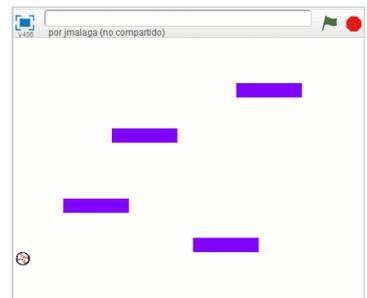
- 9/9 A Si
- 0/9 B No
- 0/9 C No sé
- 0/9 D Tengo dudas



4. P4.-

¿A qué área curricular de **STEAM** crees que pertenece esta imagen de la Pelota botando?

- 0/9 A Cibernética
- 7/9 B Cálculo Discreto
- 2/9 C Geometría Vectorial Diferencial
- 0/9 D Probabilidad
- 0/9 E Ingeniería de Proteínas



5. P5.-

¿Conoces **Scratch** y/o **Snap**?

- 8/9 A Si, Scratch.
- 0/9 B Si, Snap.
- 1/9 C Si, Scratch y Snap.
- 0/9 D Ninguno.



6. P6.-

Explora este proyecto de Scratch (*copia y pega la url*) :

<https://scratch.mit.edu/projects/356315317/editor>

- Contesta a esta pregunta: **¿Qué implementa el código de la figura?**

- 0/9 A La velocidad horizontal de la pelota.
- 4/9 B La velocidad vertical de la pelota
- 5/9 C La velocidad vertical de la pelota al rebotar.



7. P7.-

Explora este proyecto de Snap (*copia y pega la url*) :

https://snap.berkeley.edu/snap/snap.html#present:Username=steam-euskadi&ProjectName=EHU-SP-02_Pelota_Newton_Rebote

- Contesta a esta pregunta: **En este proyecto, ¿el bloque 'velocidad' qué función realiza?**

- 6/9 A Incrementa constantemente la la velocidad.
- 3/9 B Obtiene el valor de la velocidad según el valor de la aceleración.
- 0/9 C La velocidad vertical de la pelota al rebotar.



8. P8.-

Explora este proyecto de Scratch (*copia y pega la url*) :

<https://scratch.mit.edu/projects/319687452/editor>

- Contesta a esta pregunta: **¿Cuántos 'scripts' gestionan la marcha del coche por la pista del circuito?**

- 1/9 A 1
- 2/9 B 2
- 5/9 C 3
- 1/9 D 4



9. P9.-

Explora este proyecto de Scratch (*copia y pega la url*) :

<https://scratch.mit.edu/projects/319854110/editor>



- Contesta a esta pregunta: **¿Qué le ocurre a la velocidad 'v' del coche cuando el sensor distancia (color cian) toca el exterior (color blanco) de la pista del circuito?**

- 9/9 A La velocidad del coche pasa a ser 3.
- 0/9 B La velocidad del coche pasa a ser 8.
- 0/9 C La velocidad del coche se mantiene constantes.
- 0/9 D 4

10. P10.-

Explora este proyecto de Snap (*copia y pega la url*) :

https://snap.berkeley.edu/snap/snap.html#present:Username=steam-euskadi&ProjectName=EHU-SP2-02_Poligono_Espiral&editMode&noRun



- Contesta a esta pregunta: **En este proyecto, ¿qué tamaño tiene el lado más largo del pentágono creado por 'spiral'?**

- 0/9 A 35
- 3/9 B 10
- 0/9 C 70
- 6/9 D 80

11. P11.-

Explora este proyecto de Snap (*copia y pega la url*) :

https://snap.berkeley.edu/snap/snap.html#present:Username=steam-euskadi&ProjectName=EHU-SP2-01_Girasol%20de%20Fibonacci



- Contesta a esta pregunta: **En este proyecto, ¿qué dos instrucciones crean la geometría vectorial diferencial?**

- 0/1 A mover y girar
- 0/1 B ir x y, apuntar en dirección
- 1/1 C fijar tamaño, crear clon

12. P12.-

Explora este proyecto de Scratch (*copia y pega la url*) :

<https://scratch.mit.edu/projects/317885202/editor>

- Contesta a esta pregunta: **En este proyecto ¿cambiar el color de cada clon (8 colores) ayuda a desarrollar nuevos aspectos STEAM vistos en el ejemplo del girasol anterior?**

1/4 A Si.

0/4 B No.

3/4 C Si, creatividad e innovación.

