CENTRO ESCOLAR URBANIZACIÓN LOS ANGELES
MATERIA: INFORMATICA
GRADO: SEPTIMO

UNIDAD :	5. **PROGRAMACIÓN BÁSICA**
CONTENIDO:	Introducción a la programación: Conceptos básicos y lenguajes.
OBJETIVO:	Comprender los conceptos fundamentales de la programación, como instrucciones, algoritmos y estructuras básicas, para desarrollar una base sólida en el pensamiento lógico.

Indicación: da clic en la respuesta correcta

1. **¿Qué es Scratch?**

   a) Un videojuego

   b) Una herramienta para aprender programación

   c) Un procesador de texto

2. **¿Cuál es el personaje principal que aparece por defecto en un proyecto de Scratch?**

   a) Un perro

   b) Un gato

   c) Un robot

3. **¿Cómo se llama el área donde colocas los bloques de código en Scratch?**

   a) Escenario

   b) Área de bloques

   c) Área de scripts

4. **¿Qué es un "bloque" en Scratch?**

   a) Un personaje

   b) Una instrucción que le das al programa

   c) Un fondo de pantalla

5. **¿Para qué sirve el bloque "Mover 10 pasos"?**

   a) Para hacer que el personaje cambie de color

LIVEWORKSHEETS

b) Para mover el personaje en el escenario

c) Para hacer que el personaje hable

6. **¿Qué tipo de bloques se usan para controlar el inicio de una acción en Scratch?**

a) Bloques de movimiento

b) Bloques de eventos

c) Bloques de sonido

7. **¿Qué sucede cuando usas el bloque "Repetir 10 veces"?**

a) El personaje se mueve a un lugar aleatorio

b) El código dentro del bloque se ejecuta 10 veces

c) Cambia el tamaño del personaje

8. **¿Para qué sirve el bloque "Unirse a ..." en Scratch?**

a) Para unir dos disfraces

b) Para combinar textos y crear frases

c) Para unir dos personajes

9. **¿Qué son los disfraces en Scratch?**

a) Diferentes poses o apariencias de un personaje

b) Nuevos escenarios

c) Fondos musicales

10. **¿Qué hace el bloque "Esperar 1 segundo"?**

a) Detiene el programa completamente

b) Detiene el código actual por un segundo

c) Cambia el color del fondo

LIVEWORKSHEETS