

EVALUACIÓN



1

Identifica cada uno de los siguientes grupos:

	
	
	
	
	
	

Docente: Claudia Alvarez
Área: Tecnología e informática



2

Arrastra y suelta según corresponda:

cambiar y en 10

esperar 1 segundos

por siempre

deslizar en 1 segs a posición aleatoria ▼

Se desplazara en el eje Y un
numero de pasos

Realiza indefinidamente un
proceso

Realiza una pausa

Se moverá un objeto en
diferentes partes del escenario

Docente: Claudia Alvarez
Área: Tecnología e informática

3

Une los siguientes códigos Scratch de la Columna B con las opciones correctas de la Columna A



Columna A

Cuando bandera verde está presionado, el movimiento del sprites ira en dirección hacia el mouse y sonara un sonido

Cuando la tecla "a" es presionado, el fondo cambia después de esperar 2 segundos, diez veces

Cuando bandera verde este presionado, cambia el fondo hasta que el valor de la variable sea diez

El personaje se muestra y se deslice por la pantalla de manera aleatoria, para después de unos segundos desaparecer y volver a aparecer.

Columna B



Doc
Área: Tecnología e informática

4

Elija sus respuestas de las palabras dadas:

X

Puntuación

Y

decir



- a) El escenario de Scratch se divide en coordenadas _____ y _____.
- b) Puedes crear variables como _____ en Scratch.
- c) Los personajes de Scratch pueden hablar utilizando el bloque _____.

5

Quiero programar mi objeto para que se mueva durante 20 pasos.
Organice lo siguiente para ayudarme a resolver el problema

_____ Haga clic en el bloque Mover.

_____ Elija la pestaña Movimiento.

_____ Asegúrate de elegir el objeto antes programación.

_____ Arrastre el bloque Mover al editor.

Docente: Claudia Alvarez

Área: Tecnología e informática