

	UNIDAD EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE MILAGRO" INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN				
NIVEL: BACHILLERATO (5)	ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS		AÑO LECTIVO 2023- 2024		
CURSO: TERCERO	PARALELO: "B"	QUIMESTRE: II			
DOCENTE: LIC. MARIUXI BAYAS MSc.	UNIDAD CURRICULAR N.º: 3				
ESTUDIANTE: _____	FECHA: _____				

INDICACIONES GENERALES

Estimado estudiante sírvase a leer cada una de las instrucciones dadas en la siguiente actividad.

- La evaluación tiene una duración de sesenta minutos (60)
- No se aceptan tachones, borrones, liquid paper ni enmendaduras (tendrá una amonestación de 0.25 por cada observación)
- Utilizar esferos negro o azul no borrables.
- Si el docente observa alguna conducta improcedente, se hará un primer llamado de atención, si vuelve a reincidir se le retirará la hoja de evaluación.
- En caso de que el docente encuentre al estudiante copiando, se retirará la evaluación
- Está prohibido que el estudiante comparta los materiales con sus compañeros.

Destrezas Evaluadas:

- Comprensión de los conceptos básicos de Scratch.
- Habilidad para leer y entender bloques de código en Scratch.
- Capacidad para aplicar la lógica de programación en situaciones simples.
- Aplicación de bloques de código para crear acciones específicas en Scratch.

I. Preguntas de Opción Múltiple (1-7)- (VALOR 2.5 PUNTOS- 0.50 C/ITEM)

1. ¿En Scratch, qué categoría de bloques se utiliza para el control de repeticiones?

- Bloques de eventos
- Bloques de control
- Bloques de operadores

2. ¿Cómo se inicia un nuevo proyecto en Scratch?

- Clic derecho en el área de trabajo
- Seleccionando "Nuevo Proyecto" en el menú principal
- Haciendo doble clic en el ícono de Scratch

3. ¿Qué bloque de Scratch se utiliza para esperar un cierto número de segundos?

- Esperar hasta bloque
- Repetir hasta bloque
- Bloque de operadores de tiempo

4. ¿Cuál es la función del bloque "Si-Entonces" en Scratch?

- Repetir una acción varias veces
- Tomar decisiones basadas en una condición
- Cambiar el fondo del escenario

5. ¿Cómo se llama el área principal de trabajo en Scratch donde arrastras y sueltas bloques de código?

- Caja de Bloques
- Escenario
- Área de Trabajo
- Blocos

II. Preguntas Completar (6-8) - (VALOR 1.5 PUNTOS- 0.25 C/ITEM)

- En Scratch, el bloque "Repetir hasta _____" se utiliza para ejecutar un conjunto de bloques hasta que se cumpla una condición específica.
- Para cambiar el disfraz de un objeto en Scratch, se utiliza el bloque "Cambiar disfraz a _____".
- En Scratch, para obtener una respuesta del usuario, se utiliza el bloque "Preguntar _____ y esperar".

III. Preguntas de Ordenar (9-12) - (VALOR 2 PUNTOS- 0.5 C/item)

Ordena de forma ascendente según su ejecución en Scratch:

- a. Iniciar Proyecto.....()
- b. Fin()
- c. Mover 10 pasos()

Ordena de acuerdo a la secuencia correcta en Scratch:

- a. Esperar 2 segundos()
- b. Repetir 5 veces()
- c. Cambiar tamaño por 20%.....()

Organiza de manera correcta el orden de ejecución de bloques en Scratch:

- a. Cambiar color de fondo a azul()
- b. Repetir 3 veces()
- c. Mover 50 pasos hacia adelante.....()

Ordena los siguientes bloques según el orden correcto para crear una secuencia lógica:

- a. Girar 90 grados a la izquierda()
- b. Mover 100 pasos()
- c. Cambiar disfraz()
- d. Repetir 3 veces()

IV. Preguntas de Unir con Líneas (13-14) - (VALOR 1.50 PUNTOS - 0.25 C/ITEM)

Relaciona cada bloque de control con su descripción correspondiente:

- | | |
|---------------------------|---|
| a. Bloque "Repetir hasta" | i. Utilizado para tomar decisiones basadas en condiciones. |
| b. Bloque "Si-Entonces" | ii. Repite un conjunto de bloques hasta que se cumpla una condición. |
| c. Bloque "Si-No" | iii. Ofrece una alternativa en caso de que la condición no se cumpla. |

Asocia cada bloque de movimiento con su acción correspondiente:

- | | |
|-----------------------|---|
| a. Mover 10 pasos | i. Desplaza el objeto hacia adelante. |
| b. Girar 90 grados | ii. Rota el objeto en ángulos específicos. |
| c. Ir a x: [] y: [] | iii. Mueve el objeto a una posición específica en el escenario. |

V. Preguntas de opción múltiple (15-16) - (VALOR 1.00 PUNTOS - 0.50 C/ITEM)

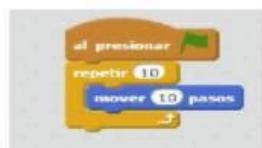
a. ¿A qué grupo de bloque pertenece?

- a. Movimiento
- b. Apariencia
- c. Sonido
- d. Eventos



b.. ¿Qué hace este programa?

- a. Paraliza el objeto
- b. Mueve el objeto por siempre
- c. Mueve el objeto 10 pasos por 10 veces



VI. Preguntas Simples (17-21) - (VALOR 1,00 PUNTOS - 0.20 C/ITEM)

¿Cómo se llama la categoría de bloques en Scratch donde se encuentran los bloques para cambiar el disfraz de un sprite?

ELABORADO	VALIDADO	VISTO BUENO
DOCENTE: Lic. Mariuxi Bayas	Coordinadora Académica: Miss Mariuxi Bayas MSc.	VICERRECTORA: Ing. Cynthia Monard MSc.
Firma: Fecha: 08/01/2024	Firma: Fecha: 08/01/2024	Firma: Fecha: 08/01/2024