



Estudiante:		Grado / Curso	Segundo A		
Docente:	Lizbeth Belén Chicaiza F.	Asignatura:	Computación		
Año Lectivo:	2023 – 2024	Fecha de entrega:	/06/2024	Nota:	/10

EVALUACIÓN III TRIMESTRE

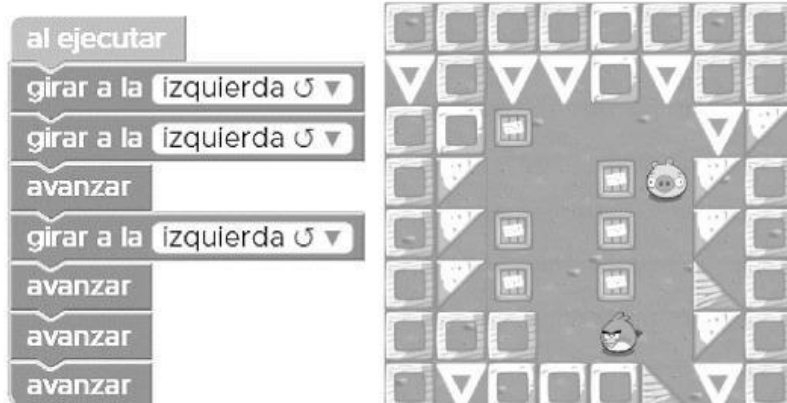
1. ¿Cuál es el espacio de trabajo online que estamos trabajando para programar con Bloques? (5

PUNTOS)

- Scratch.mit.edu
 - Appinventor.mit.edu
 - Code.org
 - ide.mblock.cc
2. ¿Qué opción es importante leer antes de programar cualquier nivel?
- Bloques
 - Mostrar el código
 - Espacio de trabajo
 - Instrucciones
3. ¿Qué es Code.org?
- Es una página para editar fotos
 - Es una plataforma para programar.
 - Es una aplicación para sumar.
 - Es un videojuego.
4. ¿Para qué sirve el bloque repetir?
- Para dar pasos necesarios
 - Es un bloque que permite repetir una acción varias veces según el numero asignado.
 - Para repetir un solo movimiento
 - Para jugar
5. ¿Para qué sirve el bloque avanzar?
- Girar a la derecha
 - Girar a la izquierda
 - Avanzar hacia adelante
 - Avanzar hacia atrás

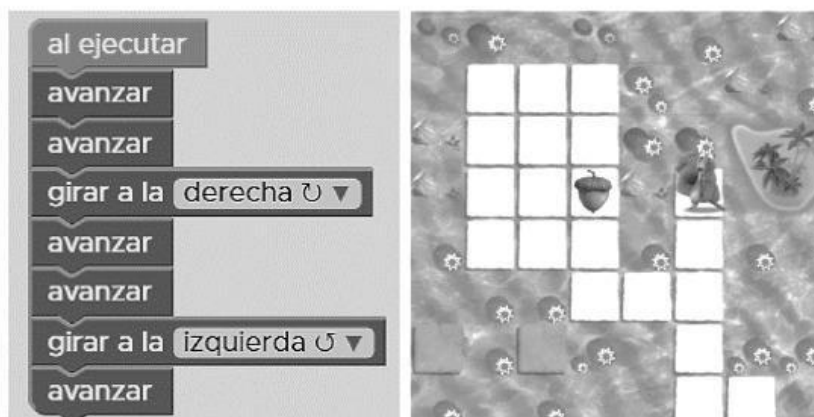


Lee el siguiente código con atención. ¿Qué sucederá cuando hagas clic en "Ejecutar"? (2.5 PUNTOS)



- a) El pájaro se quedará a un paso del cerdo.
- b) El pájaro logrará llegar hasta el cerdo.
- c) El pájaro chocará con el TNT.
- d) El pájaro se estrellará contra la pared.

Busca errores en este código. ¿Llegará Scrat a la bellota o hay algún problema? (2.5 PUNTOS)



- a) Scrat llegará a la bellota. No hay errores en el código.
- b) Scrat no llegará a la bellota porque gira en sentido equivocado.
- c) Scrat no llegará a la bellota porque no hay suficientes bloques de "avance".
- d) Scrat no se moverá del primer bloque.

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
DOCENTE: LCDA. Lizbeth Chicaiza	COORDINADOR PEDAGÓGICO: MSC. Leonardo Hinojosa	DIRECTOR: Lic. William Veloz