Unidad Educativa

Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión

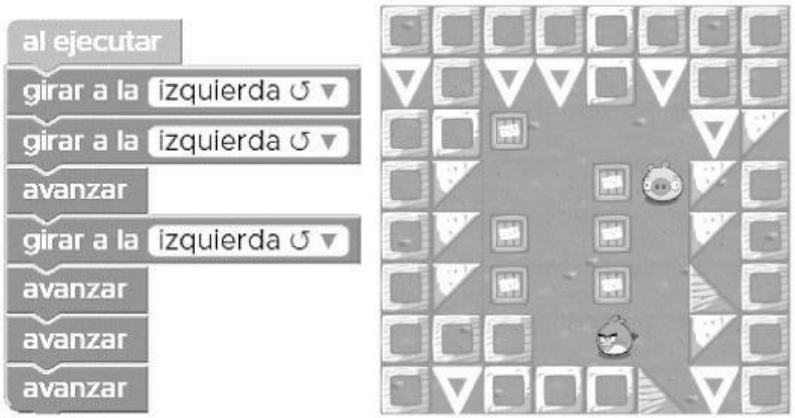
Estudiante:		Grado / Curso	Segundo A		
Docente:	Lizbeth Belén Chicaiza F.	Asignatura:	Computación		
Año Lectivo:	2023 – 2024	Fecha de entrega:	/06/2024	Nota:	/10

EVALUACIÓN III TRIMESTRE

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

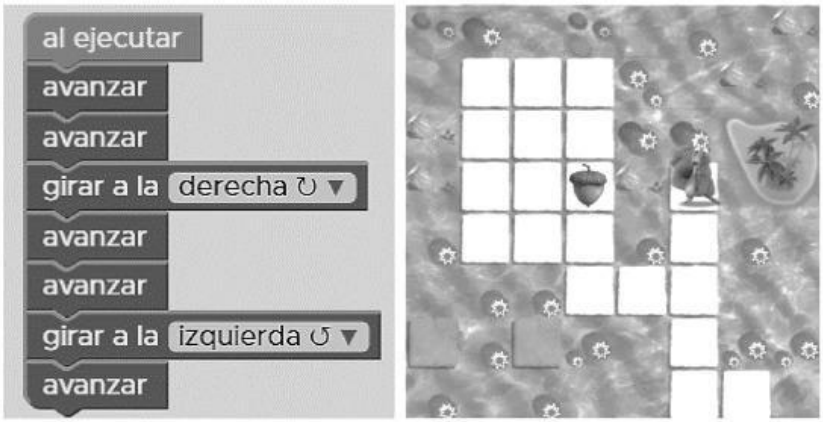
LIVEWORKSHEETS

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**

LIVEWORKSHEETS