Ministerio de Educación
Colegio Bilingüe Eben Ezer

Parcial #2 – Scratch: Vocabulario y Entorno de Trabajo

Nombre: _____

Grado: 8°

Materia: Informática Aplicada **Puntuación total: 20 puntos**

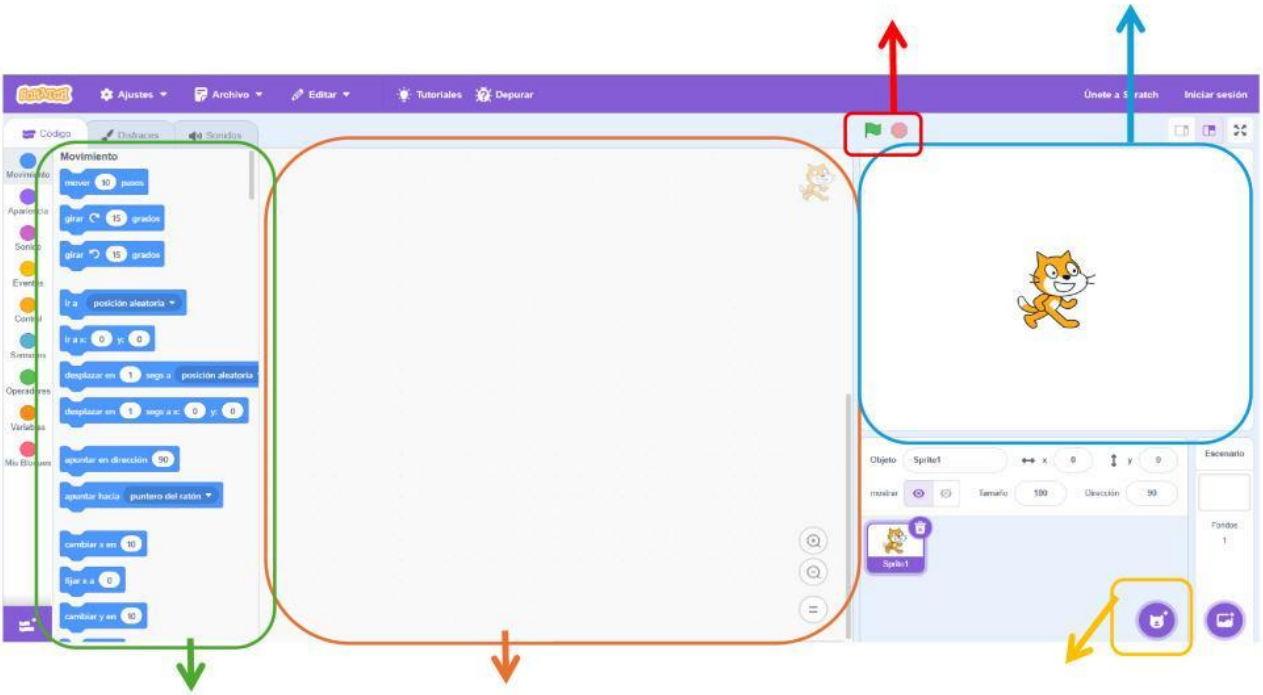
Parte 1. Pareo. (11 pts)

Coloque el número correspondiente.

Concepto		**Definición**
1. Scratch	( )	Comando que da comienzo a una animación.
2. Disfraz	( )	Entorno de programación creado por el MIT, basado en bloques gráficos para crear programas interactivos.
3. Lápiz	( )	Imágenes modificadas para superponerlas y simular movimientos.
4. Bandera verde	( )	Lugar donde se ejecuta la programación realizada.
5. Escenario	( )	Conjunto de instrucciones agrupadas que, al mezclarse, permiten que un objeto realice distintas acciones.
6. Bloques	( )	Permite mostrar una imagen o reproducir una serie de imágenes como animación.
7. Objetos o Sprite	( )	Señal de parada para todos los programas.
8. Botón rojo	( )	Permite modificar el idioma por defecto del entorno de trabajo.
9. Área de programación	( )	Herramienta para dibujar líneas y formas en el escenario.
10. Cambiar lenguaje	( )	Muestra todos los programas asociados al objeto activo, donde se arrastran los bloques.

Parte 2. Identifica las partes del entorno de Scratch. (10 pts)

Observa la imagen del entorno de Scratch y escribe el nombre de la parte señalada en cada número.



LIVEWORKSHEETS

LIVEWORKSHEETS