



REPÚBLICA DE PANAMÁ
MINISTERIO DE EDUCACIÓN
COLEGIO BILINGÜE EBEN- EZER
EXÁMEN TRIMESTRAL – INFORMÁTICA APLICADA

Nombre: _____ **Grupo:** _____ **Fecha:** _____

Profesora: Mariel Jordan

Puntaje: _____ **Valor: 40 puntos**

I. Selección múltiple. 10 puntos

1. ¿Qué es un algoritmo?

- a) Una imagen. b) Una serie ordenada de instrucciones para solucionar un problema. c) Un personaje de Scratch.

2. ¿Cuál es un ejemplo de algoritmo cotidiano?

- a) Una fotografía b) Escuchar música. c) Seguir una receta.

3. ¿Qué representa la Entrada en un algoritmo?

- a) Los resultados. b) Las operaciones. c) La introducción de datos.

4. ¿Qué es Scratch?

- a) Un navegador de Internet. b) Un entorno de programación basado en bloques. c) Un procesador de textos.

5. ¿Qué comando inicia una animación en Scratch?

- a) Botón rojo. b) Lápiz. c) Bandera verde.

6. ¿Dónde se ejecuta la programación realizada?

- a) En el escenario. b) En el botón rojo. c) En el teclado.

7. ¿Qué permite hacer el bloque “siguiente disfraz”?

- a) Detener el programa. b) Cambiar la apariencia del objeto. c) Cambiar el idioma.

8. ¿Qué representa la coordenada X?

- a) La posición horizontal. b) La posición vertical. c) El color.

9. ¿Para qué sirve el bloque “Repetir”?

- a) Para detener el programa. b) Para cambiar el idioma. c) Para ejecutar varias veces las instrucciones que contiene.

10. ¿Qué bloque permite que un personaje avance?

- a) Mover pasos. b) Siguiente disfraz. c) Botón rojo.

III. Relaciona. 10 puntos

Conceptos

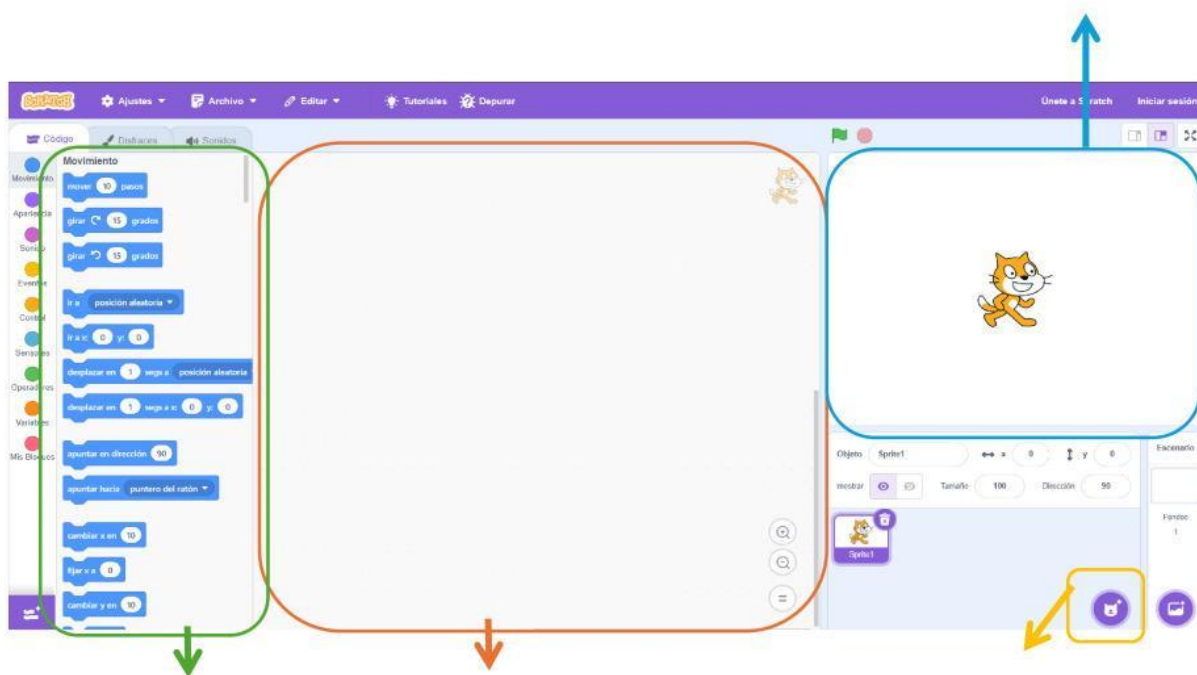
Definiciones

- | | | |
|------------------|-------|--|
| 1. Algoritmo | _____ | Imágenes que pueden utilizarse para simular movimientos. |
| 2. Scratch | _____ | Permite ejecutar varias veces un conjunto de instrucciones. |
| 3. Bandera verde | _____ | Objeto o personaje que puede realizar acciones. |
| 4. Escenario | _____ | Entorno de programación basado en bloques. |
| 5. Sprite | _____ | Serie ordenada de instrucciones para solucionar un problema. |
| 6. Botón rojo | _____ | Lugar donde se ejecuta la programación. |
| 7. Bloques | _____ | Indican la posición de un objeto mediante X y Y. |
| 8. Disfraz | _____ | Comando que inicia una animación. |
| 9. Coordenadas | _____ | Conjunto de instrucciones que se pueden unir para programar. |
| 10. Repetir | _____ | Señal que detiene los programas. |

III. Verdadero o Falso. Escribe V si es cierto o F si es falso. 8 pts

- _____ Abrir una puerta puede seguir una serie ordenada de pasos como un algoritmo.
- _____ Los algoritmos ayudan a resolver problemas.
- _____ La Entrada corresponde a los resultados obtenidos.
- _____ Los manuales de usuario pueden contener algoritmos.
- _____ Scratch utiliza bloques gráficos para crear programas.
- _____ La bandera verde detiene todos los programas.
- _____ El escenario es donde se ejecuta la programación.
- _____ El bloque Repetir permite ejecutar varias veces las instrucciones que contiene.

IV. Observa la imagen del entorno de Scratch y escribe el nombre de cada parte señalada. 8pts



V. Analiza el programa. 4pts

Al presionar bandera verde



Ir a x: -180 y: 0



Repetir 10

 Mover 20 pasos

 Siguiente disfraz



1. ¿Qué sucede cuando se presiona la bandera verde? (1 pt)

2. ¿Para qué sirve "Repetir 10"? (1 pt)

3. ¿Qué hace "Siguiente disfraz"? (1 pt)

4. ¿Qué significa x: -180 y: 0? (1 pt)
