







# EVALUACIÓN



1

Identifica cada uno de los siguientes grupos:

	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

**Docente:** Claudia Alvarez  
**Área:** Tecnología e informática



2

Arrastra y suelta según corresponda:

cambiar y en 10



esperar 1 segundos



por siempre



deslizar en 1 segs a posición aleatoria



Se desplazara en el eje Y un numero de pasos

Realiza indefinidamente un proceso

Realiza una pausa

Se moverá un objeto en diferentes partes del escenario

**Docente:** Claudia Alvarez  
**Área:** Tecnología e informática



3

Une los siguientes códigos Scratch de la Columna B con las opciones correctas de la Columna A

### Columna A

Cuando bandera verde está presionado, el movimiento del sprites ira en dirección hacia el mouse y sonara un sonido

Cuando la tecla "a" es presionado, el fondo cambia después de esperar 2 segundos, diez veces

Cuando bandera verde este presionado, cambia el fondo hasta que el valor de la variable sea diez

El personaje se muestra y se deslice por la pantalla de manera aleatoria, para después de unos segundos desaparecer y volver a aparecer.

### Columna B

Doc  
Área: Tecnología e informática



4

Elija sus respuestas de las palabras dadas:

X

Puntuación

Y

decir

- a) El escenario de Scratch se divide en coordenadas \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_.
- b) Puedes crear variables como \_\_\_\_\_ en Scratch.
- c) Los personajes de Scratch pueden hablar utilizando el bloque \_\_\_\_\_.

5

Quiero programar mi objeto para que se mueva durante 20 pasos.  
Organice lo siguiente para ayudarme a resolver el problema

\_\_\_\_\_ Haga clic en el bloque Mover.

\_\_\_\_\_ Elija la pestaña Movimiento.

\_\_\_\_\_ Asegúrate de elegir el objeto antes programación.

\_\_\_\_\_ Arrastre el bloque Mover al editor.

**Docente:** Claudia Alvarez  
**Área:** Tecnología e informática