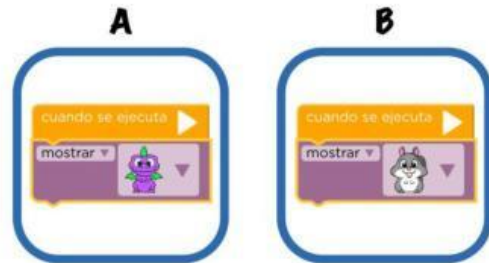
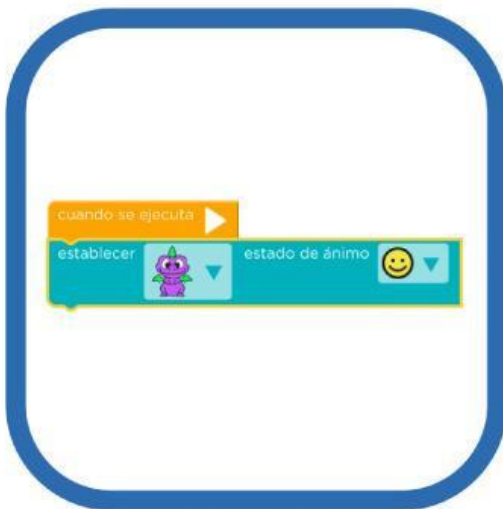


PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

1. ¿Cuál de estos eventos se debe programar para que aparezca el personaje dragón?



2. Los eventos son bloques que indican cuando queremos que ocurra algo, como por ejemplo que un personaje cambie su estado de ánimo (se ponga triste o feliz).



A. Verdadero.



B. Falso.

3. Si quiero que un personaje se mueva por el escenario debo pulsar las flechas.

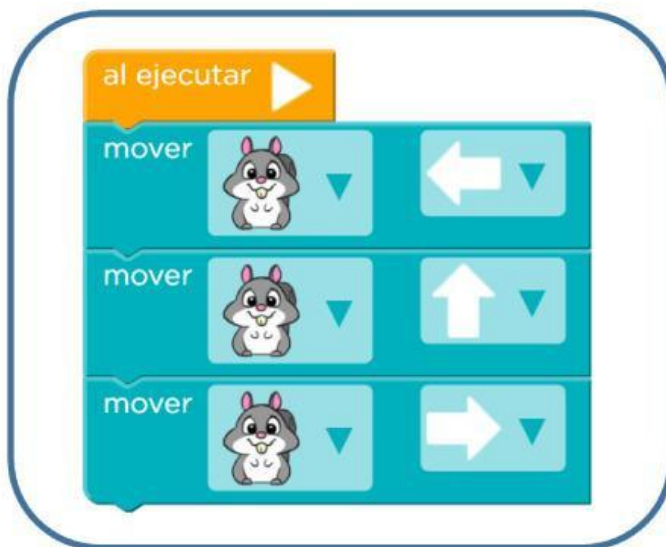


A. Verdadero.



B. Falso.

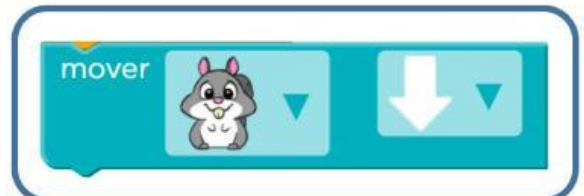
4. Esta secuencia de flechas hace que el personaje se mueva así: izquierda, arriba, derecha y abajo, y empieza de nuevo. ¿Cuál flecha hace falta en la serie?



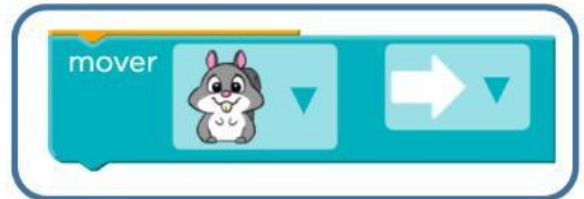
A



B



C



5. Observa esta secuencia de estados de ánimo del personaje. ¿Cuál estado de ánimo hace falta en la serie?



A.



B.



C.



6. Este bloque de eventos indica que si dos personajes se tocan debe pasar algo.



A. Verdadero.



B. Falso.

7. ¿Cuál de estos bloques de eventos indica hacer clic sobre algo?

A



B



C



8. En este programa, ¿cuál es el bloque que le permite a la bruja moverse hacia la derecha?



A



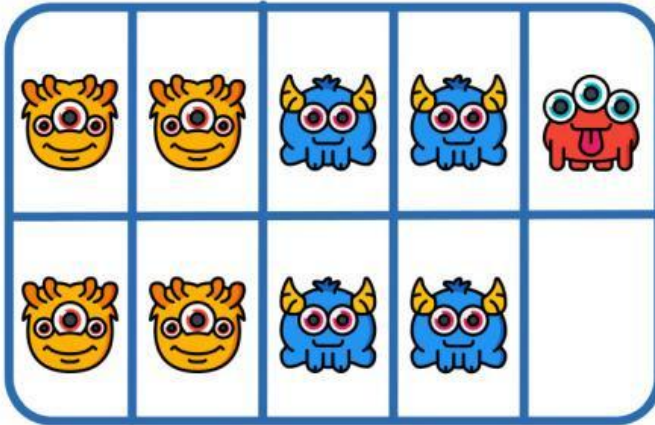
B



C



9. ¿Cuál de las figuras que aparecen en esta secuencia no pertenece a la serie?



10. ¿Cuál de las figuras que aparecen en esta secuencia no pertenece a la serie?

