

		UNIDAD EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE MILAGRO" INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN			
NIVEL: BACHILLERATO (5)		ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS			AÑO LECTIVO 2023- 2024
CURSO: TERCERO		PARALELO: "B"	QUIMESTRE: II		
DOCENTE: LIC. MARIUXI BAYAS MSc.			UNIDAD CURRICULAR N.º: 3		
ESTUDIANTE: _____ FECHA: _____					

INDICACIONES GENERALES

Estimado estudiante sírvase a leer cada una de las instrucciones dadas en la siguiente actividad.

- La evaluación tiene una duración de sesenta minutos (60)
- No se aceptan tachones, borrones, liquid paper ni enmendaduras (tendrá una amonestación de 0.25 por cada observación)
- Utilizar esferos negro o azul no borrables.
- Si el docente observa alguna conducta impropia, se hará un primer llamado de atención, si vuelve a reincidir se le retirará la hoja de evaluación.
- En caso de que el docente encuentre al estudiante copiando, se retirará la evaluación
- Está prohibido que el estudiante comparta los materiales con sus compañeros.

Destrezas Evaluadas:

- Comprensión de los conceptos básicos de Scratch.
- Habilidad para leer y entender bloques de código en Scratch.
- Capacidad para aplicar la lógica de programación en situaciones simples.
- Aplicación de bloques de código para crear acciones específicas en Scratch.

I. Preguntas de Opción Múltiple (1-7)- (VALOR 2.5 PUNTOS- 0.50 C/ITEM)

1. ¿En Scratch, qué categoría de bloques se utiliza para el control de repeticiones?

- Bloques de eventos
- Bloques de control
- Bloques de operadores

2. ¿Cómo se inicia un nuevo proyecto en Scratch?

- Clic derecho en el área de trabajo
- Seleccionando "Nuevo Proyecto" en el menú principal
- Haciendo doble clic en el icono de Scratch

3. ¿Qué bloque de Scratch se utiliza para esperar un cierto número de segundos?

- Esperar hasta bloque
- Repetir hasta bloque
- Bloque de operadores de tiempo

4. ¿Cuál es la función del bloque "Si-Entonces" en Scratch?

- Repetir una acción varias veces
- Tomar decisiones basadas en una condición
- Cambiar el fondo del escenario

5. ¿Cómo se llama el área principal de trabajo en Scratch donde arrastras y sueltas bloques de código?

- Caja de Bloques
- Escenario
- Área de Trabajo
- Blocos

II. Preguntas Completar (6-8) - (VALOR 1.5 PUNTOS- 0.25 C/ITEM)

- En Scratch, el bloque "Repetir hasta _____" se utiliza para ejecutar un conjunto de bloques hasta que se cumpla una condición específica.
- Para cambiar el disfraz de un objeto en Scratch, se utiliza el bloque "Cambiar disfraz a _____".
- En Scratch, para obtener una respuesta del usuario, se utiliza el bloque "Preguntar _____ y esperar".

III. Preguntas de Ordenar (9-12) - (VALOR 2 PUNTOS- 0.5 C/item)

Ordena de **forma ascendente** según su ejecución en Scratch:

- a. Iniciar Proyecto..... ()
- b. Fin ()
- c. Mover 10 pasos ()

Ordena de acuerdo a la secuencia correcta en Scratch:

- a. Esperar 2 segundos ()
- b. Repetir 5 veces ()
- c. Cambiar tamaño por 20%..... ()

Organiza de manera correcta el orden de ejecución de bloques en Scratch:

- a. Cambiar color de fondo a azul ()
- b. Repetir 3 veces ()
- c. Mover 50 pasos hacia adelante..... ()

Ordena los siguientes bloques según el orden correcto para crear una secuencia lógica:

- a. Girar 90 grados a la izquierda ()
- b. Mover 100 pasos ()
- c. Cambiar disfraz ()
- d. Repetir 3 veces ()

IV. Preguntas de Unir con Líneas (13-14) - (VALOR 1.50 PUNTOS - 0.25 C/ITEM)

Relaciona cada bloque de control con su descripción correspondiente:

- | | |
|---------------------------|---|
| a. Bloque "Repetir hasta" | i. Utilizado para tomar decisiones basadas en condiciones. |
| b. Bloque "Si-Entonces" | ii. Repite un conjunto de bloques hasta que se cumpla una condición. |
| c. Bloque "Si-No" | iii. Ofrece una alternativa en caso de que la condición no se cumpla. |

Asocia cada bloque de movimiento con su acción correspondiente:

- | | |
|-----------------------|---|
| a. Mover 10 pasos | i. Desplaza el objeto hacia adelante. |
| b. Girar 90 grados | ii. Rota el objeto en ángulos específicos. |
| c. Ir a x: [] y: [] | iii. Mueve el objeto a una posición específica en el escenario. |

V. Preguntas de opción múltiple (15-16) - (VALOR 1.00 PUNTOS - 0.50 C/ITEM)

a. ¿A qué grupo de bloque pertenece?

- a. Movimiento
- b. Apariencia
- c. Sonido
- d. Eventos



b. ¿Qué hace este programa?

- a. Paraliza el objeto
- b. Mueve el objeto por siempre
- c. Mueve el objeto 10 pasos por 10 veces



VI. Preguntas Simples (17-21) - (VALOR 1,00 PUNTOS - 0.20 C/ITEM)

¿Cómo se llama la categoría de bloques en Scratch donde se encuentran los bloques para cambiar el disfraz de un sprite?

¿Cuál es la función del área de disfraces en Scratch? _____

¿Qué función cumple el bloque "Esperar hasta que" en Scratch? _____

¿Cómo se llama la sección en Scratch donde se encuentran los bloques de sonido? _____

¿Cómo se llama el bloque para que un objeto se deslice a una ubicación específica en Scratch? _____

ELABORADO	VALIDADO	VISTO BUENO
DOCENTE: Lic. Mariuxi Bayas	Coordinadora Académica: Miss Mariuxi Bayas MSc.	VICERRECTORA: Ing. Cynthia Monard MSc.
Firma: Fecha: 08/01/2024	Firma: Fecha: 08/01/2024	Firma: Fecha: 08/01/2024