



Nivel:

Estudiante:

Grado: Sección:

Fecha: / /

1. Selecciona los bloques correctos para la figura.

Pato

foto:



- a) patas: 4
rasgos: Bigotes
Pelaje
- b) patas: 6
rasgos: Aguijón
Miel
- c) patas: 2
rasgos: Pico
Plumas
- d) patas: 0
rasgos: Caparazón
Baba

2. Selecciona los bloques correctos para la figura.

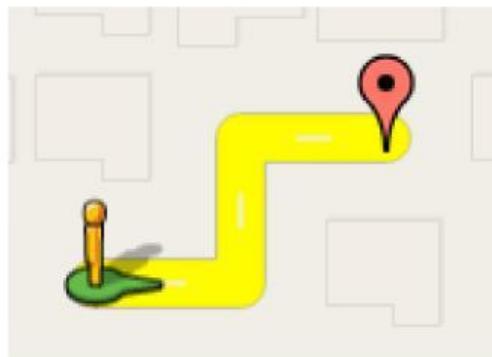
Abeja

foto:



- a) patas: 0
rasgos: Caparazón
Baba
- b) patas: 4
rasgos: Bigotes
Pelaje
- c) patas: 4
rasgos: Plumas
Pico
- d) patas: 6
rasgos: Aguijón
Miel

3. Observa:



Elige el programa correcto para solucionar el laberinto.

- a) avanzar
girar a la izquierda ↗
avanzar
girar a la derecha ↘

b) avanzar
girar a la izquierda ↗
avanzar
girar a la derecha ↘
avanzar

c) avanzar
girar a la derecha ↘
avanzar
girar a la izquierda ↗

d) avanzar
girar a la derecha ↘
avanzar
girar a la izquierda ↗
avanzar

4.



¿Qué instrucción falta en el área sombreada?

- a) Avanzar
 - b) Girar a la derecha
 - c) Girar a la izquierda
 - d) N.A

5.

- avanzar
avanzar
girar a la izquierda ↵ ▾
avanzar

Estos bloques corresponden a:

- a) Un Condicional
 - b) Un Ciclo
 - c) Una Secuencia
 - d) N.A

6.



El programa propuesto soluciona el laberinto.

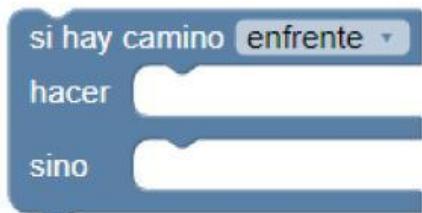
- a) FALSO b) VERDADERO

7. Este bloque corresponde a:



- a) Un Condicional b) Una Secuencia c) Un Ciclo

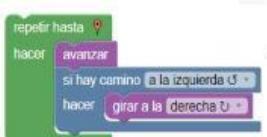
8.



Este bloque corresponde a:

- a) Un Condicional b) Una Secuencia
c) Un Ciclo d) N.A

9.



El programa propuesto soluciona el laberinto.

- a) FALSO b) VERDADERO

10.



¿Qué pasará una vez se ejecute el programa?

- a) El personaje se saldrá del laberinto.
b) El personaje llegará hasta el objetivo.
c) El personaje se estrellará y no podrá avanzar más.

11.



Este Bloque repite las acciones contenidas hasta alcanzar el punto final.

- a) VERDADERO b) FALSO