

CENTRO ESCOLAR URBANIZACIÓN LOS ANGELES
MATERIA: INFORMATICA
GRADO: SEPTIMO

UNIDAD :	5. PROGRAMACIÓN BÁSICA
CONTENIDO:	Introducción a la programación: Conceptos básicos y lenguajes.
OBJETIVO:	Comprender los conceptos fundamentales de la programación, como instrucciones, algoritmos y estructuras básicas, para desarrollar una base sólida en el pensamiento lógico.

Indicación: da clic en la respuesta correcta

1. ¿Qué es Scratch?

- a) Un videojuego
- b) Una herramienta para aprender programación
- c) Un procesador de texto

2. ¿Cuál es el personaje principal que aparece por defecto en un proyecto de Scratch?

- a) Un perro
- b) Un gato
- c) Un robot

3. ¿Cómo se llama el área donde colocas los bloques de código en Scratch?

- a) Escenario
- b) Área de bloques
- c) Área de scripts

4. ¿Qué es un "bloque" en Scratch?

- a) Un personaje
- b) Una instrucción que le das al programa
- c) Un fondo de pantalla

5. ¿Para qué sirve el bloque "Mover 10 pasos"?

- a) Para hacer que el personaje cambie de color

- b) Para mover el personaje en el escenario
 - c) Para hacer que el personaje hable
6. **¿Qué tipo de bloques se usan para controlar el inicio de una acción en Scratch?**
- a) Bloques de movimiento
 - b) Bloques de eventos
 - c) Bloques de sonido
7. **¿Qué sucede cuando usas el bloque "Repetir 10 veces"?**
- a) El personaje se mueve a un lugar aleatorio
 - b) El código dentro del bloque se ejecuta 10 veces
 - c) Cambia el tamaño del personaje
8. **¿Para qué sirve el bloque "Unirse a ..." en Scratch?**
- a) Para unir dos disfraces
 - b) Para combinar textos y crear frases
 - c) Para unir dos personajes
9. **¿Qué son los disfraces en Scratch?**
- a) Diferentes poses o apariencias de un personaje
 - b) Nuevos escenarios
 - c) Fondos musicales
10. **¿Qué hace el bloque "Esperar 1 segundo"?**
- a) Detiene el programa completamente
 - b) Detiene el código actual por un segundo
 - c) Cambia el color del fondo