

LICEO NACIONAL ANTONIA SANTOS
FINAL
EVALUACION 11

 **Evaluación de Scratch: Bucles y Sensores**

Parte A. Selección múltiple (marca con una X la respuesta correcta)

1. ¿Cuál es la función del bloque “por siempre” en Scratch?

<input type="checkbox"/>	a) Repite una acción un número específico de veces.
<input type="checkbox"/>	b) Repite una acción hasta que se cumpla una condición.
<input type="checkbox"/>	c) Repite una acción de manera indefinida.
<input type="checkbox"/>	d) Ejecuta la acción solo una vez.

2. El bloque “repetir hasta que” se usa para:

<input type="checkbox"/>	a) Ejecutar una acción una sola vez.
<input type="checkbox"/>	b) Repetir acciones mientras una condición sea verdadera.
<input type="checkbox"/>	c) Repetir acciones hasta que la condición se cumpla.
<input type="checkbox"/>	d) Ejecutar solo si se presiona la tecla espacio.

3. ¿Cuál de los siguientes es un ejemplo de sensor en Scratch?

<input type="checkbox"/>	a) Bloque “mover 10 pasos”.
<input type="checkbox"/>	b) Bloque “tocar color []”.
<input type="checkbox"/>	c) Bloque “decir Hola”.
<input type="checkbox"/>	d) Bloque “por siempre”.

4. El bloque “si... entonces” puede usarse junto con sensores para:

<input type="checkbox"/>	a) Cambiar el escenario automáticamente.
<input type="checkbox"/>	b) Ejecutar acciones cuando se cumpla una condición detectada.
<input type="checkbox"/>	c) Repetir una acción infinitamente.
<input type="checkbox"/>	d) Hacer que el objeto se oculte al iniciar el programa.

5. El bloque “¿tecla [] presionada?” pertenece a:

<input type="checkbox"/>	a) Control.
<input type="checkbox"/>	b) Movimiento.
<input type="checkbox"/>	c) Sensores.
<input type="checkbox"/>	d) Apariencia.

Parte B. Verdadero (V) o Falso (F)

V F 6. El bloque "repetir 10" ejecuta la acción infinitamente.

V F 7. Los sensores permiten que el programa interactúe con el usuario o con el entorno.

V F 8. El bloque "por siempre" se detiene solo cuando el programa finaliza.

V F 9. El sensor "distancia al puntero del ratón" mide qué tan cerca está el sprite del puntero.

V F 10. Los bucles solo funcionan con bloques de movimiento.

Evaluacion EXCEL

Evaluación: Excel – Funciones y Herramientas Intermedias

Parte I. Selección múltiple (marca con X la respuesta correcta)

1. La fórmula =CONCAT(A2; " "; B2) sirve para:
 - a) Sumar dos números
 - b) Unir textos de dos celdas en una sola
 - c) Restar valores
 - d) Buscar datos en una tabla
2. La función =SI(C2>=3;"Aprobado";"Reprobado") indica:
 - a) Que la celda C2 contiene texto
 - b) Que se evalúa si la nota es mayor o igual a 3
 - c) Que se calcula un promedio de notas
 - d) Que se aplica un formato automático
3. La herramienta Formato condicional permite:
 - a) Aplicar bordes y colores a una tabla
 - b) Cambiar automáticamente el estilo de una celda según un criterio
 - c) Ordenar de menor a mayor
 - d) Proteger la hoja de cálculo
4. La fórmula =PROMEDIO(D2:D10) devuelve:
 - a) La suma de los datos

- b) El número más grande de la lista
 - c) El valor medio de un rango de celdas
 - d) El número más pequeño de la lista
5. La validación de datos en Excel se utiliza para:
- a) Restringir el tipo de información que se puede escribir en una celda
 - b) Bloquear el archivo completo
 - c) Copiar celdas automáticamente
 - d) Insertar comentarios en celdas
-