Guia de practica - Creando historias con Scratch

Nombre: _____

Fecha: _____

Puntaje: _____

1.

¿Qué bloque de Scratch se usa para iniciar una acción cuando se hace clic en la bandera verde?

1. bloque 'al presionar tecla'
2. bloque 'al presionar bandera verde'
3. bloque 'al presionar bandera'
4. bloque 'al presionar espacio'

Respuesta correcta:
B.

bloque 'al presionar bandera verde'

2.

¿Qué bloque permite repetir un conjunto de instrucciones un número fijo de veces?

1. bloque 'por siempre'
2. bloque 'repetir hasta que'
3. bloque 'repetir'
4. bloque 'si entonces'

Respuesta correcta:
C.

bloque 'repetir'

3.

¿Para qué sirve una variable en Scratch?

1. Para cambiar el color del personaje
2. Para almacenar un valor que puede cambiar
3. Para mostrar un mensaje en pantalla
4. Para reproducir un sonido

Respuesta correcta:
B.

Para almacenar un valor que puede cambiar

4.

¿Qué bloque se usa para cambiar la apariencia de un objeto de un disfraz a otro?

1. bloque 'siguiente disfraz'
2. bloque 'cambiar disfraz a...'
3. bloque 'mostrar'
4. bloque 'cambiar color'

Respuesta correcta:
B.

bloque 'cambiar disfraz a...'

5.

Escribe el nombre del bloque que mueve al objeto 10 pasos hacia adelante:

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

mover 10 pasos

6.

¿Qué bloque de sensores permite preguntar al usuario y esperar su respuesta?

1. bloque 'preguntar y esperar'
2. bloque 'decir'
3. bloque 'respuesta'
4. bloque 'tocar color'

Respuesta correcta:
A.

bloque 'preguntar y esperar'

7.

¿Cuál de los siguientes bloques se encuentra en la categoría 'Sonido'?

1. bloque 'tocar tambor'
2. bloque 'enviar a todos'
3. bloque 'cambiar efecto'
4. bloque 'deslizar'

Respuesta correcta:
A.

bloque 'tocar tambor'

8.

¿Qué bloque de control ejecuta un conjunto de instrucciones solo si se cumple una condición?

1. bloque 'repetir hasta que'
2. bloque 'si entonces'
3. bloque 'esperar hasta que'
4. bloque 'por siempre'

Respuesta correcta:
B.

bloque 'si entonces'

9.

Escribe el nombre del bloque que repite las instrucciones en su interior de manera infinita:

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

por siempre

10.

¿Qué operador usarías para generar un número aleatorio entre 1 y 10?

1. bloque 'azar entre 1 y 10'
2. bloque 'suma 1 y 10'
3. bloque 'número al azar 1-10'
4. bloque 'elegir aleatorio'

Respuesta correcta:
A.

bloque 'azar entre 1 y 10'

11.

¿Qué bloque de Apariencia muestra un mensaje en una burbuja de diálogo sobre el personaje?

1. bloque 'decir'
2. bloque 'pensar'
3. bloque 'mostrar'
4. bloque 'cambiar fondo'

Respuesta correcta:
A.

bloque 'decir'

12.

¿Cuál es el efecto del bloque 'esperar 1 segundos'?

1. Reproduce un sonido por 1 segundo
2. Mueve el objeto 1 paso
3. Pausa el programa por 1 segundo
4. Espera hasta que se presione una tecla

Respuesta correcta:
C.

Pausa el programa por 1 segundo

13.

Escribe el nombre del bloque que envía un mensaje a todos los objetos para activar otros bloques:

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

enviar a todos

14.

¿Qué bloque de la extensión Lápiz permite dibujar una línea mientras el objeto se mueve?

1. bloque 'bajar lápiz'
2. bloque 'subir lápiz'
3. bloque 'usar lápiz'
4. bloque 'dibujar línea'

Respuesta correcta:
A.

bloque 'bajar lápiz'

15.

Cuando usas clones en Scratch, ¿qué bloque se usa para crear una copia de un objeto?

1. bloque 'duplicar'
2. bloque 'crear clon de'
3. bloque 'clonar'
4. bloque 'copiar'

Respuesta correcta:
B.

bloque 'crear clon de'

16.

Si creas una variable 'puntos' y marcas 'para todos los objetos', ¿qué significa?

1. Todos los objetos comparten el mismo valor de 'puntos'
2. Cada objeto tiene su propia copia de 'puntos'
3. La variable se reinicia cada vez que se usa
4. Solo se puede usar en el objeto actual

Respuesta correcta:
A.

Todos los objetos comparten el mismo valor de 'puntos'

17.

Escribe el nombre del bloque de sensores que detecta si el objeto toca un color específico:

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

¿tocando el color?

18.

En el escenario de Scratch, ¿qué coordenada corresponde al centro?

1. (0, 0)
2. (200, 200)
3. (-100, -100)
4. (0, 180)

Respuesta correcta:
A.

(0, 0)

19.

¿Cuál es la función del bloque 'temporizador' en la categoría Sensores?

1. Mide el tiempo transcurrido desde que se reinició el temporizador
2. Cuenta los segundos del día
3. Reproduce un sonido cada segundo
4. Detiene el programa después de un tiempo

Respuesta correcta:
A.

Mide el tiempo transcurrido desde que se reinició el temporizador

20.

¿Cuál de los siguientes NO es un objeto en Scratch?

1. Un personaje con disfraces
2. El escenario de fondo
3. Un sonido grabado
4. Un nuevo objeto

Respuesta correcta:
C.

Un sonido grabado

Respuestas

1. **B.**

   bloque 'al presionar bandera verde'

2. **C.**

   bloque 'repetir'

3. **B.**

   Para almacenar un valor que puede cambiar

4. **B.**

   bloque 'cambiar disfraz a...'

5. mover 10 pasos

6. **A.**

   bloque 'preguntar y esperar'

7. **A.**

   bloque 'tocar tambor'

8. **B.**

   bloque 'si entonces'

9. por siempre

10. **A.**

    bloque 'azar entre 1 y 10'

11. **A.**

    bloque 'decir'

12. **C.**

    Pausa el programa por 1 segundo

13. enviar a todos

14. **A.**

    bloque 'bajar lápiz'

15. **B.**

    bloque 'crear clon de'

16. **A.**

    Todos los objetos comparten el mismo valor de 'puntos'

17. ¿tocando el color?

18. **A.**

    (0, 0)

19. **A.**

    Mide el tiempo transcurrido desde que se reinició el temporizador

20. **C.**

    Un sonido grabado