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'

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'

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

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'

5.

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

Respuesta: _____

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'

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'

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'

9.

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

Respuesta: _____

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'

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'

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

13.

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

Respuesta: _____

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'

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'

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

17.

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

Respuesta: _____

18.

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

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

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

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