

Taller de Selección Múltiple: Introducción a Scratch – Grado 7

Instrucciones:

Lee cada pregunta con atención y marca la opción correcta con una **X**.

1. ¿Qué es Scratch?

- A. Un juego de computadora
- B. Un sistema operativo
- C. Un lenguaje de programación visual
- D. Una red social

2. ¿Qué elementos puedes programar en Scratch?

- A. Hojas de cálculo
- B. Robots físicos
- C. Personajes y escenarios
- D. Mensajes de texto

3. ¿Cómo se llaman los personajes que puedes programar en Scratch?

- A. Avatares
- B. Robots
- C. Sprites
- D. Tokens

4. ¿Qué es un bloque en Scratch?

- A. Una canción
- B. Una imagen
- C. Una instrucción o comando
- D. Un archivo

5. ¿Qué tipo de bloques permite repetir instrucciones en Scratch?

- A. Bloques de eventos
- B. Bloques de sonido
- C. Bloques de movimiento
- D. Bloques de control (bucles)

6. ¿Qué bloque se usa para comenzar un programa en Scratch?

- A. "al hacer clic en bandera verde"
- B. "esperar 1 segundo"
- C. "mover 10 pasos"
- D. "decir Hola"

7. ¿Cuál de estas acciones no se puede hacer en Scratch?

- A. Dibujar
- B. Crear música
- C. Programar con texto puro
- D. Usar sensores de cámara

8. ¿Qué significa depurar un programa en Scratch?

- A. Mejorar el fondo
- B. Eliminar errores del código
- C. Traducir a otro idioma
- D. Cambiar el idioma del programa

9. ¿Qué tipo de pensamiento se desarrolla con Scratch?

- A. Pensamiento emocional
- B. Pensamiento mágico
- C. Pensamiento computacional
- D. Pensamiento artístico

10. ¿Qué pasa si usas el bloque "esperar 1 segundo"?

- A. El sprite desaparece
- B. El programa se detiene 1 segundo
- C. Se cambia el fondo
- D. Se borra todo el código