
 ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. SECRETARÍA DE EDUCACIÓN	COLEGIO REPÚBLICA DOMINICANA IED ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA ASIGNATURA: INFORMÁTICA PRUEBA DIAGNÓSTICA GRADO SÉPTIMO AÑO LECTIVO 2026	
---	--	--

Primera parte: Uso del **Programa Scratch**

Está prueba aplicada a estudiantes de grado séptimo tiene como propósito identificar habilidades y dificultades que pueden tener los estudiantes para usar diferentes bloques, eventos y características del programa Scratch y poder realizar los procesos de retroalimentación correspondiente como requisito para iniciar el desarrollo del programa académico para la presente vifencia.

Uso de bloques de movimiento y eventos

El estudiante diseña y programa un proyecto en Scratch en el que utiliza correctamente los bloques de movimiento y de eventos (al presionar bandera verde, al presionar una tecla (fecha derecha-flecha izquierda), mover, girar, ir a...), logrando que un personaje se desplace de forma coherente en el escenario en respuesta a una acción del usuario, demostrando comprensión básica de la secuencia y activación de instrucciones.

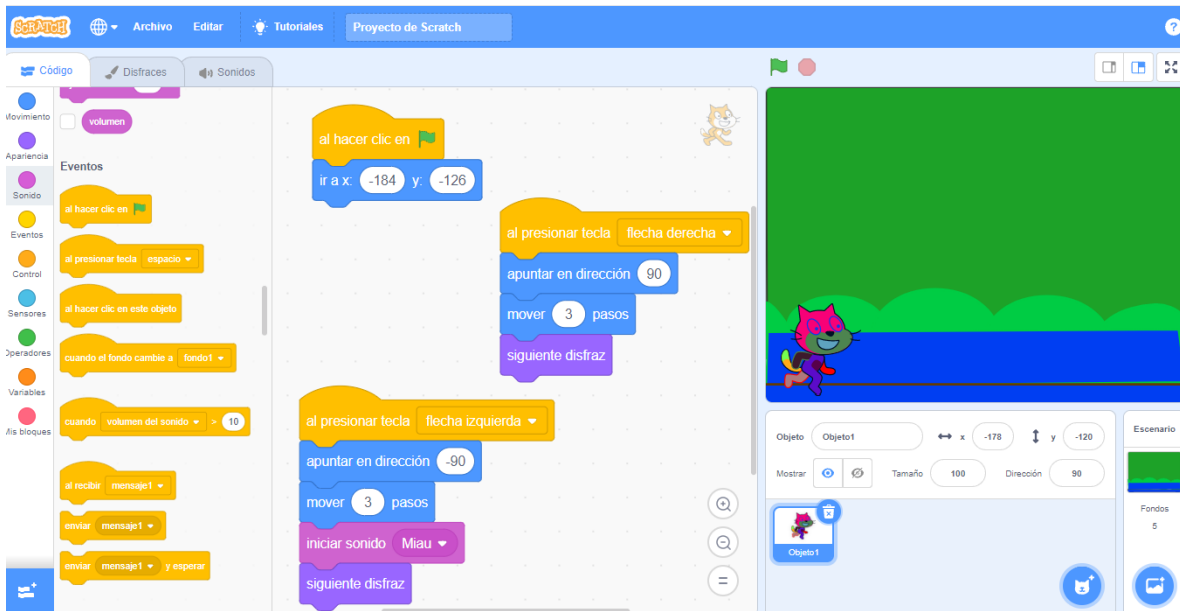
Desempeño 2: Uso de bloques de apariencia y sonido:

El estudiante crea una animación interactiva en Scratch empleando bloques de apariencia y sonido (decir, cambiar disfraz, mostrar/ocultar, tocar sonido), de manera que el personaje exprese acciones, emociones o mensajes, evidenciando la capacidad de integrar cambios visuales y auditivos para comunicar una idea o historia de forma lógica y creativa.

Actividad a realizar:

De acuerdo a la asignación de puesto de trabajo realizada por el correspondiente docente, usted va a crear una carpeta de trabajo en mis documentos del computador portátil asignado para la asignatura de Informática, en la cual la va a nombrar con su grado, primer apellido y su primer nombre y dentro de ella va a guardar el trabajo de esta actividad. Ejemplo para nombrar la carpeta: 906RamírezMarisol. Dentro de esta carpeta usted guardara sus trabajos con el nombre que el docente le indique.

De acuerdo a la siguiente imagen, usted debe programar en Scratch y reproducir de manera similar la misma, utilizando los bloques, la programación y herramientas necesarias. Una vez finalice la actividad, usted debe ejecutar y comprobar el funcionamiento del programa creado y responder las siguientes preguntas en su cuaderno de informática.



- ¿Cuáles son los bloques utilizados para dar movimiento al objeto?
- ¿Cuáles son los bloques utilizados para crear los eventos en este ejercicio?
- ¿Cuál es el bloque de apariencia utilizado?
- Describa, cómo realizó el cambio de disfraz al objeto utilizado en este ejercicio.

Segunda parte de la actividad_ Uso del Procesador de Texto

Abra un nuevo archivo nuevo en el procesador de texto.

- Diseñe y cree un documento de una página en el cual va a explicar tres sistemas operativos utilizados actualmente en diferentes dispositivos.
- En cada uno de los sistemas operativos elegidos inserte una imagen sin fondo que ilustre el texto respectivo.
- Cambie el fondo de la página.
- La orientación que debe dar a este documento es horizontal. Utilice la fuente arial de 12 puntos y texto justificado.
- En el texto usado para el primer sistema operativo subraye todo el texto y negrita cursiva y color verde para la fuente.
- Escriba una conclusión acerca de la importancia de los sistemas operativos.