



La máquina de dibujar.

Claves para interpretar las respuestas al cuestionario ***Para revisar lo aprendido.***

El propósito de este documento es aportar a docentes claves para interpretar los resultados del cuestionario “Para revisar lo aprendido. La máquina de dibujar”.

En la **Parte I** se presentan los seis temas que se indagan y las preguntas que aluden a cada tema, se explicita además el objetivo que persigue la pregunta y la respuesta correcta.

En la **Parte II** se ofrece una tabla de síntesis con la definición de puntajes y claves para la lectura de los resultados.

Para acceder a los resultados del cuestionario, se deberá ingresar a la **plataforma SEA** en el botón “Resultados” de acuerdo al siguiente [tutorial](#).

PARTE I: Preguntas, objetivos y respuestas correctas.

LENGUAJE SIMBÓLICO

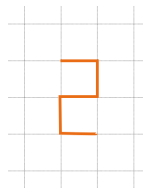
Pregunta 1 (9 puntos) Instrucciones

Siguiendo la siguiente secuencia de instrucciones con flechas, ¿qué dibujo lograrías?

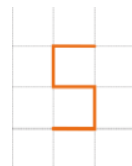


Arrastrar aquí la respuesta

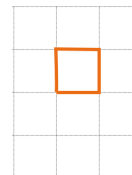
a.



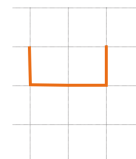
b.



c.

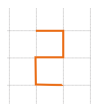


d.



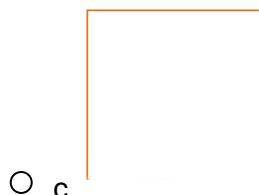
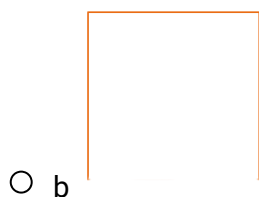
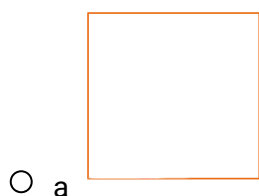
OBJETIVO DEL ÍTEM : Se evalúa la interpretación de una secuencia de instrucciones y su asociación a un resultado.

RESPUESTA CORRECTA:



Pregunta 2 (6 puntos) eL DIBUJO

Siguiendo la siguiente secuencia de instrucciones con bloques, ¿qué dibujo lograrías?



OBJETIVO DEL ÍTEM : Se evalúa la interpretación de una secuencia de instrucciones con bloques y su asociación a un resultado.

RESPUESTA CORRECTA:



NOCIÓN DE PROGRAMA

Pregunta 3 (9 puntos) Secuencia de instrucciones

¿Cómo llamamos a una secuencia de instrucciones precisas que una computadora puede ejecutar?

- ☐ Párrafo
- ☐ Instructivo
- ☐ Programa
- ☐ Idea

OBJETIVO DEL ÍTEM: Se evalúa la capacidad de definir qué es un programa.

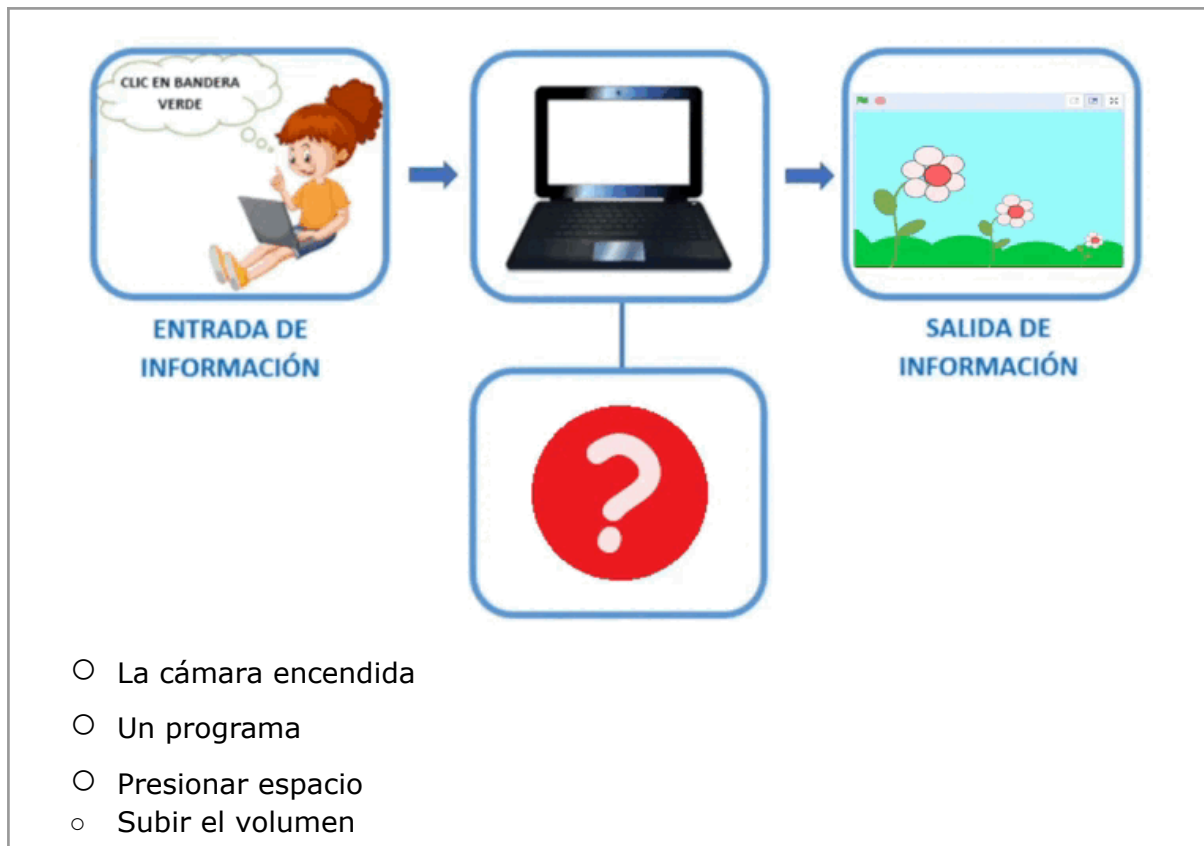
RESPUESTAS CORRECTAS: Programa

Pregunta 4 (10 puntos) Instrucciones a una computadora

¿Con cuál de las siguientes opciones los programadores y programadoras dan instrucciones a una computadora?



- ☐ Jaime: -¡Hola amiga! ¿Cómo hago para llegar al parque en bici?
Ana: - Tres cuadas por esta calle derecho, en la esquina dobla a la izquierda y avanza dos cuadas más.



OBJETIVO DEL ÍTEM: Se evalúa la capacidad de reconocer al programa como intermediario entre quien usa el dispositivo y el comportamiento del mismo.

RESPUESTAS CORRECTAS: Un programa

NOCIÓN DE EVENTO

Pregunta 6 (10 puntos) Eventos

¿Cuál de estos bloques es un evento?

- ☐
- ☐

☐

al presionar tecla

espacio ▾

☐

mover

10

pasos

OBJETIVO DEL ÍTEM: Se evalúa la capacidad de reconocer a los eventos como un grupo particular en los lenguajes de programación.

RESPUESTA CORRECTA:

al presionar tecla espacio ▾

Pregunta 7 (12 puntos para todos) La máquina

Quieres que la máquina se desplace varias veces y gire.
¿Qué bloque le falta al programa para ejecutarlo? **Selecciona el bloque** que debería ir en lugar de ¿....?

¿....?


repetir 10


mover 10 pasos


girar 15 grados


esperar 1 segundos

Máquina

☐ 

☐ 

☐ 

☐ 

OBJETIVO DEL ÍTEM: Se evalúa la capacidad de asociar un evento a una secuencia de instrucciones para ingresar información y dar inicio al programa.


RESPUESTA CORRECTA: 


Pregunta 8 (puntos) Teclas en orden


Un usuario apretó las teclas en este orden a-b-b-a.
Este es el programa:


	
	

¿Qué dibujo realizó si empezó en la estrella?

☐ a
 

☐ b
 

☐ c
 

☐ d
 

OBJETIVO DEL ÍTEM : Se evalúa la capacidad para interpretar un programa y predecir su funcionamiento teniendo en cuenta cómo responde a las entradas del usuario.

RESPUESTAS CORRECTAS:



Pregunta 9 (4 puntos*) Información de entrada

¿Cuál o cuáles de estas acciones producen información de entrada a la computadora?

- ☐ Presionar una tecla.
- ☐ Escuchar una canción.
- ☐ Ver un video.
- ☐ Hacer clic con el mouse.

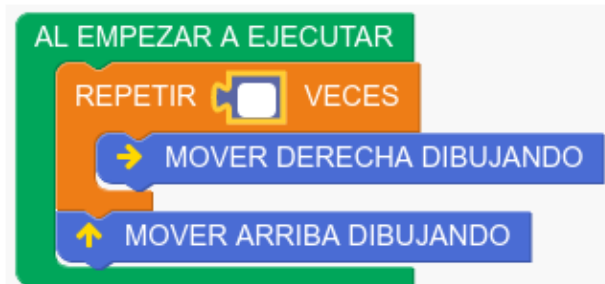
OBJETIVO DEL ÍTEM: Se evalúa la generalización de la noción de evento a partir de la identificación de distintas formas de entrada de información.

RESPUESTAS CORRECTAS: Presionar una tecla. Hacer clic con el mouse.

ESTRUCTURAS DE REPETICIÓN

Pregunta 10 (12 puntos) El dibujo de Coty

Observa los bloques y el dibujo de Coty. Selecciona el número que pondrías en el bloque REPETIR para que Coty haga el dibujo.



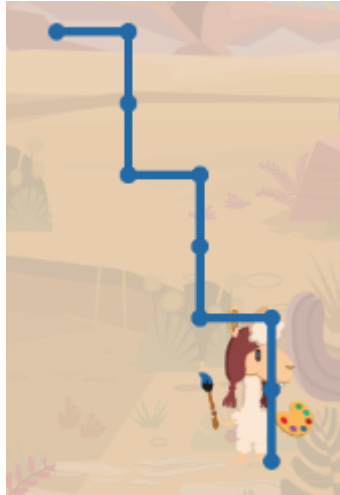
- ☐ 2
- ☐ 6
- ☐ 4
- ☐ 5

OBJETIVO DEL ÍTEM: Se evalúa la interpretación y utilización del bloque *repetir* en función de un objetivo en particular.

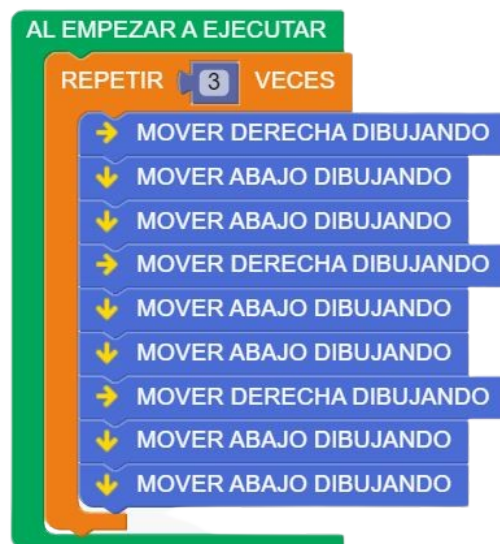
RESPUESTA CORRECTA: 4

Pregunta 11 (9 puntos) Más dibujos de Coty

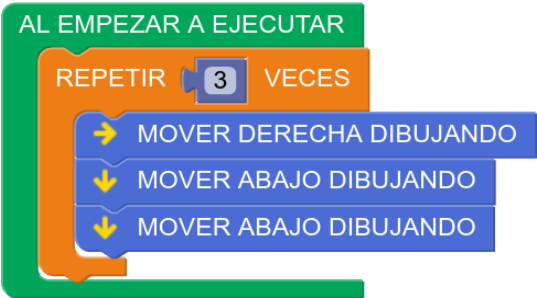
Observa el dibujo de Coty.

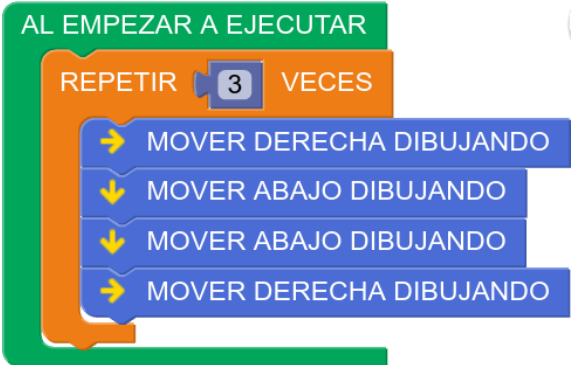


Elige la opción de bloques para que el programa haga este dibujo.



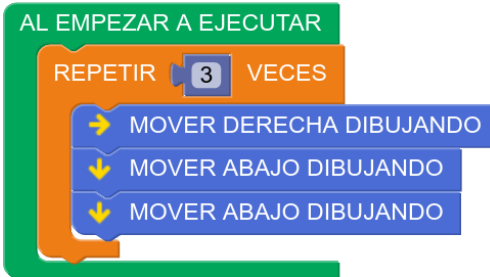
☐ a

☐ b
 

☐ c
 

OBJETIVO DEL ÍTEM: Se evalúa la asociación de secuencias de instrucciones recurrentes y el uso de la repetición simple.

RESPUESTA CORRECTA:



Pregunta 12 (9 puntos) El juego del unicornio

Observa los bloques del unicornio y la imagen del juego. ¿Dónde termina el unicornio después de ejecutar el siguiente código?

☐

☐

☐

☐

OBJETIVO DEL ÍTEM: Se evalúa la capacidad de los estudiantes para interpretar un programa con repeticiones y anticipar su resultado.

RESPUESTAS CORRECTAS:

PARTE II: MATRIZ

- El puntaje otorgado a cada tema global responde al valor que se le otorga en función de lo trabajado o para encarar los próximos proyectos.
- La ponderación de los ítems que conforman cada tema, responde a la decisión de darle mayor peso a aquellos que representan los objetivos de aprendizaje mínimos de la propuesta o con un alcance de aplicación en un escenario conocido durante el proyecto.
- A los ítems, que ponen en juego la generalización de los aprendizajes en otros contextos, se asigna una proporción menor.

Nº	Pregunta	Qué se evalúa	Alcance	TEMA	Puntaje por tema	Ponderación ítem por tema	Puntaje máximo
1	<i>Siguiendo la siguiente secuencia de instrucciones con flechas, ¿qué dibujo lograrías?</i>	Se evalúa la interpretación de una secuencia de instrucciones y su asociación a un resultado.	Escenario vinculado a la propuesta	LENGUAJE SIMBÓLICO	20	50%	10
2	<i>Siguiendo la siguiente secuencia de instrucciones con bloques, ¿qué dibujo lograrías?</i>	Se evalúa la interpretación de una secuencia de instrucciones con bloques y su asociación a un resultado.	Escenario vinculado a la propuesta			50%	10
3	<i>¿Cómo llamamos a una secuencia de instrucciones precisas que una computadora puede ejecutar?</i>	Se evalúa la capacidad de definir qué es un programa.	Escenario vinculado a la propuesta	NOCIÓN DE PROGRAMA	20	40%	8
4	<i>¿Con cuál de las siguientes opciones los programadores y programadoras dan instrucciones a una computadora?</i>	Se evalúa la capacidad de reconocer que un lenguaje de programación se usa para dar instrucciones a las computadoras.	Escenario vinculado a la propuesta			40%	8
5	<i>¿Qué le falta a la computadora del esquema para que la niña observe en la pantalla la animación de la mariposa?</i>	Se evalúa la capacidad de reconocer al programa como intermediario entre quien usa el dispositivo y el comportamiento del mismo.	Escenario vinculado a la propuesta			20%	4

6	<i>¿Cuál de estos bloques es un evento?</i>	Se evalúa la capacidad de reconocer a los eventos como un grupo particular en los lenguajes de programación.	Escenario vinculado a la propuesta	NOCIÓN DE EVENTO	30	30%	9
7	<i>Quieres que la máquina se desplace varias veces y gire. ¿Qué bloque le falta al programa para ejecutarlo? Selecciona el bloque que debería ir en lugar de...</i>	Se evalúa la capacidad de asociar un evento a una secuencia de instrucciones para ingresar información y dar inicio al programa.	Escenario vinculado a la propuesta			30%	9
8	<i>Un usuario apretó las teclas en este orden a-b-b-a. ¿Qué dibujo realizó si empezó en la estrella?</i>	Se evalúa la capacidad para interpretar un programa y predecir su funcionamiento teniendo en cuenta cómo responde a las entradas del usuario.	Escenario vinculado a la propuesta			20%	6
9	<i>¿Cuál o cuáles de estas acciones producen información de entrada a la computadora?</i>	Se evalúa la generalización de la noción de evento a partir de la identificación de distintas formas de entrada de información.	Escenario para generalizar			20%	6*
10	<i>Selecciona el número que pondrías en el bloque REPETIR para que Coty haga el dibujo.</i>	Se evalúa la interpretación y utilización del bloque repetir en función de un objetivo en particular.	Escenario vinculado a la propuesta	ESTRUCTURAS DE REPETICIÓN	30	40%	12
11	<i>Elige la opción de bloques para que el programa haga este dibujo.</i>	Se evalúa la asociación de secuencias de instrucciones recurrentes y el uso de la repetición simple.	Escenario vinculado a la propuesta			30%	9
12	<i>¿Dónde termina el unicornio después de ejecutar el siguiente código?</i>	Se evalúa la capacidad de los estudiantes para interpretar código con repeticiones y anticipar el resultado de la programación.	Escenario vinculado a la propuesta			30%	9

* Preguntas de opción múltiple que admiten respuestas parciales