



s o b r e II RuedaS >> Oo Oo

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. Sobre Ruedas”.

En la **Parte I** se presentan los cinco 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.

ALGORITMOS Y LENGUAJE SIMBÓLICO

Pregunta 1 (5 puntos) Algoritmos

Elige la opción que represente un algoritmo:

AL SALIR DE TU CASA
CONSULTÁ QUÉ MEDIDAS DEBÉS
TOMAR PARA SALIR DE TU CASA.



Procurá llevar siempre
alcohol en gel, tenelo al
alcance para su utilización.

Plan Nacional
Coronavirus

Ministerio
de Salud Pública

☐

Pasos para lavarse las manos

1. Mojarse las manos con agua.
2. Aplicar una cantidad suficiente de jabón para cubrir las manos mojadas.
3. Frotar por toda la superficie de las manos durante, al menos, 20 segundos.
4. Enjuagar bien con agua.
5. Secarse las manos con una toalla o una toalla de papel.

☐☐



OBJETIVO DEL ÍTEM: Se evalúa el reconocimiento de los algoritmos como una serie de pasos o instrucciones ordenadas con un objetivo determinado, representados de distintos modos.

RESPUESTA CORRECTA:

Pasos para lavarse las manos

1. Mojar las manos con agua.
2. Aplicar una cantidad suficiente de jabón para cubrir las manos mojadas.
3. Frotar por toda la superficie de las manos durante, al menos, 20 segundos.
4. Enjuagar bien con agua.
5. Secarse las manos con una toalla o una toalla de papel.

Pregunta 2 (5 puntos) Instrucciones

Para construir la imagen con el número 9 se siguieron las instrucciones que se presentan:



Elige la instrucción que falta en este algoritmo para completar el número. (Empieza en el punto rojo).





OBJETIVO DEL ÍTEM: Se evalúa la interpretación de código con lenguaje simbólico para poder completar la secuencia correcta del algoritmo.

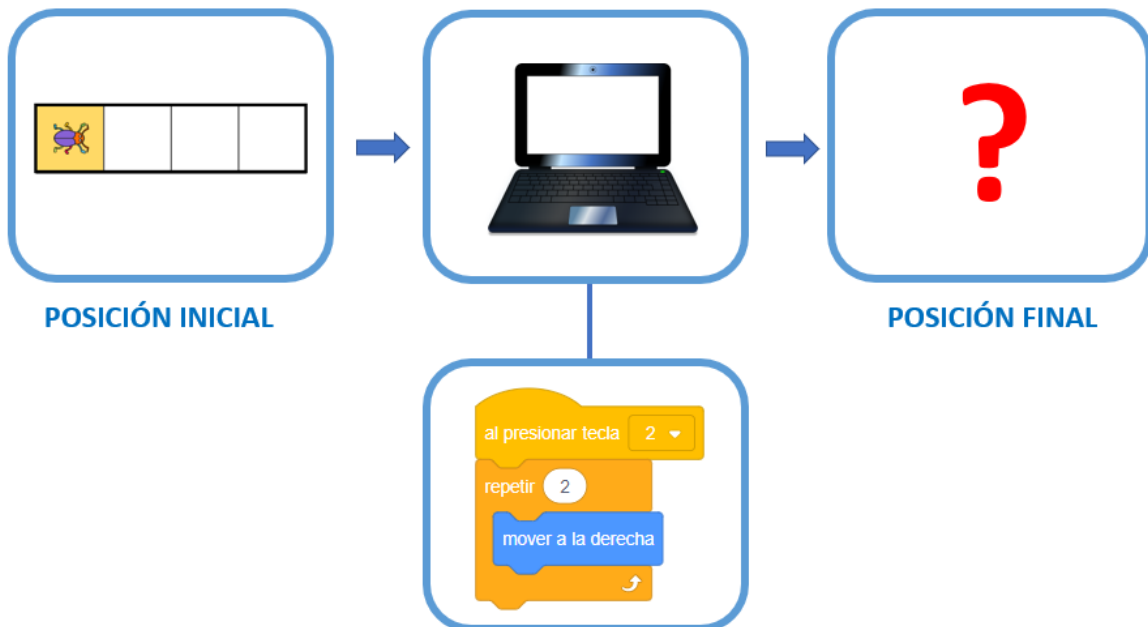
RESPUESTA CORRECTA:



PROGRAMA E INFORMACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA


Pregunta 3 (10 puntos) Programa

Analiza el programa del siguiente esquema:




¿Cuál será la posición final del escarabajo?


☐

			
--	--	--	---


☐

			
--	--	---	--

☐

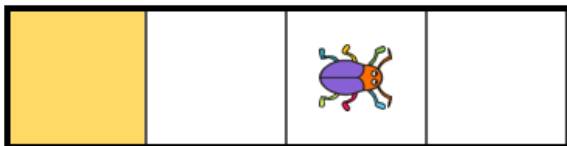
			
---	--	--	--

☐

			
--	---	--	--

OBJETIVO DEL ÍTEM: Se evalúa la capacidad de identificar la información de salida que corresponda al programa del esquema.

RESPUESTA CORRECTA:







Pregunta 4 (6 puntos)

¿Cuál es el programa que obtiene la posición final que muestra el siguiente esquema?

Diagram illustrating a sequence of events and a programming task:

The sequence starts with a box labeled "POSICIÓN INICIAL" containing a cartoon beetle. An arrow points to a box containing a smartphone. Another arrow points from the smartphone to a box labeled "POSICIÓN FINAL" containing the same cartoon beetle. Below the smartphone box is a box with a large red question mark, connected by a vertical line.

Below the diagram, four programming blocks are listed, each preceded by a radio button:

- ☐ al presionar  mover 10 pasos
- ☐ al presionar  cambiar efecto color blanco y negro ▼
- ☐ al presionar  apuntar a la izquierda
- ☐ al presionar  ir a x: 0 y: 0

OBJETIVO DEL ÍTEM: Se evalúa la capacidad de leer e identificar el programa que transforma la posición inicial en la posición final que se muestra en el esquema.

al presionar



apuntar a la izquierda

RESPUESTA CORRECTA:

Pregunta 5 (4 puntos) Código

Este es el código que sirve para mover al escarabajo.

al presionar tecla

a ▼

mover a la derecha dibujando

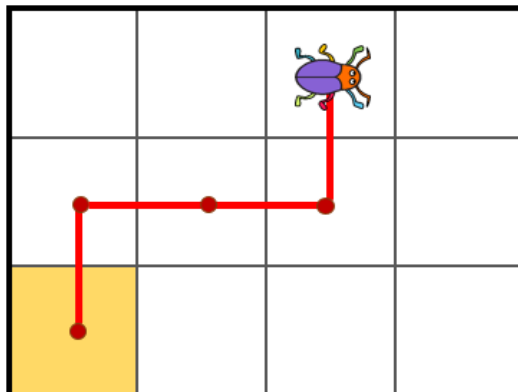
al presionar tecla

b ▼

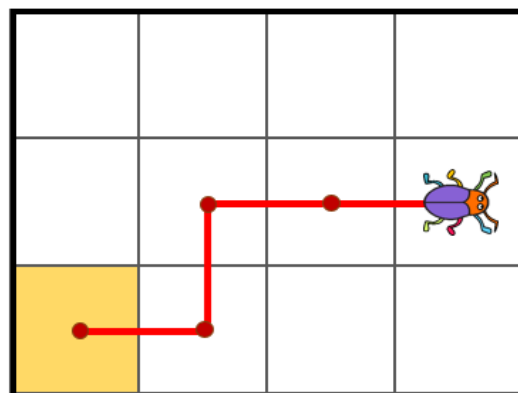
mover arriba dibujando

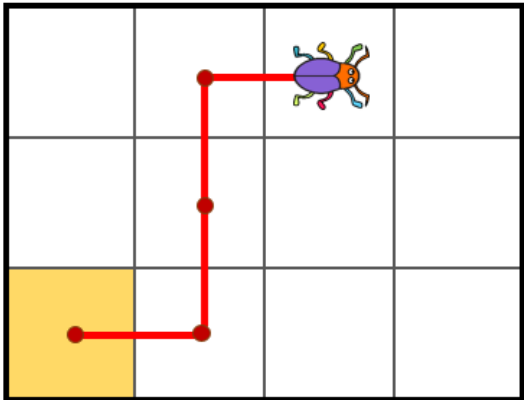
Si presiona las teclas en este orden a-b-b-a ¿qué dibujo realiza el escarabajo si empieza en el cuadrado naranja?

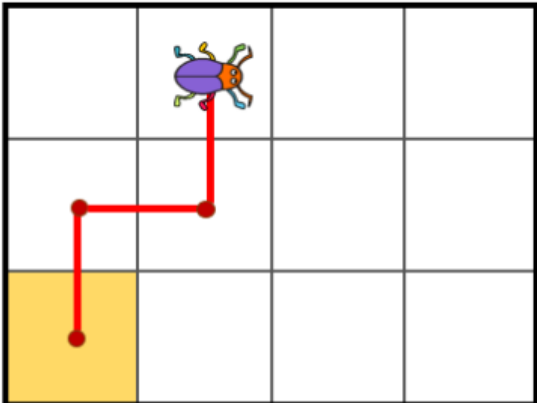
☐



☐

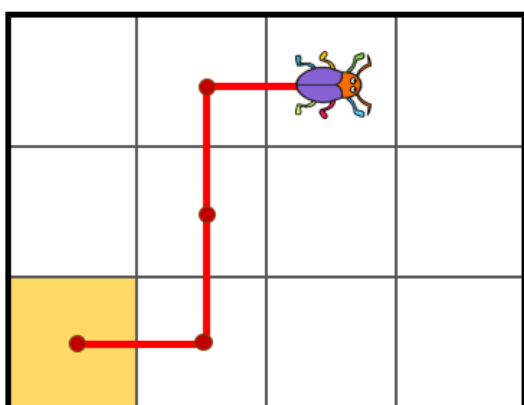


☐


☐


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.

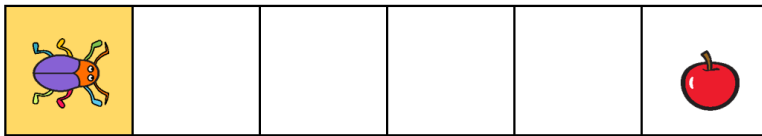
RESPUESTA CORRECTA:



REPETICIÓN SIMPLE

Pregunta 6 (18 puntos) Repetición

¿Qué número de veces necesitas repetir el movimiento del escarabajo para que llegue a la manzana?



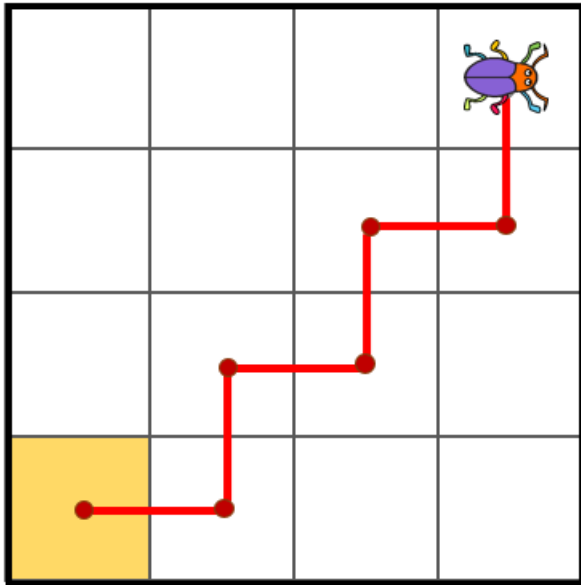
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6

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

RESPUESTA CORRECTA: 5

Pregunta 7 (12 puntos) Secuencia de instrucciones

Se construyó un programa para mover al escarabajo de la imagen:

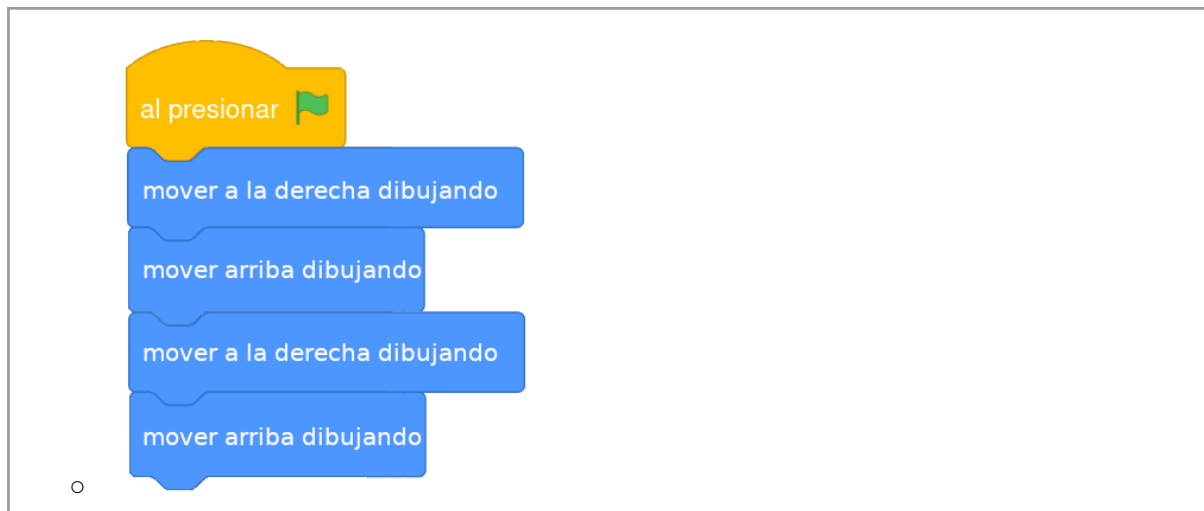


¿Cuál es el programa que hace al escarabajo dibujar como en la imagen?

☐ mover a la derecha dibujando
mover arriba dibujando
mover arriba dibujando

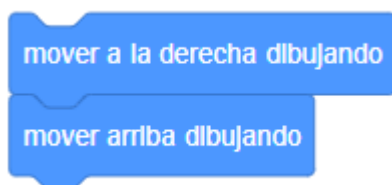
☐ mover a la derecha dibujando
mover arriba dibujando

☐ mover a la izquierda dibujando
mover arriba dibujando



OBJETIVO DEL ÍTEM: Se evalúa la capacidad de reconocer la secuencia de instrucciones que ejecutada de manera repetitiva logra un objetivo.

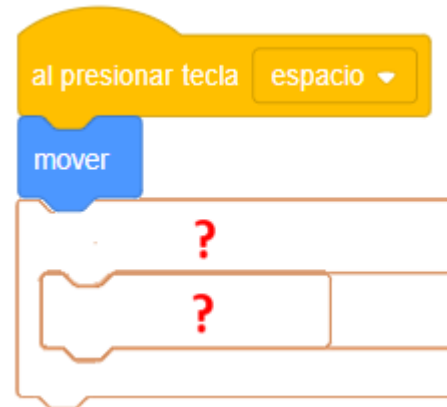
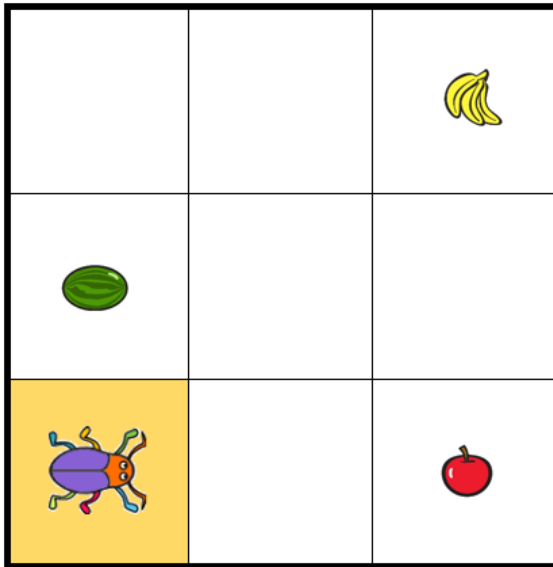
RESPUESTA CORRECTA:



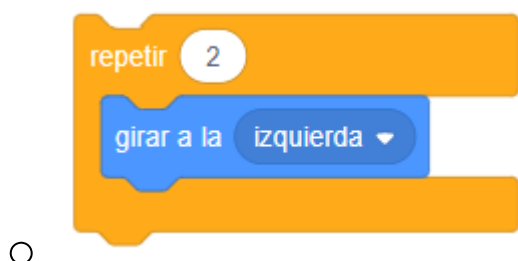
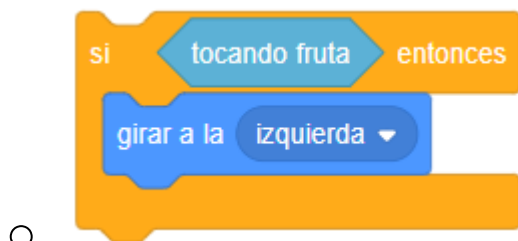
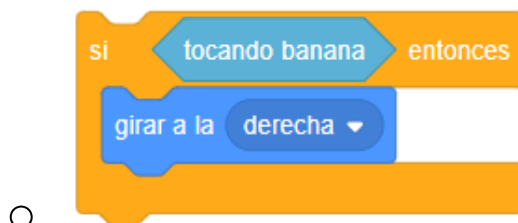
ALTERNATIVA CONDICIONAL

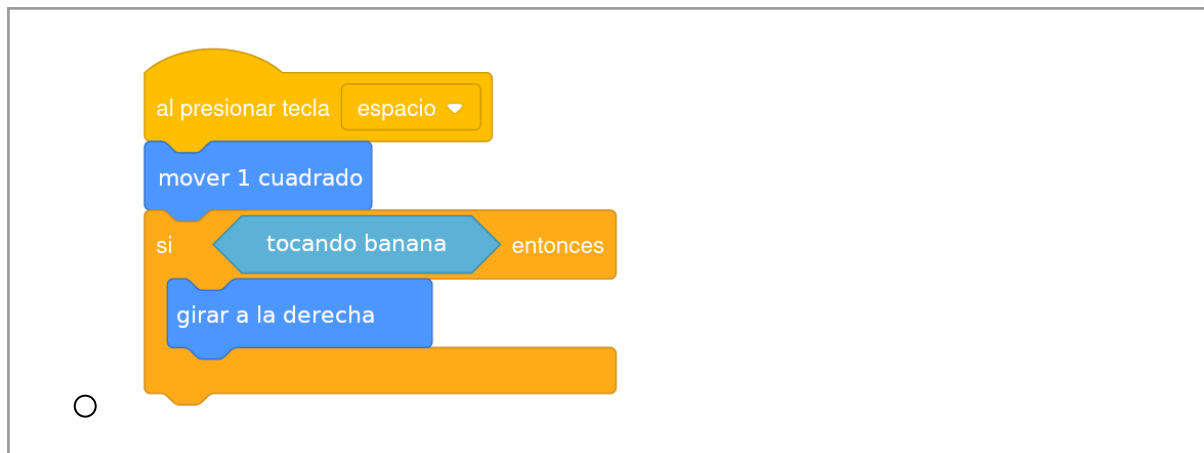
Pregunta 8 (15 puntos) Programación

El escarabajo se mueve de a **un cuadrado por vez**, siempre hacia adelante. Si se encuentra con una fruta, gira a la izquierda y continúa avanzando.



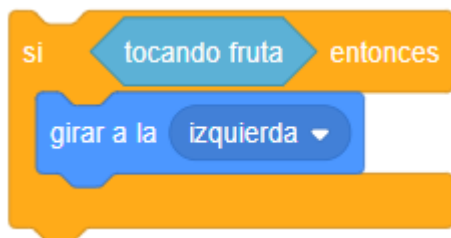
¿Cómo debes completar la programación para que se cumpla esta regla?





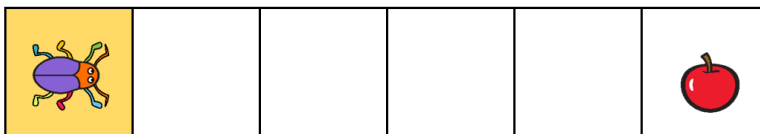
OBJETIVO DEL ÍTEM : Se evalúa la capacidad de reconocer la alternativa condicional como herramienta para crear programas que se comportan de distinta manera.

RESPUESTA CORRECTA:

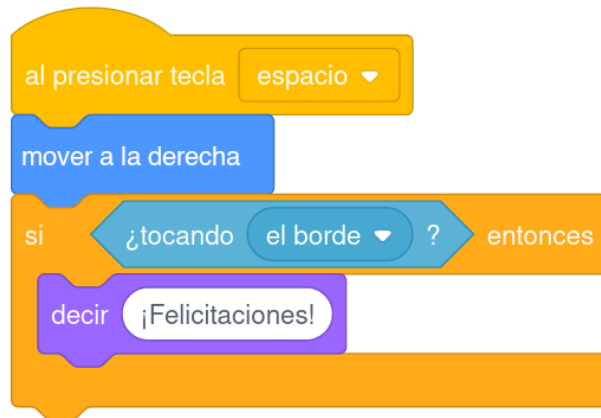


Pregunta 9 (15 puntos) Condición

Se construyó el siguiente programa para mover al escarabajo en la imagen



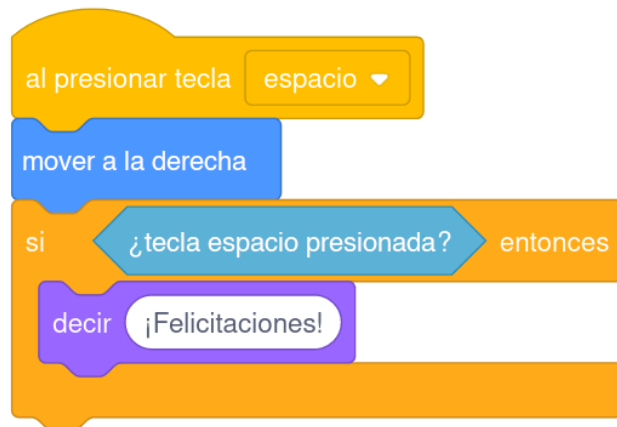
¿**Qué opción hace que** el programa muestre un mensaje de felicitación cuando el escarabajo llega a la manzana?



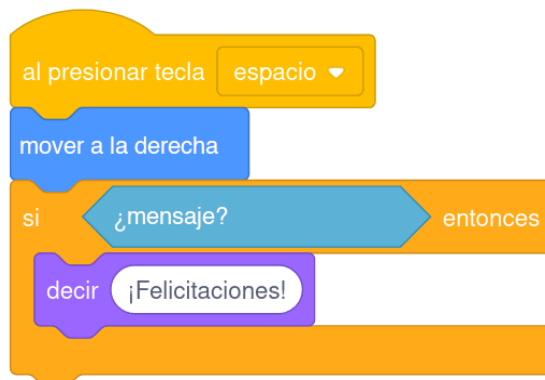
○



○

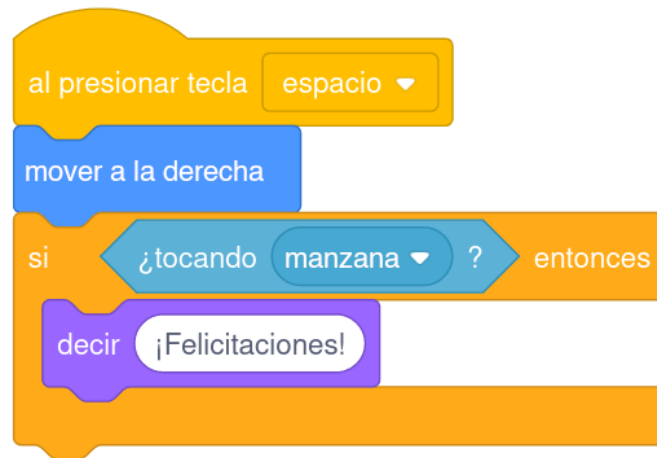


○



○

OBJETIVO DEL ÍTEM: Se evalúa la capacidad de identificar la condición que debe cumplirse para resolver una problemática particular.

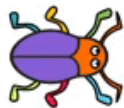


RESPUESTA CORRECTA:

ANÁLISIS Y DETECCIÓN DE ERRORES

Pregunta 10 (5 puntos) Evaluación

Quieres que el escarabajo de tu historia cambie de color cada vez que se mueve 10 pasos, como se muestra a continuación:



Elige el programa correcto:



☐

☐

☐

☐

OBJETIVO DEL ÍTEM: Se evalúa la capacidad para analizar y elegir la solución correcta de un programa que cumple con el objetivo esperado.

RESPUESTA CORRECTA:

Pregunta 11 (5 puntos)

Este programa permite que el escarabajo se desplace horizontalmente y atrape distintos objetos.



¿De qué tarea se encarga cada parte del programa identificada con un color?

Columna A	Columna B
1. Desplazar el auto hacia la izquierda	VERDE
2. Mostrar un cartel si atrapa la basura	ROJO
3. Desplazar el auto hacia la derecha	AZUL
4. Mostrar un cartel de felicitaciones si atrapa un insecto	NEGRO

OBJETIVO DEL ÍTEM: Se evalúa la capacidad de interpretar alternativas condicionales simples.

RESPUESTA CORRECTA:

Columna A	Columna B
1. Desplazar el auto hacia la izquierda	ROJO
2. Mostrar un cartel si atrapa la basura	NEGRO
3. Desplazar el auto hacia la derecha	VERDE
4. Mostrar un cartel de felicitaciones si atrapa un insecto	AZUL

PARTE II: MATRIZ

- El puntaje otorgado a cada tema global responde al valor que se le otorga para encarar los próximos proyectos de PC.
- La ponderación de los ítems que conforman cada tema, responde a la decisión de darle mayor peso a aquellos que representan más claramente 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>Elige la opción que representa un algoritmo:</i>	Se evalúa el reconocimiento de los algoritmos como una serie de pasos o instrucciones ordenadas con un objetivo determinado, representados de distintos modos.	Contenido general de PC	ALGORITMOS Y LENGUAJE SIMBÓLICO	10	50%	5*
2	<i>Elige la instrucción que falta en este algoritmo para completar el número. (Empieza en el punto rojo).</i>	Se evalúa la interpretación de código con lenguaje simbólico para poder completar la secuencia correcta del algoritmo.	Contenido general de PC			50%	5
3	<i>Analiza el programa del siguiente esquema, y decide cuál será la posición final del escarabajo.</i>	Se evalúa la capacidad de identificar la información de salida que corresponda al programa del esquema.	Contenido general de PC	PROGRAMA E INFORMACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA	20	50%	10
4	<i>¿Cuál es el programa que obtiene la posición final que muestra el siguiente esquema?</i>	Se evalúa la capacidad de leer e identificar el programa que transforma la posición inicial en la posición final que se muestra en el esquema.	Contenido general de PC			30%	6
5	<i>Este es el código que sirve para mover al escarabajo...Si presiona las teclas en este orden a-b-b-a ¿qué dibujo...</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%	4
6	<i>¿Qué número de veces necesitas repetir el movimiento del escarabajo para que llegue a la manzana?</i>	Se evalúa la interpretación y utilización del bloque repetir en función de un objetivo en particular.	Escenario vinculado a la propuesta	REPETICIÓN	30	60%	18

SIMPLE

7	<i>¿Cuál es el programa que hace al escarabajo dibujar como en la imagen?</i>	Se evalúa la capacidad de reconocer la secuencia de instrucciones que ejecutada de manera repetitiva logra un objetivo.	Escenario vinculado a la propuesta			40%	12
8	<i>El escarabajo... si se encuentra con una fruta gira a la izquierda...</i>	Se evalúa la capacidad de reconocer la alternativa condicional como herramienta para crear programas que se comportan de distinta manera.	Escenario vinculado a la propuesta	ALTERNATIVA CONDICIONAL	30	50%	15
9	<i>¿Qué opción hace que el programa muestre un mensaje de felicitación cuando el escarabajo llega a la manzana?</i>	Se evalúa la capacidad de identificar la condición que debe cumplirse para resolver una problemática particular.	Escenario vinculado a la propuesta			50%	15
10	<i>Quieres que el escarabajo de tu historia cambie de color cada vez que se mueve...</i>	Se evalúa la capacidad para analizar y elegir la solución correcta de un programa que cumple con el objetivo esperado.	Escenario vinculado a la propuesta	ANÁLISIS Y DETECCIÓN DE ERRORES	10	50%	5
11	<i>Este programa permite que el escarabajo se desplace horizontalmente y atrape distintos objetos.</i>	Se evalúa la capacidad de interpretar alternativas condicionales simples.	Escenario vinculado a la propuesta			50%	5*

* Preguntas de opción múltiple que admiten respuestas parciales