



AREA / ASIGNATURA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA			GRADO	QUINTO
DOCENTE	CLAUDIA LILIANA MOLINA HORTUA			CURSOS	501 – 502- 503 504 – 505 - 506
SEDE	C	JORNADA	MAÑANA	PERIODO	TERCERO

Nombre del estudiante: _____ Grado: _____

❖ **COMPETENCIAS – HABILIDADES BÁSICAS A DESARROLLAR / DBA:**

- Conoce y utiliza las herramientas del lenguaje de programación scratch para crear animaciones sencillas.
- Identifica los elementos que componen el programa de Microsoft Word para crear documentos.
- Utiliza la plataforma code.org para comprender el lenguaje de programación JavaScript.

❖ **ESTRUCTURA DEL PLAN**

N°	COMPONENTE	DESCRIPCIÓN /CRITERIOS PARA SU PRESENTACIÓN	RECURSOS NECESARIOS
1	ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar la lectura del plan de mejoramiento. - Responder las preguntas planteadas con orden, ortografía y coherencia. - El plan de mejoramiento se debe contestar en su totalidad. - Demostrar Interés y motivación que se evidencien en el desarrollo del trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Plan de mejoramiento. - talleres del área. - Cuaderno, Lápices, colores, regla. - Computador, Tablet o celular.
2	SUSTENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Este plan de mejoramiento será sustentado explicando cada una de las actividades realizadas. - Se tendrá en cuenta dominio de los temas y respuestas coherentes a las preguntas planteadas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Plan de mejoramiento con las respuestas.

❖ **CRITERIOS PARA SU EVALUACIÓN**

N°	COMPONENTES	FECHA DE ENTREGA	PORCENTAJE DE EVALUACIÓN	
1	ACTIVIDAD		60%	100%
2	SUSTENTACIÓN		40%	

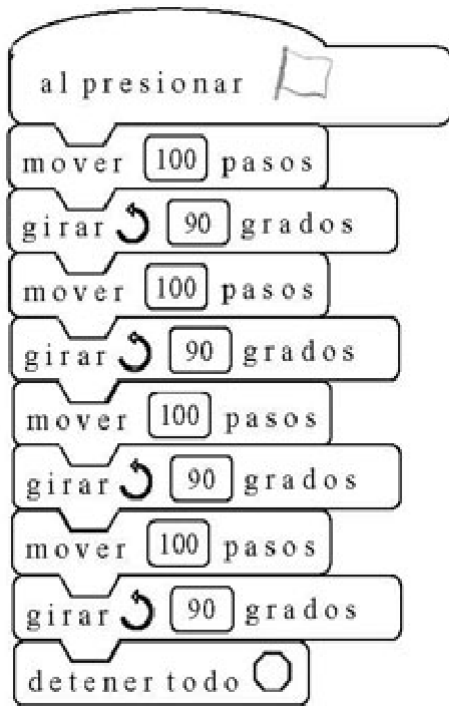
❖ **TALLER PARA DESARROLLAR:**

1. Consulta, colorea y escribe la función de los siguientes bloques de scratch:

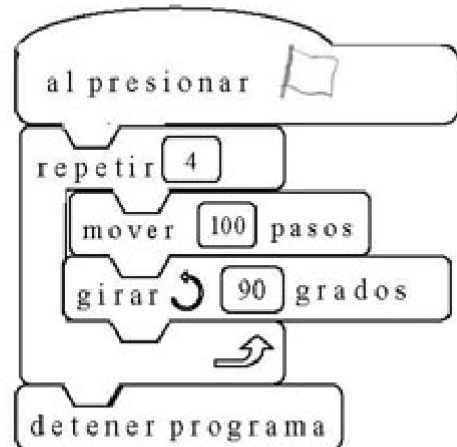
<input type="radio"/> Apariencia	<input type="radio"/> Control	<input type="radio"/> Variable	<input type="radio"/> Operadores
<input type="radio"/> Sensores	<input type="radio"/> Mis Bloques	<input type="radio"/> Eventos	<input type="radio"/> Sonido

2. Descubre y explica la diferencia entre programar normal y programar con bucles (repeticiones) en Scratch.

MODO NORMAL



CON BUCLES (REPETICIONES)

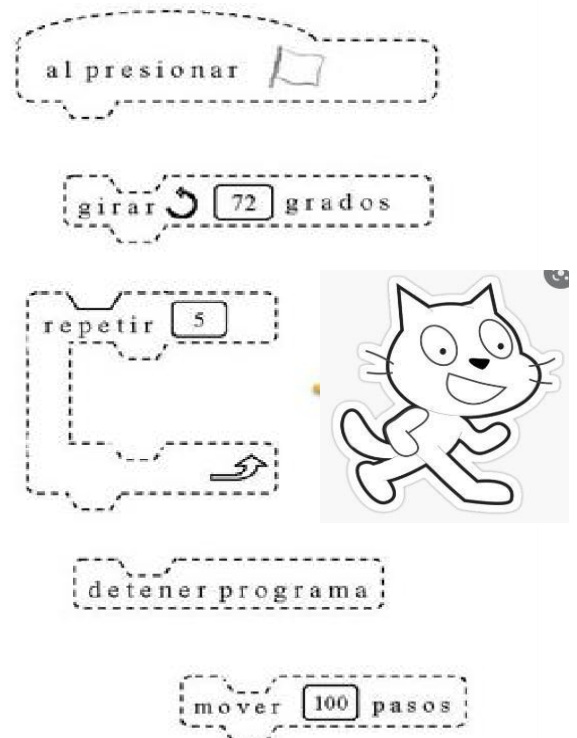


3. ¿Qué figura geométrica se forma con la anterior programación? _____

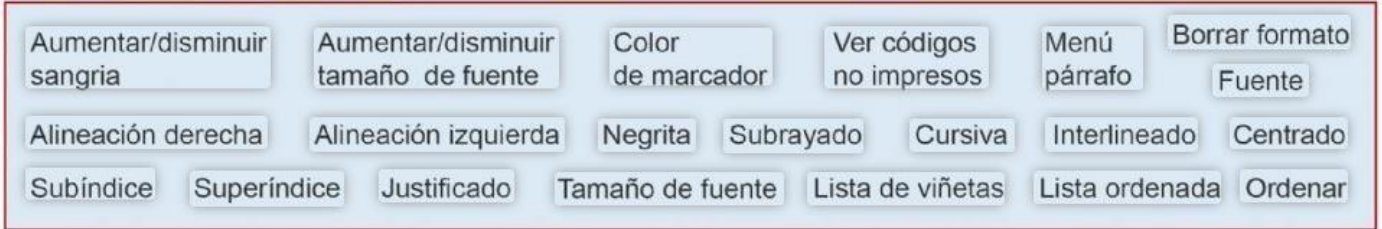
4. ¿Cuál es la diferencia entre programar normal y programar con bucles (repeticiones)?

5. Observa los bloques de la derecha, luego ordena en el espacio de la izquierda el programa que permita que el gato realice el recorrido de un pentágono:

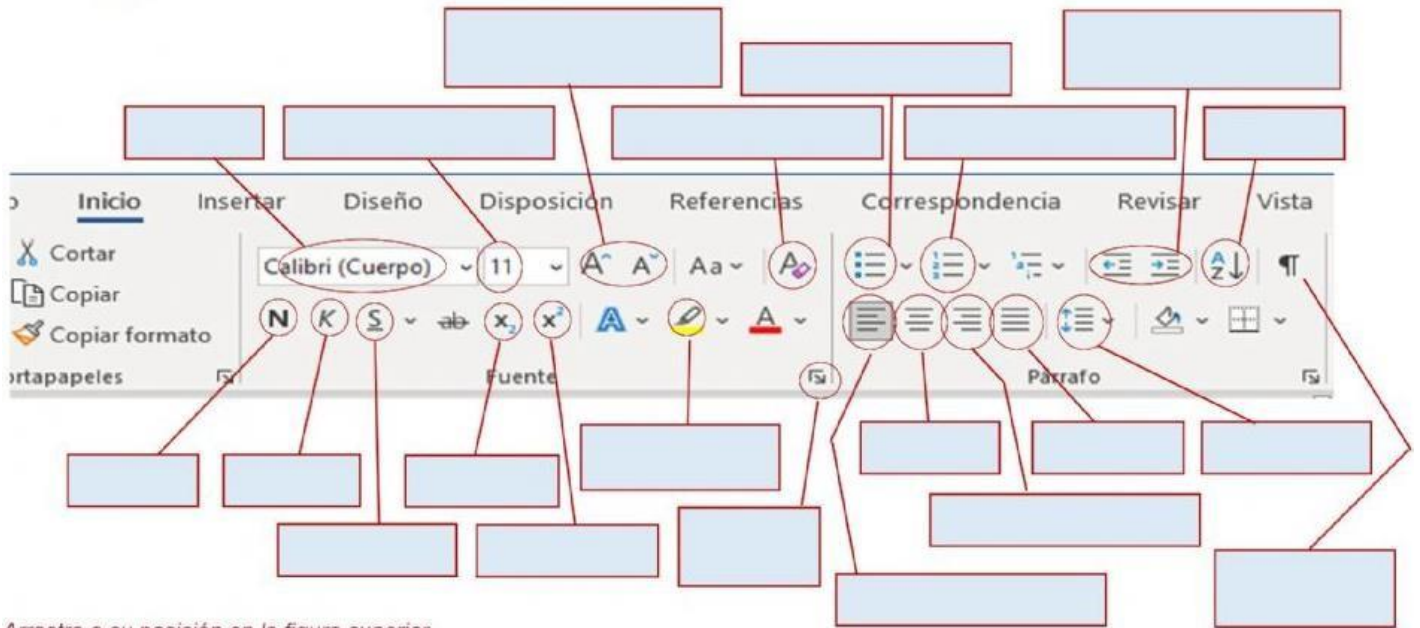
PEGAR AQUÍ



6. lee atentamente las siguientes pistas:



7. Completa los recuadros con el nombre en Microsoft Word (leer las pistas)



Asigna a su posición en la figura superior

8. ¿Cómo se llama la parte de code.org donde realizas la programación de los bloques?

- A. Bloques
- B. Instrucciones
- C. Espacio de trabajo
- D. Espacio para ejecutar el programa

9. ¿Cómo se llama la parte de code.org donde los personajes actúan de acuerdo a tu programación?

- A. Bloques
- B. Instrucciones
- C. Espacio de trabajo
- D. Espacio para ejecutar el programa

10. ¿Cómo se llama la parte de code.org donde encuentras los bloques que necesitas para resolver el desafío?

- A. Bloques
- B. Instrucciones
- C. Espacio de trabajo
- D. Espacio para ejecutar el programa