



AREA / ASIGNATURA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA			GRADO	CUARTO
DOCENTE	CLAUDIA LILIANA MOLINA HORTUA			CURSOS	401 - 402- 403 404 - 405 - 406
SEDE	C	JORNADA	MAÑANA	PERIODO	TERCERO

Nombre del estudiante: _____ Grado: _____

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

- Crea documentos sencillos en Microsoft Word.
- Identifica las generalidades del lenguaje de programación scratch.
- Utiliza la plataforma code.org para aprender a programar con bloques.

❖ **ESTRUCTURA DEL PLAN**

N°	COMPONENTE	DESCRIPCIÓN /CRITERIOS PARASU 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 EVALUACION:**

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

❖ **TALLER PARA DESARROLLAR:**

1. Colorear cada circulo de acuerdo con el color del bloque en scratch, leer la función de cada grupo de bloques y luego unir con diferentes colores según corresponda.

	Movimiento
	Apariencia
	Sonido
	Eventos
	Control
	Sensores
	Operadores
	Variables

Función de los Bloques

Permite controlar el momento en el cual se ejecuta una estructura del programa

Permite agregar música o relatos grabados a nuestro programa

Permite acumular un valor matemático

Permite establecer una condición lógica para ejecutar un grupo de instrucciones

Permiten comparar valores dentro de una condición lógica

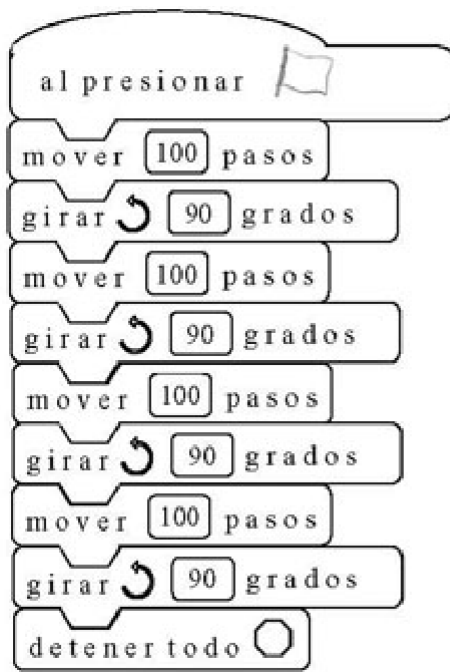
Son bloques auxiliares para crear una condición

Permite crear globos de diálogos, ocultar, mostrar o cambiar a de personaje

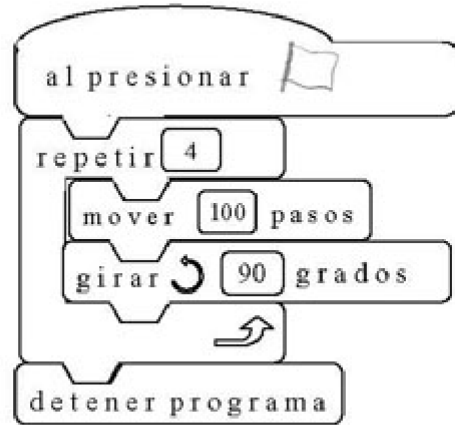
Permiten controlar la ubicación y desplazamiento de los personajes

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

MODO NORMAL



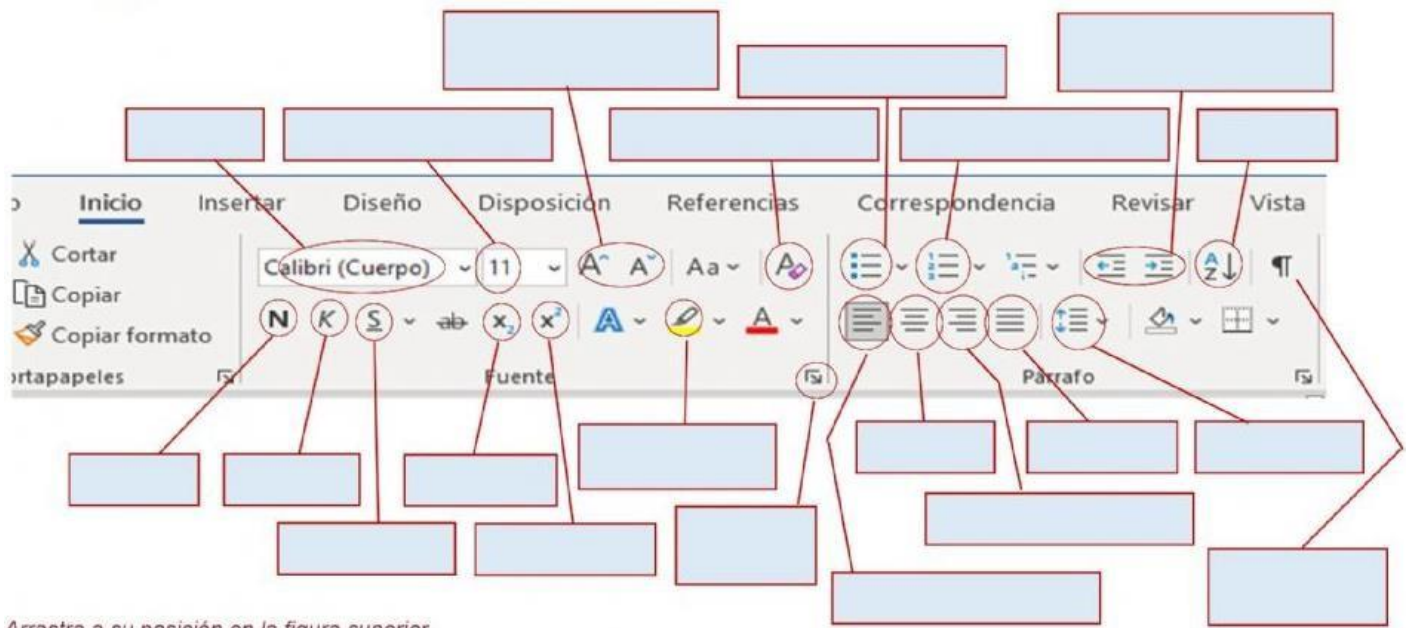
CON BUCLES (REPETICIONES)



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

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

5. Completa los recuadros con el nombre que corresponde (lee las pistas atentamente)



Arreglos a su posición en la figura superior

6. lee atentamente las pistas para completar los recuadros anteriores

Aumentar/disminuir sangría	Aumentar/disminuir tamaño de fuente	Color de marcador	Ver códigos no impresos	Menú párrafo	Borrar formato Fuente	
Alineación derecha	Alineación izquierda	Negrita	Subrayado	Cursiva	Interlineado	Centrado
Subíndice	Superíndice	Justificado	Tamaño de fuente	Lista de viñetas	Lista ordenada	Ordenar

7. Para explorar la plataforma code.org y comenzar a trabajar los cursos y tutoriales, es necesario crear un cuenta:

- A. Verdadero
- B. Falso

8. Los cursos que se presentan en code.org están organizados por:

- A. Niveles de dificultad
- B. Especialidades
- C. Etapas

9. ¿En qué lenguaje de programación están la mayoría de cursos y contenidos de code.org?

- A. Javascript
- B. C++
- C. Python
- D. Scratch

10. Encierra con color rojo el primer bloque que se necesita para empezar a dibujar la imagen de la izquierda y con color verde el segundo bloque que se necesita para terminar el dibujo.

