

PLAN DE MEJORAMIENTO TERCER TRIMESTRE 2023

"ME CUIDO, SOY AUTÉNTICO, SOY ITIPISTA, APRENDO Y NO PARTICIPO EN PLAGIO".

	ÁREA / ASIGNATURA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA			GRADO	CUARTO
	DOCENTE	CARLOS ANDRES GARCIA OSPINA			CURSOS	401, 402, 403 404, 405, 406.
	SEDE	C	JORNADA	TARDE	PERIODO	TERCERO

1. COMPETENCIAS-HABILIDADES BÁSICAS A DESARROLLAR / DBA:

- Crea documentos sencillos en Microsoft Word.
- Utiliza la plataforma code.org para aprender a programar con bloques

2. ESTRUCTURA DEL PLAN:

N°	COMPONENTE	DESCRIPCIÓN / CRITERIOS PARA SU PRESENTACIÓN	RECURSOS NECESARIOS
1	ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Leer el plan de mejoramiento. • Resolver las actividades planteadas siguiendo las instrucciones. • Responder con letra clara y buena ortografía en donde se requiera y emplear el razonamiento lógico en las actividades que lo requieran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Tajalápiz • Borrador • Regla
2	SUSTENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • La sustentación es la resolución de estas actividades de manera presencial, respondiendo de acuerdo con lo visto en clase y se hará de manera individual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Tajalápiz • Borrador • Regla

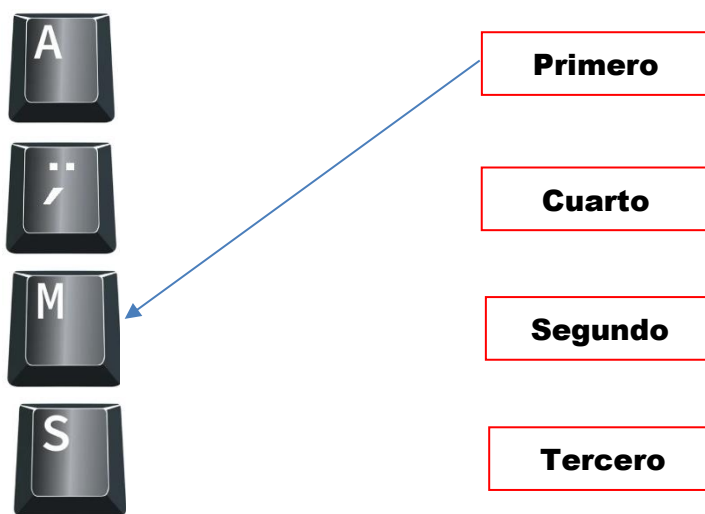
3. CRITERIOS PARA SU EVALUACIÓN:

N°	COMPONENTES	FECHA DE ENTREGA	PORCENTAJE DE EVALUACIÓN
1	ACTIVIDAD	17 de Noviembre de 2023	60 %
2	SUSTENTACIÓN	17 de Noviembre de 2023	40 %
			100%

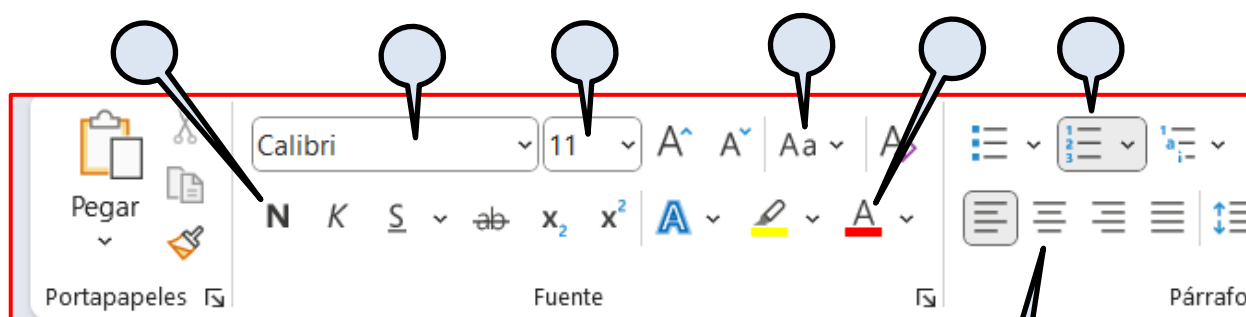
4. TALLER PARA DESARROLLAR:

1. Describir la función de cada tecla, según lo visto en clases.

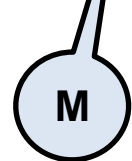
2. Para escribir la palabra **MÁS** debo poner la tilde sobre la A.
Emparejar cada tecla con el orden correcto en que debo oprimirlas para escribir correctamente la palabra.



3. Observar la siguiente imagen y escribir la letra correspondiente a la opción de acuerdo con las instrucciones (guiarse con el ejemplo):

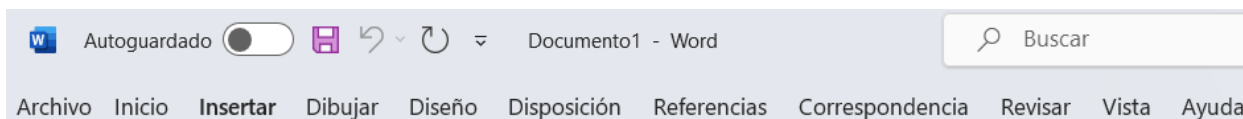


Ejemplo: Marcar con una "M" la opción requerida para centrar el texto



- Marcar con una "A" la opción requerida para cambiar el tipo de letras.
- Marcar con una "B" la opción requerida para cambiar el tamaño de las letras.
- Marcar con una "C" la opción requerida para poner **NEGRITA** a un texto.
- Marcar con una "D" la opción requerida para enumerar una lista.
- Marcar con una "E" la opción requerida para cambiar el texto de mayúscula a minúscula.
- Marcar con una "F" la opción requerida para cambiar el color de la letra.

4. Subraye la opción correcta donde debo hacer click para crear una tabla



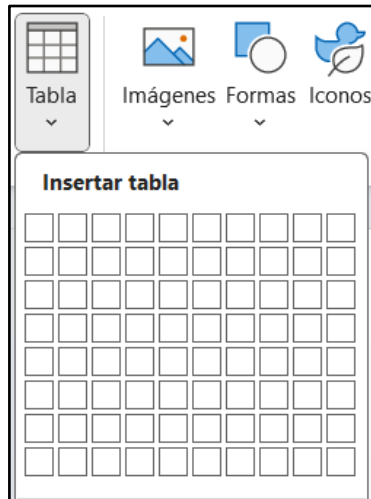
5. Contestar las siguientes preguntas

- ¿Qué es una celda? _____
- ¿Qué es una fila? _____
- ¿Qué es una columna? _____

6. Observar la siguiente tabla y seguir las instrucciones:

- Sombrear con lápiz la primera columna.
- Sombrear con lápiz la quinta fila.
- Escribir la letra A en la cuarta celda de la primera fila.

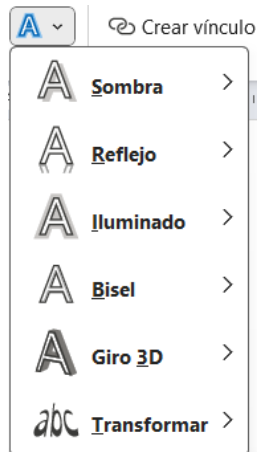
7. Rellenar con lápiz los cuadros requeridos para insertar una tabla de cuatro columnas por tres filas.



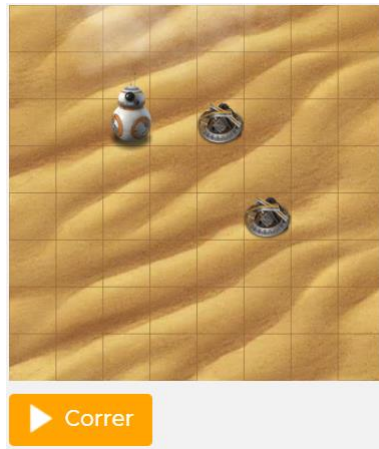
8. Observar el siguiente "Word Art" al cual se le aplicaron dos efectos de imagen:



- en el siguiente cuadro marcar con una "x" los dos efectos que se le aplicaron al "Word Art"




9. La siguiente figura representa un nivel de programación contenido en la plataforma “code.org” aprendido en clase:



Marque con una “x” la opción correcta de programación para ejecutar el nivel

A	B	C
<p>when run move → E move → E move → E move ↓ S move ↓ S</p>	<p>when run repeat 3 move → E repeat 2 move ↓ S</p>	<p>when run move → E move → E move ↓ S move → E move ↓ S move ↓ S</p>

10. A continuación, se observa a la izquierda un nivel de la plataforma code.org junto a los bloques que se pueden usar para programar realizarlo.

Dibujar debajo del bloque  los bloques que debemos usar para completar el nivel.

