

## PLAN DE MEJORAMIENTO TERCER TRIMESTRE 2023

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

	ÁREA / ASIGNATURA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA			GRADO	QUINTO
	DOCENTE	CARLOS ANDRÉS GARCÍA OSPINA			CURSOS	501, 502, 503, 504, 505, 506.
	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:

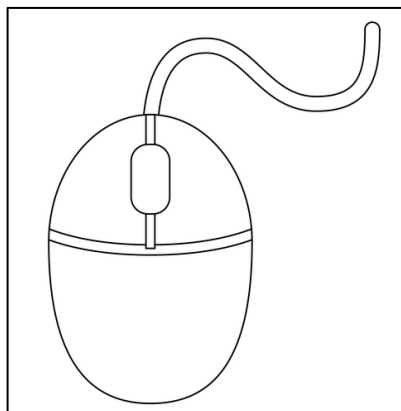
N°	COMPONENTE	DESCRIPCIÓN / CRITERIOS PARA SU PRESENTACIÓN	RECURSOS NECESARIOS
1	ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer el plan de mejoramiento.</li> <li>• Resolver las actividades planteadas siguiendo las instrucciones.</li> <li>• Responder con letra clara y buena ortografía en donde se requiera y emplear el razonamiento lógico en las actividades que lo requieran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lápiz</li> <li>• Tajalápiz</li> <li>• Borrador</li> <li>• Regla</li> </ul>
2	SUSTENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lápiz</li> <li>• Tajalápiz</li> <li>• Borrador</li> <li>• Regla</li> </ul>

### 3. CRITERIOS PARA SU EVALUACIÓN:

N°	COMPONENTES	FECHA DE ENTREGA	PORCENTAJE DE EVALUACIÓN
1	ACTIVIDAD	20 de Noviembre de 2023	60 %
2	SUSTENTACIÓN	20 de Noviembre de 2023	40 %
			<b>100%</b>

### 4. TALLER PARA DESARROLLAR:

1. Señalar con flechas el nombre correspondiente a cada botón del mouse.



BOTON  
IZQUIERDO

BOTON  
DERECHO

SCROLL

2. Emparejar con flechas la función correspondiente de cada botón

BOTON IZQUIERDO	Desplazarse a través de la hoja de trabajo.
BOTON DERECHO	Selecciona, activar o ejecutar una opción.
SCROLL	Desplegar un menú o características de las opciones señaladas.

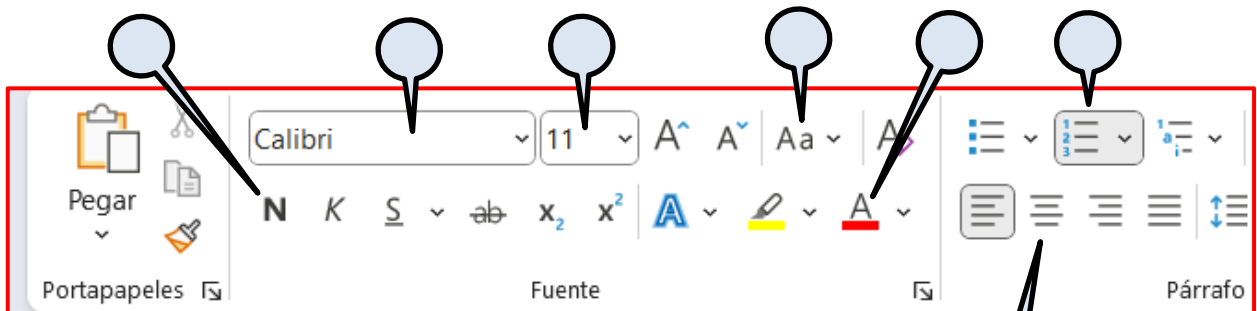
3. ¿Que es un icono? (marque con una "x" la opción correcta)

- a) Son números que representan el orden de un proceso.
- b) Los Iconos son representaciones gráficas como dibujos o símbolos de los objetos de Windows.
- c) Son muñecos que se mueven en el computador.
- d) Es el nombre de uno de los botones del mouse.

4. Sombrear con lápiz el icono del programa Microsoft Windows.



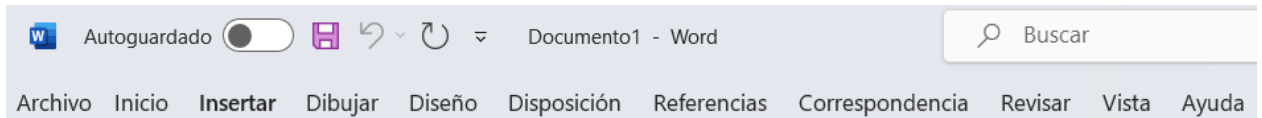
5. Observar la siguiente imagen y escribir la letra correspondiente a la opción de acuerdo con las instrucciones (guiarse con el ejemplo):



**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.

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



7. Contestar las siguientes preguntas

- ¿Qué es una celda? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ¿Qué es una fila? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ¿Qué es una columna? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8. Observar la siguiente tabla y emparejar el orden correcto de los procesos a seguir para elaborar la tabla

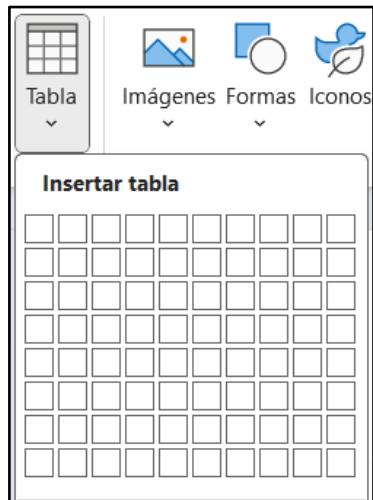

- 3
- 1
- 2
- 4

- Seleccionar la primera fila de la tabla con el botón derecho del mouse para desplegar un menú y a continuación con el botón izquierdo seleccionar combinar celdas
- Desplazar el cursor o flecha a través de la cuadrícula mostrada para indicar el número de filas y columnas deseadas.
- Con el botón izquierdo seleccionar el icono de tabla.
- Ir al menú de insertar del programa de Word y seleccionarlo con el botón izquierdo.

9. 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 segunda fila.

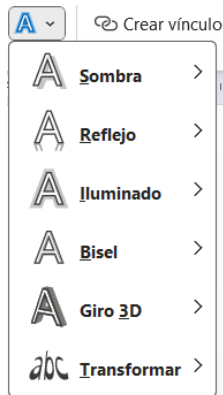
10. Rellenar con lápiz los cuadros requeridos para insertar una tabla de cuatro columnas por tres filas.



11. 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"



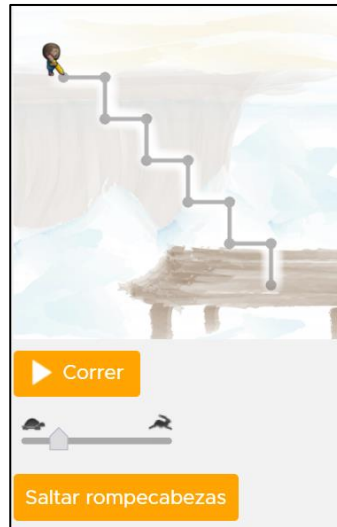
12. A continuación, se observa a la izquierda un nivel de la plataforma code.org junto a los bloques que se pueden usar para programar realizarlo.



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



13. La siguiente figura representa un nivel de programación contenido en la plataforma “code.org” aprendido en clase, (Escoger la opción correcta en la tabla, para solucionarlo):



Marque con una "x" la letra de la opción correcta de programación para ejecutar el nivel		
A	B	C
<p>when run ▶ repeat 4 E S</p>	<p>when run ▶ repeat 5 E S</p>	<p>when run ▶ E S E S E S E S</p>