



SECRETARÍA de EDUCACIÓN de MEDELLÍN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN XXIII
PLAN DE APOYO

ASIGNATURA /AREA	Tecnología e informática	GRADO:	SEXTO
PERÍODO	III	AÑO:	2022
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			

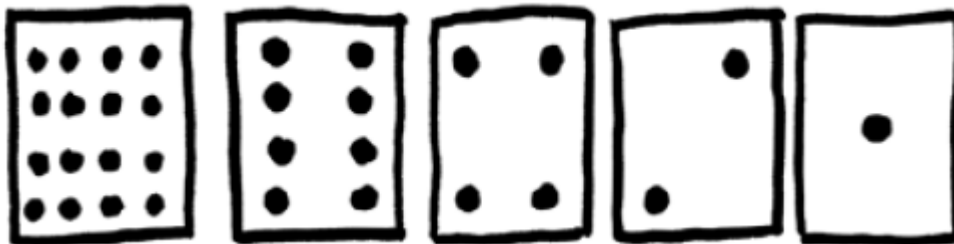
LOGROS:

Comprender la dificultad de traducir problemas reales en programas.

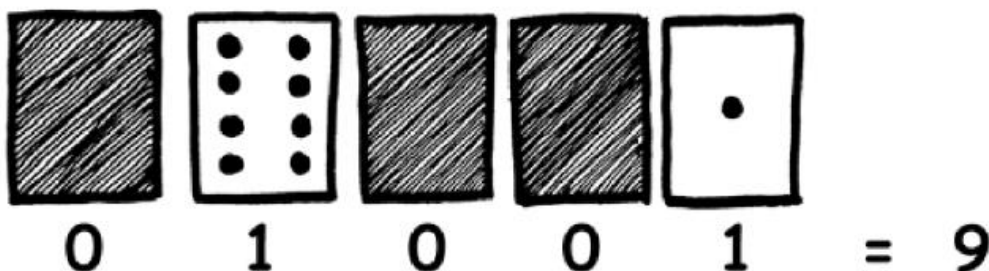
ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

1. Teniendo en cuenta las explicaciones en clase y usando los patrones establecidos en las siguientes tarjetas, encontrar los números binarios de los siguientes números decimales:

- a) 24
- b) 52
- c) día de su cumpleaños
- d) mes de su cumpleaños
- e) 33
- f) 19
- g) 46



Podemos utilizar estas tarjetas para voltear los puntos de algunos de ellos boca abajo y luego sumar los puntos que están mostrando como puedes ver en la figura.



2. Elaborar un algoritmo y un programa a cada una de las siguientes imágenes

Instrucciones a usar en el algoritmo:

adelante

pintar cuadrado

línea siguiente

atrás

línea anterior

SÍMBOLOS PARA PROGRAMAR

→ — Mover un cuadrado adelante

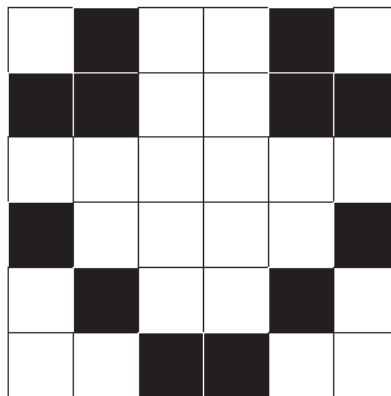
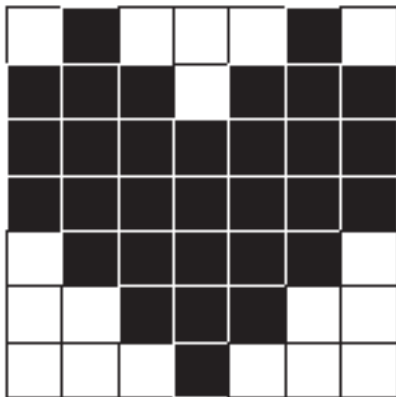
← — Mover un cuadrado atrás

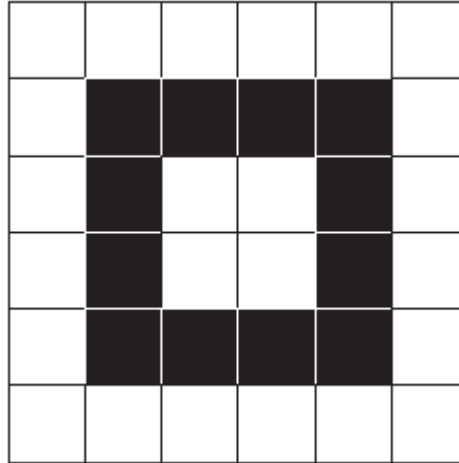
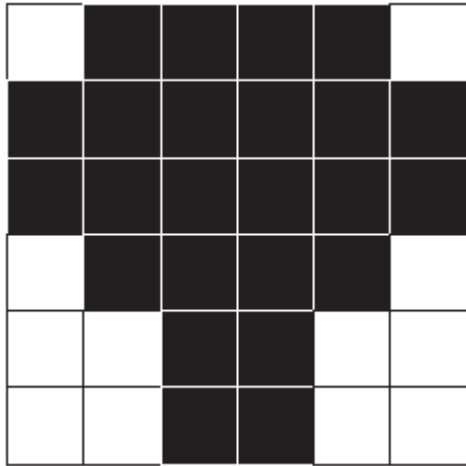
↑ — Mover un cuadrado arriba

↓ — Mover un cuadrado abajo

↻ — Cambiar al siguiente color

W — Pintar cuadrado con el color seleccionado





3. Escribir con sus palabras el significado de:

programar, programa, algoritmo, ejecutar.

4. Registrarse en el sitio code.org con el código [SWCRVK](#) y desarrollar el curso Diseñador de Minecraft Hora de Código es una lección con 12 niveles.

RECURSOS: –hojas de block– Cartilla de lectura – internet.

OBSERVACIONES:

FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO

Martes 8 de Mayo

FECHA DE SUSTENTACIÓN

Durante la semana de Noviembre 8 al 11

NOMBRE DEL EDUCADOR(A)

Yolangel Asprilla Mejía

FIRMA DEL EDUCADOR(A)