



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

ASIGNATURA /AREA	Tecnología e informática	GRADO:	SEPTIMO
PERÍODO	TERCERO	AÑO:	2023

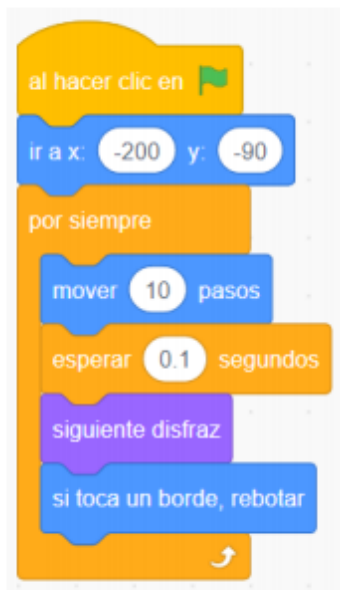
LOGROS: Reconoce en algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron su creación.

ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

1. Ingresar al sitio <https://scratch.mit.edu/>, inicie sesión y realice lo siguiente proyectos:

a) Proyecto1

Personaje 1



Personaje 2



b) Proyecto 2
Personaje 1

Personaje 2

```

al hacer clic en [bandera]
  borrar todo
  bajar lápiz
  mover 100 pasos
  girar 90 grados
  mover 100 pasos
  girar 90 grados
  mover 100 pasos
  girar 90 grados
  mover 100 pasos
  girar 90 grados
  mover 100 pasos
  girar 90 grados
  
```

```

al hacer clic en [bandera]
  borrar todo
  bajar lápiz
  repetir 4
    mover 100 pasos
    girar 90 grados
  
```

c) Proyecto3

Proyecto 03. Contar historias (dos personajes)

Personaje 1

```

al hacer clic en [bandera]
  ir a x: -107 y: -50
  decir Hola Javier durante 1 segundos
  esperar 2 segundos
  decir Me alegro de verte! durante 1 segundos
  
```

Personaje 2

```

al hacer clic en [bandera]
  ir a x: 70 y: -50
  esperar 1.5 segundos
  decir Hola Eva durante 1 segundos
  esperar 2 segundos
  decir Echamos una partidita durante 2 segundos
  
```

d)

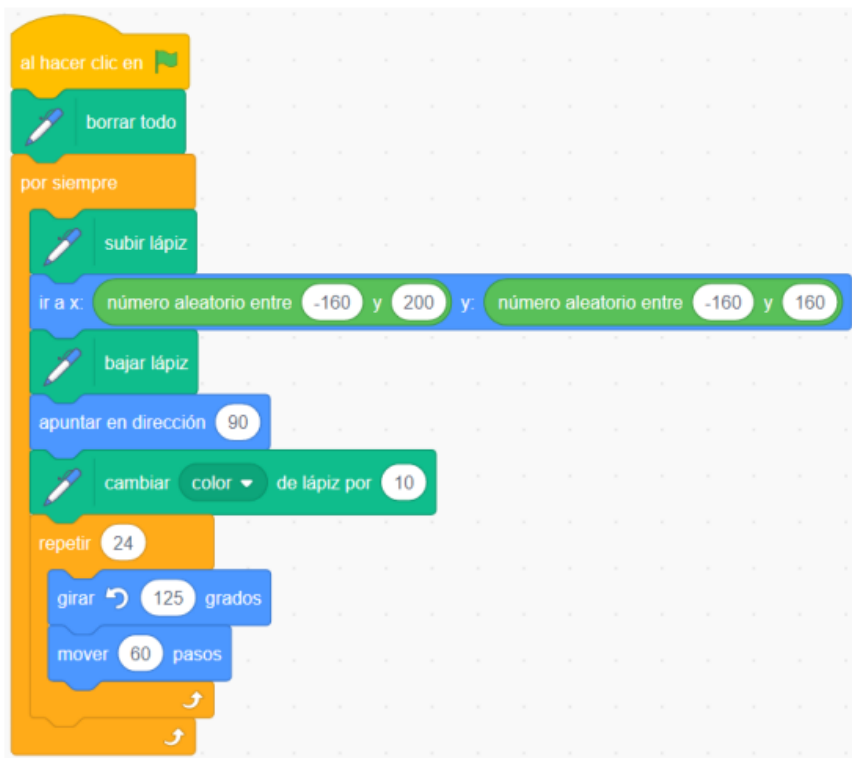
Proyecto 04. Juego de preguntas y respuestas



Cambia algunas opciones para que el proyecto haga varias preguntas.

e) Proyecto 5

Realiza el mismo proyecto para que el gato dibuje 24 muchas figuras triangulares



2. Consulte y explique cada una de las partes del entorno del programa scratch. Dibuje el entorno y señale cada parte.

RECURSOS: internet. Computador, cuaderno, hijas de block, colores, lápiz, lapicero

OBSERVACIONES:

FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO

Martes 14 de Noviembre

FECHA DE SUSTENTACIÓN

NOMBRE DEL EDUCADOR(A)

Yolangel Asprilla Mejía

FIRMA DEL EDUCADOR(A)