



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

ASIGNATURA /AREA	Tecnología e informática	GRADO:	SEXTO
PERÍODO	TERCERO	AÑO:	2023
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			

LOGROS:

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

ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

- Ingresar al sitio www.code.org, inicie sesión y realice lo siguiente:
 - En el curso express trabajado en clase desarrolle la Lección 4: Crear arte con código, Lección 5: Aprender sprites con Laboratorio de Sprite y lección 6: Creación de Sprites.
 - úñase a una sección con el siguiente código: SWCRVK y realice los desafíos de la lección propuesta.
- Consulte y explique el significado de los siguientes términos y escriba 3 ejemplos de cada uno :
Algoritmo
Programa
Programación de computadores
Código
- Use los dibujos y programas a continuación para escribir un programa que dibuje cada imagen.

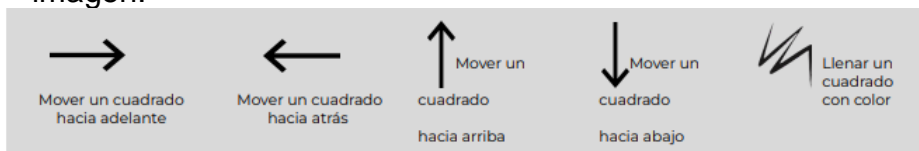




Imagen 1

Paso 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20



Imagen 2

Paso 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

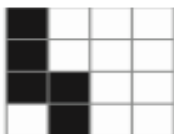


Imagen 3

Paso 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

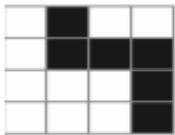


Imagen 4

Paso 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

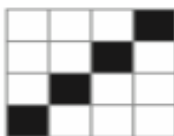


Imagen 5

Paso 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

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

OBSERVACIONES:

FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO

Noviembre 14

FECHA DE SUSTENTACIÓN

NOMBRE DEL EDUCADOR(A)

Yolangel Asprilla Mejía

FIRMA DEL EDUCADOR(A)