



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

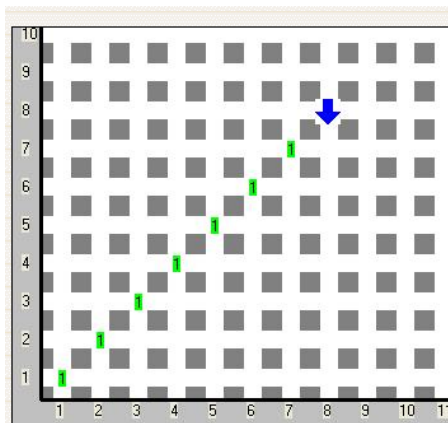
| | | | |
|------------------|--------------------------|--------|--------|
| ASIGNATURA /AREA | Tecnología e informática | GRADO: | NOVENO |
| PERÍODO | TERCERO | AÑO: | 2023 |

LOGROS:

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

ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

1. Investiga y copia en el cuaderno o en hojas de block que es **karel** y las características de **karel**
2. Consulte y explique cada una de las pares del entorno de trabajo de <https://omegaup.com/karel.js/>
3. Explique las sentencias de control de karel el robot : Si/Entonces, repite/N de veces, Si/Entonces/Sino, Mientras/Hacer, repetir/ veces
4. Ingresar al sitio <https://omegaup.com/karel.js/> y realice los siguientes proyectos:
(DEBE DESCARGAR CADA ARCHIVO Y ENVIARLO AL correo zuryvayasprillam@iejuanxxiiimedellin.edu.co
 - a) Escribe un programa de Karel que haga que Karel esté orientado al Norte, desde cualquier dirección inicial, y a continuación se apague. Debería terminar en la misma intersección en la que empezó.
 - b) Modifica el mundo inicial de Karel para probar cualquiera de las 4 direcciones de inicio, y para cada una de ellas vuelve a ejecutar el programa.
 - c) Asume que Karel está en la esquina de la 8ª Avenida y la 8ª Calle, con el escenario que se ve en la siguiente imagen. Escribe un programa que haga a Karel recoger todos los zumbadores y acabe en la 1ª esquina orientado al Sur. Asegúrate de utilizar la sentencia repetir/veces. Prueba el programa en este mundo inicial. Karel debería terminar en la esquina de la primera Avenida con la primera Calle, y llevando 7 zumbadores en la mochila.



5. Acceda al libro que está haciendo internet con nuestras mentes y en 2 hojas de block, realice el análisis del capítulo y respectivas páginas asignadas en clase.
6. Consulte y explique el significado de los siguientes términos y escriba 3 ejemplos de cada uno:
Algoritmo, Programa, Programación de computadores, Código

DEBE PRESENTARSE EN HOJAS DE BLOCK

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)