

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Yudi Adriana Soler Franco		GRADO	séptimo
ASIGNATURA	Programación			
Correo electrónico de contacto	yudi.soler@sabiocaldas.edu.co			
Fecha de envío	27 de abril de 2020	Fecha de entrega	30 de abril	
Tiempo de ejecución de la actividad	2 horas			
TEMA	Uso de herramientas en scratch.			

Contextualización

Estamos próximos para la celebración del cumpleaños número 20 de nuestro colegio, por esta razón no podemos dejar que pase desapercibido a pesar de la situación vivida en la actualidad. Propongo para esta semana realizar un juego de preguntas y respuestas en el programa scratch, haciendo uso de las herramientas ya vistas.

Descripción de la actividad sugerida

1. Visita la página web <https://scratch.mit.edu/>, o el programa Scratch que descargaste en tu computador y realiza los siguientes ejercicios. Si no cuentas con computador o el programa, realiza el ejercicio en tu cuaderno.

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

<https://scratch.mit.edu/>

Criterios de Evaluación

1. Soluciona situaciones problema de forma lógica y coherente a partir del lenguaje de programación Scratch.

ACTIVIDAD:

En el programa Scratch, realiza un juego de preguntas y respuestas. De acuerdo a lo visto en clase sobre el uso de los bloques para realizar dicho juego.

Las preguntas propuestas a continuación, son relacionadas a la historia de nuestro colegio.

PREGUNTAS:

1. Nombre de los tres rectores que han hecho parte de nuestro colegio en estos 20 años de funcionamiento.
2. Sitio donde van una vez al año por su gran fluidez en inglés, y por ser integral en toda su vida como estudiante
3. Fecha de fundación de nuestro colegio y hasta que curso empezó su funcionamiento.
4. Sitio donde nos enteramos de todas las actividades, chismes y comentarios de la actividad del colegio.

5. Espacio del colegio que es de vital importancia para reunirnos, y celebrar fechas especiales.
6. Nombre del salón de reuniones y juntas más importante de nuestro colegio
7. Nombre del profesor más antiguo del colegio.

Propone 3 preguntas diferentes a las anteriores, para tener un total de 10 preguntas en el juego.