



COLEGIO JOSÉ MARTÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

Resolución No. 2117 de 18 de julio de 2002
DANE 11100136769. NIT.8000111459



PLAN RECUPERACIÓN
SEGUNDO PERIODO 2026

PLAN DE RECUPERACIÓN SEGUNDO PERIODO ACADÉMICO 2026

NOMBRE DOCENTE	ASIGNATURA	FECHA DE EVALUACIÓN
Gustavo Guevara Pedraza	Tecnología e informática	Entre el 14 al 30 de AGOSTO

OBJETIVO DE LA NIVELACIÓN	Reforzar los indicadores de desempeño vistos en el segundo periodo y recuperación para aquellos estudiantes que no alcanzaron los logros mínimos de aprendizaje.
COMPETENCIA POR EVALUAR	Analizar el compromiso frente a la responsabilidad social de Identificar la normatividad y buen uso de los bloques de programación. Con el fin de Interiorizar un compromiso de ciudadano a través del uso sano, adecuado, seguro y constructivo de navegar y aprender con lógica secuencias. A partir de bloques que representan los principios de programación.

ACTIVIDADES PROPUESTAS	FECHA DE REVISIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Taller de ejercicios	Entre el 14 al 30 de Agosto	las destrezas y habilidades (el hacer) trabajo hecho cuaderno, 70% y evaluación oral ó escrita 30% (conocimiento)

COMPROMISO DEL ESTUDIANTE	
----------------------------------	--

FIRMA DEL ESTUDIANTE

FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA



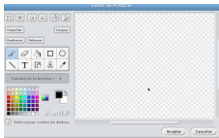
PLAN RECUPERACIÓN
SEGUNDO PERIODO 2026
 TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 9º NOVENO
DESARROLLA LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS PARA SU EVALUACION.

ACTIVIDAD 1 Utilizar herramientas de Scratch, donde se identifica la utilización de bloques en un programación muy elemental, reñalizar el algoritmo y figuras para:
 (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 50, 80, 100)
 Lados ,utilizando el lápiz e igual el bloque de programación.



1. **INGRESE A** , **ELIMINE DEL GATO DE LA PANTALLA,**

2. **SELECCIONES** **Pintar un objeto nuevo** **EN PINTAR UN OBJETO,**



Y DIBUJA UN LAPIZ Y LE DA COLORIDO,



3. Con el lápiz, realizamos gráficas. Ejemplo un triángulo
4. ¿Cómo realizar una figura de 3 lados?
5. Con el lápiz programado así: Formula Angulo = $360^\circ / n$
6. Donde n es los lados (lados 3)
7. Girar los grados Angulo = $360^\circ / n = 360^\circ / 3 = 120^\circ$
8. Es decir, a programar

INFORMACIÓN	PROGRAMA Y FIGURA HECHA
1. Arrastro bloques , 2. Para repetir lados (3) 3. Girar los grados Angulo = $360^\circ / n = 360^\circ / 3 = 120^\circ$	



COLEGIO JOSÉ MARTÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

Resolución No. 2117 de 18 de julio de 2002
DANE 11100136769. NIT.8000111459

PLAN RECUPERACIÓN
SEGUNDO PERIODO 2026



ALCALDIA MAYOR
BOGOTÁ D.C.
Secretaría
EDUCACIÓN

Actividad 2:

Relacionar o Crear un proyecto donde la diversión y la dinámica se lleve a cabo mediante el funcionamiento de un acuario con programación de bloques, desde se les de vida a los diferentes personajes (burbujas, 12 peces) donde se encuentra involucrados en este espacio. Es más para la programación es el paso a paso de una tarea, se debe de encajar los bloques de forma ordenada y lógica.

nota: de debe diseñar un escenario con todos los elementos, para 3 disfraces. Donde simule ejemplo el movimiento de las burbujas.

