



PROYECTOS ESCOLARES



Juego de memoria de Sinónimos y Antónimos

Nombre: _____ Grado: Séptimo Paralelo: _____

1.- Una las fases de un Proyecto en el orden correcto.

Creatividad

Divulgación

Investigación

Experimentación

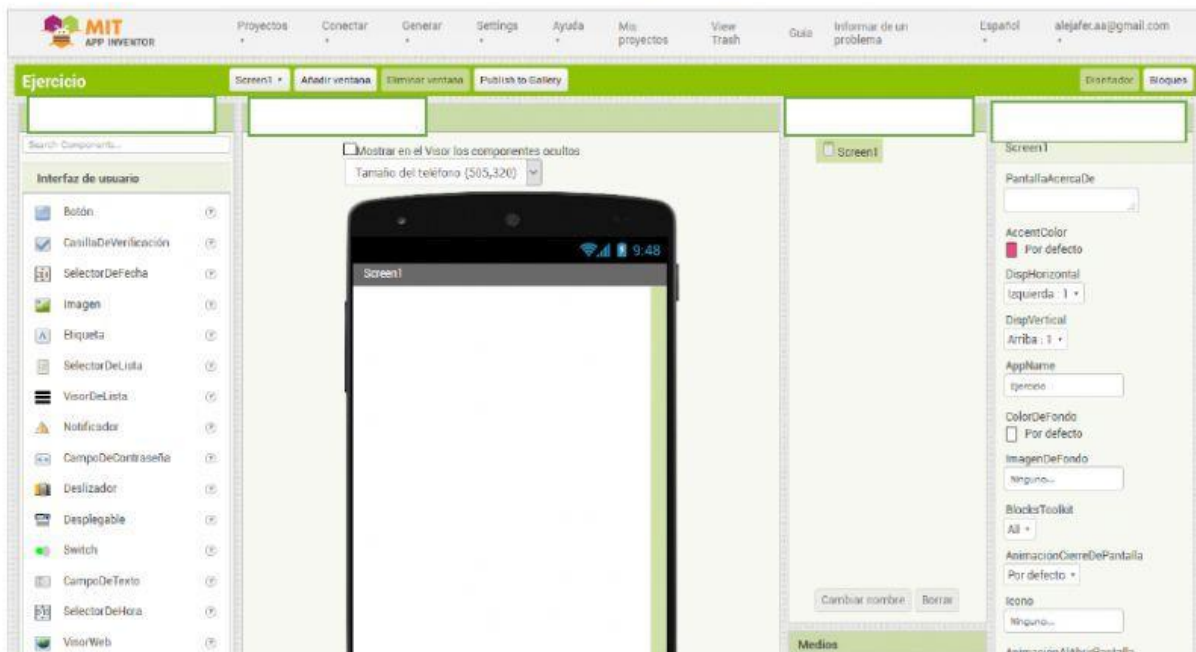
1

2

3

4

2.- Arrastre el nombre de la interfaz de usuario al lugar que corresponda.



Propiedades

Interfaz de usuario

Visor

Componentes

3.- Seleccione los íconos del MIT app inventor, el emulador y la aplicación del celular.



4.- Une cada color con su grupo de bloques correspondientes



CONTROL
LÓGICA
MATEMÁTICAS
TEXTO
LISTAS
DICCIONARIOS
COLORES
VARIABLES
PROCEDIMIENTOS

5.- Coloque en los rectángulos los elementos que son:



Botón



Etiqueta

Disposición horizontal



Reproductor

Disposición vertical



Lienzo



Imagen



