



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN  
2022**

PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
2	TECNOLOGIA E INFORMATICA	10°

LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS
Crea programas sencillos utilizando un lenguaje de programación por bloques, para el desarrollo de su pensamiento computacional.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica el concepto y la utilidad de los algoritmos, aplicándolos en la resolución de problemas cotidianos.</li> <li>Utiliza bloques que representan algunas acciones o instrucciones que se deben repetir con bucles y condicionales.</li> <li>Utiliza variables booleanas de entrada y operaciones lógicas para decidir qué acción se ejecuta en un lenguaje de programación por bloques.</li> <li>Comunica instrucciones utilizando la pantalla de LED y un código predefinido en un lenguaje de programación por bloques.</li> <li>Entrega oportunamente los talleres que se proponen en clase</li> </ul>	<p align="center"><b>DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Algoritmos.</li> <li>Conceptos básicos de programación.</li> <li>Instrucciones.</li> <li>Variables booleanas</li> <li>Condicionales</li> <li>Bucles</li> </ul>

**AUTOCONTROL DE ESTRATEGIAS EVALUATIVAS  
Y ACTIVIDADES DE APOYO**

FECHA	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	VALORACIÓN	
		Cuantitativa	Cualitativa
	EVALUACIÓN PROGRAMADA 20%		
	AUTOEVALUACION 5%		
	SEGUIMIENTO 75%		
	Desarrollo de guías Desarrollo de talleres Actividades en clase		
	DEFINITIVA DEL PERIODO		
	DEFINITIVA DEL PERIODO CON ACT. APOYO:		



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN  
2022**

PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
2	TECNOLOGIA E INFORMATICA	10°

LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS
Crea programas sencillos utilizando un lenguaje de programación por bloques, para el desarrollo de su pensamiento computacional.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica el concepto y la utilidad de los algoritmos, aplicándolos en la resolución de problemas cotidianos.</li> <li>Utiliza bloques que representan algunas acciones o instrucciones que se deben repetir con bucles y condicionales.</li> <li>Utiliza variables booleanas de entrada y operaciones lógicas para decidir qué acción se ejecuta en un lenguaje de programación por bloques.</li> <li>Comunica instrucciones utilizando la pantalla de LED y un código predefinido en un lenguaje de programación por bloques.</li> <li>Entrega oportunamente los talleres que se proponen en clase</li> </ul>	<p align="center"><b>DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Algoritmos.</li> <li>Conceptos básicos de programación.</li> <li>Instrucciones.</li> <li>Variables booleanas</li> <li>Condicionales</li> <li>Bucles</li> </ul>

**AUTOCONTROL DE ESTRATEGIAS EVALUATIVAS  
Y ACTIVIDADES DE APOYO**

FECHA	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	VALORACIÓN	
		Cuantitativa	Cualitativa
	EVALUACIÓN PROGRAMADA 20%		
	AUTOEVALUACION 5%		
	SEGUIMIENTO 75%		
	Desarrollo de guías Desarrollo de talleres Actividades en clase		
	DEFINITIVA DEL PERIODO		
	DEFINITIVA DEL PERÍODO CON ACT. APOYO:		