



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN
2023**

PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
3	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"> Explica el concepto y la utilidad de los algoritmos, aplicándolos en la resolución de problemas cotidianos. Utiliza bloques que representan algunas acciones o instrucciones que se deben repetir con bucles y condicionales. Utiliza variables booleanas de entrada y operaciones lógicas para decidir qué acción se ejecuta en un lenguaje de programación por bloques. Comunica instrucciones utilizando la pantalla de LED y un código predefinido en un lenguaje de programación por bloques. Entrega oportunamente los talleres que se proponen en clase 	<p align="center">DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Algoritmos. Conceptos básicos de programación. Instrucciones. Variables booleanas Condicionales Bucles

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
2023**

PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
3	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"> Explica el concepto y la utilidad de los algoritmos, aplicándolos en la resolución de problemas cotidianos. Utiliza bloques que representan algunas acciones o instrucciones que se deben repetir con bucles y condicionales. Utiliza variables booleanas de entrada y operaciones lógicas para decidir qué acción se ejecuta en un lenguaje de programación por bloques. Comunica instrucciones utilizando la pantalla de LED y un código predefinido en un lenguaje de programación por bloques. Entrega oportunamente los talleres que se proponen en clase 	<p align="center">DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Algoritmos. Conceptos básicos de programación. Instrucciones. Variables booleanas Condicionales Bucles

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:		