



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN
2024**

| 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"> 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
2024**

| 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"> 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: | | |