

 <b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2024</b>			
PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO	
3	TECNOLOGIA E INFORMATICA	6°	
LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS	
Utilización adecuada de herramientas informáticas de programación para el reconocimiento de diversos procesos enfocados en el desarrollo del pensamiento computacional	<ol style="list-style-type: none"> <li>Explicación del concepto y la utilidad de los algoritmos, aplicándolos en la resolución de problemas cotidianos.</li> <li>Organización en secuencia lógica de instrucciones para la solución de problemas planteados.</li> <li>Interpretación y diseño de diagramas de flujo sencillos.</li> <li>Identificación de los elementos que conforman el entorno de trabajo de un software de programación, describiendo la función de cada uno.</li> <li>Utilización de las funciones básicas de un software de programación, para la creación de proyectos.</li> <li>Entrega de forma oportuna y completa, los talleres que se proponen en el aula de clase.</li> </ol>	<b>DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Algoritmos</li> <li>Diagramas de flujo</li> <li>Barras de herramientas</li> <li>Áreas de trabajo</li> <li>Creación de un proyecto nuevo.</li> <li>Ejecutar un proyecto</li> <li>Detener la ejecución de un programa</li> <li>Editor de pinturas</li> <li>El lienzo.</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:		

 <b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2024</b>			
PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO	
3	TECNOLOGIA E INFORMATICA	6°	
LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS	
Utilización adecuada de herramientas informáticas de programación para el reconocimiento de diversos procesos enfocados en el desarrollo del pensamiento computacional	<ol style="list-style-type: none"> <li>Explicación del concepto y la utilidad de los algoritmos, aplicándolos en la resolución de problemas cotidianos.</li> <li>Organización en secuencia lógica de instrucciones para la solución de problemas planteados.</li> <li>Interpretación y diseño de diagramas de flujo sencillos.</li> <li>Identificación de los elementos que conforman el entorno de trabajo de un software de programación, describiendo la función de cada uno.</li> <li>Utilización de las funciones básicas de un software de programación, para la creación de proyectos.</li> <li>Entrega de forma oportuna y completa, los talleres que se proponen en el aula de clase.</li> </ol>	<b>DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Algoritmos</li> <li>Diagramas de flujo</li> <li>Barras de herramientas</li> <li>Áreas de trabajo</li> <li>Creación de un proyecto nuevo.</li> <li>Ejecutar un proyecto</li> <li>Detener la ejecución de un programa</li> <li>Editor de pinturas</li> <li>El lienzo.</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:		