

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2024		
	PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
	3	TECNOLOGIA E INFORMATICA	7°
LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS	
Utilización apropiada de las herramientas de edición de objetos e imágenes a través de la creación de presentaciones que den instrucciones básicas a objetos.	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de las diferentes herramientas para editar la apariencia de objetos en el software de programación abordado en clase. Edición de imágenes, objetos y escenarios, mediante la utilización adecuada de las herramientas de diseño que ofrece un software de programación. Utilización de instrucciones básicas para mover objetos, de acuerdo al algoritmo previamente estructurado. Comprensión de la importancia de organizar en secuencia lógica los pasos de diversos procesos, para la solución de problemas planteados. Organización de instrucciones en secuencia lógica, como base para el abordaje de la lógica de programación y el desarrollo de procesos computacionales. Entrega de forma oportuna y completa, los talleres que se proponen en el aula de clase. 	DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL 2 <ul style="list-style-type: none"> Entorno de trabajo Editor de pinturas Paleta de colores Mover objetos Rotación de objetos El lienzo Opciones de área 	
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
	3	TECNOLOGIA E INFORMATICA	7°
LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS	
Utilización apropiada de las herramientas de edición de objetos e imágenes a través de la creación de presentaciones que den instrucciones básicas a objetos.	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de las diferentes herramientas para editar la apariencia de objetos en el software de programación abordado en clase. Edición de imágenes, objetos y escenarios, mediante la utilización adecuada de las herramientas de diseño que ofrece un software de programación. Utilización de instrucciones básicas para mover objetos, de acuerdo al algoritmo previamente estructurado. Comprensión de la importancia de organizar en secuencia lógica los pasos de diversos procesos, para la solución de problemas planteados. Organización de instrucciones en secuencia lógica, como base para el abordaje de la lógica de programación y el desarrollo de procesos computacionales. Entrega de forma oportuna y completa, los talleres que se proponen en el aula de clase. 	DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL 2 <ul style="list-style-type: none"> Entorno de trabajo Editor de pinturas Paleta de colores Mover objetos Rotación de objetos El lienzo Opciones de área 	
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:		