

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2026		
	PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
	3	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	2
LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO		CONTENIDOS
Conoce el funcionamiento de algunos artefactos tecnológicos para aplicarlo en el uso cotidiano.	-Utiliza de forma segura y apropiada artefactos tecnológicos. -Demuestra creatividad en realización de sus deberes escolares. -Identifica los elementos de la ventana del programa Paint explicando su uso. -Descubre la utilidad del programa Paint realizar diferentes prácticas. -Realiza las actividades propuestas en el programa Paint aplicando los algoritmos indicados.		• Aparatos y sistemas que evolucionan. - La televisión - La radio - El teléfono - El cine - La rueda - El computador. • Buscando el programa Paint. • Dibujemos con Paint • Elementos de la ventana de Paint. • Figuras geométricas. • Colorear. • Guardar en Paint. • Otras herramientas o botones de Paint. • Escribir en Paint. • Crear un papel tapiz.
AUTOCONTROL DE ESTRATEGIAS EVALUATIVAS Y ACTIVIDADES DE APOYO			
FECHA	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	VALORACIÓN	
		Cuantitativa	Cualitativa
	EVALUACIÓN PROGRAMADA 20%		
	AUTOEVALUACION 0.5%		
	SEGUIMIENTO 75%		
	DEFINITIVA DEL PERIODO		
	DEFINITIVA DEL PERIODO CON ACT. APOYO:		

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2026		
	PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
	3	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	2
LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO		CONTENIDOS
Conoce el funcionamiento de algunos artefactos tecnológicos para aplicarlo en el uso cotidiano.	-Utiliza de forma segura y apropiada artefactos tecnológicos. -Demuestra creatividad en realización de sus deberes escolares. -Identifica los elementos de la ventana del programa Paint explicando su uso. -Descubre la utilidad del programa Paint realizar diferentes prácticas. -Realiza las actividades propuestas en el programa Paint aplicando los algoritmos indicados.		• Aparatos y sistemas que evolucionan. - La televisión - La radio - El teléfono - El cine - La rueda - El computador. • Buscando el programa Paint. • Dibujemos con Paint • Elementos de la ventana de Paint. • Figuras geométricas. • Colorear. • Guardar en Paint. • Otras herramientas o botones de Paint. • Escribir en Paint. • Crear un papel tapiz.
AUTOCONTROL DE ESTRATEGIAS EVALUATIVAS Y ACTIVIDADES DE APOYO			
FECHA	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	VALORACIÓN	
		Cuantitativa	Cualitativa
	EVALUACIÓN PROGRAMADA 20%		
	AUTOEVALUACION 0.5%		
	SEGUIMIENTO 75%		
	DEFINITIVA DEL PERIODO		
	DEFINITIVA DEL PERÍODO CON ACT. APOYO:		