

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2026		
	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.	- Reconocimiento de las diferentes herramientas para editar la apariencia de objetos en el software de programación abordado en clase. - Organización de instrucciones en secuencia lógica, como base para el abordaje de la lógica de programación y el desarrollo de procesos computacionales. - Comprensión de la importancia de organizar en secuencia lógica los pasos de diversos procesos, para la solución de problemas planteados. - 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. - Entrega de forma oportuna y completa, los talleres que se proponen en el aula de clase.		DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL - 2 - 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 2026		
	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.	- Reconocimiento de las diferentes herramientas para editar la apariencia de objetos en el software de programación abordado en clase. - Organización de instrucciones en secuencia lógica, como base para el abordaje de la lógica de programación y el desarrollo de procesos computacionales. - Comprensión de la importancia de organizar en secuencia lógica los pasos de diversos procesos, para la solución de problemas planteados. - 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. - Entrega de forma oportuna y completa, los talleres que se proponen en el aula de clase.		DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL - 2 - 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:		