

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2026		
	PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
	3	Tecnología e Informática	5°
LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO		CONTENIDOS
Interpreta diversas normas y técnicas para utilizar de manera correcta y segura algunos artefactos y sistemas tecnológicos, a través del desarrollo de consultas y trabaja con agrado	1. Fomentar el pensamiento lógico y la creatividad a través de la creación de programas básicos con bloques. 2. Explorar el entorno de trabajo de Scratch y comprender su interfaz principal, aprendiendo a guardar los proyectos 3. Comprender el sistema de coordenadas y cómo se relaciona con los ejes cartesianos, explorando el uso de disfraces 4. Crear una animación utilizando disfraces, repeticiones y ajustes de tiempo para controlar la fluidez del movimiento. 5. Asume una actitud de reconocimiento y respeto por el proceso de la evolución tecnológica		1. Introducción en Scratch 3.0 2. Movimientos, coordenadas y disfraces en Scratch 3. Comprender el concepto de eventos y bucles en Scratch 4. Animaciones en Scratch
AUTOCONTROL DE ESTRATEGIAS EVALUATIVAS Y ACTIVIDADES DE APOYO			
FECHA	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	VALORACIÓN	
		Cuantitativa	Cualitativa
	EVALUACIÓN PROGRAMADA 20% Paginas educativas		
	AUTOEVALUACION 5%		
	SEGUIMIENTO 75%		
	Ejecución de los cuestionarios de cada clase en la plataforma		
	DEFINITIVA DEL PERIODO		
	DEFINITIVA DEL PERIODO CON ACT. APOYO:		