

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2026</b>		
	PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
	2	TECNOLOGIA E INFORMATICA	10°
LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO		CONTENIDOS
Crea programas sencillos utilizando un lenguaje de programación por bloques, para el desarrollo de su pensamiento computacional.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica el concepto y la utilidad de los algoritmos, aplicándolos en la resolución de problemas cotidianos.</li> <li>Utiliza bloques que representan algunas acciones o instrucciones que se deben repetir con bucles y condicionales.</li> <li>Utiliza variables booleanas de entrada y operaciones lógicas para decidir qué acción se ejecuta en un lenguaje de programación por bloques.</li> <li>Comunica instrucciones utilizando la pantalla de LED y un código predefinido en un lenguaje de programación por bloques.</li> <li>Entrega oportunamente los talleres que se proponen en clase</li> </ul>		<b>DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Algoritmos.</li> <li>Conceptos básicos de programación.</li> <li>Instrucciones.</li> <li>Variables booleanas</li> <li>Condicionales</li> <li>Bucles</li> </ul>
<b>AUTOCONTROL DE ESTRATEGIAS EVALUATIVAS Y ACTIVIDADES DE APOYO</b>			
FECHA	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	VALORACIÓN	
		Cuantitativa	Cualitativa
	EVALUACIÓN PROGRAMADA 20%		
	AUTOEVALUACION 5%		
	SEGUIMIENTO 75%		
	Desarrollo de talleres y guías Actividades en clase		
	DEFINITIVA DEL PERIODO		
	DEFINITIVA DEL PERIODO CON ACT. APOYO:		

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2026</b>		
	PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
	2	TECNOLOGIA E INFORMATICA	10°
LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO		CONTENIDOS
Crea programas sencillos utilizando un lenguaje de programación por bloques, para el desarrollo de su pensamiento computacional.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica el concepto y la utilidad de los algoritmos, aplicándolos en la resolución de problemas cotidianos.</li> <li>Utiliza bloques que representan algunas acciones o instrucciones que se deben repetir con bucles y condicionales.</li> <li>Utiliza variables booleanas de entrada y operaciones lógicas para decidir qué acción se ejecuta en un lenguaje de programación por bloques.</li> <li>Comunica instrucciones utilizando la pantalla de LED y un código predefinido en un lenguaje de programación por bloques.</li> <li>Entrega oportunamente los talleres que se proponen en clase</li> </ul>		<b>DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Algoritmos.</li> <li>Conceptos básicos de programación.</li> <li>Instrucciones.</li> <li>Variables booleanas</li> <li>Condicionales</li> <li>Bucles</li> </ul>
<b>AUTOCONTROL DE ESTRATEGIAS EVALUATIVAS Y ACTIVIDADES DE APOYO</b>			
FECHA	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	VALORACIÓN	
		Cuantitativa	Cualitativa
	EVALUACIÓN PROGRAMADA 20%		
	AUTOEVALUACION 5%		
	SEGUIMIENTO 75%		
	Desarrollo de talleres y guías Actividades en clase		
	DEFINITIVA DEL PERIODO		
	DEFINITIVA DEL PERIODO CON ACT. APOYO:		