

	<b>PLANEACION BIMESTRAL</b>			<b>I.E.D.</b> <b>SERREZUELA</b> <b>MADRID - CUND</b> <small>AMOR – DIGNIDAD – AUTONOMIA - EXCELENCIA</small>	
	PROCESO ACADEMICO				
	<b>ASIGNATURA</b>	<b>TECNOLOGIA E INFORMATICA</b>	<b>2018-2020</b>		
	<b>SEDE:</b>	<b>JORNADA</b>	<b>GRADO/CURSO</b>		
VERSION:	<b>PRINCIPAL</b>	<b>TARDE</b>	<b>SEXTO</b>	CODIGO:	
<b>DOCENTE(S):</b>	<b>Andrea Mercedes Ramírez Martínez, Andrés Fernando Castro Ovalle</b>			<b>PERIODO</b>	<b>CUARTO</b>

<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>MICROMUNDOS</b>
-------------------------	--------------------

<b>DBA</b>	<b>DBA Tecnología 1 (Enunciado):</b> REPRESENTAR CREATIVAMENTE LA INFORMACIÓN A PARTIR DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INICIO AL MUNDO DE LA PROGRAMACION. <b>(Evidencia de aprendizaje)</b> Elabora animaciones sencillas vinculando bloques de movimiento Genera procesos lógicos y de programación
------------	---

<b>MATRIZ DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIA</b>
--

NIVEL DE COMPETENCIA	AFECTIVO – ACTITUDIN.	COGNITIVO	EXPRESIVO - PROCEDIM
<b>I</b>	Asume con interés y entusiasmo las actividades propuestas en el aula de clase	Conoce el entorno de trabajo de Micromundos y sus principales herramientas.	Diseña y crea diferentes escenarios o entornos utilizando los elementos de Micromundos.
<b>II</b>	Es responsable en el desarrollo y presentación de sus actividades y trabajos.	Conoce la lógica de programación a través del uso de los principales comandos de movimiento de Logo	Utiliza comandos de movimiento para elaborar animaciones sencillas con varios personajes
<b>III</b>	Es creativo en la elaboración y desarrollo de las actividades propuestas en clase que le permiten dar solución a problemas	Reconoce y plantea soluciones a problemas que permite desarrollar su pensamiento creativo.	Crea soluciones innovadoras a problemas que surgen en el diseño de los proyectos.

<b>METODOLOGIA</b>	TRABAJO PRACTICO EN GRUPO Y/O INDIVIDUAL
--------------------	--

CRITERIOS DE EVALUACION	MATRIZ DE REFERENCIA	TIEMPO: SEMANAS POR PERIODO
	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIONE BIMESTRAL	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se tienen en cuenta el diseño de las presentaciones, uso de las herramientas aprendida, aplicación de la programación</li> <li>Puntualidad en la presentación de trabajos</li> <li>Disposición frente a la clase y responsabilidad con los elementos necesarios</li> </ul>	Práctica final de digitación	Primera y Segunda semana
	Entorno de Micromundos	Tercera Semana
	Creación de presentaciones en clase donde vinculen las herramientas aprendidas, siguiendo instrucciones	Cuarta, Quinta, Sexta y Séptima Semana
	Animaciones Sencillas Micromundos, creaciones propias del estudiante	Octava y Novena Semana
	Presentación del Cuaderno	Quinta y Novena Semana

<b>ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS DE APOYO/MEJORAMIENTO: REFERENTES Y RECURSOS COMPLEMENTARIOS</b>
---

ESTRATEGIAS DE REFUERZO ACTIVIDADES A REALIZAR	EJES TEMATICOS	DOCUM. DE APOYO
Revisión y retroalimentación de las actividades prácticas programadas en clase para mejorar las diferentes dificultades presentadas en su elaboración. Desarrollar guías de trabajo propuestos para la casa, uso de recursos web. Consultas. Desarrollo del proyecto final donde aplica y supera dificultades	<ul style="list-style-type: none"> <li>VENTANA MICROMUNDOS</li> <li>HERRAMIENTAS MICROMUNDOS</li> </ul>	<a href="http://micromundosprnew.blogspot.com/">http://micromundosprnew.blogspot.com/</a> <a href="http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/ManualMicroMundos.pdf">http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/ManualMicroMundos.pdf</a>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ESCENARIO LOGO COMANDOS DE MOVIMIENTOS</li> </ul>	<a href="http://micromundospro.blogspot.com/2009/09/comandos-basicos.html">http://micromundospro.blogspot.com/2009/09/comandos-basicos.html</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=V5RXbvWHZnc">https://www.youtube.com/watch?v=V5RXbvWHZnc</a>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>PROYECTO FINAL</li> </ul>	Uso de los aprendizajes adquiridos en el periodo

NOMBRE/FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____	NOMBRE/FIRMA DEL PADRE/MADRE DE FAMILIA: _____
_____	_____