

	<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>INFORMÁTICA Y TECNOLOGIA</b>	<b>2018-2020</b>	
	<b>SEDE:</b>	<b>JORNADA</b>	<b>GRADO/CURSO</b>	
VERSION:	<b>PRINCIPAL</b>	<b>TARDE</b>	<b>SÉPTIMO</b>	CODIGO:
<b>DOCENTE(S):</b>	<b>MARIA CAROLINA CAMARGO CHAPARRO</b>		<b>PERIODO</b>	<b>CUARTO</b>

<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>Tecnología y Sociedad - ANIMACIONES</b>
-------------------------	--

<b>DBA</b>	Reconozco y analizo la importancia que tienen las manifestaciones tecnológicas en ámbitos como el trabajo, la educación, la salud, el transporte, el medio ambiente, la cultura y la recreación, entre otros
------------	--

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

<b>NIVEL DE COMPETENCIA</b>	<b>AFECTIVO – ACTITUDIN.</b>	<b>COGNITIVO</b>	<b>EXPRESIVO - PROCEDIM</b>
<b>I</b>	RELACIONA SUS CONOCIMIENTOS CON LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS EN EL ÁREA	CONOCE EL ENTORNO DE TRABAJO DE SCRATCH Y SUS PRINCIPALES HERRAMIENTAS.	UTILIZA LAS HERRAMIENTAS DE POWER POINT PARA ELABORAR PRESENTACIONES SENCILLAS.
<b>II</b>	CONTRIBUYO AL USU ADECUADO DE LOS OBJETOS TECNOLOGICOS Y SERVICIOS PUBLICOS COMO APORTE A LA CULTURA AMBIENTAL	ANALIZAR LAS IMPLICACIONES ETICAS, SOCIALES Y AMBIENTALES DE LAS MANIFESTACIONES TECNOLOGICAS DEL ENTORNO EVALUANDO CRITICAMENTE SUS BENEFICIOS (PRAE)	UTILIZA COMANDOS DE MOVIMIENTO PARA ELABORAR ANIMACIONES SENCILLAS CON VARIOS PERSONAJES Y PERSOLANILAZA EL ESCENERIO.
<b>III</b>	ES CREATIVO Y PROPOSITIVO CON LA EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES DE LA CLASE.	COMPRENDE LA LÓGICA DE PORGRAMACIÓN PARA DAR MOVIMIENTO A LOS PERSONAJES	DISEÑA Y CREA ANIMACIONES SENCILLAS EN SCRATCH

<b>METODOLOGIA</b>	TRABAJO EN GRUPO Y/O INDIVIDUAL, EXPLICACIONES BÁSICAS Y TRABAJO PRÁCTICO EN EL AULA, SE DESARROLLAN PROYECTOS DONDE EL ESTUDIANTE APLICA LOS CONOCIMIENTOS APRENDIDOS
--------------------	--

<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>	<b>MATRIZ DE REFERENCIA</b>	<b>TIEMPO: SEMANAS POR PERIODO</b>
	<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIONE BIMESTRAL</b>	
<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creación de presentaciones en clase donde vinculen las herramientas aprendidas</li> </ul>	Semana 1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyecto final – Realizar un cuento donde aplique todas las herramientas aprendidas (gráficos, transiciones, animaciones, sonido, hipervínculos y diseño de diapositivas)</li> </ul>	Semana 2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar las guías de trabajo en las fechas estipuladas</li> <li>Presentar el cuaderno con las respectivas tareas</li> </ul>	Semana 3y 4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocimiento del entorno de trabajo scratch</li> <li>Animaciones en Scratch</li> </ul>	Presentación del cuaderno en la semana 9 del periodo
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establecer un punto ecológico de residuos tecnológicos</li> <li>Diseñar un mural en la institución para promover la cultura ambiental y tecnológica.</li> </ul>	Semana 5, 6, 7, 8, 9

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

<b>ESTRATEGIAS DE REFUERZO</b>	<b>EJES TEMATICOS</b>	<b>DOCUM. DE APOYO</b>
<b>ACTIVIDADES A REALIZAR</b>		
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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>SONIDO</li> <li>HIPERVÍNCULOS</li> </ul>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=HrJGHOVqksQ">https://www.youtube.com/watch?v=HrJGHOVqksQ</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Zk32XXhmjuk">https://www.youtube.com/watch?v=Zk32XXhmjuk</a>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>VENTANA SCRATCH</li> <li>HERRAMIENTAS SCRATCH</li> </ul>	<a href="http://labinformatica-eocg.blogspot.com.co/2011/11/reconociendo-la-ventana-de-scratch.html">http://labinformatica-eocg.blogspot.com.co/2011/11/reconociendo-la-ventana-de-scratch.html</a>
Desarrollo del proyecto final donde aplica y supera dificultades	<ul style="list-style-type: none"> <li>ESCENARIO</li> <li>OBJETOS</li> <li>VARIABLES</li> <li>BUCLES</li> </ul>	<a href="http://recursosotic.educacion.es/observatorio/web/fr/software/programacion/619-iniciandose-en-la-programacion-con-scratch">http://recursosotic.educacion.es/observatorio/web/fr/software/programacion/619-iniciandose-en-la-programacion-con-scratch</a>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>PROYECTO FINAL</li> <li>APLICACIÓN PRUEBA BIMESTAL</li> </ul>	Uso de los aprendizajes adquiridos en el periodo

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