

## CRONOGRAMA BIMESTRAL

<b>Área o asignatura:</b>	<b>Curso:</b>	<b>Año:</b>
Tecnología e informática	Sexto	2025
<b>Periodo: Primer Periodo</b>	<b>Docente a cargo:</b>	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	
<b>OBJETIVOS</b>	<b>Objetivos:</b> Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y (recolectar, seleccionar, organizar y presentar la información de una forma animada)
<b>Indicadores de Logro</b>	<p><b>COGNITIVO:</b> Identifica diferentes plataformas para el diseño de animaciones y videojuegos en dispositivos móviles.</p> <p><b>PROCEDIMENTAL:</b> Utiliza cada una de las herramientas en App Inventor diseñando y programando un videojuego.</p> <p><b>ACTITUDINAL:</b> Demuestra interés por realizar las actividades propuestas por el docente.</p>

CONTENIDOS DEL BIMESTRE.	
<p><b>Tecnología:</b></p> <p><b>Impacto de las aplicaciones móviles en el siglo XXI.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicaciones más descargadas en la última década.</li> <li>• Historia de los videojuegos.</li> </ul>	<p><b>Informática:</b></p> <p>Herramientas App inventor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Botón</li> <li>• Imagen</li> <li>• Etiqueta</li> </ul>

PROCESO Y ACTIVIDADES			
ETAPA	FECHAS (Semanas)	ACTIVIDADES	PROCESO DE EVALUACIÓN (Relacionar si se revisará en trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)
<b>ANTICIPACIÓN.</b>	Semana 1 (Cronograma)	Presentación de cronograma (Tema, actividades del primer periodo) Conocimientos previos de las temáticas Nota: Correo institucional	Trabajo en clase con un 60% conocimientos previos a los temas que se van a trabajar, habilidades y destrezas en los procesos del desarrollo de las actividades tanto en forma física como digital. Un 20% materiales (útiles escolares) y un 20% es un proyecto final.
<b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.</b>	Semana 2 (Videojuego)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia del videojuego</li> <li>• Impacto de las aplicaciones móviles en los videojuegos</li> </ul>	

## CRONOGRAMA BIMESTRAL

	Semana 3 (App inventor)	Plataforma <ul style="list-style-type: none"> <li>● Inscripción</li> <li>● Interfaz</li> <li>● Exploración de la plataforma</li> <li>● Botón</li> <li>● Etiqueta</li> <li>● Imagen</li> </ul>
	Semana 4 (Historia)	Videojuego <ul style="list-style-type: none"> <li>● <u>Línea de tiempo</u></li> <li>● Funciones de botón, etiqueta. imágenes y disposiciones.</li> <li>● Procesos de videojuego</li> </ul>
	Semana 5 (App inventor)	Plataforma <ul style="list-style-type: none"> <li>● <u>Videojuego</u></li> </ul>
	Semana 6 (Historia )	Videojuegos <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ventajas y desventajas</li> </ul>
<b>CONSOLIDACIÓN.</b>	Semana 7 (App Inventor)	Plataforma <ul style="list-style-type: none"> <li>● <u>Videojuego</u></li> </ul>
	Semana 8 (Notas finales y Autoevaluación)	*Compromiso con la asignatura. *Responsabilidad en las entregas de actividades. *Puntualidad *Presentación personal

Nota: Las semanas pueden cambiar según el horario de sala y las dinámicas que se van a utilizar.