

CRONOGRAMA BIMESTRAL

Área o asignatura: Tecnología e informática	Curso: Sexto	Año: 2024
Periodo: Primer Periodo	Docente a cargo:	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	
OBJETIVOS	Objetivos: 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)
Indicadores de Logro	COGNITIVO: Identifica diferentes plataformas para el diseño de animaciones y videojuegos en dispositivos móviles. PROCEDIMENTAL: Utiliza cada una de las herramientas en App Inventor diseñando y programando un videojuego. ACTITUDINAL: Demuestra interés por realizar las actividades propuestas por el docente.

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

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%)
ANTICIPACIÓN.	Semana 1 (Cronograma)	Presentación de cronograma (Tema, actividades del primer periodo) Conocimientos previos de las temáticas	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.
CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.	Semana 2 (Aplicaciones más descargadas en la última década)	INICIO: Presentación Explicación inicial sobre las aplicaciones más descargadas ejemplos. DESARROLLO:	

Proceso académico bimestral.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p>Explicación brevemente de donde provienen las aplicaciones y su importancia Proyección de video didáctico. Diferenciación de los conceptos aprendidos en clase. CIERRE: Ejercicios aplicativos. Participación en clase realizando preguntas y despejando dudas Finalización de la clase.</p>	
	<p>Semana 3 (Sala, (Herramientas App inventor)</p>	<p>INICIO: Presentación Explicación inicial sobre la herramienta de APP inventor ejemplos. DESARROLLO: Explicación brevemente de donde provienen la herramienta de APP inventor y su importancia Proyección de video didáctico. Diferenciación de los conceptos aprendidos en clase. CIERRE: Ejercicios aplicativos. Participación en clase realizando preguntas y despejando dudas Finalización de la clase.</p>	
	<p>Semaná 4 (Historia de los videojuegos.)</p>	<p>INICIO: Presentación Explicación inicial sobre la historia de los video juegos y ejemplos. DESARROLLO: Explicación brevemente de donde provienen los video juegos y su importancia, Proyección de video didáctico. Diferenciación de los conceptos aprendidos en clase. CIERRE: Ejercicios aplicativos. Participación en clase realizando preguntas y despejando dudas Finalización de la clase.</p>	

Proceso académico bimestral.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

	<p>Semana 5 (Sala Herramientas App inventor Botón Imagen Etiqueta)</p>	<p>INICIO: Presentación Explicación inicial sobre la herramienta de APP inventor ejemplos. DESARROLLO: Explicación brevemente de donde provienen la herramienta de APP inventor y su importancia Proyección de video didáctico. Diferenciación de los conceptos aprendidos en clase. CIERRE: Ejercicios aplicativos. Participación en clase realizando preguntas y despejando dudas Finalización de la clase.</p>	
	<p>Semana 6 (Historia de los videojuegos y Aplicaciones más descargadas en la última década)</p>	<p>INICIO: presentación sobre los videojuegos y las aplicaciones más descargadas de la última década ejemplos. DESARROLLO: Retroalimentación brevemente de donde provienen los video juegos y algunas aplicaciones y su importancia Proyección de video didáctico. Diferenciación de los conceptos aprendidos en clase. CIERRE: Ejercicios aplicativos. Participación en clase realizando preguntas y despejando dudas Finalización de la clase.</p>	
CONSOLIDACIÓN.	<p>Semana 7 ((Sala, (Herramientas App inventor)</p>	<p>INICIO: Presentación Explicación inicial sobre la herramienta de APP inventor ejemplos. DESARROLLO: Retroalimentación brevemente de donde provienen la herramienta de APP inventor y</p>	

Proceso académico bimestral.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p>su importancia Proyección de video didáctico. Diferenciación de los conceptos aprendidos en clase.</p> <p>CIERRE: Ejercicios aplicativos. Participación en clase realizando preguntas y despejando dudas Finalización de la clase.</p>	
	<p>Semana 8 (Notas finales y Autoevaluación)</p>	<p>*Compromiso con la asignatura. *Responsabilidad en las entregas de actividades. *Puntualidad *Presentación personal</p>	

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