

CRONOGRAMA BIMESTRAL

Área o asignatura: Tecnología e informática	Curso: Tercero	Año: 2024
Periodo: Tercer Periodo	Docente a cargo:	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	
OBJETIVOS	<p>Identificar la historia de la humanidad y el uso adecuado de la plataforma Code.org.</p> <p>Logros</p> <ul style="list-style-type: none"> *Conocer la historia de la humanidad y el uso adecuado de la plataforma Code.org. *Desarrollar las diferentes actividades de la historia de la humanidad y usa adecuadamente la plataforma Code.org. *Mantener buena actitud en la elaboración de trabajos fuera y dentro de clase.
Indicadores de Logro	<ul style="list-style-type: none"> *Cognitivo: Identifica la historia de la humanidad y las herramientas en programación con procesos simples, lógicos, algorítmicos y matemáticos. *Procedimental: Utiliza la plataforma code.org siguiendo las instrucciones en cada uno de los niveles y presenta sus dudas en las diferentes clases. *Actitudinal: Trabaja activamente en clase manteniendo buenos hábitos de trabajo y comportamiento.

CONTENIDOS DEL BIMESTRE.	
Tecnología Inventos <ul style="list-style-type: none"> ● Historia de la humanidad (Rueda, bombilla, imprenta y teléfono) . 	Informática Programación <ul style="list-style-type: none"> ● Interfaz de code.org. ● Programación de bloques. ● Code.org: Curso Expres .

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 del cronograma y las actividades a realizar durante el tercer periodo.	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
	Semana 2 (Historia de la Humanidad)	¿Qué son inventos? <ul style="list-style-type: none"> ● Inventos representativos. ● Rueda 	

Proceso académico bimestral.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.	Semana 3 (Sala, Plataformas Online)	Code.org (Exprés) <ul style="list-style-type: none"> • Usuarios • Programaciòn con Angry Birds 	actividades tanto en forma física como digital. Un 20% materiales (útiles escolares) y un 20% es un proyecto final.
	Semana 4 (Historia de la Humanidad)	Inventos <ul style="list-style-type: none"> • Bombilla (Inventor, que es, para qué sirve) 	
	Semana 5 (Sala, Plataformas Online)	Code.org (Exprés) <ul style="list-style-type: none"> • Laberinto 	
CONSOLIDACIÓN	Semana 6 (Historia de la Humanidad)	Inventos <ul style="list-style-type: none"> • Teléfono (Inventor, que es, para qué sirve) 	
	Semana 7 (Sala, Plataformas Online)	Code.org (Exprés) <ul style="list-style-type: none"> • Recoger tesoros con Laurel 	
	Semana 8 (Notas finales y Autoevaluaciòn)	<ul style="list-style-type: none"> • 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.