

Área: Tecnología e informática	Docente: Diego Fernando Celis Arias	III Periodo	Semanas 10	Intensidad : 2 HS	Grado: Décimo
--------------------------------	-------------------------------------	-------------	------------	-------------------	---------------

**Caracterización de los estudiantes:**

Los resultado de la prueba SABER evidencia que en la competencia de comunicativa escritor, que se fortalecerá desde el área de tecnología e informática, presenta los siguientes resultados un 0% avanzado, 0% satisfactorio, 100% mínimo y 0% insuficiente. La IE presenta un puntaje bajo en relación con las IE de la entidad territorial, con un regular desempeño en competencias comunicativa escritora que se fortalecerán desde la comprensión de mecanismos de uso y control de estrategias discursivas, para adecuar el texto a la situación de comunicación.

Diagnóstico	Estándares Básicos de Competencias - EBC -			DBA 2.0
	Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.	1. Interpreto y represento ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas. 2. Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos (como respuesta a necesidades o problemas), teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.		N/A

**Aprendizajes por mejorar:**

1. Aplicar una metodología para la solución de problemas usando conceptos de algoritmia y programación

2. Desarrollar algoritmos que utilicen estructuras secuenciales para ser incorporadas como métodos en la solución de problemas.

3. Usar un lenguaje de programación para implementar los algoritmos planteados en la solución de problemas.

Evidencia de aprendizaje (MA)	Exploración (saberes previos)	Estructuración / Ejecución (recursos)	Transferencia - Evaluación formativa
1. Identifica restricciones y especificaciones planteadas y las incorpora en el diseño y la construcción de protocolos o prototipos. 2. Desarrolla diagramas de flujo a partir fórmulas matemáticas dadas 3. Resuelve problemas utilizando conceptos de algoritmia y programación	Se les solciita a los estudiantes analizar el video "¿Qué es un algoritmo?" y que realicen una secuencia de pasos en donde se describa detalladamente las actividades que realizan desde el momento en que se levantan para ir al colegio hasta que llegan al colegio.	Guía de trabajo: Algoritmos y diagramas de flujo El docente hace una exposición del tema y presenta un documento en el que los estudiantes deben reconocer la simbología de los diagramas de flujo, lidentificar las reglas básicas de construcción de un diagrama y realizar unos ejercicios de algoritmos y diagramas de flujo a partir de unos ejemplos dados.  Guía de trabajo Ejercicios de aplicación: Se presenta una actividad en donde los estudiantes deben desarrollar diagramas de flujo a partir de situaciones matemáticas planteadas por el docente.	El proceso de transferencia de los conocimientos y el respectivo seguimiento a las competencias desarrolladas o fortalecidas se realizará mediante las prácticas permanentes y la presentación de guías de trabajo, socilizaciones en gran grupo, la constante obsevación y orientación de sus prácticas. examen de periodo

Evidencia de aprendizaje (MA)	Exploración (saberes previos)	Estructuración / Ejecución (recursos)	Transferencia - Evaluación formativa

<b>Seguimiento al Plan de Aula - Plan de Mejoramiento Institucional PMI</b>
Acompañamiento pedagógico: conv. Instruimos - EICC- MEN -
Redes de conocimiento entre pares académicos

<b>Referencias bibliográficas: Recursos y materiales</b>
Software de aplicación
Guías de trabajo
Guía 30. Orientaciones generales para la tecnología