

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO TÉCNICO SUPERIOR INDUSTRIAL Resolución de integración No. 12520 de octubre 28 de 2002 NIT 890270004-8 DANE No. 168081000571			
	GESTIÓN ACADÉMICA – PLANEACIÓN POR PERÍODO			
		Versión: 3	Fecha: /01/2024	

ASIGNATURA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO	6°	PERIODO	3	Fecha inicio	AGOSTO 18	Fecha fin	NOVIEMBRE 27
------------	--------------------------	-------	----	---------	---	--------------	-----------	-----------	--------------

SEMANA	PROCESOS/SUB PROCESOS	ESTÁNDARES/ DBA ASOCIADO	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE/PRODUCTOS
1 18 AL 21 DE AGOSTO	APRENDIENDO A PROGRAMAR Software Scratch online offline Requisitos e indicaciones para la instalación del software. Reconocimiento del entorno de trabajo del aplicativo	Introducir a los estudiantes en el mundo de la programación por bloques.	• Crearán una cuenta de Scratch. • Explorarán la comunidad de Scratch Online y revisarán sus reglas Guía y video tutoriales Instalación https://youtu.be/Xo-ESYF8cg Guía educativa/Video tutorial https://proyectoitsi.com/scratch/guias/scratch1.pdf	Instalación del software offline en la laptop de la institución. Reconocimiento del entorno de trabajo de Scratch Repaso y autoevaluación del entorno de trabajo https://proyectoitsi.com/scratch/autoevaluacionscratch.html

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO TÉCNICO SUPERIOR INDUSTRIAL Resolución de integración No. 12520 de octubre 28 de 2002 NIT 890270004-8 DANE No. 168081000571			
	GESTIÓN ACADÉMICA – PLANEACIÓN POR PERÍODO			
		Versión: 3	Fecha: /01/2024	

SEMANA	PROCESOS/SUB PROCESOS	ESTÁNDARES/ DBA ASOCIADO	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE/PRODUCTOS
			https://www.youtube.com/watch?v=Zs6E7BuOie8	
2 24 AL 28 AGOSTO	Usar bloques de código para la lógica, el movimiento, la apariencia, los sonidos y más. Scratch también facilita el uso de variables, listas y otros elementos para construir proyectos más complejos.	Usar la aplicación Scratch a partir de los bloques de movimiento se relaciona con el desarrollo de habilidades de pensamiento computacional, resolución de problemas y creatividad.	Guía 2 Bloque Apariencia y movimientos (Ubicación geoespacial en el plano) https://proyectoitsi.com/scratch/guias/scratch2.pdf	Explorar los bloques de apariencia y movimiento para controlar el desplazamiento y la orientación de los personajes y objetos.
3 31 DE AGOSTO AL 04 DE SEPTIEMBRE	Uso de editor de imágenes Inkscape	Pensamiento creativo y expresión artística: Desarrollar composiciones visuales originales mediante la edición y organización de formas vectoriales e imágenes de mapa de bits.	Guía Educativa https://proyectoitsi.com/inkscape/fondoinkscape.pdf Video tutorial https://youtu.be/buqzydp2aYw	• Exportar el fondo y enviar a la plataforma https://q.plataformaintegra.net/industrial/ el programa en formato .png
4	Upload imágenes a la herramienta	Pensamiento creativo y expresión artística: Desarrollar composiciones visuales	Repaso de la guía educativa e	Exportar el fondo editado con su nombre, grado y escudo de la Institución en Scratch

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO TÉCNICO SUPERIOR INDUSTRIAL Resolución de integración No. 12520 de octubre 28 de 2002 NIT 890270004-8 DANE No. 168081000571			
	GESTIÓN ACADÉMICA – PLANEACIÓN POR PERÍODO			
		Versión: 3	Fecha: /01/2024	

SEMANA	PROCESOS/SUB PROCESOS	ESTÁNDARES/ DBA ASOCIADO	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE/PRODUCTOS
07 AL 11 DE SEPTIEMBRE	Fondo en scratch	originales mediante la edición y organización de formas vectoriales e imágenes de mapa de bits.	inserción de imagen en Scratch https://proyectoitsi.com/inkscape/fondoinkscape.pdf	Video tutorial https://youtu.be/buqzydp2aYw
5 14 AL 18 DE SEPTIEMBRE	Usar bloques de código para la lógica, el movimiento, la apariencia, los sonidos y más. Scratch también facilita el uso de variables, listas y otros elementos para construir proyectos más complejos.	Desarrollar habilidades de pensamiento computacional y programación	Inserción de fondos personalizados https://youtu.be/7-F6oKiO9CA Guía educativa https://proyectoitsi.com/scratch/guiascratch2.pdf	Crear su proyecto con solo los siguientes bloques de Scratch: “ir a”, “deslizar”, “decir”, “mostrar”, “ocultar”, “fijar tamaño a”, “tocar sonido hasta Terminar”, “al hacer clic en este objeto”, “esperar” y “repetir”. Recuerde a los estudiantes que usen en su proyecto, al menos una vez cada bloque, y motívelos a experimentar con distintos Personajes, disfraces o fondos.
6 21 AL 25 DE SEPTIEMBRE	Usar bloques de código para la lógica, el movimiento, la apariencia, los sonidos y más. Scratch también facilita el uso de variables, listas y	Desarrollar habilidades de pensamiento computacional y programación	Guía educativa Sonido y eventos https://proyectoitsi.com/scratch/guiascratch3.pdf	Crear su proyecto con solo los siguientes bloques de Scratch: “ir a”, “deslizar”, “decir”, “mostrar”, “ocultar”, “fijar tamaño a”, “tocar sonido hasta Terminar”, “al hacer clic en este objeto”, “esperar” y “repetir”. Recuerde a los estudiantes que usen en su proyecto, al menos

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO TÉCNICO SUPERIOR INDUSTRIAL Resolución de integración No. 12520 de octubre 28 de 2002 NIT 890270004-8 DANE No. 168081000571			
	GESTIÓN ACADÉMICA – PLANEACIÓN POR PERÍODO			
		Versión: 3	Fecha: /01/2024	Página 4 de 6

SEMANA	PROCESOS/SUB PROCESOS	ESTÁNDARES/ DBA ASOCIADO	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE/PRODUCTOS
	otros elementos para construir proyectos más complejos.			una vez cada bloque, y motívelos a experimentar con distintos Personajes, disfraces o fondos.
7 28 DE SEPTIEMBRE AL 2 DE OCTUBRE	Resolución de problemas: Identificar y solucionar problemas utilizando algoritmos y programación.	Crear proyectos interactivos para realizar cálculos, comparar valores y tomar decisiones en los programas.	Guía Educativa https://proyectoitsi.com/scratch/guias/cratch4.pdf	Crear un código de solución a una situación matemática donde el estudiante descomponga problemas en partes más pequeñas y a encontrar soluciones.
05 AL 09 DE OCTUBRE	RECESO ESCOLAR			
8 13 AL 16 DE OCTUBRE	Conocer los fundamentos del control de flujo y la lógica del código de manera visual y accesible.	Repetición Aprender a usar bucles (loops) para ejecutar un conjunto de instrucciones múltiples veces, facilitando la creación de animaciones, patrones y otras acciones repetitivas. Condicionales:	Guía educativa https://proyectoitsi.com/scratch/guias/cratch5.pdf	Plasmar un código para controlar el flujo de ejecución de un programa, permitiendo repetir acciones, tomar decisiones y manejar la lógica del código.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO TÉCNICO SUPERIOR INDUSTRIAL Resolución de integración No. 12520 de octubre 28 de 2002 NIT 890270004-8 DANE No. 168081000571			
	GESTIÓN ACADÉMICA – PLANEACIÓN POR PERÍODO			
		Versión: 3	Fecha: /01/2024	

SEMANA	PROCESOS/SUB PROCESOS	ESTÁNDARES/ DBA ASOCIADO	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE/PRODUCTOS
		Implementar instrucciones condicionales (if, else, etc.) para ejecutar diferentes bloques de código dependiendo de ciertas condiciones, permitiendo que el programa tome decisiones.		
9 AL 19 OCTUBRE	Identificar y utilizar la información que proporcionan los sensores en Scratch para crear programas interactivos y dinámicos.	Aprender a utilizar variables para almacenar la información de los sensores y utilizarla en otros partes del programa.	https://proyectoitsi.com/scratch/sensores1.html	Realizar una práctica con el bloque de sensores para detectar acciones como tocar objetos, colores, teclas, distancias y lecturas de puertos.
10 AL 26 OCTUBRE	Identificar y utilizar la información que proporcionan los sensores en Scratch para crear programas interactivos y dinámicos.	Aprender a utilizar variables para almacenar la información de los sensores y utilizarla en otros partes del programa.	https://proyectoitsi.com/scratch/guiascratch6.pdf	Realizar una práctica con el bloque de sensores para detectar acciones como tocar objetos, colores, teclas, distancias y lecturas de puertos.
11 03 AL 6 DE NOVIEMBRE	ACUMULATIVA			

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO TÉCNICO SUPERIOR INDUSTRIAL Resolución de integración No. 12520 de octubre 28 de 2002 NIT 890270004-8 DANE No. 168081000571			
	GESTIÓN ACADÉMICA – PLANEACIÓN POR PERÍODO			
		Versión: 3	Fecha: /01/2024	

SEMANA	PROCESOS/SUB PROCESOS	ESTÁNDARES/ DBA ASOCIADO	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE/PRODUCTOS
12 09 AL 13 DE NOVIEMBRE	PLANES DE APOYO			
13 17 AL 20 DE NOVIEMBRE	NIVELACIONES			
14 23 AL 27 DE NOVIEMBRE	HABILITACIONES			