

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	"Paz, Educación, Progreso"	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

Área: PENSAMIENTO CIENTIFICO	Asignatura: TECNOLOGIA E INFORMATICA	Grado: 6°	Periodo: 3	Fecha de elaboración: JUNIO 2025
Docente: Edwin Fernández Asís		HABILIDAD A DESARROLLAR:Guía		aciones atractivas utilizando plantillas, colores rende

Nombre del estudiante:

a presentar ideas frente a una audiencia con apoyo visual, fortaleciendo habilidades de expresión oral. Trabaja en equipo para desarrollar proyectos conjuntos en plataformas de

codificación como Scratch. Aprende a lidiar con errores y mejorar progresivamente los proyectos para dar solución a algunos problemas de la cotidianidad.

DESEMPEÑOS DEL PERIODO: *(SEGÚN LOS ESTÁNDARES Y DBA PARA CADA CURSO Y GRADO)*

3.1 Presento mis ideas por medio de herramientas digitales en línea creadas para tal fin.
3.2 Reconozco la programación como una herramienta fundamental en la actualidad que permite crear soluciones, automatizar tareas y desarrollar tecnología. 3.3 Hago uso responsable y adecuado de las herramientas de colaboración como Google drive y entiendo que me permiten facilitar el trabajo en equipo. 3.4 Propongo una solución innovadora en mi proyecto transversal teniendo en cuenta algún tema medio ambiental

Plan De Actividades Del Periodo				Verificación:
FECHA		CONTENIDOS PROGRAMADOS	DIDACTICA Y EVALUACIÓN	
INICIO	FIN			

		Presentaciones digitales y herramientas de colaboración. 1. Herramientas de presentaciones: a. Uso de Power point, Genial.ly Canva o Google Slides b. Diseño básico de diapositivas (Colores, tipografías, imágenes) c. Uso de transiciones y animaciones. 2. Introducción a la programación básica: a. Uso de herramientas	CONSTRUCTION OF MEANING ¡Bienvenidos al emocionante mundo de la Tecnología e Informática! ¿Alguna vez has soñado con contar tus ideas de forma divertida y creativa? ¿O te has preguntado cómo se hacen los videojuegos o las animaciones que ves en internet? ¡Pues estás a punto de comenzar un viaje increíble! Este año, descubrirás herramientas mágicas como Genially, Canva y Google Slides, que te permitirán crear presentaciones animadas, interactivas y llenas de vida. No se trata solo de escribir y poner imágenes... ¡se trata de hacer que tu mensaje brille, se mueva y cobre vida como en una película!
--	--	---	--

		PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES		
		<i>"Paz, Educación, Progreso"</i>		
	Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023	

		visuales como Scratch para crear proyectos sencillos. 3. Conceptos básicos de lógica de programación: secuencia, bucles y eventos. 4. Herramientas de colaboración: a. Uso de herramientas como Google Drive o OneDrive para compartir y editar documentos en equipo.	Pero eso no es todo... también aprenderás a pensar como un programador mientras te diviertes con Scratch, una plataforma donde puedes crear tus propios juegos, historias animadas y proyectos interactivos usando bloques de colores que encajan como piezas de LEGO. No necesitas saber código complicado: con Scratch, solo necesitas creatividad y muchas ganas de explorar. En esta clase, tú serás el creador, el diseñador y el inventor. Vas a aprender haciendo, equivocándote y volviendo a intentar, ¡porque así es como nacen las grandes ideas! Así que abre tu mente, enciende tu curiosidad y prepárate para imaginar, construir y compartir. ¡El futuro digital comienza contigo!
--	--	---	---

2

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	"Paz, Educación, Progreso"	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

July 8th	July 18th	I. Criterios de evaluación de la etapa: 1. Presenta las actividades en las fechas establecidas. 2. El producto de sus actividades corresponde con los parámetros de calidad que el docente establece en la guía. 3. Demuestra originalidad y creatividad y capacidad de auto observación. 4. Argumenta a partir de saberes previos.	STARTING AND FINISHING POINT Presenta tu propuesta para la feria de la ciencia ExpoCEIS 2025, teniendo en cuenta el componente tecnológico que esta pueda tener y que se pueda articular con las temáticas planteadas en la presente guía. Responde en tu cuaderno las siguientes preguntas. Nota: si tu trabajo es en equipos, deben presentarlo cada uno de sus miembros. 1. ¿Cuál es el nombre de tu propuesta? 2. ¿Cuáles son sus objetivos? 3. ¿Cómo podrías articular tu propuesta con tecnología? 4. ¿Qué materiales necesitarías para llevarlo a cabo o desarrollar un prototipo?
----------	-----------	---	---

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	"Paz, Educación, Progreso"	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

July 21st	August 08th	Criterios de evaluación de la etapa: - Presenta las actividades en las fechas establecidas. - Acude a bibliografía adecuada, confiable y cita las fuentes utilizadas. - Son rigurosos en la información que se solicita. - Interpreta y explica de manera lógica la temática trabajada. - Toma apuntes de clase según las indicaciones dadas por el docente.	COLLECTION AND PROCESSING OF INFORMATION Temas a desarrollar: I. Herramientas para presentaciones digitales - Elementos del entorno de Power Point - Presentaciones en línea mediante Canva y Genial. Actividad: resuelve las preguntas de la etapa II mediante una presentación en Canva o Genial II. Fundamentos de la programación por bloques ¿Qué es programar? ¿Qué es Scratch? - Lógica y control ¿Qué son bucles? ¿Qué son variables? ¿Qué son condicionales? III. Diseño de juegos: - Creación de personajes - Animaciones básicas
--------------	----------------	--	--

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	"Paz, Educación, Progreso"	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

Aug ust 11th	I. August 29th	III. Criterios de evaluación de la etapa: 1. Presenta las actividades en las fechas establecidas. 2. Cumple con los materiales de la práctica. 3. Tiene claro los procedimientos a seguir para la elaboración de su producto tecnológico. 4. El producto evidencia originalidad, grado de innovación y estética. 5. Participa en el desarrollo de los ejercicios y actividades prácticas. 6. Su producto tecnológico da respuesta a necesidades de su contexto. 7. Argumenta con claridad los procedimientos, la funcionalidad y los recursos utilizados en su elaboración.	SKILL DEVELOPMENT Actividad: realiza los retos y revisa los aspectos de evaluación que se encuentran en la rubrica de la etapa de relación. Objetivo Aplicar conocimientos de programación por bloques para diseñar un juego o simulación interactiva, integrando bucles, condicionales, variables, eventos y animaciones. Proyecto (Scratch) Crea un juego o simulación en Scratch donde el jugador deba ayudar a un personaje a cumplir una misión educativa. Algunas ideas: • Atrapar objetos reciclables y evitar los contaminantes. • Simular el ciclo del agua con animaciones. • Un laberinto para encontrar alimentos saludables.
--------------------	--------------------------	--	---

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	<i>“Paz, Educación, Progreso”</i>	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

				adecuado con	personalizado	sin diseño.		
				personalizados	personalizació			
				, atractivos y	n parcial.	o simple.		
				coherentes.				
				Interactividad Juego/simulaci	Tiene	Interacción	No hay	
				ón responde	interactividad	limitada o	interactivo	
				bien a entradas	básica.	poco clara.	funcional.	
				Integración de	del usuario.			
				Integra un	Integra el	Mención leve o	No se	
				contenido	tema claro de	contenido,	poco	evidencia
				educativo	ciencias o	aunque de	comprensible.	contenido
				valores de				

				forma educativa. forma correcta. superficial. Presentación Explica con Explica con Explicación No puede del proyecto claridad el algunas dudas. poco clara. funcionamient explicar su trabajo. o y propósito.		
				5. EVALUACIÓN (AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN) ACTITUDINAL E.A (Valoración numérica: de 7 a 10 PUNTOS) Durante esta etapa los estudiantes realizarán su evaluación actitudinal, con la ayuda del docente de la asignatura teniendo presente la evidencia que se	SI	NO

6

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	<i>"Paz, Educación, Progreso"</i>	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

			tienen para cada uno de los ítems a evaluar.		
			1. Siempre asisto puntualmente a las clases. (VALORACIÓN 2 PUNTOS)		

		2. Siempre usó adecuadamente el uniforme de acuerdo al horario establecido (VALORACIÓN 2 PUNTOS)		
		3. Siempre me expreso, escucho con atención e interactué respetuosamente con mis compañeros y docente (VALORACIÓN 2 PUNTOS)		
		4. Cuido el mobiliario, los materiales y dejo limpio y en orden mi lugar de trabajo. (VALORACIÓN 2 PUNTOS)		
		5. Respeto y asumo los acuerdos de aula. (VALORACIÓN 2 PUNTOS)		

Observaciones generales de la guía

1. Según el sistema institucional de evaluación de estudiante 2025 se deberán alcanzar todas las etapas de la guía en la secuencial establecida, (1. P.P 2. R.I 3. D.H 4. R.E 5. E.C), para asignar la valoración final de la guía.
2. La valoración numérica mínima para alcanzar la guía es de 70 puntos así: BÁSICO (70 A 79) ALTO (80 A 89) SUPERIOR (90 A 100).

OBSERVACIONES:

REVISIÓN (JEFE DE ÁREA, COORDINACIÓN O RECTORIA):

GUIA PARA EL ESTUDIANTE.

1. PUNTO DE PARTIDA Y PUNTO DE LLEGADA

Este es el primer paso en el desarrollo de un trabajo. Es el momento en que piensas en aquello que sabes sobre el tema, la pregunta o el proyecto que tienes en tu plan de estudios (recuerda que esta guía es para trabajarla en todas las áreas). Pueden ser experiencias personales que hayas vivido y que estén relacionadas con el tema, tal vez algunas suposiciones o hipótesis que se te ocurren, o quizá algunos estudios que has hecho antes sobre ese tema y que seguramente necesitarás para poder comprender el nuevo.

Para entenderlo mejor, vas a imaginar que el tema es: “La historia de Colombia en el siglo XX”. Para su desarrollo haces lo siguiente:

A. Piensas y escribes lo que sabes sobre el tema. Si nunca lo habías escuchado, escribes lo que crees que puede significar. Tal vez has visto y escuchado a tus abuelos, padres o mayores conocidos, la forma como las personas vivían hace muchos años; seguramente también has visto películas, fotografías o libros. El caso es que debes escribir todo lo que sabes del tema. B. Además de lo que sabes, escribe también: La hipótesis que deseas plantear y que consideras se puede validar con el desarrollo del tema.

2. RECOLECCIÓN Y PROCESO DE INFORMACIÓN

En esta etapa lo primero que haces es buscar la información que necesites para empezar a comprender el tema, usando documentos, libros, mapas, fotografías, videos o cualquier otra fuente de información que te sirva. No es suficiente con acceder a estas fuentes de información, es necesario que las leas y comprendas, para evidenciar esto debes elaborar una síntesis de la información, esta presentación puede variar ya que puedes emplear técnica como: resumen, informe o cualquier tipo de esquema; lo importante aquí, es que no copies la información de los documentos consultados, sino que diseñes tu propia síntesis, que te ayude a comprender y manejar el tema de forma adecuada, dándote la base para continuar con las demás actividades. El DOCENTE también te ayudará en el trabajo de consultar información, recomendándote los libros o las fuentes que puedes usar. Además, no olvides dejar por escrito la fuente en la

que

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	"Paz, Educación, Progreso"	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

conseguiste la información: la bibliografía, que pueden ser libros, Internet, entrevistas

En resumen: hay que informarse y hacerlo con sentido... ¡nada de hacer cosas sin saber para qué!.....

3. DESARROLLO DE LA HABILIDAD

Ya comprendido el tema, es necesario que lo pongas en práctica por medio de su aplicación en diferentes contextos, esto dependiendo del área y tema que estés trabajando. Por ejemplo, en matemáticas puedes aplicar las teorías explicadas en la etapa anterior por medio del desarrollo de ejercicios y resolución de problemas; en comunicación puedes evidenciar la comprensión y manejo de un tema en la construcción de un texto específico. Las actividades pueden variar, es posible en esta etapa diseñar: presentaciones en PowerPoint, cualquier tipo de texto escrito (ensayo, informe, reseña), videos o cortos, maquetas, exposiciones, ponencias, ejercicios prácticos, resolución de problemas entre otros, lo importante aquí, es de demuestres el manejo de los conceptos sintetizados y explicados en la etapa anterior.

Como el objetivo de esta etapa es el manejo o dominio de los conceptos y del tema como tal, es necesario que una vez presentadas cada una de las actividades planteadas, programes con tu DOCENTE la sustentación. Es necesario la presentación y aprobación de la sustentación para continuar con la siguiente y última etapa del proceso. **4. RELACIÓN**

Aquí viene lo más interesante de todo. Si ya leíste, escribiste, comprendiste y aplicaste el tema en contextos propios de área, es hora que reflexiones sobre su uso y aplicación dentro de tu realidad. Tanto las preguntas como las respuestas deben estar relacionadas con tu vida cotidiana, recuerda que aprender es algo que debe servirte en la vida diaria. El trabajo final con el que te presentas al analista, es el resultado de todo el proceso que has hecho para elaborarlo. Debes mostrar que es un tema que se relaciona directamente con tu vida cotidiana y que tú le has dado un sentido propio. También debes demostrar con buenas explicaciones y argumentos, la utilidad que tiene en tu vida, el sentido que le lograste dar al tema que estudiaste.

