

PLAN DE AULA 2014

INSTITUCIÓN EDUCATIVA		SAN JOSEMARÍA ESCRIVÁ DE BALAGUER		AREA		TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	
ASIGNATURA		NIVEL	11º	PERIODO	SEGUNDO	FECHA	21/04/2014
PREGUNTA(S) GENERADORA(S) O PROBLEMATIZADORA(S) ¿Presento adecuadamente un proyecto escrito ? ¿Hago uso adecuado de diagramas de Gantt diagramas de flujo y pseudocódigo, como herramientas para la programación?							
ESTÁNDARES PARA EL PERIODO: Identifico herramientas diagramas de Gantt, diagramas de flujo y pseudocódigo, como herramientas para la presentación de proyectos							
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL AREA PARA EL PERIODO: Demuestra habilidades en el manejo conceptual de elementos utilizados en el desarrollo de proyectos tecnológicos. Interpreta, argumenta y propone frente al uso de herramientas como diagramas de Gantt, diagramas de flujo y pseudocódigo, como herramientas para la programación.							
ACCIONES DE PENSAMIENTO Y PRODUCCIÓN (por ejes articuladores, o pensamientos o dimensiones)		TEMAS Y SUBTEMAS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES METODOLÓGICAS Y DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
Apropiación y uso de la tecnología Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo. Solución de problemas por medio de la tecnología Identifico y formulo problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología.		✓ El juego como estrategia pedagógica ✓ Presentación de proyectos ✓ Diagramas de Gannt ✓ Supuestos teóricos y metodológicos para la presentación de proyectos.	✓ Reconoce el juego como estrategia de aprendizaje en el aula de clase. ✓ Hace uso adecuado de presupuestos teóricos y metodológicos en el desarrollo de proyectos. ✓ Elabora adecuadamente el proyecto escrito para la programación de un juego como estrategia pedagógica en el proceso de aprendizaje. ✓ Construye adecuadamente diagramas de Gantt para la elaboración y presentación de cronogramas de actividades en la ejecución de proyectos. ✓ Construye adecuadamente diagramas de flujo y pseudocódigo para la presentación del proceso de programación del juego pedagógico.	Elaborar un escrito aplicando normas APA que haga referencia al juego como estrategia pedagógica. Elaborar el proyecto escrito de la programación del juego, de acuerdo a la guía propuesta por el docente. Elaborar documento escrito aplicando normas APA sobre diagramas de Gantt diagramas de flujo y pseudocódigo, como herramientas para la programación del juego pedagógico. Elaborar el diagrama de flujo y el pseudocódigo para la programación del juego pedagógico. Elaborar un diagrama de Gantt en el cual se evidencie el cronograma de actividades para la programación del juego pedagógico	Entrega oportuna de tareas y trabajos con calidad siguiendo las recomendaciones del docente. Participación activa en clase de manera clara, oportuna y ordenada. Desempeño general durante el trabajo en equipo, contribuyendo con ideas y colaborando con los compañeros Comportamiento y actitud en el aula que promueve las buenas relaciones personales. Seguimiento permanente de los progresos y dificultades de los estudiantes. Desarrollo de trabajos en el aula por parte de los estudiantes. Ubicación de las actividades en el sitio web del estudiante.		