



REPUBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DE CUNDINAMARCA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL HERNAN VENEGAS CARRILLO
TOCAIMA – CUNDINAMARCA



ENCUADRE PEGAGOGICO - 3P	GRADO: Décimo	GRUPO: 1002	AÑO: 2026
---------------------------------	----------------------	--------------------	------------------

IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA			
ÁREA: Media Técnica TIC		ASIGNATURA: Programación Web 1.	
PERIODO: 3er periodo		DOCENTE: Jorge Luis Rojas Sandoval.	
		FECHA INICIO: 14 de Julio de 2026	
		FECHA FINAL: 18 de Septiembre de 2026	
COMPETENCIA(S): Utiliza adecuadamente las etiquetas HTML para crear páginas web con estructura adecuada, integrando estilos CSS y elementos de JavaScript/JQuery. Desarrolla y valida formularios web aplicando las buenas prácticas de diseño y maquetación. Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), desarrollando sus proyectos en Visual Studio Code y publicando sus evidencias en un blog (Blogger).			

SABER - SABER HACER

Las fechas de evaluación están sujetas a cambios teniendo en cuenta contratiempos de la Institución y los acuerdos realizados en aula con el docente de la asignatura. Los productos de cada guía se desarrollarán en Visual Studio Code y se publicarán como evidencia en el blog (Blogger) de cada estudiante. Cada estudiante será llamado a sustentar oralmente sus productos ante el docente en cuatro (4) llamados durante el periodo, uno por cada entrega de guía (guías 1 a 4), además de la sustentación final del proyecto integrador con la entrega de la guía 5.

FECHA DE ACTIVIDAD	CONTENIDOS /TEMAS	ACTIVIDAD	TIPO DE PRUEBA VALORACIÓN
14 al 17 de julio	Diagnóstico de saberes previos. Instalación y reconocimiento de Visual Studio Code. Creación del blog personal (Blogger) para evidencias.	Exposición del encuadre pedagógico y firma. Configuración del entorno de trabajo (Visual Studio Code) y creación del blog de evidencias.	Firma del encuadre pedagógico.
20 al 24 de julio	Menú de navegación con estilo desplegable (CSS). DOM e interacción con elementos: eventos del mouse (mouseover, mouseout, click, etc.).	Guía 1: crear en Visual Studio Code un menú de navegación con estilo desplegable (CSS) y programar en JavaScript eventos sobre el DOM (mouseover, mouseout, entre otros) para mostrar y ocultar el menú.	Guía práctica.
27 al 31 de julio	Entrega guía 1: menú desplegable con interacción DOM y eventos del mouse.	Completar el menú, publicarlo como evidencia en el blog y sustentarlo ante el docente (1er llamado a sustentación del periodo).	Entrega de guía 1. Sustentación oral. 1er llamado.
3 al 7 de agosto	Elementos de formulario (cuadros de texto, casillas de verificación, botones de radio, botones, listas, menús) integrando JavaScript/JQuery para acceso y validación de datos.	Guía 2: construir y validar un formulario web en Visual Studio Code integrando JavaScript/JQuery.	Guía de trabajo.
10 al 14 de agosto	Entrega guía 2: formulario web validado con JavaScript/JQuery.	Publicar el formulario en el blog y sustentarlo ante el docente (2do llamado a sustentación del periodo).	Entrega de guía 2. Sustentación oral. 2do llamado.
17 al 21 de agosto	Estilos CSS: creación e integración de estilos para mejorar el diseño general de la página web.	Guía 3: aplicar estilos CSS a la página web desarrollada en Visual Studio Code.	Guía de trabajo.
24 al 28 de agosto	Entrega guía 3: página web con estilos CSS aplicados.	Publicar la página web con estilos en el blog y sustentarla ante el docente (3er llamado a sustentación del periodo).	Entrega de guía 3. Sustentación oral. 3er llamado.
31 de agosto al 4 de septiembre	Generación de diseños con IA: uso de herramientas de inteligencia artificial generativa para proponer y mejorar el diseño visual de la página web.	Guía 4: generar propuestas de diseño con IA y aplicarlas/adaptarlas a la página web en Visual Studio Code.	Taller práctico.
7 al 11 de septiembre	Entrega guía 4: página web con diseño mejorado a partir de propuestas de IA.	Publicar la página web en el blog y sustentarla ante el docente (4to llamado a sustentación del periodo).	Entrega de guía 4. Sustentación oral. 4to llamado.
14 al 18 de septiembre	Proyecto integrador: página web completa acoplando menú desplegable, DOM y eventos, formularios, estilos CSS y diseño asistido por IA.	Guía 5: entrega y sustentación final del proyecto web integrador, desarrollado en Visual Studio Code y publicado en el blog (Blogger).	Entrega de guía 5. Sustentación final.

SABER SER — AUTOEVALUACION - HETERO EVALUACION - COEVALUACIÓN / ACUERDOS DE CLASE

Se evaluarán el saber (30%), saber hacer (30%), saber ser (30%), autoevaluación (5%) y coevaluación (5%).

- Llegar puntual a clase. No se permitirá el ingreso con retraso injustificado.
- No incurrir en distracciones durante el desarrollo de las actividades (redes sociales, juegos, conversaciones ajenas al tema).
- Entregar los productos construidos en cada clase para su respectiva verificación y sustentación de forma oportuna y con calidad.
- Asistir a clase y presentar excusa oportuna en caso de falla.
- No consumir alimentos ni bebidas en clase.
- Traer los materiales correspondientes para cada clase.
- Presentarse con el uniforme respectivo según el manual de convivencia.
- Presentar tareas, trabajos y actividades en los tiempos estipulados.
- Respetar a compañeros y docente. Mantener vocabulario asertivo.
- El uso de celulares estará permitido solo en actividades guiadas y programadas por el docente. Estudiante sorprendido distraiéndose con el móvil deberá entregarlo y se le devolverá al finalizar la clase; si ocurre más de dos veces, se entregará solo al acudiente.
- El acudiente y el estudiante son los únicos responsables por sus pertenencias (celulares, audífonos, memorias, tablets, computadores, etc.).
- Cuidar adecuadamente los equipos de la sala de informática (encendido y apagado correcto, monitores, teclados, mouse) y mantener organizado y actualizado el blog (Blogger) donde se publican las evidencias del periodo.
- Todo estudiante inicia con 5 su nota del ser (30%). Cada falta en el ser tiene una repercusión de 2 décimas.
- Los estudiantes pueden ser favorecidos con puntos positivos los cuales serán sumados al ser o al saber hacer según sea el caso.

ESCALA DE VALORACIÓN INSTITUCIONAL			
Desempeño bajo 1.0 - 2.9	Desempeño básico 3.0 - 3.9	Desempeño alto 4.0 - 4.5	Desempeño superior 4.6 - 5.0

OBSERVACIONES: _____

FIRMA ESTUDIANTE: _____ FIRMA ACUDIENTE: _____

FIRMA DOCENTE: _____