

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO KENNEDY</b> <b>ÁREA DE GESTIÓN ACADÉMICA</b>
	<b>SECUENCIA DIDÁCTICA 3</b>

ÁREA:	<b>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		GRADO: <b>DÉCIMO</b>			
NÚMERO DE SESIONES:	14	NÚMERO DE HORAS:		2		
DOCENTE:	EDGAR MEJÍA GUTIÉRREZ					
COMPETENCIAS	<ol style="list-style-type: none"> <li>Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</li> <li>Resuelvo problemas informáticos manejando creativamente y con eficiencia las TIC y evalúo críticamente las soluciones propuestas</li> <li>a Reconozco, utilizo y construyo elementos de programación y diagramas de flujo mediante el uso del programa PSEInt para la solución de un problema educativo usando un lenguaje de programación semi-estructurado o seudo lenguaje.</li> </ol>					
INDICADORES DE DESEMPEÑO: (desempeños de comprensión):	<ol style="list-style-type: none"> <li>Conocer los elementos básicos de un diagrama de flujo que maneja seudo lenguaje para facilitar la comprensión de la programación de computadores.</li> <li>Manejar aplicaciones básicas (PSEInt) de programación de computadores (diagramas de flujo) que permitan desarrollar o mejorar procesos o productos informáticos.</li> <li>Conocer estructuras básicas de un seudo lenguaje como aproximación a la programación estructurada.</li> <li>Construir en seudo lenguaje un programa que realice las operaciones básicas de matemáticas.</li> <li>Ser capaz de asumir una actitud integral que evidencie la responsabilidad con los compromisos de clase.</li> <li>Trabajar y participar con responsabilidad en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hace, involucra herramientas tecnológicas de comunicación.</li> </ol>					
TÓPICO(S) :	<ol style="list-style-type: none"> <li>Importancia de la programación de computadores en el desarrollo de la automatización de procesos</li> <li>Diagramas de flujo en programación de computadores y Seudo lenguaje.</li> </ol>					

Trabajamos comprometidos para obtener excelentes resultados

Instituto Kennedy.edu.co – 3401090 - 3401092 – Carrera 12 N° 9 E

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Estructuras de programación en seudo lenguaje</li> <li>4. Algoritmos, Sintaxis y sentencias de programación en seudo lenguaje</li> <li>5. Codificación en seudo lenguaje, y a partir de un diagrama de flujo, un programa que solucione un problema educativo.</li> </ol>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Secuencia de actividades de enseñanza y aprendizaje para desarrollar las competencias y aprender los saberes.	Evidencias de aprendizaje y/o evaluativas.	Recursos
<b>INICIO</b> <b>Indagación e identificación de ideas y experiencias previas del tema a desarrollar como diagnóstico</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conceptos previos sobre programación estructurada.</li> <li>2. Ambientación: Importancia de la programación de computadores o de los lenguajes de programación en el desarrollo de la tecnología del Siglo XXI.</li> </ol>	Rúbrica de Prueba diagnóstica o de conocimientos previos.	
<b>DESARROLLO</b> <b>Acciones o actividades sobre el tema, de acuerdo a las dificultades mostradas por los estudiantes en el diagnóstico</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conceptos básicos de programación. Que es programar, Lenguajes y clasificación, Sentencias, Diagrama de flujo, estructuras básicas.</li> <li>2. Rutina diaria como punto de partida para la programación. Con la familia programar una fiesta de cumpleaños o un paseo</li> <li>3. Construcción de un diagrama de flujo en el programa PSeInt que realice sumas como preámbulo a la programación de computadores</li> <li>4. Creación de un Diagrama de flujo para realizar operaciones básicas de matemáticas en el programa PSeInt</li> </ol>	Diagrama de flujo que solucione un problema educativo Conversión de un diagrama de flujo en instrucciones o sentencias de programación en seudo lenguaje (PSEInt) Diagrama de flujo y sentencias de programación en seudo lenguaje que solucione operaciones básicas de matemáticas Documento online con los tipos de sentencias y estructuras del lenguaje de programación estructurado Trabajo en la realización de las actividades propuestas en clase. Actitud para la realización de las actividades de clase.	Internet Computadores Explorador de archivos PSEint Videos Correo electrónico



	Participación y cumplimiento del rol asignado en cada sesión.	
<b>CIERRE</b> <b>Fijación y revisión del proceso de aprendizaje, destacar aspectos importantes y reforzar aprendizajes.</b> 1. Actividad de autoevaluación	Rúbricas de hetero, auto y coevaluación	

Observaciones durante y después del desarrollo de la secuencia:

