|  |  |
| --- | --- |
| **ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA** | **ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA** |
| **DOCENTE: JOHN FREDY GONZALEZ PARRA** | **FECHA DE ENTREGA: 03-FEBRERO-2015** |
| **GRADO: 9** | **PERIODO: PRIMERO** |

**LOGRO E INDICADORES:**

|  |
| --- |
| UTILIZA HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE ALGORITMOS Y DIAGRAMAS EN SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE LOGICA MATEMATICA  .   1. Resuelve problemas matemáticos y los expresa en forma de algoritmos y diagramas 2. Elabora diagramas de flujo utilizando la herramienta PSeInt 3. Construye juegos simples utilizando principios de programación |

**TEMA(S):**

|  |
| --- |
| Logicá mental  Introducción A La Programación  Diagramas  Algoritmos  PSeInt  Sentencias de control  Avances en tecnología automotriz  Necesidades y deseo para diseñar una programa |

**ACTIVIDADES PROPUESTAS EEF (PLANEACIÓN DEL DOCENTE)**

|  |
| --- |
| Diseñar un programa que supla las necesidades y deseo del cliente |

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

|  |
| --- |
| 1. Desarrollo de las actividades en aula de sistemas 2. Diseño y elaboración diagramas y algoritmos 3. Manejo de la herramienta PSeInt |

**NOTA:** Este formato debe ir pegado en el cuaderno, libro o carpeta que maneje el estudiante en la asignatura al inicio de cada periodo académico.