

Temáticas de repaso año 2020 para estudiantes CON CONECTIVIDAD que deseen acceder a la estrategia de Promoción Anticipada primera fase año 2021
Estrategia “Aprender en casa”

La información registrada a continuación corresponde a insumo pedagógico y didáctico, que busca orientar actividad de estudio, repaso, revisión y apropiación de contenidos temáticos vistos durante el año 2020 y trabajo de consulta con un porcentaje del 40% en asignaturas (s) que integraron el Plan de Estudios de un grado en particular y a su vez, se encuentran articulados al contexto local, currículo y el Proyecto Educativo Institucional P. E. I.

El 60% restante, corresponderá a prueba de suficiencia que se efectuará, en un plazo no superior a quince días contados a partir de la fecha de inicio académico para el año 2021, atendiendo a las directrices que se formulen y socialicen a través de la página institucional www.inemkennedy.edu.co y en el Boletín Informativo.

GRADO SEXTO	ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Tecnología e Informática Docente: Mercedes Valbuena Leguizamo
Temática No. 1 Programación Scratch	<p>Competencias previstas: Cognitivas, socioafectivas y praxiológicas.</p> <p>Estándar de competencia: Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información.</p> <p>Desempeño por evaluar: Resolución pregunta problema ¿Cómo crear animaciones en lenguaje de programación Scratch?</p> <p>Contenido e indicaciones: Entrar a la plataforma Classroom y con el código plcv652 ingresar a la clase promoción 2020- 2021 donde se encuentra dispuesto el material de estudio y desarrollo de actividades orientadas a la resolución del problema propuesto en la unidad 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Programación Scratch ● La interfaz ● Los objetos ● Los eventos ● Animación y desplazamiento de un objeto.
Temática No. 2 Material Madera	<p>Competencias previstas: Cognitivas, socioafectivas y praxiológicas.</p> <p>Estándar de competencia: Me involucro en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo</p> <p>Desempeño por evaluar: Resolución pregunta problema ¿Qué necesidades del ser humano se solucionan con el uso del material tecnológico madera? ¿Qué impacto ambiental causa el uso de la madera en la vida cotidiana?</p> <p>Contenido e indicaciones: Entrar a la plataforma Classroom y con el código plcv652 ingresar a la clase promoción 2020- 2021 donde se encuentra dispuesto el material de estudio y desarrollo de actividades orientadas a la resolución del problema propuesto en la unidad 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Material madera ● Origen ● Características ● Usos e impacto ambiental
Temática No. 3 Fuentes de Energías Renovables y no Renovables	<p>Competencias previstas: Cognitivas, socioafectivas y praxiológicas.</p> <p>Estándar de competencia: Exploro diversos recursos energéticos y evalúo su impacto sobre el medio ambiente y las posibilidades de desarrollo para las comunidades.</p> <p>Desempeño por evaluar: Resolución pregunta problema ¿Qué efectos genera sobre la calidad del aire de la localidad de Kennedy el combustible empleado en los buses de Transmilenio?</p> <p>Contenido e indicaciones: Entrar a la plataforma Classroom y con el código plcv652 ingresar a la clase promoción 2020- 2021 donde se encuentra dispuesto el material de estudio y desarrollo de actividades orientadas a la resolución del problema propuesto en la unidad 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Energías ● Renovables ● No renovables
Temática No. 4 Las Estructuras	<p>Competencias previstas: Cognitivas, socioafectivas y praxiológicas.</p> <p>Estándar de competencia: Identifico y formulo problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología.</p> <p>Desempeño por evaluar: Resolución pregunta problema ¿Qué necesidades o problemas de la vida diaria del hombre resuelven los diferentes tipos de estructuras?</p> <p>Contenido e indicaciones: Entrar a la plataforma Classroom y con el código plcv652 ingresar a la clase promoción 2020- 2021 donde se encuentra dispuesto el material de estudio y desarrollo de actividades orientadas a la resolución del problema propuesto en la unidad 4.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 4. Las Estructuras ● Concepto ● Elementos

	<ul style="list-style-type: none">• Tipos
--	---

Coordinación Académica
Bachillerato - Jornada Mañana