

FORMATO PLANEACION DE PERIODO POR COMPETENCIAS



EDUCACIÓN CON CALIDAD

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JUAN MARIA CESPEDES

Código: F-GA-013
Versión: 05
Fecha: 2014- 07 -23

PERIODO: 3 **ÁREA:** TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA **CICLO:** 8° - 9° **GRADO:** 8° **TIEMPO PLANEADO:** 20 HORAS **AÑO:** 2017

DESARROLLO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Apropriación y uso de software ofimáticos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
Desarrollo de contenidos temáticos con software de animación. Pow toon Go animate.	<ul style="list-style-type: none"> Clase magistral por parte del docente. Interacción practica con herramientas ofimáticas Video tutoriales Herramientas virtuales. Mapas conceptuales con un orden jerárquico adecuado, ortografía, enlaces y buena Manejo de la calculadora y excel para llevar e control de sus notas.	<ul style="list-style-type: none"> Identifico, formulo y resuelvo problemas por medio de diferentes software de animación. 	-Utiliza Adecuadamente la teoría de animación y conoce las herramientas.	Realiza trabajos prácticos utilizando software de animación para diferentes temáticas de manera transversal.	-Reconoce la importancia en nuestra vida diaria de los medios de animación en el aprendizaje.

FORMATO RUBRICA DE EVALUACION POR COMPETENCIAS



EDUCACIÓN CON CALIDAD

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JUAN MARIA CESPEDES

Código: F-GA-015
Versión: 02
Fecha: 2014-02-15

PERIODO: 3

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

CICLO: 8° - 9°

GRADO: 8°

TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS

AÑO: 2017

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BÁSICO	BAJO
Crea animaciones temáticas para diferentes áreas a través de software en líneas y gratuitos	S A B E R	Explica con soporte teórico suficiente el concepto de animación así como las diferentes herramientas	Explica con soporte teórico suficiente el concepto de animación digital y sus diferentes herramientas	Explica con ejemplos el concepto de animación y conoce diferentes herramientas de animación	Describe de manera puntual el concepto de sistema de animación y conoce varias herramientas	Recuerda los conceptos de animación digital y reconoce varios software
	S A B E R	Genera de manera técnica animaciones para diferentes áreas del conocimiento como medios de aprendizaje	Genera de manera técnica archivos de animación como apoyo a las diferentes áreas de manera transversal	Genera organizadamente ejemplos de animación utilizando herramientas	Demuestra comprensión de manera sencilla sobre el funcionamiento de los software para realizar animaciones	Define de manera el concepto de animación y da ejemplos de software
	H A C E R	Utiliza con eficacia las (Tic) tecnologías de la información y la comunicación.	Utiliza de manera crítica y reflexiva las (Tic) tecnologías de información y la comunicación para apoyar sus procesos de aprendizaje	Utiliza con criterios teóricos las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar sus diversos procesos de aprendizaje.	Conoce y describe la utilización de las (Tic) para apoyar sus procesos de aprendizaje.	Escribe sobre la utilización de las (Tic) para apoyar sus procesos de aprendizaje.
	S E R	Participa propositivamente en las diferentes actividades propuestas en clase y las aplica a su quehacer diario.	Participa propositivamente en las diferentes actividades en clase y las aplica a su quehacer diario.	Participa propositivamente en las diferentes actividades propuestas en clase.	Aleatoriamente participa de las diferentes actividades propuestas en clase sobre animación	Emplea las Tic para realizar diferentes actividades técnicas.