

FORMATO PLANEACION DE PERIODO POR COMPETENCIAS



INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
JUAN MARIA CESPEDES

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

PERIODO: 3      ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA      GRADO: CLEI 4      TIEMPO PLANEADO: 10 HORAS      AÑO: 2017

DESARROLLO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Analiza y propone soluciones a problemas tecnológicos de manera contextualizada.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
Implementación de cuadernos virtuales.  Sistemas Numéricos.  Sistemas de control.	Investigación y consignación en los cuadernos virtuales de los temas propuestos donde se evidencia buena ortografía y redacción, respetando las normas básicas de escritura.  Manejo de la calculadora para realizar la conversión entre las diferentes bases numéricas.  Clase magistral por parte del docente.  Consultas e investigaciones a través de la web.  Exposiciones grupales e individuales con buen léxico, entonación y postura corporal adecuada.	Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas condiciones.	- Identifica artefactos basados en tecnología digital.  - Identifica artefactos que poseen sistemas de control.	Busca y utiliza información para explicar los diferentes modelos de control en artefactos tecnológicos.	Utiliza responsablemente los productos tecnológicos valorando su uso adecuado.

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 GRADO: CLEI 4

TIEMPO PLANEADO: 10 HORAS AÑO: 2017

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BÁSICO	BAJO
Analiza y propone soluciones a problemas tecnológicos de manera contextualizada.	SABER	Propone de forma creativa estrategias de solución a problemas tecnológicos ideando sistemas de control.	Propone de forma creativa estrategias de solución a problemas tecnológicos ideando sistemas de control.	Analiza y valora con asertividad las repercusiones que tiene la tecnología digital sobre el medio ambiente.	Explica de manera sencilla el funcionamiento de artefactos basados en tecnología digital.	Identifica artefactos basados en tecnología digital.
	SABER	propone Frente a un problema, varias soluciones posibles Indicando cómo llega a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una.	Diseña y construye de manera puntual soluciones tecnológicas, utilizando maquetas o modelos relacionados con los sistemas de control.	Propone de manera argumentada y eficiente varias soluciones posibles, frente a un determinado problema.	Comprende claramente el funcionamiento de artefactos que poseen sistemas de control.	Identifica artefactos que poseen sistemas de control.
	HACER	Presenta creatividad e innovación para aplicar correctamente la conversión de los diferentes sistemas numéricos.	Presenta de manera concisa y con creatividad, innovación para aplicar correctamente la conversión de los diferentes sistemas numéricos.	Elabora hipótesis con profundidad frente al funcionamiento de modelos de control aplicados a artefactos tecnológicos.	Selecciona creativamente en un trabajo de campo los diversos modelos de control.	Busca y utiliza información para explicar los diferentes modelos de control en artefactos tecnológicos.
	SER	Propone soluciones a problemas tecnológicos que se le presentan a diario en su vida cotidiana.	Propone soluciones de manera clara a problemas tecnológicos que se le presentan a diario en su vida cotidiana.	Utiliza eficiente y responsablemente los productos tecnológicos valorando su uso adecuado.	Reconoce y utiliza con vocabulario adecuado, las necesidades del uso en artefactos tecnológicos.	Utiliza responsablemente los productos tecnológicos valorando su uso adecuado.