

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: 4

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

CICLO: 8° - 9°

GRADO: 9°

TIEMPO PLANEADO: 20 horas

AÑO: 2017

| DESARROLLO TEMÁTICO | ESTRATEGIAS METODOLÒGICAS | ESTÁNDAR | COMPETENCIA: Apropiación y uso de software ofimáticos. | | |
|--|--|---|--|--|---|
| | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO | | |
| | | | SABER | HACER | SER |
| Animación digital para el desarrollo de contenidos curriculares. | <ul style="list-style-type: none"> Clase magistral por parte del docente. Interacción practica con herramientas ofimáticas Video tutoriales Herramientas virtuales. <p>Mapas conceptuales con un orden jerárquico adecuado, ortografía, enlaces y buena ortografía. Utilización de la calculadora y excel como herramientas de cálculo de sus notas.</p> | <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: 4

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

CICLO: 8° - 9°

GRADO: 9°

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 e indica sus componentes y principios involucrados | Recuerda los conceptos animación y los tipos de herramientas |
| | 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 dispositivos que utilizan el electromagnetismo y el principio de Pascal | Define de manera adecuada los conceptos de animación y su finalidad |
| | 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. | Emplea las Tic para realizar diferentes actividades técnicas. |