

FORMATO PLANEACION DE PERIODO POR COMPETENCIAS



EDUCACIÓN CON CALIDAD

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JUAN MARIA CESPEDES

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

PERÍODO: 3 ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA CICLO: OCTAVO-NOVENO GRADO: OCTAVO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Crea animaciones temáticas para diferentes áreas a través de software en líneas y gratuitos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de contenidos temáticos con software de animación. PowToon. Go animate. Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana) 	<ul style="list-style-type: none"> Clase magistral por parte del docente. Interacción practica con la (Gui) Interfaz Gráfica del Usuario. Video tutoriales. Herramientas virtuales. 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 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza Adecuadamente la teoría de animación y conoce las herramientas. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza trabajos prácticos utilizando software de animación para diferentes temáticas de manera transversal. 	<ul style="list-style-type: none"> 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

PERÍODO: 3

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

CICLO: OCTAVO-NOVENO

GRADO: OCTAVO

AÑO: 2018

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.