

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

DESARROLLO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTÁNDAR	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"> Animación digital para el desarrollo de contenidos curriculares. Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana) 	<ul style="list-style-type: none"> Clase magistral por parte del docente. Interacción práctica 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: 9

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

CICLO: OCTAVO-NOVENO

GRADO: NOVENO

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 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.	Genera ejemplos de animación utilizando herramientas.	Define 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.