

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: 1 ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA CICLO: 3 GRADO: 6° TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2019

DESARROLLO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTÁNDAR	COMPETENCIA: Construye bajo los parámetros institucionales, la herramienta del cuaderno virtual y reconoce principios y conceptos propios de la Tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"> Implementación de cuadernos virtuales. Evolución de materiales y herramientas. Conceptualización de técnica y tecnología. Aplicación de la técnica y la tecnología a través de la historia. 	<ul style="list-style-type: none"> Investigación de los temas propuestos donde se realice una lectura analítica. Entrega de informes escritos en forma individual y grupal con buena ortografía y redacción excelente. Utilización de la calculadora y hoja de Excel para que cada alumno lleve sus propias notas y las promedie. Realización de crucigramas y línea de tiempo. Realización de mapas conceptuales con un orden jerárquico adecuado, enlaces, buena ortografía y redacción. Clase magistral por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplica los conocimientos adquiridos en clase para la elaboración de cuadernos virtuales. Relaciona los diferentes materiales y herramientas en la evolución de la tecnología. 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña algún tipo de herramienta para aplicaciones específicas de manera práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra con la presentación de sus trabajos y actividades responsabilidad e interés por el área.

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: 1

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

CICLO: 3

GRADO: 6°

AÑO: 2019

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BÁSICO	BAJO
<p>Construye bajo los parámetros institucionales, la herramienta del cuaderno virtual y reconoce principios y conceptos propios de la Tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.</p>	S A B E R	Evalúa y aplica exitosamente el proceso de construcción y diseño de cuadernos virtuales.	Evalúa y aplica exitosamente el proceso de construcción y diseño de cuadernos virtuales.	Diseña de manera apropiada las plantillas, formatos, imágenes, distribución y videos para la elaboración de su cuaderno virtual.	Elige de manera apropiada las plantillas, formatos, imágenes, distribución y videos para la elaboración de su cuaderno virtual.	Reconoce la importancia del cuaderno virtual para el desarrollo de las diferentes actividades propuestas dentro del área.
	S A B E R	Argumenta propositivamente el uso histórico de los diferentes materiales y herramientas en la evolución de la tecnología, con sus respectivos ejemplos.	Argumenta propositivamente el uso histórico de los diferentes materiales y herramientas en la evolución de la tecnología, con sus respectivos ejemplos.	Identifica claramente los diferentes materiales y herramientas utilizados por el hombre, para su proceso evolutivo.	Identifica los diferentes materiales y herramientas utilizados por el hombre a través de la historia.	Relaciona los diferentes materiales y herramientas en la evolución de la tecnología.
	H A C E R	Plantea de manera asertiva modelos propios de diseño para la construcción de herramientas en aplicaciones específicas.	Plantea de manera asertiva modelos propios de diseño para la construcción de herramientas en aplicaciones específicas.	Compara modelos a escala diferentes herramientas utilizadas por el hombre a través de la historia para su evolución.	Clasifica de manera acertada los diferentes materiales utilizados por el hombre a través de la historia para su evolución.	Elige un tipo de herramienta para aplicaciones específicas de manera práctica.
	S E R	Prioriza de manera razonada las actividades, talleres y tareas como medio de aprendizaje que le permite desempeñarse con grandes actitudes frente al área.	Prioriza de manera razonada las actividades, talleres y tareas como medio de aprendizaje que le permite desempeñarse con grandes actitudes frente al área.	Valora de manera significativa el área de tecnología e informática como herramienta fundamental para su proceso de aprendizaje.	Practica secuencialmente las actividades y talleres propuestos en clase con responsabilidad e interés.	Demuestra con la presentación de algunos trabajos y actividades interés por el área.