

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: 01 AREA: Tecnología e informática CICLO: 1 GRADO: 1º TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO:2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Maneja con agilidad y destreza herramientas y artefactos tecnológicos e informáticos sencillos de su entorno.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"> • La casa • Dependencias de la casa. • Objetos de la cocina • Artefactos • Herramientas • Partes del computador • Normas en el aula de informática. • Encendido y apagado del computador. • Proceso en la cocina para preparar algunos alimentos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujos de la casa con sus dependencias. • Reconocer características en los objetos como tamaño, forma, peso... (DBA) • Elaboración de maquetas con material reciclable. • Visita al aula de informática. • Observación y clasificación de objetos de la cocina. • Preparación de alimentos sencillos en el aula de clase. • Observación y descripción de láminas. • Elaboración de artefactos, herramientas y computador con material de reciclable. 	<p>Identifico artefactos y herramientas que se usan hoy y que no se utilizaron en épocas pasadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia artefactos y herramientas de su entorno. • Identifica las partes del computador y las dependencias de la casa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de artefactos y herramientas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una actitud de responsabilidad en el manejo de materiales y herramientas en el aula de clase

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: 01 AREA: Tecnología CICLO: 01 GRADO: AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Maneja con agilidad y destreza herramientas y artefactos tecnológicos e informáticos sencillos de su entorno.	S A B E R	Diferencia artefactos y herramientas de su entorno	Describe con fluidez las características de artefactos y herramientas de su entorno y los clasifica según sus funciones.	Enuncia las características de artefactos y herramientas de su entorno y los clasifica según sus funciones.	Identifica artefactos y herramientas de su entorno y los clasifica según sus funciones.	Reconoce artefactos y herramientas de su entorno
	S A B E R	Identifica las partes del computador y sus funciones.	Relaciona con seguridad las partes del computador con su función.	Identifica las partes del computador y la función de cada una de ellas.	Nombra las partes del computador.	Identifica un computador
	H A C E R	Utiliza diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de artefactos y herramientas	Muestra habilidad para describir la forma y el funcionamiento de artefactos y herramientas de su entorno.	Describe la forma y el funcionamiento de artefactos y herramientas de su entorno.	Identifica la forma y el funcionamiento de artefactos y herramientas de su entorno.	Nombra artefactos y herramientas de su entorno.
	S E R	Asume una actitud de responsabilidad en el manejo de materiales y herramientas en el aula de clase.	Utiliza con habilidad y responsablemente los materiales de trabajo en el aula de clase haciendo buen uso de ellos.	Maneja con responsabilidad los materiales de trabajo en el aula de clase y los utiliza para realizar sus actividades.	Hace uso racional de los materiales de trabajo para la realización de las actividades de clase.	Cuenta con los materiales necesarios para realizar las actividades de clase.

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: 2 AREA: Tecnología CICLO: 1 GRADO: 1 TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO: 2018

DESARROLLO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Identifica con facilidad los elementos naturales y los artefactos tecnológicos del colegio, reconociendo sus diferencias e importancia para el ser humano.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<p>ENTORNO TECNOLÓGICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> El colegio Dependencias del colegio Objetos de las dependencias. Artefactos del colegio. Tamaño, textura forma y color de los objetos de una dependencia. Artefactos de una dependencia: función, gráfica y manejo. <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> Importancia y cuidado de los artefactos. <p>INFORMÁTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del teclado Teclas de dirección en el teclado. El escritorio Botón de inicio Cerrar y apagar el computador. Juegos en el computador. Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana) 	<ul style="list-style-type: none"> Recorrido por el colegio Elaboración de gráficas y dibujos Observación y manipulación de algunos objetos y artefactos del colegio. Reconocer en el entorno figuras geométricas sólidas. (DBA) Encuesta a personas que manejan algunas dependencias del colegio. Carrera de observación. Consultas. Visita a la sala de informática. Juegos en el computador. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifico diferentes recursos naturales de mi entorno y los utilizo racionalmente. Establezco relaciones entre la materia prima y el proceso de fabricación de algunos productos de mi entorno. Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. Observo y comparo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las diferentes dependencias del colegio con sus artefactos, herramientas y máquinas. Identifica las diferentes partes del teclado y escritorio del computador. 	<ul style="list-style-type: none"> Clasifica los diferentes objetos del colegio en artefactos, herramientas y máquinas. 	<ul style="list-style-type: none"> Valora la importancia y cuida los artefactos, herramientas y máquinas de la institución.

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: 02 AREA: Tecnología CICLO: 01 GRADO: 1ª AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Identifica con facilidad los elementos naturales y los artefactos tecnológicos del colegio, reconociendo sus diferencias e importancia para el ser humano.	S A B E R	Identifica las diferentes dependencias del colegio con sus artefactos: herramientas y máquinas.	Identifica de manera adecuada las diferentes dependencias del colegio, describiendo sus artefactos, herramientas y máquinas.	Discrimina las diferentes dependencias del colegio, describiendo sus artefactos, herramientas y máquinas	Reconoce las diferentes dependencias del colegio y los artefactos, herramientas y máquinas que se encuentran en cada una.	Distingue las diferentes dependencias del colegio.
	S A B E R	Identifica las diferentes partes del teclado y escritorio del computador.	Identifica de manera asertiva las diferentes partes del teclado y del escritorio del computador y explica su utilidad.	Discrimina las diferentes partes del teclado y del escritorio del computador y explica su utilidad.	Reconoce las diferentes partes del teclado y del escritorio del computador.	Distingue el teclado y el escritorio del computador.
	H A C E R	Clasifica los diferentes objetos del colegio en artefactos, herramientas y máquinas.	Clasifica con destreza los diferentes objetos del colegio en artefactos, herramientas y máquinas y realiza gráficas.	Agrupar los diferentes objetos del colegio en artefactos, herramientas y máquinas y realiza gráficas	organiza los diferentes objetos del colegio en artefactos, herramientas y máquinas	Nombra los diferentes objetos del colegio.
	S E R	Valora la importancia y cuida los artefactos, herramientas y máquinas de la institución.	Valora la importancia y cuida con esmero los artefactos, herramientas y máquinas de la institución.	Valora la importancia y cuida los artefactos, herramientas y máquinas de la institución.	Valora la importancia de los artefactos, herramientas y máquinas de la institución.	Valora la importancia de los artefactos, del salón de clase.

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: 3 AREA: Tecnología e informática CICLO: 1 GRADO: 1º TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO: 2018

DESARROLLO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Identifica con facilidad los artefactos del aula de clase, reconociendo sus diferencias e importancia para el ser humano.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<p>ENTORNO TECNOLÓGICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Herramientas y máquinas. Artefactos del aula de clase <p>ELEMENTOS TECNOLÓGICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> La regla, la escuadra, el sacapuntas, las tijeras, la grapadora, la perforadora el lápiz y el compás. <p>TEGNOLOGIA Y SOCIEDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> Elementos naturales y artefactos <p>INFORMÁTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> El monitor y la Unidad de Almacenamiento. Paint y sus herramientas. Juegos en el computador.. <p>Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Observación y manipulación de algunos objetos y artefactos del aula de clase. Consultas. Visita a la sala de informática Juegos en el computador. Dibujos en Paint Elaboración de trabajos con artefactos del aula de clase. Comunica la posición de un objeto con relación a otro o con relación así mismo utilizando las palabras arriba/abajo, detrás/delante... (DBA) 	<ul style="list-style-type: none"> Identifico diferentes recursos naturales de mi entorno y los utilizo racionalmente. Establezco relaciones entre la materia prima y el proceso de fabricación de algunos productos de mi entorno. Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. Observo y comparo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente. Identifico semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los artefactos del aula de clase. Reconoce Paint como herramienta para hacer dibujos. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza actividades utilizando artefactos del aula de clase. 	<ul style="list-style-type: none"> Valora la importancia y cuida los artefactos del aula de clase.

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 AREA: Tecnología e informática CICLO: 01 GRADO: AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Identifica con facilidad los artefactos del aula de clase, reconociendo sus diferencias e importancia para el ser humano.	S A B E R	Identifica los artefactos del aula de clase.	Identifica con claridad los artefactos del aula de clase y los utiliza para realizar sus actividades pedagógicas.	Identifica los artefactos del aula de clase y los utiliza para realizar sus actividades pedagógicas.	Reconoce los artefactos del aula de clase.	Reconoce algunos artefactos del aula de clase.
	S A B E R	Reconoce el Paint como herramienta para hacer dibujos.	Reconoce con precisión el Paint como herramienta para hacer dibujos y lo utiliza en sus creaciones artísticas.	Identifica el Paint como herramienta para hacer dibujos y lo utiliza en sus creaciones artísticas.	Reconoce el Paint como herramienta para hacer dibujos.	Reconoce el Paint como un programa del computador.
	H A C E R	Realiza actividades utilizando artefactos del aula de clase.	Realiza con destreza actividades utilizando artefactos del aula de clase, que le sirven para mejorar la presentación de sus trabajos.	Realiza actividades utilizando artefactos del aula de clase, que le sirven para mejorar la presentación de sus trabajos.	Realiza actividades utilizando artefactos del aula de clase.	Utiliza los artefactos del aula de clase.
	S E R	Valora la importancia y cuida los artefactos del aula de clase.	Valora la importancia y cuida con esmero los artefactos del aula de clase.	Valora la importancia y cuida los artefactos del aula de clase.	Valora la importancia de los artefactos del aula de clase.	Valora algunos artefactos del salón de clase.

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 AREA: Tecnología e informática CICLO: 1 GRADO: 1 TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO: 2018

DESARROLLO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Identifica con claridad el material reciclable y lo utiliza para realizar actividades en el aula de clase		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<p>ENTORNO TECNOLÓGICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los residuos sólidos. El transporte <p>CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reciclaje y su utilidad. Residuos orgánicos. Residuos inorgánicos Medios de transporte. Utilidad y beneficios de los medios de transporte. <p>INFORMÁTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Historia del Computador. Juegos en el computador. <p>Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Observación y manipulación de algunos materiales reciclables. Consultas. Visita a la sala de informática Juegos en el computador. Dibujos en Paint Separación en el aula de productos orgánicos e inorgánicos. Elaboración de trabajos manuales con material reciclable. Organiza los eventos de una historia en la secuencia correcta.(DBA) Describe objetos comunes y eventos usando vocabulario general y específico. (DBA) 	<ul style="list-style-type: none"> Identifico diferentes recursos naturales de mi entorno y los utilizo racionalmente. Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno. Utilizo Tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.). Selecciono productos que respondan a mis necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento, condiciones de manipulación y de almacenamiento, componentes, efectos sobre la salud y el medio ambiente). En proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Diferencia los residuos orgánicos de los inorgánicos. Identifica el material reciclable. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza manualidades utilizando material reciclable. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuida el medio ambiente.

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 AREA: Tecnología e informática CICLO: 01 GRADO: AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Identifica con claridad el material reciclable y lo utiliza para realizar actividades en el aula de clase.	S A B E R	Diferencia los residuos orgánicos de los inorgánicos	Diferencia de manera asertiva los residuos orgánicos de los inorgánicos y los separa de manera adecuada.	Diferencia los residuos orgánicos de los inorgánicos y los separa de manera adecuada	Diferencia los residuos orgánicos de los inorgánicos.	Diferencia algunos residuos orgánicos e inorgánicos.
	S A B E R	Identifica el material reciclable	Identifica con gran habilidad el material reciclable y lo reutiliza adecuadamente.	Reconoce el material reciclable y lo reutiliza adecuadamente.	Reconoce el material reciclable y lo reutiliza.	Reconoce el material reciclable.
	H A C E R	Realiza manualidades utilizando material reciclable	Realiza con creatividad manualidades utilizando material reciclable y les da un buen uso.	Realiza manualidades utilizando material reciclable y les da un buen uso.	Realiza manualidades utilizando material reciclable.	Realiza manualidades
	S E R	Cuida el medio ambiente .	Cuida con esmero el medio ambiente que lo rodea, reutilizando adecuadamente el material reciclable.	Cuida el medio ambiente que lo rodea, reutilizando adecuadamente el material reciclable	Cuida el medio ambiente que lo rodea, reutilizando el material reciclable	Cuida el medio ambiente.

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: 6 AREA: Tecnología CICLO: 1 GRADO: 2 TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Fomentar la continua adquisición de conocimientos, valores y destrezas que capacitan al estudiante para transformar y solucionar problemas inmersos en su entorno.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<p>El computador. Partes del computador. Otros inventos. Aprendamos a diseñar. Conozcamos el lápiz. Atrévete a inventar. Breve reseña histórica del papel.</p>	<p>- Experiencias concretas sobre artefactos, sistemas y procesos tecnológicos. existentes en el medio. • Análisis y cuestionamiento sobre artefactos, sistemas y procesos. • Trabajo en equipo para potenciar la capacidad de colaboración y relación. - Exposiciones. • Actividades pertinentes para la evaluación del proceso de aprendizaje definiendo criterios claros (logros y competencias) • Ordenar objetos o eventos a través de la historia.(DBA)</p>	<p>-Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p>	<p>-Identifica la computadora como artefacto tecnológico para la información, la comunicación y la utilizo en diferentes actividades. - Identifica y describe artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.</p>	<p>- Indaga cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.</p>	<p>Reflexiona sobre el uso adecuado de los artefactos tecnológicos para mejorar la calidad de vida.</p>

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: 6 segundo

AREA: Tecnología DOCENTE: GRADO 2º

AÑO:2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Fomentar la continua adquisición de conocimientos, valores y destrezas que capacitan al estudiante para transformar y solucionar problemas inmersos en su entorno.	S A B E R	Identifica la computadora como artefacto tecnológico para la información, la comunicación, y la utilizo en diferentes en actividades.	Reconoce la importancia, la evolución y el uso del computador como medio de comunicación e información.	Reconoce las partes del Computador, su origen, el uso y su la importancia.	Reconoce las partes del computador y su uso	Reconoce las partes del computador.
	S A B E R	Identifica y describe artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.	Identifica, describe y utiliza artefactos tecnológicos que contribuyen a mejorar la calidad de vida de las personas.	Reconoce y describe artefactos tecnológicos que se utilizan hoy y no se empleaban en épocas pasadas.	Reconoce y menciona artefactos tecnológicos utilizados en épocas pasadas.	Menciona artefactos Tecnológicos de épocas pasadas.
	H A C E R	Indaga cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.	Indaga el funcionamiento, clasifica y representa artefactos de su entorno.	Representa y utiliza los artefactos de su entorno.	Conoce y usa artefactos en la vida cotidiana.	Menciona artefactos de la vida cotidiana en la escuela.
	S E R	Reflexiona sobre el uso adecuado de los artefactos tecnológicos para mejorar la calidad de vida.	Manifiesta interés por temas relacionados con artefactos tecnológicos a través de preguntas e intercambio de ideas.	Reconoce los artefactos tecnológicos como elementos que mejoran la calidad de vida de las personas.	Valora el uso del computador como un artefacto tecnológico.	Muestra interés por conocer el uso de artefactos tecnológicos.

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: 7 AREA tecnología CICLO: 1 GRADO: 2 TIEMPO PLANEADO: 40 AÑO:2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Identifica el computador como un artefacto tecnológico y diferencia entre hardware y software expresando con claridad la diferencia.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
Acciones del ratón. Botón de inicio. Ventanas. Abrir y cerrar programas. Historia del computador. Hardware. Software. Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación directa empleando el computador. • Observación de dibujos. • Diálogos. • Exposición de trabajos. • Investigación. • Pautas para el manejo de los programas. • Prácticas en el computador. • Lectura en voz alta con fluidez.(DBA) • Lee símbolos, señales e imágenes.(DBA) 	- La computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación y la utilizo en diferentes actividades.	-Demuestra destrezas y avances en el manejo del software. -Identifica la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, reconociendo el hardware como elemento fundamental del computador.	Investiga sobre el hardware y software del computador.	Asume una actitud de responsabilidad en el manejo del computador.

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: 7

AREA: tecnología DOCENTE:

GRADO: 2°

AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Identifica el computador como un artefacto tecnológico y diferencia entre hardware y software expresando con claridad la diferencia.	S A B E R	Demuestra destrezas y avances en el manejo del software	Categoriza y utiliza las partes del computador diferenciando entre el hardware y software.	Compara entre hardware y software expresando su empleo.	Conoce y utiliza el software	Conoce cuál es el software del computador.
	S A B E R	Identifica la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación reconociendo el hardware como elemento fundamental del computador.	Integra el computador en sus actividades escolares creando y elaborando sus propias producciones.	Reconoce el computador como medio de comunicación e información y lo utiliza para comunicarse.	Utiliza el computador como medio de información y comunicación.	Utiliza el computador como medio de entretenimiento e información.
	H A C E R	Investiga sobre el hardware y software del computador.	Elabora trabajos en el computador reconociendo la importancia del hardware y software para su realización.	Reconoce el hardware y software como elementos fundamentales en el manejo del computador	Desarrolla actividades planteadas utilizando el hardware y software.	Investiga que es hardware y software.
	S E R	Asume una actitud de responsabilidad en el manejo del computador.	Muestra interés y responsabilidad en el manejo de artefactos.	Comparte su saber sobre el uso de artefactos.	Participa en el desarrollo de las actividades por su propia iniciativa.	Participa en actividades propuestas empleando el computador.

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: 8 AREA: tecnología CICLO: 1 GRADO: 2 TIEMPO PLANEADO: 40 AÑO:2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: - identifica y aplica los conocimientos adquiridos en la herramienta Paint y el procesador de textos Word para realizar dibujos libres y redactar cuentos de forma creativa.		
			SABER	HACER	SER
El uso de algunas teclas. El programa de Word y Paint Alinear textos. La paleta de colores. ¿Cómo guardar un trabajo? Imprimir trabajos. Usar correctamente las mayúsculas. Separar correctamente las palabras y párrafos. Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)	Explicación directa empleando el computador. Observación de dibujos. Diálogos. Exposición de trabajos. Investigación. Pautas para el manejo de los programas. Prácticas en el computador. Planea sus escritos a partir de tres elementos ¿qué quiero decir? Y ¿para qué lo quiero decir?(DBA)	Reconozco la computadora como recurso de trabajo y comunicación, utilizándola en diferentes actividades.	Identifica los componentes de la barra de herramientas del programa paint Reconoce el procesador Word como un programa mediante el cual puede elaborar diferentes textos.	Elabora escritos que le permiten socializar sus ideas de manera creativa y dinámica.	Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.

FORMATO RUBRICA DE EVALUACION POR COMPETENCIAS



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JUAN MARIA CESPEDES

Código: F-GA-015
Versión: 02
Fecha: 2014-02-15

PERIODO: 8

AREA: tecnología DOCENTE:

GRADO : 2°

AÑO:2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
identifica y aplica los conocimientos adquiridos en la herramienta Paint y el procesador de textos Word para realizar dibujos libres y redactar cuentos de forma creativa.	SABER	Identifica los componentes de la barra de herramientas del programa Paint	Explica el uso de cada uno de los elementos que compone la aplicación Paint y los utiliza de manera práctica.	Relaciona el icono con su función para elaborar dibujos de forma creativa.	Reconoce los elementos que componen la barra de herramientas de Paint..	Nombra los elementos de la barra de herramientas de paint.
	SABER	Reconoce el procesador Word como un programa mediante el cual puede elaborar diferentes textos.	Argumenta y construye diferentes textos empleando Word de manera significativa.	Reconoce el procesador word como un programa mediante el cual puede escribir diferentes textos de manera práctica.	Nombra la existencia de una herramienta que se utiliza para escribir textos.	Reconoce que el pc es un artefacto que se utiliza para escribir textos.
	HACER	Elabora escritos que le permiten socializar sus ideas de manera creativa y dinámica.	Diseña gráfica, dibuja y escribe de forma creativa para expresar sus ideas.	Identifica el procesador de palabras como una herramienta para expresar sus ideas.	Realiza escritos en el procesador Word.	Copia escritos de muestra en el programa Word.
	SER	Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.	Expresa el gusto por los textos narrativos y los compara manifestando sus preferencias.	Disfruta y comparte el goce por lo leído.	Lee textos literarios propuestos.	Escucha la lectura de textos narrativos.

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: 9 AREA: tecnología CICLO: 1 GRADO: 2 TIEMPO PLANEADO: 40 AÑO:2018

DESARROLLO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: identifica y aplica los conocimientos adquiridos en el manejo del computador para realizar consultas en el programa de internet de forma confiable.		
			SABER	HACER	SER
Uso y manejo adecuado del internet. Buscadores: Google Wikipedia Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)	Explicación directa empleando el computador. Observación de dibujos. Diálogos. Exposición de trabajos. Investigación. Pautas para el manejo de los programas. Prácticas en el computador. Escribe resúmenes de textos informativos leídos en internet utilizando sus propias palabras.(DBA)	Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidianos y los utilizo de forma segura y apropiada.	Define Wikipedia como una enciclopedia que me permite consultar temas de interés. Define internet como una red de comunicación que le permite desarrollar diferentes actividades.	Investiga y selecciona información para comunicar a otros, acerca de diferentes temas.	Usa con responsabilidad el internet.

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: 9

AREA: tecnología DOCENTE:

GRADO: 2°

AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Identifica y aplica los conocimientos adquiridos en el manejo del computador para realizar consultas en el programa de internet de forma confiable.	SABER	Define el Wikipedia como una enciclopedia que me permite consultar temas de interés.	Argumenta y utiliza a Wikipedia como una herramienta que le facilita la elaboración de sus tareas expresada con claridad.	Identifica y emplea el programa Wikipedia como una enciclopedia de consulta sobre temas de interés expresada con claridad.	Reconoce la existencia de programas que le permiten investigar temas.	Menciona la existencia de programas que le permiten consultar sobre temas de su interés.
	SABER	Define internet como una red de comunicación que le permite desarrollar diferentes actividades.	Argumenta sobre el uso y la importancia del internet en la comunicación de manera clara.	Define la internet como una red de comunicación para desarrollar actividades de manera práctica.	Reconoce la internet como un medio de comunicaciones máximo	Menciona la existencia de la internet como una herramienta para realizar diferentes actividades
	HACER	Investiga y selecciona información para comunicar a otros, acerca de diferentes temas.	Propone temas y los consulta en la internet para compartirlos con otros de manera clara.	Consulta en la internet temas de su interés y lo socializa de manera espontánea.	Investiga temas propuestas por el docente.	Sigue instrucciones para realizar tareas propuestas por el docente.
	SER	Usa con responsabilidad el internet	Propone y argumenta normas sobre el uso adecuado del internet.	Identifica y practicas normas claras para el uso adecuado del internet.	Reconoce el uso adecuado del internet.	Utiliza el internet.

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: 11 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: UNO GRADO: TERCERO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Describir con coherencia la importancia de los artefactos tecnológicos, en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados, en actividades de clase.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<p><u>El Programa Paint.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Qué es la tecnología • El computador. • Historia de la tecnología. • El Hardware: El monitor, La CPU (Unidad Central de Proceso), El ratón. • Artefactos tecnológicos de uso cotidiano. (funciones y uso). • Herramientas como extensión de partes de mi cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Investigación de los temas propuestos. - Entrega de informes escritos en forma individual y grupal. - Realización de mapas conceptuales. - Clase magistral por parte del docente. - Establece relaciones entre palabras, imágenes y gráficas en un texto. - Realiza intervenciones orales sobre el tema tratado en clase.(DBA) 	<p>Identifico los productos tecnológicos de mi entorno cotidiano, utilizándolos en forma segura y apropiada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Distingue los artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. - Discrimina los artefactos de su entorno según sus características físicas, uso y procedencia. 	<p>Participa en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>	<p>Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas acerca del programa Paint.</p>

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: 11 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: 1 DOCENTE: GRADO: 3º AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Describir con coherencia la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados en actividades de clase.	SABER	- Distingue artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.	compara con precisión, artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas comparando sus características y utilidad ,en actividades escolares	Categoriza con coherencia, artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas, en actividades de clase.	Describe con claridad, artefactos que se utilizan hoy, en actividades escolares.	Nombra artefactos tecnológicos
	SABER	-Discrimina artefactos de su entorno según sus características físicas, uso y procedencia.	Contrasta con precisión artefactos de su entorno según sus características físicas, uso y procedencia, en actividades y talleres escolares..	Clasifica de manera concreta, artefactos de su entorno según su uso y sus características físicas, en actividades lúdicas y prácticas.	Describe con seriedad, artefactos de su entorno según sus características físicas, en actividades de clase.	Dibuja artefactos de su entorno
	HACER	Participa en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran aparatos tecnológicos. y sus componentes	Justifica de manera analítica en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran aparatos tecnológicos y sus componentes, en el hogar y el aula de clase.	Argumenta de manera asertiva, para probar proyectos que involucran aparatos tecnológicos, en el hogar y el aula de clase.	Demuestra proyectos que involucran aparatos tecnológicos, en actividades programadas por el docente.	Repite proyectos con aparatos tecnológicos.
	SER	Manifiesta interés por el programa Paint.a través de preguntas e intercambio de ideas con sus compañeros.	Comparte el interés por el programa Paint, usando sus herramientas, aplicaciones y complementos intercambiando ideas con sus compañeros, en actividades de clase y extraclase.	Manifiesta interés por el programa Paint, usando sus herramientas y aplicaciones, en actividades de clase.	Practica con interés el manejo de las herramientas del programa Paint, en actividades escolares.	Aplica programa Paint..

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: 12 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: UNO GRADO: TERCERO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÒGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Analiza con precisión, los avances tecnológicos, la historia de los aparatos tecnológicos, el programa Word y sus principales herramientas, en actividades prácticas de clase.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<p>Programa Word.</p> <ul style="list-style-type: none"> Programa Word. Barra de herramientas. Historia los artefactos tecnológicos. Guardar archivos, Imprimir un dibujo, Papel tapiz. Artefactos para la realizaci3nde diversas actividades humanas por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte). materia prima yel procedimiento de fabricaci3n de algunos productos. Definir colores y diseo. <p>Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educaci3n Financiera (Octava Semana)</p>	<p>Mostrar inter3s para distinguir los diferentes componentes del Hardware y el software.</p> <p>Dedicar m3s tiempo en la casa, realizando las actividades enseoadas en clase.</p> <p>Investigar los conceptos de t3cnica y tecnolog3a, para aplicarlos a la vida diaria.</p> <p>Preguntar lo que no entiende para conocer el manejo de aparatos dom3sticos y su peligro.</p> <p>Escribe textos m3nimos de dos p3rrafos de tipo informativo y narrativo.(DBA)</p>	<p>Explico los principios y conceptos propios de la tecnolog3a, as3 como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.</p>	<p>Expresa que Word es un programa de textos con amplias posibilidades de manejo.</p> <p>Discrimina la historia de los aparatos y maquinas, adem3s su utilidad para la humanidad.</p>	<p>Utiliza los elementos de la caja de herramientas del programa de Word</p>	<p>Valora la importancia del programa Word .</p>

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: 12 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: 1 DOCENTE: GRADO: 3º AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Analizar con precisión, los avances tecnológicos, la historia de los aparatos tecnológicos, el programa Word y sus principales herramientas , en actividades prácticas de clase	SABER	Expresa que Word es un programa de textos con amplias posibilidades de manejo.	Incorpora con precisión el Word como un programa de textos con amplias posibilidades de manejo y utilidad para el desarrollo de la humanidad en general.	Distingue el Word como un programa de textos con amplias posibilidades de manejo.	Diferencia el programa Word como un programa de textos	Ingresa al programa Word.
	SABER	Discrimina la historia de los aparatos y maquinas; además su utilidad para La humanidad	Estructura de manera clara la historia de los aparatos y máquinas además su utilidad para La humanidad	Contrasta la historia de los aparatos además su utilidad para La humanidad	Describe la historia de los aparatos tecnológicos.	Habla de aparatos tecnológicos.
	HACER	Utiliza los elementos de la caja de herramientas del programa de Word.	Analiza con soporte teórico los elementos de la caja de herramientas del programa de Word, su utilidad y su importancia en la realización de trabajos	Discrimina los elementos de la caja de herramientas del programa de Word y su utilidad.	Reconoce los elementos de la caja de herramientas del programa de Word	Dibuja las herramientas de pegar y cortar.
	SER	Valora la importancia del programa Word.	Prioriza de manera contextualizada la importancia del programa Word aplicándolas a las actividades escolares.	Juzga de manera clara la importancia del programa Word	Valora la importancia del programa Word	Aplica el programa Word.

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: 13 AREA: Tecnología e informática CICLO: 1 GRADO: 3º TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÒGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Expresa con precisión las ventajas al utilizar el programa PowerPoint , los servicios públicos , teniendo en cuenta normas de seguridad, y su importancia en la vida cotidiana.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<p>POWER POINT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas • Plantillas • Elaboración de presentaciones. • Insertar imágenes. • Los servicios públicos • El gas, el agua , la energía. • Cuidados con las partes eléctricas de los electrodomésticos. <p>Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de talleres individuales y grupales • Exposiciones por parte de los estudiantes • Carteleras, mapas conceptuales • Investigar los conceptos de técnica y tecnología, para aplicarlos a la vida diaria. • Explicación por parte de la docente. • Relaciona palabras, imágenes y texto.(DBA) 	<p>Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.</p>	<p>Reconoce la importancia del programa de Powerpoint en la comunicación escrita.</p> <p>Distingue los servicios públicos y la utilidad que le prestan en los diferentes ámbitos.</p>	<p>Utiliza los elementos necesarios para organizar y guardar correctamente las presentaciones en Power Point.</p>	<p>Asume una actitud responsable frente al uso de herramientas tecnológicas como Power Point.</p>

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: 13 AREA: Tecnología CICLO: 01 GRADO: 3º TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Expresa con precisión las ventajas al utilizar el programa Power Point, los servicios públicos, teniendo en cuenta normas de seguridad, y su importancia en la vida cotidiana	S A B E R	Reconoce la importancia del programa de Powerpoint en la comunicación escrita.	Explica con argumentos de valor la importancia del programa de Powerpointy su utilidad y lo aplica en mapas conceptuales.	Analiza de manera clara la importancia del programa de Powerpointy su utilidad.	Ejemplifica la importancia del programa de Powerpointen situaciones de la vida cotidiana.	Reconoce el programa Power Point.
	S A B E R	Distingue los servicios públicos y la utilidad que le prestan en los diferentes ámbitos.	Crea situaciones problemas que requieren de los servicios públicos y la utilidad que le prestan en los diferentes ámbitos.	Sustenta con ejemplos claros los servicios públicos y la utilidad que le prestan en los diferentes ámbitos.	Define los servicios públicos y la utilidad que le prestan en los diferentes ámbitos.	Define con sus palabras los servicios públicos.
	H A C E R	Utiliza los elementos necesarios para organizar y guardar correctamente las presentaciones en Power Point.	Socializa de forma analíticalos elementos necesarios para organizar y guardar correctamente las presentaciones en Power Point.	Explica con precisión los elementos necesarios para organizar y guardar correctamente las presentaciones en Power Point.	Representa a través de gráficos los elementos necesarios para organizar y guardar correctamente las presentaciones en Power Point.	Nombra los elementos del programa Power Point.
	S E R	Asume una actitud responsable frente al uso de herramientas tecnológicas como Power Point.	Asume una actitud responsable y participativa frente a las herramientas tecnológicas como Power Point.	Manifiesta de forma asertiva el uso de las herramientas tecnológicas de Power Point.	Valora con una actitud responsable las herramientas tecnológicas de Power Point.	Participa a partir de las herramientas tecnológicas de Power Point.

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: 14 AREA: Tecnología e informática CICLO: 1 GRADO: 3º TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÒGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Describe de forma coherente las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos, el programa Excel y el internet, empleándolas para solucionar problemas de la vida cotidiana.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<p><u>Microsoft Excel</u></p> <p>Elaboración de cálculos. Elaboración de gráficos. El Internet. Buscadores. El correo electrónico. La cámara cinematográfica El teléfono, La fotocopiadora , El papel. Interpretación de datos. Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realización de talleres individuales y grupales Exposiciones por parte de los estudiantes Carteleras, mapas conceptuales Investigar los conceptos de técnica y tecnología, para aplicarlos a la vida diaria. Explicación por parte de la docente. Clasifica y ordena datos, representándolo en un diagrama de barras.(DBA) 	<p>Describo el funcionamiento y las características de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos usando diferentes formas de representación (esquemas, dibujos, diagramas).</p>	<p>Comprende la función de la hoja de cálculo Excel como herramienta para el trabajo con los números, el cálculo y la organización de la información.</p> <p>Identifica los inventos realizados por el hombre, su utilidad en el avance de la sociedad y su funcionamiento.</p>	<p>Crea su propia cuenta en Internet, envía y recibe correos electrónicos.</p>	<p>Valora la hoja de cálculo en la organización de información, además de cambiarle, suprimirle y añadirle datos.</p>

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: 14 AREA: Tecnología CICLO: 01 GRADO: 3º TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Describe de forma coherente las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos, el programa Excel y el internet, empleándolas para solucionar problemas de la vida cotidiana.	S A B E R	Comprende la función de la hoja de cálculo Excel como herramienta para el trabajo con los números, el cálculo y la organización de la información.	Describe con fluidez las características de la función de la hoja de cálculo Excel como herramienta para el trabajo con los números, el cálculo y la organización de la información.	Enuncia la función de la hoja de cálculo Excel como herramienta para el trabajo con los números, el cálculo y la organización de la información.	Identifica la función de la hoja de cálculo Excel como herramienta para el trabajo con los números, el cálculo	Reconoce el programa Excel
	S A B E R	Identifica los inventos realizados por el hombre, su utilidad en el avance de la sociedad y su funcionamiento.	Relaciona con seguridad los inventos realizados por el hombre, su utilidad en el avance de la sociedad, su funcionamiento y la importancia que tiene en la sociedad actual.	Discrimina los inventos realizados por el hombre, su utilidad en el avance de la sociedad y su funcionamiento.	Define los inventos realizados por el hombre, su utilidad en el avance de la sociedad	Identifica el teléfono y la cámara.
	H A C E R	Crea su propia cuenta en Internet y envía recibe correos electrónicos.	Muestra habilidad para describir la forma y el funcionamiento de su propia cuenta en Internet y envía recibe correos electrónicos.	Describe la forma y el funcionamiento de su propia cuenta en Internet y envía recibe correos electrónicos.	Identifica la forma de crear su propia cuenta en Internet y envía recibe correos electrónicos.	Nombra los pasos para crear el correo
	S E R	Valora la hoja de cálculo en la organización de información, además de cambiarle, suprimirle y añadirle datos.	Utiliza con habilidad y responsablemente los materiales de trabajo en el aula de clase haciendo buen uso de ellos.	Maneja con responsabilidad los materiales de trabajo en el aula de clase y los utiliza para realizar sus actividades.	Hace uso racional de los materiales de trabajo para la realización de las actividades de clase.	Cuenta cómo funciona Excel

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: UNO AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: 2 GRADO: CUARTO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Discriminar con de manera técnica artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, relacionándolos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados y el programa Word, en las prácticas del aula de informática.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"> • Los aparatos tecnológicos a través de la historia. • El computador. • Los planos y diseños como herramientas de trabajo. • Elaboración de planos y maquetas. • Programa Word. • Herramientas y ayudas en el programa Word. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de exposiciones y maquetas. • Entrega de informes escritos en forma individual y grupal. • Realización de mapas conceptuales. • Clase magistral por parte del docente. • Escribe textos narrativos, informativos, descriptivos y de opinión. (DBA) 	<p>Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.</p>	<p>Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.</p> <p>Expreso la diferencia entre un plano y una maqueta</p>	<p>Asocio costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos.</p>	<p>Participo con entusiasmo e interés en las diferentes actividades relacionadas con el programa Word.</p>

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: 1

AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

CICLO: DOS

GRADO: 4º

TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS

AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Discriminar con de manera técnica artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, relacionándolos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados y el programa Word, en las prácticas del aula de informática	S A B E R	Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.	Contrasta con eficacia artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales, en actividades de clase.	-Analiza con claridad como los artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales de los seres humanos, en actividades de clase.	Analiza con precisión, como los artefactos responden a necesidades del ser humano, en la clase.	Nombra artefactos cotidianos.
	S A B E R	Expresa la diferencia entre un plano y una maqueta	Argumenta de manera sintética la diferencia entre un aplanado y una maqueta mediante ejemplos prácticos, en las actividades de clase.	Expresa con coherencia, la diferencia entre un plano y una maqueta, en las actividades escolares propuestas.	Diferencia con facilidad un plano, en las actividades de clase.	Expresa que es un plano
	H A C E R	Asocia costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos	Analiza con eficacia las costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos, en las actividades de la clase.	Asocia de manera acertada costumbres culturales con características del entorno, en las actividades de la clase	Explica con claridad costumbres del uso de los artefactos, en las actividades de la clase	Dice las características los artefactos
	S E R	Participa con entusiasmo e interés en las diferentes actividades relacionadas con el programa Word.	Participa con interés en las diferentes actividades propuestas en clase, relacionadas con el programa Word, su usos y funciones, en las actividades de la sala de informática.	Defiende con bases teóricas el uso del programa Word, y sus herramientas, en las diferentes actividades propuestas en clase.	Aplica con facilidad el programa Word, en las diferentes actividades propuestas en clase.	Usa el programa Word

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: DOS AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DOS GRADO: CUARTO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Conocer de manera concisa, el funcionamiento y la aplicación de objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"> • Procesos en los medios audiovisuales. • Funcionamiento de los medios audiovisuales. • Construcción de medios audiovisuales • Programa Power Point • Herramientas de Power Point • Creación de presentaciones en Power Point. • Diseñar tarjetas de presentación. • Programas de gráficos <p>Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)</p>	<p>Presentación oportuna y adecuada de los trabajos y talleres propuestos. Elaboración y trabajos escolares y extraescolares. Sustentación de los trabajos propuestos. Exposición individual y colectiva de temas asignados. Solución de evaluaciones y talleres de aplicación de los conocimientos Realiza representaciones orales y utiliza apoyo visual. (DBA)</p>	<p>Reconozco objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de producción y la relación con los recursos naturales involucrados.</p>	<p>Explica el proceso tecnológico y el funcionamiento de medios audiovisuales.</p> <p>Distingue las herramientas del programa Power Point utilizándolas adecuadamente</p>	<p>Utiliza el programa Power Point aplicándolo en los trabajos propuestos</p>	<p>Aplica los conocimientos adquiridos en la clase sobre los diferentes programas gráficos</p>

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: 2

AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

CICLO: 2 GRADO: 4º

TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Conocer de manera concisa, el funcionamiento y la aplicación de objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos	S A B E R	Explica el proceso tecnológico y el funcionamiento de medios audiovisuales.	Argumenta de manera analítica el proceso tecnológico, el funcionamiento y la utilidad de medios audiovisuales.	Infiere el proceso tecnológico y el funcionamiento de medios audiovisuales.	Explica el proceso tecnológico de medios audiovisuales.	Habla de los medios audiovisuales
	S A B E R	Discrimina las herramientas del programa Power Point utilizándolas adecuadamente	Analiza de manera sintética a las herramientas del programa Power Point , las utiliza u define de manera adecuada	Precisa las herramientas del programa Power Point utilizándolas adecuadamente	Distingue las herramientas del programa PowerPoint .	Diferencia el programa Power Point
	H A C E R	Maneja el programa Power Point aplicándolo en los trabajos propuestos	Desarrolla actividades de manera coherente con el programa Power Point y sus herramientas , aplicándolo en los trabajos propuestos	Experimenta con el programa Power Point y sus herramientas.	Utiliza el programa Power Point.	Ingresa en PowerPoint
	S E R	Aplica los conocimientos adquiridos en la clase en diferentes programas gráficos.	Comparte de manera oportuna y concisa, los conocimientos adquiridos en la clase en diferentes Programas gráficos.	Apoya los conocimientos adquiridos en la clase en diferentes Programas gráficos.	Aplica los programas gráficos.	Valora los conocimientos adquiridos en clase.

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: 03 AREA: Tecnología e informática CICLO: 2 GRADO: 4º TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO: 2018

DESARROLLO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Analiza de manera clara que los artefactos, los gráficos y los bocetos son productos que pueden ser mejorados permanentemente y aunque algunos parecen distintos cumplen la misma función.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<p><u>EXPRESIÓN GRAFICA.</u> Reseña Histórica del dibujo. Diferencia entre dibujo técnico y artístico</p> <ul style="list-style-type: none"> Dibujo a mano alzada Boceto y Esbozo Microsoft Excel (ventana y barras) Qué es una hoja de cálculo. Elaboración de gráficos Agregar y eliminar filas y columnas Ingresar datos en las celdas Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana) 	<ul style="list-style-type: none"> Realización de talleres individuales y grupales Exposiciones por parte de los estudiantes Cartelera, mapas conceptuales Investigar los conceptos de técnica y tecnología, para aplicarlos a la vida diaria. Explicación por parte de la docente. Calcula el área y el perímetro de un rectángulo a partir de su base y su altura.(DBA) Interpreta y representa datos escritos.(DBA) 	<p>Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana.</p>	<p>Identifica los recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de una tarea en Excel.</p> <p>Analiza la importancia del dibujo técnico y artístico aplicándolos a través de diversas fuentes de información.</p>	<p>Utiliza adecuadamente los espacios y recursos a su disposición en la elaboración de bocetos.</p>	<p>Cumple la función cuando trabaja en equipo, y contribuye a la elaboración de gráficos en Excel.</p>

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: 03 AREA: Tecnología CICLO: 02 GRADO: 4 ° TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Analiza de manera clara que los artefactos, los gráficos y los bocetos son productos que pueden ser mejorados permanentemente y aunque algunos parecen distintos cumplen la misma función.	S A B E R	Identifica los recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de una tarea en Excel.	Distingue con claridad analítica los recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de una tarea en Excel, en diferentes ejemplos de la vida cotidiana.	Concluye de manera clara los recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de una tarea en Excel.	Utiliza las herramientas del programa Excel.	Nombra el programa Excel
	S A B E R	Analiza la importancia del dibujo técnico y artístico aplicándolos a través de diversas fuentes de información.	Infiere con coherencia la importancia del dibujo técnico y artístico aplicándolos a través de diversas fuentes de información, explicando las ventajas que tienen en la era tecnológica.	Propone coherentemente la importancia del dibujo técnico y artístico aplicándolos a través de diversas fuentes de información.	Explica la importancia del dibujo técnico	Menciona el dibujo técnico.
	H A C E R	Utiliza adecuadamente los espacios y recursos a mi disposición en la elaboración de bocetos.	Compara con claridad los espacios y recursos a mi disposición en la elaboración de bocetos y su correcta elaboración mediante diferentes ejemplos.	Califica de manera asertiva los espacios y recursos a mi disposición en la elaboración de bocetos y su correcta elaboración.	Relaciona los espacios y recursos a mi disposición en la elaboración de bocetos.	Reconoce los bocetos
	S E R	Cumple la función de trabajo en equipo, contribuyendo a la elaboración de gráficos en Excel.	Valora de manera analítica su función cuando trabajo en equipo, contribuyendo a la elaboración de gráficos en Excel y su importancia para el logro de los objetivos.	Prioriza con coherencia su función cuando trabajo en equipo, contribuyendo a la elaboración de gráficos en Excel.	Juzga su función cuando trabajo en equipo.	Aplica los gráficos en Excel

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: 04 AREA: Tecnología e informática CICLO: 2 GRADO: 4º TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO: 2018

DESARROLLO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Analiza de manera acertada el Internet como un medio de comunicación que facilita la vida de las personas Identificando, las fuentes de energía y sus funciones.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<p><u>ENERGÍA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Historia evolución • Fuentes de energía. • Generalidades de clases de energía. • Energía eléctrica • Circuito simple. • El internet. • Los navegadores de internet (elementos y herramientas). • Los buscadores. • El correo electrónico • Los sitios web <p>Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de talleres individuales y grupales • Exposiciones por parte de los estudiantes • Cartelera, mapas conceptuales • Investigar los conceptos de técnica y tecnología, para aplicarlos a la vida diaria. • Explicación por parte de la docente. • Identifica el propósito informativo, recreativo o de opinión de los textos que lee en internet.(DBA) 	<p>Participo en discusiones que involucran predicciones sobre posibles consecuencias relacionadas con el uso de artefactos y procesos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos.</p>	<p>Analiza de manera concisa el Internet como un medio de comunicación para realizar diferentes Actividades.</p> <p>Distingue de manera clara la función de los navegadores y buscadores que le permiten acceder a la información en internet.</p>	<p>Indaga de manera acertada las diferentes clases de información por Internet.</p>	<p>Valora las ventajas y los riesgos de la energía en su vida cotidiana.</p>

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: 04 AREA: Tecnología CICLO: 02 GRADO: 4 TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Analiza de manera acertada el Internet como un medio de comunicación que facilita la vida de las personas Identificando, las fuentes de energía y sus funciones.	S A B E R	Analiza de manera concisa el Internet como un medio de comunicación para realizar diferentes actividades.	Argumenta ampliamente sobre la Internet como un medio de comunicación para realizar diferentes actividades de su vida cotidiana.	Defiende la Internet como un medio de comunicación para realizar diferentes actividades.	Describe la Internet como un medio de comunicación	Reconoce la Internet
	S A B E R	Distingue de manera clara la función de los navegadores y buscadores que le permiten acceder a la información en internet.	Concluye de manera precisa la función de los navegadores y buscadores que le permiten acceder a la información en internet , sus ventajas y desventajas.	Compara de forma clara la función de los navegadores y buscadores que le permiten acceder a la información en internet	Explica la función de los navegadores	Nombra los navegadores
	H A C E R	Indaga de manera acertada las diferentes clases de información por Internet.	Argumenta de manera precisa las diferentes clases de información por Internet y las aplica, explicando su importancia.	Infiere de manara lógica las diferentes clases de información por Internet y las aplica.	Informa sobre las diferentes clases de información por Internet.	Identifica las clases de información.
	S E R	Valora las ventajas y los riesgos de la energía en su vida cotidiana.	Comparte de manera clara las ventajas y los riesgos de la energía en su vida cotidiana.	Juzga las ventajas y los riesgos de la energía en su vida cotidiana.	Defiende las ventajas y los riesgos de la energía en su vida cotidiana.	Dibuja los riesgos de la energía en su vida cotidiana.

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: 6 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DOS GRADO: QUINTO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Distingue con coherencia las características del funcionamiento de los productos tecnológicos de su entorno, utilizándolos en forma segura y protegida, en actividades de la clase.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"> • La investigación. • Científicos e inventos. • El método científico • Aparatos tecnológicos y sus funciones. • Hardware y el software del computador • El programa Word. • Redacción de textos y diseños. • Dispositivos de almacenamiento 	<p>Clase magistral por parte del docente.</p> <p>Realización del proyecto investigativo de campo.</p> <p>Apropiación de conceptos basados en guías y sitios web.</p> <p>Escribe artículos de opinión y biografías. (DBA)</p>	<p>Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.</p>	<p>Comunica invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.</p> <p>Expresa ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.</p>	<p>Aplica las tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para el desarrollo de diversas actividades.</p>	<p>Demuestra conocimiento acerca del método científico y su aplicación en la tecnología.</p>

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: 6 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: 2 GRADO: 5º TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Distingue con coherencia las características del funcionamiento de los productos tecnológicos de su entorno, utilizándolos en forma segura y protegida, en actividades de la clase.	S A B E R	Comunica invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.	Define y analiza con claridad las invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.	Argumento teóricamente las invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.	Describe las invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.	Enumera las invenciones e innovaciones
	S A B E R	Expresa ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.	Identifica y da en forma organizada y razonada, ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.	Propone ejemplos en forma contextualizada de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.	Relata ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.	Hace una lista de ejemplos de artefactos .
	H A C E R	Aplica las tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para el desarrollo de diversas actividades.	Utiliza y aplica en forma directa y eficaz las tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades.	Aplica de manera selectiva las tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades.	Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades.	Señala las tecnologías de la información
	S E R	Demuestra conocimiento acerca del método científico y su aplicación en la tecnología.	Demuestra en forma reflexiva y crítica, responsabilidad en el manejo de los artefactos creados por el hombre	Aplica fundamentos teóricos en la utilización de los artefactos disminuyendo el impacto ambiental negativo	Describe con argumentos los impactos negativos de la tecnología en el ambiente.	Organiza un listado de artefactos

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: 7 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DOS GRADO: QUINTO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Obtener de manera coherente y clara, la información proveniente de diversas fuentes, relacionado con otros conocimientos y procesos adquiridos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"> • La comunicación tecnológica. • Elementos de la comunicación tecnológica. • Naturaleza y evolución de la tecnología. • Apropiación y uso de la tecnología. • El programa Excel • Herramientas del programa Excel • Aplicaciones del programa Excel Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)	Trabajo grupal Investigación Exposición de trabajo. Lectura y análisis de talleres Identificación de las funciones de los dispositivos de almacenamiento. Trabajos grupales e individuales en la sala de tecnología. Digitación y presentación de trabajos en medio magnéticos. Representa gráficamente un conjunto de datos e interpreta representaciones gráficas. (DBA)	Describo y analizo las ventajas y desventajas de los elementos de la comunicación tecnológica referidos a la vida cotidiana.	Analiza los principios de la comunicación tecnológica. Discrimina el uso de las herramientas del programa Excel de acuerdo a sus funciones.	Explica las funciones del programa Excel y su importancia para la humanidad.	Aplica las herramientas del programa Excel.

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: 7 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: 2 GRADO:5º TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Obtener de manera coherente y clara, la información proveniente de diversas fuentes, relacionando con otros conocimientos y procesos adquiridos.	S A B E R	Analiza los principios de comunicación tecnológica.	Contrasta con soporte teórico, los principios de comunicación tecnológica, su importancia y desarrollo en la historia de la humanidad.	Argumenta sobre los principios de comunicación tecnológica y su importancia.	Describe los principios de comunicación tecnológica.	Sabe que es la comunicación
	S A B E R	Discrimina el uso de las herramientas del programa Excel de acuerdo a sus funciones.	Argumenta con profundidad, el proceso mediante el cual se utilizan las herramientas del programa Excel.	Distingue el proceso mediante el cual se utilizan las herramientas del programa Excel.	Explica el uso de las herramientas de Excel.	Reconoce las herramientas de Excel.
	H A C E R	Explica las funciones del programa Excel y su importancia para la humanidad.	Diagrama de manera coherente, las funciones del programa Excel, su importancia y sus diferentes usos para la humanidad.	Cuestiona las funciones del programa Excel y su importancia para la humanidad.	Redacta las funciones del programa Excel.	Sabe cómo ingresar al programa Excel
	S E R	Aplica las herramientas del programa Excel.	Prioriza de manera precisa, las herramientas del programa Excel, su utilidad y su importancia en la vida social y laboral.	Juzga las herramientas del programa Excel y su utilidad.	Valora las herramientas del programa Excel.	Conoce la herramienta de ordenar en Excel

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: 8 AREA: Tecnología e informática CICLO: 2 GRADO: 5º TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO: 2018

DESARROLLO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Hace un adecuado uso del procesador de palabras para la producción de textos escritos sobre las máquinas y sus funciones que permitan mejorar la presentación de trabajos escolares de cualquier área.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<p><u>MOVIMIENTO O MECÁNICA.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Máquinas simples: Rueda, Eje, Polea, Engranajes Concepto de información Configuración de páginas y formato. Reseña Histórica de la información Corrección de ortografía, sinónimos Plano inclinado. Representación más común de la información Contenido de la información. Representación de la información en códigos, caracteres, registros <p>Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realización de talleres individuales y grupales Exposiciones por parte de los estudiantes Cartelera, mapas conceptuales Investigar los conceptos de técnica y tecnología, para aplicarlos a la vida diaria. Explicación por parte de la docente. Utiliza diferentes recursos y menciona las fuentes de información consultadas. (DBA) Interpretar la información que se presenta en mapas, gráficas, cuadros, tablas y líneas de tiempo. (DBA) 	<p>Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma segura y apropiada.</p>	<p>Genera textos en Microsoft Word teniendo en cuenta los elementos básicos para su diseño como la configuración, el formato y la alineación.</p> <p>Discrimina los elementos de las máquinas, como poleas, eje, engranajes y sus funciones</p>	<p>Utiliza las herramientas de corrección de ortografía y sinónimos para mejorar sus textos</p>	<p>Juzga con coherencia la representación de la información en códigos, caracteres, y registros.</p>

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: 8 AREA: Tecnología CICLO: 02 GRADO: 5 ° TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Hace un adecuado uso del procesador de palabras para la producción de textos escritos sobre las máquinas y sus funciones que permitan mejorar la presentación de trabajos escolares de cualquier área	S A B E R	Genera textos en Microsoft Word teniendo en cuenta los elementos básicos para su diseño como la configuración, el formato y la alineación.	Argumenta de manera amplia textos en Microsoft Word teniendo en cuenta los elementos básicos para su diseño como la configuración, el formato y la alineación explicando su importancia.	Genera de manera coherente textos en Microsoft Word teniendo en cuenta los elementos básicos para su diseño como la configuración, el formato y la alineación.	Propone textos en Microsoft Word teniendo en cuenta los elementos básicos para su diseño como la configuración, el formato y la alineación.	Realiza textos en Microsoft Word
	S A B E R	Discrimina los elementos de las maquinas , como poleas, eje, engranajes y sus funciones	Contrasta los elementos de las máquinas, como poleas, eje, engranajes, sus funciones, usos y su importancia.	Infiere los elementos de las máquinas, como poleas, eje, engranajes, sus funciones y usos.	Indica los elementos de las máquinas, como poleas, eje, engranajes y sus funciones.	Nombra los elementos de las máquinas.
	H A C E R	Utiliza las herramientas de corrección de ortografía y sinónimos para mejorar sus textos.	Propone de manera acertada las herramientas de corrección de ortografía y sinónimos para mejorar sus textos para ampliar su vocabulario en general.	Establece las herramientas de corrección de ortografía y sinónimos para mejorar sus textos.	Demuestra las herramientas de corrección de ortografía y sinónimos para mejorar sus textos.	Identifica la corrección de ortografía en sus textos.
	S E R	Juzga con coherencia la representación de la información en códigos, caracteres, y registros.	Prioriza con soporte teórico la representación de la información en códigos, caracteres, y registros.	Valora con coherencia la representación de la información en códigos, caracteres, y registros.	Juzga la representación de la información en códigos, caracteres.	Aplica la representación de la información en códigos.

FORMATO PLANEACION DE PERIODO POR COMPETENCIAS

 <p>JUAN MARIA CESPEDES INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN MARIA CESPEDES EDUCACIÓN CON CALIDAD</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN MARIA CESPEDES</p>	<p>Código: F-GA-013 Versión: 05 Fecha: 2014- 07 -23</p>
--	--	---

PERIODO: 9 AREA: Tecnología e informática CICLO: 2 GRADO: 5º TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO: 2018

DESARROLLO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Utiliza de manera adecuada el computador y el Internet para apoyar los procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información), asumir comportamientos responsables relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<p>Elementos del navegador (abrir una dirección web) Los buscadores (herramientas de Google: búsqueda de información, imágenes, , traductor) El correo electrónico (crear una cuenta, enviar mensajes) Las redes sociales Ventajas y riesgos en la red Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realización de talleres individuales y grupales Exposiciones por parte de los estudiantes Carteleras, mapas conceptuales Investigar los conceptos de técnica y tecnología, para aplicarlos a la vida diaria. Explicación por parte de la docente. Utiliza diferentes recursos y menciona las fuentes de información consultados.(DBA) 	<p>Asumo una postura crítica, creativa y reflexiva con respecto al uso de la tecnología, en la solución de problemas y en la satisfacción de necesidades humanas.</p>	<p>Define con propiedad los conceptos de Internet, red, correo electrónico, sitio web, navegador y buscador.</p> <p>Comprende que mediante el Internet podemos adquirir conocimientos y nuevos aprendizajes.</p>	<p>Crea una cuenta de correo electrónico y sabe utilizarlo en el envío de mensajes y archivos adjuntos.</p>	<p>Valora el servicio de Internet durante las clases para el desarrollo de las actividades y temas relacionados con la asignatura.</p>

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: 9 AREA: Tecnología CICLO: 02 GRADO: 5º TIEMPO PLANEADO: 20 horas AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Utiliza de manera adecuada el computador y la Internet para apoyar los procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información), asumir comportamientos responsables relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.	SABER	Define con propiedad los conceptos de Internet, red, correo electrónico, sitio web, navegador y buscador.	Incorpora de manera acertada los conceptos de Internet, red, correo electrónico, sitio web, navegador , buscador aplicándolos en sus trabajos y tareas.	Analiza con coherencia los conceptos de Internet, red, correo electrónico, sitio web, navegador y buscador.	Reporta los conceptos de Internet, red, correo electrónico, sitio web, navegador y buscador.	Nombra los conceptos de Internet, red, correo electrónico.
	SABER	Comprende que mediante el Internet podemos adquirir conocimientos y nuevos aprendizajes.	Precisa de manera analítica que mediante el Internet podemos adquirir conocimientos, nuevos aprendizajes y los aplica en sus actividades cotidianas.	Justifica de manera concisa que mediante el Internet podemos adquirir conocimientos y nuevos aprendizajes.	Diferencia que mediante el Internet podemos adquirir conocimientos y nuevos aprendizajes.	Reconoce que mediante el Internet podemos adquirir conocimientos.
	HACER	Crea una cuenta de correo electrónico y sabe utilizarlo en el envío de mensajes y archivos adjuntos.	Revisa una cuenta de correo electrónico y sabe utilizarla en el envío de mensajes, archivos adjuntos clasificando su importancia y adecuado uso.	Organiza una cuenta de correo electrónico y sabe utilizarla en el envío de mensajes yarchivos adjuntos.	Utiliza una cuenta de correo electrónico y sabe enviar mensajes.	Hace una cuenta de correo electrónico .
	SER	Valora el servicio de Internet durante las clases para el desarrollo de las actividades y temas relacionados con la asignatura.	Prioriza de manera acertada el servicio de Internet durante las clases para el desarrollo de las actividades y temas relacionados con la asignatura compartiéndolo con los demás.	Comparte el servicio de Internet durante las clases para el desarrollo de las actividades y temas relacionados con la asignatura.	Emplea el servicio de Internet durante las clases para el desarrollo de las actividades.	Aplica el servicio de Internet durante las clases .

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: UNO AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: SEXTO-SEPTIMO GRADO: SEXTO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Construye bajo los parámetros institucionales, la herramienta del cuaderno virtual para el desarrollo de las diferentes actividades propuestas dentro del área.		
			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. 	<p>Investigación de los temas propuestos. donde se realice una lectura analitica</p> <p>Entrega de informes escritos en forma individual y grupal. con buena ortografía, y redaccion excelente</p> <p>Utilizacion de la calculadora y hoja de excel para que cada alumno lleve sus propias notas y las promedie</p> <p>Realización de mapas conceptuales. con un orden jerarquico adecuado, ortografía, enlaces y buena ortografía y redaccion</p> <ul style="list-style-type: none"> Clase magistral por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar las tecnologías de la Información y la Comunicación (Tic) para apoyar los procesos de aprendizaje y actividades personales. 	<p>- Aplica los conocimientos adquiridos en clase para la elaboración de cuadernos virtuales.</p> <p>-Relaciona los diferentes materiales y herramientas en la evolución de la tecnología.</p>	<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 responsabilida d 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

PERIODO: 1 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: SEXTO SEPTIMO GRADO: SEXTO AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Construye bajo los parámetros institucionales, la herramienta del cuaderno virtual para el desarrollo de las diferentes actividades propuestas dentro del área.	S A B E R	Evalúa exitosamente el proceso constructivo para la elaboración de cuadernos virtuales.	Evalúa exitosamente el proceso constructivo para la elaboración de cuadernos virtuales.	Elije de manera apropiada las plantillas, formatos, imágenes, distribución y videos para la elaboración de su cuaderno virtual.	Identifica la importancia de la creación de su cuaderno virtual para consignar sus tareas, actividades, talleres entre otros.	Aplica los conocimientos adquiridos en clase para la elaboración de cuadernos virtuales.
	S A B E R	Argumenta propositivamente la utilización de los diferentes materiales y herramientas en la evolución de la tecnología, con sus respectivos ejemplos.	Argumenta propositivamente la utilización de los diferentes materiales y herramientas en la evolución de la tecnología, con sus respectivos ejemplos.	Discrimina de manera propositiva los diferentes materiales y herramientas utilizados por el hombre, para su proceso evolutivo.	Generaliza claramente 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 de manera constructiva las 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.	Elije 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 sus trabajos y actividades interés por el área.

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: DOS AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: SEXTO-SEPTIMO GRADO: SEXTO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Apropiación y uso de software ofimáticos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<p>1. Microsoft office Word 2010.</p> <p>Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)</p>	<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. • Mapas conceptuales. <p>bien sintetizados, con excelente ortografía y redaccion.</p> <p>Utilizacion de la calculadora de windows para controlar sus notas.</p> <p>Utilizar una hoja de excel para manejar sus propias notas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifico, formule y resuelvo problemas a través de la apropiación de diferente software ofimáticos. 	<p>-Maneja correctamente las opciones para dar formato a textos, encabezados y pie de página.</p>	<p>-Elabora documentos según las instrucciones dadas por el docente.</p> <p>-Utiliza apropiadamente las diferentes herramientas de la barras de tareas.</p>	<p>-Reconoce la importancia y funcionalidad que tiene Word en la vida cotidiana.</p>

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: DOS

AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: SEXTO-SEPTIMO

GRADO: SEXTO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Construye documentos bajo, organigramas, con sus respectivos encabezados y pies de páginas, utiliza la herramienta del cuaderno virtual para el desarrollo de las diferentes actividades propuestas dentro del área.	S A B E R	Replantea de manera exitosa la forma de construir documentos y descubre novedades en el WORD	Evalúa exitosamente el proceso constructivo para la elaboración de documentos para ser utilizados en la vida cotidiana de forma personalizada.	Elije de manera apropiada las plantillas, formatos, imágenes, distribución y videos para la elaboración de sus documentos.	Identifica la importancia de la utilización correcta de WORD para las actividades escolares y la vida cotidiana	Aplica los conocimientos adquiridos en clase para la elaboración de documentos propuestos.
	S A B E R	Argumenta propositivamente la utilización de las diferentes opciones que trae WORD para realizar una misma tarea	Argumenta propositivamente la utilización de las diferentes forma para personalizar documentos y formatos	Discrimina de manera propositiva los diferentes necesidades para poder utilizar el estilo adecuado de documento	Generaliza claramente los diferentes estilos de formatos que se pueden utilizar en WORD	Relaciona los diferentes temas y formatos para elaborar documentos pedidos por el docente
	H A C E R	Plantea de manera asertiva modelos propios de diseño para la construcción de formatos para sus propios trabajos	Plantea de manera asertiva modelos propios de diseño para la construcción de documentos para fines especificos	Compara de manera constructiva las diferentes plantillas vistas en WORD para adecuarla a las diferentes necesidades	Clasifica de manera acertada los estilos y plantillas de acuerdo a las necesidades	Elije un tipo de plantilla para aplicaciones especificas 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 sus trabajos y actividades interés por el área.

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: tres **AREA:** TECNOLOGIA E INFORMATICA **CICLO:** SEXTO-SEPTIMO **GRADO:** SEXTO **TIEMPO PLANEADO:** 20 HORAS **AÑO:** 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Apropriación y uso de software ofimáticos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
2. Tipos de energías 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. Mapas conceptuales. con un orden jerarquico adecuado, ortografia, enlaces y buena redaccion Manejo de la calculadora y excel para llevar el control de sus notas	<ul style="list-style-type: none"> Identifico, y formulo soluciones teóricas para el uso debido y la eliminación de impactos ambientales contaminantes 	-Maneja correctamente las características de cada tipo de energía y su impacto en el medio ambiente	-Elabora documentos donde clasifica los diferentes tipos de energía de acuerdo a su limpieza Utiliza adecuadamente las diferentes características de energías según el impacto ambiental	-Reconoce la importancia y funcionalidad que tienen las energías en la vida cotidiana y su incidencia en el medio ambiente

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: Tres

AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: SEXTO-SEPTIMO

GRADO: SEXTO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Elabora recomendaciones sobre la utilización de las energías y su impacto ambiental	S A B E R	Replantea de manera exitosa la utilización de las energías de acuerdo a su impacto ambiental	Evalúa exitosamente el proceso constructivo para la generación de energías limpias y su utilización.	Elije de manera apropiada las diferentes energías de acuerdo al propósito y su impacto ambiental para el problema planteado	Identifica la importancia de la utilización correcta de la energía en la vida cotidiana	Aplica los conocimientos adquiridos en clase para clasificar las energías.
	S A B E R	Argumenta propositivamente sobre la utilización de los diferentes energías alternativas o limpias	Argumenta propositivamente sobre la utilización de las diferentes formas para producir energías limpias	Discrimina de manera propositiva las diferentes energías de acuerdo a las necesidades, propósitos e impacto ambiental	Generaliza claramente los diferentes tipos de energías y las clasifica por su poder calórico	Relaciona los diferentes tipos de energía por su poder calórico para clasificarlas
	H A C E R	Plantea de manera asertiva modelos propios de diseño para la generación de energías limpias	Plantea de manera asertiva modelos propios de diseño para la producción de energías amigables con el medio ambiente	Compara de manera constructiva las diferentes energías de acuerdo a su poder calórico y el impacto ambiental	Clasifica de manera acertada los tipos calóricos de cada una de las energías	Elije un tipo de energía de acuerdo al medio y el poder calórico requerido
	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.	Práctica secuencialmente las actividades y talleres propuestos en clase con responsabilidad e interés.	Demuestra con la presentación de sus trabajos y actividades interés por el área.

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: Cuarto AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: SEXTO-SEPTIMO GRADO: SEXTO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Apropiación y uso de software ofimáticos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
3. Microsoft Power Point 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. Mapas conceptuales. con un orden jerarquico adecuado, ortografia, enlaces y buena ortografia Manejo de la calculadora y excel para llevar el control de sus notas	<ul style="list-style-type: none"> Identifico la mejor manera de crear una presentación de power point utilizando excelentes recursos 	-Maneja correctamente las características de la herramienta de power point para la creación de presentaciones dinámicas	-Elabora presentaciones utilizando todos los recursos de la multimedia para exponer cualquier tema Utiliza todas las bondades que ofrece power point para la creación de diapositivas	-Reconoce la importancia y funcionalidad que tienen power point para generar presentaciones

FORMATO RUBRICA DE EVALUACION POR COMPETENCIAS



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JUAN MARIA CESPEDES

Código: F-GA-015
Versión: 02
Fecha: 2014-02-15

PERIODO: Cuarto

AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: SEXTO-SEPTIMO

GRADO: SEXTO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Elabora diapositivas utilizando todos los recursos de la multimedia con el fin de realizar las mejores exposiciones de sus trabajos y actividades	S A B E R	Plantea de manera perfecta como realizar una buena presentación de power point	Evalúa exitosamente el proceso constructivo para creación de diapositivas utilizando Power point	Elije de manera acertada las diferentes formas de construir una diapositiva dinámica y vistosa.	Identifica la importancia de la utilización de herramientas de creación de presentaciones en la vida cotidiana	Aplica los conocimientos adquiridos en clase para construir una diapositiva
	S A B E R	Argumenta propositivamente sobre la utilización de las diferentes herramientas de power point para una buena presentación	Argumenta propositivamente sobre la utilización de las diferentes maneras para llevar a cabo exitosas presentaciones	Discrimina de manera propositiva las mejores formas de creación de diapositivas	Generaliza claramente los diferentes tipos de formas de creación de presentaciones	Relaciona los diferentes tipos de presentaciones para cualquiera de las necesidades presentadas
	H A C E R	Plantea de manera asertiva modelos propios de diseño para la creación de diapositivas	Plantea de manera asertiva modelos propios de diseño utilizados para la creación de presentaciones	Compara de manera constructiva las múltiples formas de animar una presentación	Clasifica de manera acertada los estilos de presentaciones según la necesidad del momento	Elije un tipo presentación según el tema y el momento
	SER	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.	Práctica secuencialmente las actividades y talleres propuestos en clase con responsabilidad e interés.	Demuestra con la presentación de sus trabajos y actividades interés por el área.

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: 6 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: SEXTO-SEPTIMO GRADO: SEPTIMO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Construye técnicamente modelos a escala de diversos inventos y descubrimientos, en actividades con materiales concretos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"> Implementación de cuadernos virtuales. Inventos y descubrimientos en la historia. Definición de sistema, componentes y tipos. 	<ul style="list-style-type: none"> Investigación y consignación en los cuadernos virtuales de los temas propuestos. Elaboración de exposiciones y maquetas. <p>Entrega de informes escritos en forma individual y grupal. con buena ortografía, y redacción excelente</p> <p>Realización de mapas conceptuales. con un orden jerárquico</p> <p>Manejo de la calculadora y excel para llevar el control de sus notas adecuado, ortografía, enlaces y buena</p> <ul style="list-style-type: none"> Clase magistral por parte del docente 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer 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>SABER</p> <ul style="list-style-type: none"> -Explica con soporte teórico suficiente el concepto de sistema e indica sus componentes y relaciones de causa efecto. -Genera de manera científica ejemplos de transformación y utilización de las diversas fuentes de energía. 	<p>HACER</p> <ul style="list-style-type: none"> Utiliza con eficacia las (Tic) tecnologías de la información y la comunicación para apoyar sus diversos procesos de aprendizaje. 	<p>SER</p> <ul style="list-style-type: none"> Participa propositivamente en las diferentes actividades propuestas en clase y las aplica a su quehacer diario.

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: 6

AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

CICLO: SEXTO SEPTIMO

GRADO: SEPTIMO

AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Construye técnicamente modelos a escala de diversos inventos y descubrimientos, en actividades con materiales concretos	S A B E R	Explica con soporte teórico suficiente el concepto de sistema e indica sus componentes.	Explica con soporte teórico suficiente el concepto de sistema e indica sus componentes y relaciones de causa efecto.	Explica con ejemplos el concepto de sistema e indica sus componentes y relaciones de causa efecto.	Describe de manera puntual el concepto de sistema e indica sus componentes.	Recuerda los conceptos de sistema e indica sus componentes.
	S A B E R	Genera de manera científica ejemplos de transformación y utilización de las diversas fuentes de energía.	Genera de manera científica ejemplos de transformación y utilización de las diversas fuentes de energía.	Genera organizadamente ejemplos de transformación y utilización de las fuentes de energía.	Demuestra comprensión de manera sencilla sobre la utilización de las fuentes de energía.	Define de manera escrita sobre la utilización de las fuentes de energía.
	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.

FORMATO PLANEACION DE PERIODO POR COMPETENCIAS



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JUAN MARIA CESPEDES

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

PERIODO: 7 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: SEXTO-SEPTIMO GRADO: SEPTIMO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Apropriación y uso de software ofimáticos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
1. Microsoft office EXCEL 2010. 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. Mapas conceptuales. con un orden jerarquico adecuado, ortografia, enlaces y buena ortografia Manejo de la calculadora y excel para llevar el control de sus notas	<ul style="list-style-type: none"> Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de diferentes software ofimáticos. 	--Utiliza apropiadamente las funciones y herramientas para la creación de hojas y libros de Excel..	-Filtra información, siguiendo parámetros establecidos por el docente. -Participa constructivamente en la elaboración de soluciones ofimáticas.	. Reconoce la importancia que tiene Excel para resolver problemas cotidianos de manejo de información numérica

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: 7 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: SEXTO SEPTIMO GRADO: SEPTIMO AÑO:2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Construye técnicamente modelos de documentos y facturas en EXCEL para ser utilizados en cualquier momento de la vida cotidiana	S A B E R	Explica con soporte teórico suficiente el concepto, bases y principios de excel	Explica con soporte teórico suficiente la forma de crear diferentes fórmulas e inserción de gráficos	Explica con ejemplos el concepto de gráficos y sus aplicaciones como método para visualizar información de manera rápida	Describe de forma adecuada lo que es una hoja de cálculo y sus aplicaciones	Recuerda el concepto de hoja de cálculo y sus aplicaciones cotidianas
	S A B E R	Genera de manera técnica fórmulas de acuerdo a las necesidades presentadas en la resolución de problemas cotidianos	Genera de manera científica diferentes maneras de crear formulas y aplicaciones en Excel para el manejo de negocios en la vida cotidiana	Genera ideas de diferentes formatos para cubrir diferentes necesidades que se presenten cotidianamente	Demuestra comprensión de manera sencilla sobre el funcionamiento una hoja de cálculo como es Excel y sus interface	Define concepto de hoja de cálculo su entorno de trabajo y sus herramientas
	H A C E R	Utiliza con eficacia las (Tic) tecnologías de la información y la comunicación en su vida cotidiana	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.

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: 8 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: SEXTO-SEPTIMO GRADO: SEPTIMO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Apropiación y uso de software ofimáticos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
2. Los medios de comunicación. 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. Mapas conceptuales. con un orden jerarquico adecuado, ortografía, enlaces y buena ortografía Manejo de la calculadora y excel para llevar el control de sus notas	<ul style="list-style-type: none"> Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la utilización de los diferentes medios de comunicación 	--Utiliza apropiadamente las funciones y herramientas para la creación de medios de comunicación	Utiliza información dada para crear un medio de comunicación por computador -Participa constructivamente en la elaboración de soluciones con medios de comunicaciones.	. Reconoce la importancia que tiene los medios de comunicación en la vida social

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: 8

AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA


CICLO: SEXTO SEPTIMO

GRADO: SEPTIMO

AÑO:2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Construye técnicamente modelos de medios de comunicación utilizando herramientas de computación y virtuales	S A B E R	Explica con soporte teórico suficiente el concepto, bases y principios de los medios de comunicación	Explica con soporte teórico suficiente la forma de crear diferentes medios de comunicación y su utilización	Explica con ejemplos el concepto de medio de comunicación, evolución y creación desde los medios tecnológicos	Describe de forma adecuada lo que es un medio de comunicación y su utilización	Recuerda el concepto de medio de comunicación y su función social
	S A B E R	Genera de manera técnica medios de comunicación para ser utilizados en la vida cotidiana	Genera de manera científica diferentes medios de comunicación de manera virtual para ser utilizados en la vida cotidiana	Genera ideas de diferentes formatos para cubrir diferentes necesidades comunicación social	Demuestra comprensión de manera sencilla sobre el funcionamiento de los medios de comunicación	Define concepto medio de comunicación y sus diferentes formatos
	H A C E R	Utiliza con eficacia las (Tic) tecnologías de la información y la comunicación en su vida cotidiana como medio de 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 sobre medios de comunicación	Aleatoriamente participa de las diferentes actividades propuestas en clase	Emplea las Tic para realizar diferentes actividades técnicas como creación de medios de comunicación.

FORMATO PLANEACION DE PERIODO POR COMPETENCIAS

 <p>JUAN MARIA CESPEDES INSTITUCIÓN EDUCATIVA SUPERACIÓN CAMBIO EDUCACIÓN CON CALIDAD</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN MARIA CESPEDES</p>	<p>Código: F-GA-013 Versión: 05 Fecha: 2014- 07 -23</p>
--	--	---

PERIODO: 9 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: SEXTO-SEPTIMO GRADO: SEPTIMO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Apropriación y uso de software ofimáticos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<p>3. Microsoft Publisher.</p> <p>Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)</p>	<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. <p>Mapas conceptuales. con un orden jerarquico adecuado, ortografia, enlaces y buena Manejo de la calculadora y excel para llevar el control de sus notas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifico, formulo y resuelvo problemas de publicidad e información utilizando Microsoft Publisher 	<p>Conoce y sabe aplicar las herramientas de Publisher para generar cualquier tipo de presentación de productos o eventos</p>	<p>Utiliza los medios disponibles para realizar una presentación personal, de eventos o productos -Participa constructivamente en la elaboración de soluciones de productos y eventos</p>	<p>. Reconoce la publicidad para un producto o evento</p>

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: 9 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: SEXTO SEPTIMO GRADO: SEPTIMO AÑO:2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Crea de forma profesional presentaciones de productos o eventos a través de plegables, tarjetas, volantes, calendarios	S A B E R	Expone de manera argumentada la mejor manera de publicitar un producto o evento utilizando Publisher	Explica con soporte teórico suficiente la forma de crear variados medios de publicidad a través de Publisher	Explica y da ejemplos de la manera de construir publicidad para un servicio, evento o producto	Describe de forma adecuada las funciones básicas de publisher y como utilizarlas	Recuerda el concepto de publisher y sus funciones
	S A B E R	Genera de manera profesional, volantes, folletos, tarjetas de presentaciones, catálogos	Genera de manera creativa diferentes formas de publicitar un evento, producto o servicio	Genera ideas de diferentes formatos para realizar publicidad a diferentes productos, servicios y eventos	Demuestra comprensión de manera sencilla sobre el funcionamiento y prestaciones de publisher	Define lo que es publisher y sus finalidades
	H A C E R	Utiliza con eficacia las (Tic) tecnologías de la información y la comunicación en su vida cotidiana como medio de 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.

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: UNO AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: OCTAVO-NOVENO GRADO: OCTAVO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Propone de manera científica y metódica estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"> Implementación de cuadernos virtuales. Método científico aplicado a la tecnología. 	<ul style="list-style-type: none"> Investigación y consignación en los cuadernos virtuales de los temas propuestos con buena ortografía, y redacción excelente Clase magistral por parte del docente. <p>Realización del proyecto investigativo de campo donde se consignen los informes de manera clara, precisa, con buena ortografía y redacción. donde se consignen los informes de manera clara, precisa, con buena ortografía y redacción.</p> <ul style="list-style-type: none"> Apropiación de conceptos basados en guías y sitios web. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar y formular problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas. 	<p>SABER</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce de manera adecuada los diferentes pasos del método científico. - Compara las tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explica sus cambios y posibles tendencias. 	<p>HACER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Registra conceptos y actualiza de forma eficaz el cuaderno virtual. 	<p>SER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra responsabilidad e interés por las diferentes actividades propuestas por el docente.

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: 1 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: OCTAVO NOVENO GRADO: OCTAVO AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Propone de manera científica y metódica estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos	S A B E R	Reconoce de manera adecuada los diferentes pasos del método científico.	Argumenta con eficacia los diferentes pasos del método científico en la realización de proyectos del área.	Aplica de manera concreta los diferentes pasos del método científico.	Describe de manera clara los diferentes pasos del método científico.	Enumera los diferentes pasos del método científico.
	S A B E R	Compara las tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explica sus cambios y posibles tendencias.	Compara Con fluidez las tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explica eficientemente sus cambios y posibles tendencias.	Argumenta con lógica las tecnologías según la evolución histórica de estas.	Diferencia de manera concisa la evolución de la tecnología.	Enumera diversas innovaciones tecnologías vistas en clase.
	H A C E R	Registra conceptos y actualiza de forma eficaz el cuaderno virtual.	Presenta creatividad e innovación al momento de consignar conceptos y actualizar el cuaderno virtual.	Consigna conceptos y actualiza de forma eficaz el cuaderno virtual complementándolo con herramientas web 2.0	Usa adecuadamente el cuaderno virtual para la consignación de información en el cuaderno virtual.	Cumple con la actualización del cuaderno virtual
	S E R	Demuestra responsabilidad e interés por las diferentes actividades propuestas por el docente	Demuestra de manera crítica y reflexiva responsabilidad e interés por las diferentes actividades propuestas por el docente.	Valora con agrado y respeto las diferentes actividades propuestas por el docente.	Demuestra interés por las diferentes actividades propuestas por el docente.	Participa en las diferentes actividades propuestas por el docente.

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: DOS AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: OCTAVO-NOVENO GRADO: OCTAVO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Apropriación y uso de software ofimáticos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"> Principios de la ciencia Principio de Pascal y el electromagnetismo 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 herramientas ofimáticas Video tutoriales Herramientas virtuales. Mapas conceptuales con un orden jerarquico adecuado, ortografia, enlaces y buena Manejo de la calculadora y excel para llevar para el calculo del material utilizado en los experimentos.	<ul style="list-style-type: none"> Identifico, formule y resuelvo problemas a través los principios de Pascal y sistemas electromagnéticos 	-Utiliza apropiadamente la teoría de Pascal y del electromagnetismo	Realiza trabajos prácticos a escalas pequeñas aplicando el principio de Pascal y el electromagnetismo.	-Reconoce la importancia en nuestra vida cotidiana los principios de Pascal y el electromagnetismo.

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: 2

AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

CICLO: OCTAVO NOVENO

GRADO: OCTAVO

AÑO:2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Construye técnicamente modelos a escala de diversos inventos y descubrimientos, en actividades con materiales concretos y expone los principios que dan su origen	S A B E R	Explica con soporte teórico suficiente el concepto principio de Pascal y Las bases del electromagnetismo	Explica con soporte teórico suficiente el concepto de electromagnetismo y principio de Pascal	Explica con ejemplos el concepto de electromagnetismo y principio de Pascal con componentes y relaciones de causa efecto.	Describe de manera puntual el concepto de sistema e indica sus componentes y principios involucrados	Recuerda los conceptos del principio de Pascal y el electromagnetismo
	S A B E R	Genera de manera científica ejemplos de transformación y aplicación de los principios de Pascal y el electromagnetismo	Genera de manera científica ejemplos de transformación y utilización de la energía utilizando el principio de Pascal y el electromagnetismo	Genera organizadamente ejemplos de transformación y utilización de energía a través del principio de Pascal y el electromagnetismo	Demuestra comprensión de manera sencilla sobre el funcionamiento de dispositivos que utilizan el electromagnetismo y el principio de Pascal	Define de manera escrita el principio de Pascal y el electromagnetismo así como sus aplicaciones.
	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.

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: Tres **AREA:** TECNOLOGIA E INFORMATICA **CICLO:** OCTAVO-NOVENO **GRADO:** OCTAVO **TIEMPO PLANEADO:** 20 HORAS **AÑO:** 2018

DESARROLLO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Apropriación y uso de software ofimáticos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
Desarrollo de contenidos temáticos con software de animación Pow toon 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 herramientas ofimáticas Video tutoriales Herramientas virtuales. Mapas conceptuales con un orden jerarquico adecuado, ortografia, enlaces y buena 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 	-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: Tres

AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

CICLO: OCTAVO NOVENO

GRADO: OCTAVO

AÑO:2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	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.

FORMATO PLANEACION DE PERIODO POR COMPETENCIAS



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JUAN MARIA CESPEDES

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

PERIODO: Cuarto AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: OCTAVO-NOVENO GRADO: OCTAVO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Apropriación y uso de software ofimáticos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
La electricidad aplicación y generación 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 herramientas ofimáticas Video tutoriales Herramientas virtuales. Mapas conceptuales con un orden jerarquico adecuado, ortografía, enlaces y buena Manejo de la calculadora y excel para llevar e control de sus notas	<ul style="list-style-type: none"> Identifico, formulo y resuelvo problemas para la generación de la electricidad 	-Utiliza Adecuadamente la teoría de producción, generación de electricidad	Realiza trabajos prácticos utilizando materiales concretos para producir artefactos eléctricos y de producción de electricidad	-Reconoce la importancia en nuestra vida diaria de la generación y utilización de le energía eléctrica.

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: Cuarto

AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

CICLO: OCTAVO NOVENO

GRADO: OCTAVO

AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Desarrolla artefactos utilizando los principios de la electricidad, así como sistemas de producción de electricidad a baja escala	S A B E R	Explica con soporte teórico suficiente el concepto de electricidad, producción y aplicación	Explica con soporte teórico suficiente el concepto de electricidad, aplicación y generación	Explica con ejemplos el concepto de electricidad, generación y aplicaciones básicas	Describe de manera puntual el concepto electricidad y formas de utilización	Recuerda los conceptos de electricidad, formas de generación y aplicación
	S A B E R	Genera de manera técnica aplicaciones de la electricidad y su producción	Genera de manera eficiente conceptos y ejemplos de producción de electricidad	Genera organizadamente ejemplos de aplicación de la electricidad	Demuestra comprensión de manera sencilla sobre el funcionamiento de los artefactos eléctricos y sus cuidados	Define de manera clara los conceptos electricidad, y generación
	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.

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: 6 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: OCTAVO-NOVENO GRADO: NOVENO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Analiza y propone soluciones a problemas tecnológicos de manera contextualizada.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"> Implementación de cuadernos virtuales. Sistemas Numéricos. Sistemas de control. 	<p>Investigación y consignación en los cuadernos virtuales de los temas propuestos. donde se evidencia buena ortografía y redaccion, respetando las normas basicas de escritura. Manejo de la calculadora para realizar la conversion entre las diferentes bases numericas</p> <ul style="list-style-type: none"> Clase magistral por parte del docente. Consultas e investigaciones a través de la web. <p>Exposiciones grupales e individuales con buen lexico, entonacion y postura corporal adecuada</p>	<ul style="list-style-type: none"> Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas condiciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica artefactos basados en tecnología digital. - identifica artefactos que poseen sistemas de control. 	<ul style="list-style-type: none"> Busca y utiliza información para explicar los diferentes modelos de control en artefactos tecnológicos 	<ul style="list-style-type: none"> 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: 6 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: OCTAVO NOVENO GRADO: NOVENO AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Analiza y propone soluciones a problemas tecnológicos de manera contextualizada.	S A B E R	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.
	S A B E R	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.
	H A C E R	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.
	S E R	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

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: 7 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: OCTAVO-NOVENO GRADO: NOVENO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Apropriación y uso de software ofimáticos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"> La electricidad Circuitos series <p>Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Clase magistral por parte del docente. Interacción con materiales concretos Video tutoriales Herramientas virtuales. <p>Mapas conceptuales con un orden jerarquico adecuado, ortografia, enlaces y buena ortografia.</p> <p>Utilizacion de la calculadora y excel como herramientas de calculo de las variables</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizo herramientas y materiales eléctricos para crear circuitos series, aplicar sus principios y comprender artefacto y su funcionamiento de la vida real 	-Explica el funcionamiento adecuado de un circuito serie y lo compara con artefactos de la vida real	-Desarrolla proyectos eléctricos como apoyo al proceso de aprendizaje Analiza circuitos creados en clase y visualiza aplicación en la vida cotidiana	-Reconoce y aplica herramientas y materiales eléctricos para soluciones prácticas de la vida cotidiana

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: 7 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: OCTAVO NOVENO GRADO: NOVENO AÑO:2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Analiza distintos tipos de circuitos series; y plantea soluciones para optimizarlos ahorrando elementos	S A B E R	Propone de forma creativa estrategias de solución a problemas circuitales planteados para optimizarlos	Propone de forma creativa estrategias de solución a problemas eléctricos ideando sistemas de mejoramiento.	Analiza y valora con asertividad las repercusiones que tiene la electricidad sobre el medio ambiente.	Explica de manera sencilla el funcionamiento de artefactos eléctricos.	Identifica artefactos basados en electricidad
	S A B E R	SABER: propone Frente a un problema circuital 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 eléctricas a modelos presentados en la ida cotidiana	Propone de manera argumentada y eficiente varias soluciones posibles, frente a un determinado problema.	Comprende claramente el funcionamiento de artefactos que poseen un sistema eléctrico.	Identifica artefactos que poseen sistemas electricos.
	H A C E R	HACER: Presenta creatividad e innovación para aplicar correctamente la conversión de cada una de las variables eléctricas involucradas.	Presenta de manera concisa y con creatividad, innovación para aplicar y resolver circuitos por medio de la teoría	Elabora hipótesis con profundidad frente al funcionamiento de modelos eléctricos aplicados a sistemas tecnológicos	Selecciona creativamente en un trabajo de campo los diversos modelos de control eléctrico	Busca y utiliza información para explicar los diferentes modelos de artefactos eléctricos.
	S E R	SER: Propone soluciones a problemas eléctricos que se le presentan a diario en su vida cotidiana.	Propone soluciones de manera clara a problemas eléctricos que se le presentan a diario en su vida cotidiana.	Utiliza eficiente y responsablemente los circuitos eléctricos conociendo sus bondades y consecuencias de la mala manipulación	Reconoce y utiliza con vocabulario adecuado, las necesidades del uso en artefactos eléctricos y sus variables.	Utiliza responsablemente la electricidad de manera segura

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: 8 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: OCTAVO-NOVENO GRADO: NOVENO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Apropriación y uso de software ofimáticos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"> La electricidad Circuitos Paralelos <p>Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Clase magistral por parte del docente. Interacción con materiales concretos Video tutoriales Herramientas virtuales. <p>Mapas conceptuales con un orden jerarquico adecuado, ortografia, enlaces y buena ortografia. Utilizacion de la calculadora y excel como herramientas de calculo de las variables electricas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizo herramientas y materiales eléctricos para crear circuitos paralelos, aplicar sus principios y comprender artefacto y su funcionamiento de la vida real 	-Explica el funcionamiento adecuado de un circuito paralelo y lo compara con artefactos de la vida real	-Desarrolla proyectos eléctricos como apoyo al proceso de aprendizaje Analiza circuitos creados en clase y visualiza aplicación en la vida cotidiana	-Reconoce y aplica herramientas y materiales eléctricos para soluciones practicas de la vida cotidiana

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: 8 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: OCTAVO NOVENO GRADO: NOVENO AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Analiza distintos tipos de circuitos Paralelos; y plantea soluciones para optimizarlos ahorrando elementos	S A B E R	Propone de forma creativa estrategias de solución a problemas circuitales planteados para optimizarlos	Propone de forma creativa estrategias de solución a problemas eléctricos ideando sistemas de mejoramiento.	Analiza y valora con asertividad las repercusiones que tiene la electricidad sobre el medio ambiente.	Explica de manera sencilla el funcionamiento de artefactos eléctricos.	Identifica artefactos basados en electricidad y circuitos paralelos
	S A B E R	propone Frente a un problema circuital 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 eléctricas a modelos presentados en la vida cotidiana, utilizando teoría de circuitos paralelos	Propone de manera argumentada y eficiente varias soluciones posibles, frente a un determinado problema eléctrico.	Comprende claramente el funcionamiento de artefactos que poseen un sistema eléctrico con distribución paralela.	Identifica artefactos que poseen sistemas eléctricos paralelos y sus cuidados de prevención
	H A C E R	Presenta creatividad e innovación para aplicar correctamente la conversión de cada una de las variables eléctricas involucradas.	Presenta de manera concisa y con creatividad, innovación para aplicar y resolver circuitos paralelos por medio de la teoría	Elabora hipótesis con profundidad frente al funcionamiento de modelos eléctricos paralelos aplicados a sistemas tecnológicos	Selecciona creativamente en un trabajo de campo los diversos modelos de circuitos paralelos	Busca y utiliza información para explicar los diferentes modelos de artefactos eléctricos.
	S E R	Propone soluciones a problemas eléctricos que se le presentan a diario en su vida cotidiana.	Propone soluciones de manera clara a problemas eléctricos paralelos que se le presentan a diario en su vida cotidiana.	Utiliza eficiente y responsablemente los circuitos eléctricos paralelos conociendo sus bondades y consecuencias de la mala manipulación	Reconoce y utiliza con vocabulario adecuado, las necesidades del uso en artefactos eléctricos y sus variables.	Utiliza responsablemente la electricidad de manera segura

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: 9 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: OCTAVO-NOVENO GRADO: NOVENO TIEMPO PLANEADO: 20 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Apropiación y uso de software ofimáticos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
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 practica con herramientas ofimáticas Video tutoriales Herramientas virtuales. Mapas conceptuales con un orden jerarquico adecuado, ortografia, enlaces y buena ortografia. Utilizacion de la calculadora y excel como herramientas de calculo de sus notas	<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: 9 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: OCTAVO NOVENO GRADO: NOVENO AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	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.

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: UNO AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DECIMO-ONCE GRADO: DECIMO TIEMPO PLANEADO: 10 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÒGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Conoce el funcionamiento de sistemas de simulación electrónicos de manera precisa, aplicándolos a los conceptos del área.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"> Implementación de cuadernos virtuales. Sistema Binario. Conceptos Básicos de electrónica digital. Conceptos Básicos de Robotica 	<p>Investigación y consignación en los cuadernos virtuales de los temas propuestos evidenciando sus alcances logrados en lengua castellana tales como redaccion, ortografia y puntuacion. Utilizacion de la calculadora y excel como herramientas de calculo de sus notas</p> <ul style="list-style-type: none"> Exposición magistral por parte del docente. Utilización de simulador virtual. Laboratorio teórico practico programación PIC. 	<ul style="list-style-type: none"> Resolver problemas tecnológicos utilizando sistemas para simular las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce los diferentes elementos electrónicos. - Conoce diferentes Sistemas de simulación electrónica. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza simulaciones en software como cocodrile y packet tracer. 	<ul style="list-style-type: none"> Cumple con los diferentes laboratorios teorico-practicos propuestos en clase.

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: 1 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DECIMO Y ONCE GRADO: DECIMO AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Conoce el funcionamiento de sistemas de simulación electrónicos de manera precisa, aplicándolos a los conceptos del área.	S A B E R	Propone diversos modelos de circuitos electrónicos, para ser utilizados en diferentes proyectos institucionales.	Propone con lógica diversos modelos de circuitos electrónicos, para ser utilizados en diferentes proyectos institucionales.	Domina asertivamente los conceptos básicos sobre teoría de circuitos electrónicos y explica su funcionamiento.	Comprende de forma simple los conceptos básicos sobre teoría de circuitos electrónicos.	Conoce los diferentes elementos electrónicos.
	S A B E R	Argumenta la importancia de la simulación en el campo de la electrónica. .	Argumenta de manera contundente la importancia de la simulación en el campo de la electrónica y propone modelos propios de su entorno.	Analiza y valora De manera precisa la importancia de la simulación electrónica.	Conoce y describe de manera breve diferentes Sistemas de simulación electrónica.	Conoce diferentes Sistemas de simulación electrónica.
	H A C E R	Resuelve problemas planteados de manera exitosa..	Maneja con precisión los instrumentos de medición con soporte teórico suficiente e interactúa con simuladores en software como cocodrile y circuit lab.	Resuelve de manera exitosa problemas planteados con simuladores en software como cocodrile y circuit lab.	De manera contextualizada realiza simulaciones en software como cocodrile y circuit lab.	Realiza simulaciones en software como cocodrile y circuit lab.
	S E R	Desarrolla habilidades de aprendizaje con un alto grado de autonomía.	Desarrolla de diversas formas habilidades de aprendizaje con un alto grado de autonomía en los diferentes laboratorios teorico-practicos propuestos en clase.	Posee creatividad de diversas formas en el momento de solucionar laboratorios teorico-practicos propuestos en clase.	Práctica de manera responsable con los diferentes laboratorios teorico-practicos propuestos en clase.	Cumple con los diferentes laboratorios teorico-practicos propuestos en clase.

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: DOS AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DECIMO-ONCE GRADO: DECIMO TIEMPO PLANEADO: 10 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Apropiación y uso de software ofimáticos.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
1. Excel Avanzado 2010 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. Mapas conceptuales. Resolver y formular problemas multiplicativos rutinarios de adición repetida. (MATRIZ MAT)	<ul style="list-style-type: none"> Utilizo herramientas y software ofimáticos en la solución de problemas en el procesamiento de la información. 	-Ilustra y comparte el significado e importancia del software Excel 2010. Resolver y formular problemas a partir de un conjunto de datos presentado en tablas, diagramas de barras y diagrama circular. (ICFES)	-Elabora diferentes banners con el software Excel 2010 y los comparte en su block personal. -Diseña aplicaciones automatizadas .	-Mantiene una actitud analítica y propositiva frente a las diferentes aplicaciones que se pueden realizar a través del software Excel 2010

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: 2 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DECIMO Y ONCE GRADO: DECIMO AÑO:2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Apropiación y uso de software ofimáticos	S A B E R	Ilustra y comparte el significado e importancia del software Excel 2010	De manera propositiva ilustra y comparte el significado e importancia del software adobe Excel 2010	Es capaz de ilustrar el significado e importancia del software Excel 2010	Explica los diferentes conceptos sobre el software Excel 2010	Conoce el significado del software Excel 2010
	S A B E R	De manera creativa propone diferentes diseños y soluciones gráficas elaboradas con Excel 2010.evidenciando la investigación y autoaprendizaje sobre la herramienta.	De forma precisa y creativa propone diferentes diseños y soluciones gráficas elaboradas con Excel 2010.evidenciando la investigación y autoaprendizaje sobre la herramienta.	Propone de forma concreta diseños y soluciones de aplicaciones elaboradas con Excel 2010	Diseña soluciones aplicaciones elaboradas con Excel 2010	Realiza diseños de aplicaciones elaboradas con Excel 2010.
	H A C E R	HACER: -Elabora diferentes banners con el software Excel 2010 y los comparte en su block personal	Demuestra creatividad e ingenio para Elaborar diferentes banners con el software Excel 2010 y los comparte en su block personal	Elaborar diferentes banners con el software Excel 2010 y los comparte en su block personal	Desarrolla diferentes banners con el software Excel 2010	Cumple con los talleres sobre desarrollo de banner con el software Excel 2010
	S E R	SER: Mantiene una actitud analítica y propositiva frente a las diferentes aplicaciones que se pueden realizar a través del software Excel 2010	Mantiene una actitud analítica y propositiva frente a las diferentes aplicaciones que se pueden realizar a través del software Excel 2010	Comprende adecuadamente las diferentes aplicaciones que se pueden realizar a través del software Excel 2010	Maneja de forma básica, y participa en la aplicación de los conceptos explicados sobre el software Excel 2010	Cumple con los diferentes laboratorios teorico-practicos propuestos en clase

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: Tres AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DECIMO-ONCE GRADO: DECIMO TIEMPO PLANEADO: 10 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Capacidad de Análisis de problemas del medio ambiente causados por el desarrollo tecnológico		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<p>2. Analizar los problemas ambientales causados por el desarrollo tecnológico para plantear posibles soluciones.</p> <p>Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Clase magistral por parte del docente. Videos explicativos de avances tecnológicos Mapas conceptuales. <p>Análisis de los mecanismos ideológicos que subyacen a la estructura de los medios de información masiva. (DBA)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Investiga, analiza y plantea soluciones a problemas que afecten la cotidianidad del ser humano y su entorno causados por desarrollos tecnológicos 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza los avances tecnológicos y su influencia en el medio ambiente. Analizar los avances científicos y tecnologías de punta y su influencia en la producción y desarrollo social para solucionar problemas Consulta, sintetiza y evalúa la información extraída de diferentes fuentes para realizar un trabajo académico (ICFES) 	<p>Aplica procesos y estrategias en la elaboración de informes, valiéndose de diferentes medios</p>	<p>Mantiene una actitud analítica y propositiva frente a los problemas generados por los avances tecnológicos</p>

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 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DECIMO Y ONCE GRADO: DECIMO AÑO:2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Capacidad de Análisis de problemas del medio ambiente causados por el desarrollo tecnológico	S A B E R	Analiza los avances tecnológicos y su influencia en el medio ambiente	De manera positiva demuestra competencia en la conceptualización de la problemática causada al medio ambiente por el desarrollo tecnológico	Sustenta de manera coherente la importancia del desarrollo tecnológico sin afectación del medio ambiente	Explica los diferentes problemas en el medio ambiente causados por las innovaciones y desarrollos tecnológicos	Conoce los desarrollos tecnológicos y su afectación al medio ambiente
	S A B E R	:Analizar los avances científicos y tecnologías de punta y su influencia en la producción y desarrollo social para solucionar problemas	De forma críticaevalúa los avances tecnológicos y científicos y su influencia en la producción y el desarrollo social y afectación al medio ambiente	Propone de forma coherente soluciones al daño al medio ambiente causado por los avances tecnológicos	Relaciona los avances científicos y tecnologías de punta con la afectación ambiental de su entorno	Comprende los avances tecnológicos y su influencia en el medio ambiente.
	H A C E R	Aplica procesos y estrategias en la elaboración de propuestas de solución a problemáticas ambientales por desarrollo tecnológico	Elabora informes de buen contenido con diferentes presentaciones, sobre avances tecnológicos y su incidencia en el medio ambiente	Expone y sustenta en público la problemática ambiental de su entorno	Desarrolla informes sobre desarrollos tecnológicos	Identifica los desarrollos tecnológicos vistos en clase
	S E R	Plantea y proporciona soluciones a problemas que se presentan a causa de los avances tecnológicos y su incidencia en el medio ambiente.	De manera propositiva emite criterios frente a problemas ambientales causados por desarrollos tecnológicos	Comprende adecuadamente las diferentes problemáticas ambientales y su relación con el avance tecnológico	Es coherente al exponer la problemática ambiental en su entorno	Cumple con los diferentes trabajos de investigación propuestos en clase

FORMATO PLANEACION DE PERIODO POR COMPETENCIAS

 <p>JUAN MARIA CESPEDES INSTITUCIÓN EDUCATIVA SUPERACIÓN CAMBIO EDUCACIÓN CON CALIDAD</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN MARIA CESPEDES</p>	<p>Código: F-GA-013 Versión: 05 Fecha: 2014- 07 -23</p>
--	--	---

PERIODO: Cuarto AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DECIMO-ONCE GRADO: DECIMO TIEMPO PLANEADO: 10 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Apropriación y uso de software de diseño grafico		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
<p>3. Adobe Fireworks cs3</p> <p>Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)</p>	<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. Mapas conceptuales. Análisis y Reconocimiento de elementos implícitos de la situación comunicativa de imágenes en diseños graficos web (DBA) 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizo herramientas y software ofimáticos en la solución de problemas en el procesamiento de la información. 	SABER	HACER	SER
			<ul style="list-style-type: none"> Ilustra y comparte el significado e importancia del software adobe Fireworks cs3. De manera creativa propone diferentes diseños y soluciones gráficas elaboradas con adobe Fireworks cs3.evidenciando la investigación y autoaprendizaje sobre la herramienta. 	<p>-Elabora diferentes banners con el software adobe Fireworks cs3 y los comparte en su block personal.</p> <p>-Diseña y construye diferentes formas de espacios publicitarios y los comparte con sus compañeros a través de la web.</p>	<p>-Mantiene una actitud analítica y propositiva frente a las diferentes aplicaciones que se pueden realizar a través del software adobe Fireworks cs3</p>

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 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DECIMO Y ONCE GRADO: DECIMO AÑO:2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Apropiación y uso de software ofimáticos	S A B E R	Ilustra y comparte el significado e importancia del software adobe Fireworks cs3.	De manera propositiva ilustra y comparte el significado e importancia del software adobe Fireworks cs3	En forma Coherente ilustra el significado e importancia del software adobe Fireworks cs3	Explica los diferentes conceptos sobre el software adobe Fireworks cs3	Conoce el significado del software adobe Fireworks cs3
	S A B E R	De manera creativa propone diferentes diseños y soluciones gráficas elaboradas con adobe Fireworks cs3.evidenciando la investigación y autoaprendizaje sobre la herramienta.	De forma precisa y creativa propone diferentes diseños y soluciones gráficas elaboradas con adobe Fireworks cs3.evidenciando la investigación y autoaprendizaje sobre la herramienta.	Propone de forma concreta diseños y soluciones gráficas elaboradas con adobe Fireworks cs3	Diseña soluciones gráficas elaboradas con adobe Fireworks cs3	Realiza diseños básicos elaboradas con adobe Fireworks cs3.
	H A C E R	Elabora diferentes banners con el software adobe Fireworks cs3 y los comparte en su block personal	Demuestra creatividad e ingenio para Elaborar diferentes banners con el software adobe Fireworks cs3 y los comparte en su block personal	Elaborar de forma eficiente diferentes banners con el software adobe Fireworks cs3 y los comparte en su block personal	Desarrolla diferentes banners con el software adobe Fireworks cs3	Cumple con los talleres sobre desarrollo de banner con el software adobe Fireworks cs3
	S E R	Mantiene una actitud analítica y propositiva frente a las diferentes aplicaciones que se pueden realizar a través del software adobe Fireworks cs3	Mantiene una actitud analítica y propositiva frente a las diferentes aplicaciones que se pueden realizar a través del software adobe Fireworks cs3	Comprende adecuadamente las diferentes aplicaciones que se pueden realizar a través del software adobe Fireworks cs3	Maneja de forma básica, y participa en la aplicación de los conceptos explicados sobre el software adobe Fireworks cs3	Cumple con los diferentes laboratorios teorico-practicos propuestos en clase

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: UNO AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DECIMO-ONCE GRADO: ONCE TIEMPO PLANEADO: 10 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Utiliza las diferentes herramientas de e-learning, de manera eficiente para apoyar su proceso de aprendizaje.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"> Implementación y apropiación de las Tic (Tecnologías de la información y la comunicación) (e-learning) educación y capacitación a través de Internet. Plataformas virtuales (e-learning) 	<ul style="list-style-type: none"> Investigación y consignación en los cuadernos virtuales de los temas propuestos. Utilización de la plataforma virtual institucional, (moodle). Capacitación por parte del docente sobre la plataforma institucional. Consultas avanzadas con aplicaciones a través de la web. Análisis e interpretación de textos (DBA) 	<ul style="list-style-type: none"> Posee principios de funcionamiento y criterios de selección de herramientas e-learning para su capacitación a través de la internet. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica los diferentes conceptos sobre e-learning. -Valora la importancia de la educación y capacitación a través de la internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Integra componentes tecnológicos (Tic) y los pone en marcha dentro de herramientas e-learning. • Aplica los conocimientos del lenguaje (en la escritura, la lectura, la oralidad y la escucha) para tomar decisiones efectivas de significado o de estilo (DBA) 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora la importancia de las (TIC) tecnologías de la información y la comunicación en la educación.

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: 1 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DECIMO Y ONCE GRADO: ONCE AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Utiliza las diferentes herramientas de e-learning, de manera eficiente para apoyar su proceso de aprendizaje	S A B E R	Identifica de manera propositiva los conceptos sobre E- learning.	Analiza de manera propositiva los conceptos sobre E- learning, y los integra a diferentes áreas del conocimiento.	Interpreta y describe con lógica los diferentes conceptos sobre E-learning.	Explica los diferentes conceptos de E- learning.	Menciona los diferentes conceptos sobre E-learning.
	S A B E R	De manera reflexiva propone diferentes soluciones a situaciones en las cuales se evidencia la importancia de la educación y capacitación a través de internet.	De manera reflexiva propone diferentes soluciones a situaciones en las cuales se evidencia la importancia de educación y capacitación a través de internet.	Analiza y expone de manera de precisa la importancia de educación y capacitación a través de internet.	Explica con fluidez la importancia de la educación y capacitación a través de internet.	Valora la importancia de educación y capacitación a través de internet.
	H A C E R	Desarrolla de manera creativa diferentes herramientas de innovación.	Desarrolla de manera creativa diferentes herramientas de innovación y las aplica dentro de la plataforma virtual.	Integra y aplica de manera sintética 3 o más componentes tecnológicos (Tic) y los pone en marcha dentro de las herramientas e-learning	Integra de manera breve 2 o más componentes tecnológicos (Tic) y los pone en marcha dentro de las herramientas E-learning	Identifica componentes tecnológicos (Tic) dentro de las herramientas e-learning.
	S E R	De manera crítica propone normas éticas y legales para el manejo de las herramientas E- learning en la educación.	De manera crítica propone normas éticas y legales para el manejo de las herramientas E- learning en la educación.	Comprende de forma completa los valores éticos y legales asociados a las (TIC) tecnologías de información y la comunicación en la educación.	Maneja claramente los conceptos y funciones básicas asociadas a las (TIC) y E-learning en la educación.	Valora la importancia de las (TIC) tecnologías de información y la comunicación en la educación.

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: DOS AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DECIMO-ONCE GRADO: ONCE TIEMPO PLANEADO: 10 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA:		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
<p>1. Aprendizajes virtuales a través de Simulacros Institucionales pruebas saber (Icfes)</p> <p>Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)</p>	<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. Mapas conceptuales. Explicación de método de resolución de problemas. (MATRIZ MAT) 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizo herramientas y software ofimáticos en la solución de problemas en el procesamiento de la información. 	<p>-participa de los diferentes simulacros institucionales para mejorar su aprendizaje.</p>	<p>-Interactúa con los diferentes simulacros proporcionados por los docentes con ayuda de la internet</p> <p>-Desarrolla Habilidades para la solución de los diferentes simulacros institucionales</p> <p>Selecciona y usa estrategias para comprender un texto (ICFES)</p>	<p>-Valora la importancia de los Simulacros Institucionales pruebas saber (Icfes) Para su proyecto de vida</p>

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: 2

AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

CICLO: DECIMO Y ONCE

GRADO:

ONCE

AÑO: 2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
• Reconocer las TIC como medio de comunicación del siglo XXI ,para Desarrollar competencias en materia de trabajo colaborativo apuntando a una verdadera calidad educativa.	S A B E R	participa de los diferentes simulacros institucionales para mejorar su aprendizaje.	De manera eficaz participa y aporta en los diferentes simulacros preparatorios, para mejorar su proceso de aprendizaje.	Participa en los diferentes simulacros preparatorios, para mejorar su proceso de aprendizaje.	Explica el funcionamiento de las diferentes herramientas Tic vistas en el aula de informática.	Identifica los diferentes simulacros institucionales para mejorar su aprendizaje.
	S A B E R	Identifica los diferentes simulacros virtuales, como herramienta de aprendizaje y refuerzo a su proceso académico.	Integra y aplica de manera eficaz los diferentes simulacros virtuales, como herramienta de aprendizaje y refuerzo a su proceso académico.	Maneja claramente los diferentes simulacros virtuales, como herramienta de aprendizaje y refuerzo a su proceso académico.	Participa de los diferentes simulacros virtuales, como herramienta de aprendizaje y refuerzo a su proceso académico.	Resuelve algunos simulacros virtuales, como herramienta de aprendizaje.
	H A C E R	Desarrolla Habilidades para la solución de los diferentes simulacros institucionales	Propone diversos modelos de simulacros virtuales, para su práctica académica	Maneja diversos modelos de simulacros virtuales, para su práctica académica	De manera breve aplica algunos modelos de simulacros virtuales, para su práctica académica	Identifica modelos de simulacros virtuales, para su práctica académica.
	S E R	Valora la importancia de los Simulacros Institucionales pruebas saber (Icfes) Para su proyecto de vida	De manera propositiva expone beneficios de realizar prácticas virtuales para su preparación a la vida universitaria.	Comprende específicamente la importancia de la preparación para la vida universitaria a través de Simulacros Institucionales.	Participa en la aplicación de los Simulacros Institucionales, pruebas saber (Icfes).	Acepta la importancia de los Simulacros Institucionales, pruebas saber (Icfes) Para su proyecto de vida.

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: Tres AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DECIMO-ONCE GRADO: ONCE TIEMPO PLANEADO: 10 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÒGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Capacidad de relacionar los avances científicos y tecnologías de punta con el desarrollo social de su entorno.		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
1. El desarrollo tecnológico y transformación social. 2. Tecnologías de punta: telemática, biotecnología, cibernética, robótica y óptica, Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)	<ul style="list-style-type: none"> Clase magistral por parte del docente. .Videos documentales Herramientas virtuales. Mapas conceptuales Utilización del cuaderno virtual como guía de noticias tecnológicas. Utiliza diversas estrategias de planeación, revisión y edición en la elaboración de texto (reseña, informe e instructivo) (DBA) Análisis e identificación de relaciones de contenido entre varios textos afines a temas tecnológicos (DBA) 	Analiza y Relaciona los avances científicos y Tecnologías de punta con el desarrollo social de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende y analiza las nuevas tecnologías de punta para la producción y el consumo Formula diversos problemas relacionados con la tecnología de punta y su afectación con el desarrollo social 	Categoriza y experimenta diferentes tecnologías de punta en los diferentes campos de acción del ser humano. Escribe ensayos en donde desarrolla una idea, referencia fuentes consultadas, realiza afirmaciones y las defiende.(DBA)	Demuestra y expone expectativas, intereses y necesidades en el conocimiento de las otras tecnologías involucradas en el desarrollo de las diferentes actividades humanas.

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 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DECIMO Y ONCE GRADO: ONCE AÑO:2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Capacidad de relacionar los avances científicos y tecnologías de punta con el desarrollo social de su entorno	S A B E R	Comprende y analiza las nuevas tecnologías de punta para la producción y el consumo	De manera precisa comprende y analiza las nuevas tecnologías de punta para la producción y el consumo	Expone claramente la relación de los avances científicos y tecnologías de punta	Explica los diferentes conceptos tecnologías de punta	Conoce el significado del tecnología de punta y las enumera
	S A B E R	Formula diversos problemas relacionados con la tecnología de punta y su afectación con el desarrollo social	Formula con eficacia soluciones a problemas relacionados con la tecnología de punta y su afectación con el desarrollo social	Interpreta de manera propositiva los problemas relacionados con la tecnología de punta y su afectación con el desarrollo social	Expone conceptos de manera clara referentes a las tecnologías de punta	Lista las diferentes tecnología de punta vistas en el periodo
	H A C E R	Categoriza y experimenta diferentes tecnologías de punta en los diferentes campos de acción del ser humano..	De manera crítica elabora exposiciones grupales diferentes tecnologías de punta en los diferentes campos de acción del ser humano..	Integra en espacios virtuales de manera creativa las teorías sobre diferentes tecnologías de punta en los diferentes campos de acción del ser humano..	Contribuye en exposiciones grupales sobre diferentes tecnologías de punta en los diferentes campos de acción del ser humano..	Relaciona las diferentes tecnologías de punta en los diferentes campos de acción del ser humano..
	S E R	Demuestra y expone expectativas, intereses y necesidades en el conocimiento de las otras tecnologías involucradas en el desarrollo de las diferentes actividades humanas.	Valora de forma propositiva los conocimientos sobre tecnologías de punta y su importancia en el desarrollo social	De manera crítica comprende la relación entre tecnologías de punta el desarrollo social	Emplea los conceptos expuestos en clase para emitir juicios sobre las tecnologías de punta	Refiere conceptos básicos sobre las tecnologías de punta

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: Cuarto AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DECIMO-ONCE GRADO: ONCE TIEMPO PLANEADO: 10 HORAS AÑO: 2018

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Apropriación y uso de herramientas web 2-0		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			SABER	HACER	SER
1. Introducción a las herramientas web 2.0 2. Clasificación de Herramientas web 2.0 3. Trabajo específico sobre herramientas escogidas 4. Elaboración de materiales y proyectos con las herramientas definidas Actividad del Proyecto de Emprendimiento y Educación Financiera (Octava Semana)	<ul style="list-style-type: none"> Clase magistral por parte del docente. Desarrollo de tutoriales web para el manejo de las herramientas Laboratorios prácticos Herramientas virtuales. Mapas conceptuales. Evaluación de la validez o pertinencia de la información de un texto y de su adecuación al contexto comunicativo de un sitio web (DBA) 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizo herramientas web 2.0 para favorecer la participación activa y la creación de conocimiento a través de la web 	<ul style="list-style-type: none"> Conoce el significado de la web 2.0, sus posibilidades y potencialidades en el aprendizaje a través de internet. Muestra creatividad en la elaboración de contenidos web 2.0 	-Desarrolla herramientas interactivas basadas en web 2.0 y los comparte en su block personal. <ul style="list-style-type: none"> Selecciona y usa estrategias para comprender un texto (DBA) 	-Descubre las posibilidades didácticas de las herramientas web 2.0 y las acepta como una propuesta de aprendizaje valida

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 AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA CICLO: DECIMO Y ONCE GRADO: ONCE AÑO:2018

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Apropiación y uso de herramientas web 2-0	S A B E R	Conoce el significado de la web 2.0, sus posibilidades y potencialidades en el aprendizaje a través de internet	De manera precisa argumenta las posibilidades y potencialidades de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje a través de internet	Argumenta con asertividad la importancia del uso de las herramientas web 2.0 y su aplicación en el aprendizaje virtual	Explica las diferentes herramientas web 2.0 y su aplicación en el aprendizaje virtual	Conoce el significado de las herramientas web 2.0
	S A B E R	Muestra creatividad en la elaboración de contenidos web 2.0	Promueve el aprendizaje colaborativo y solicita o brinda apoyo a sus compañeros sobre el manejo de las herramientas web 2.0	Demuestra creatividad en la Elaboración de contenidos web 2.0	Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva expuestos por el docente	Expresa ideas y conceptos mediante representaciones escritas sobre lo aprendido en clase
	H A C E R	Desarrolla herramientas interactivas basadas en web 2.0 y los comparte en su block personal	Participa y colabora de manera efectiva en desarrollo de aplicaciones web 2-0	Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa sobre las herramientas web 2-0	Utiliza las TIC para procesar e interpretar información recibida en clase	Elabora diagramas y mapas conceptuales sobre herramientas web 2.0
	S E R	Descubre las posibilidades didácticas de las herramientas web 2.0 y las acepta como una propuesta de aprendizaje valida	Sustenta una postura personal sobre los temas estudiados , considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva	Muestra iniciativa para aprender de forma autónoma mediante las herramientas web 2.0	Mantiene una actitud respetuosa hacia los conceptos expuestos en clase	Escucha, interpreta y aplica los conceptos e instructivos vistos en clase