



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2022

PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
3	TECNOLOGIA E INFORMATICA	7°

LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS
<p>Realiza representaciones gráficas digitales de sus ideas y proyectos de indagación sobre el desarrollo tecnológico y su impacto en la sociedad.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifica los elementos que conforman el entorno de trabajo de un presentador multimedia, empleando cada uno de acuerdo a la utilidad que ofrecen.</li> <li>2. Describe el funcionamiento de algunos artefactos tecnológicos y el impacto que han causado en la sociedad.</li> <li>3. Utiliza efectos llamativos, hipervínculos y gráficos en el diseño de presentaciones creativas que expresan claramente sus ideas.</li> <li>4. Realiza modelos sencillos de publicidad que promuevan el uso racional de algunos artefactos tecnológicos.</li> <li>5. Muestra una actitud responsable y racional en la utilización de los recursos tecnológicos a su alcance.</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>PRESENTADORES MULTIMEDIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Conceptos básicos.</li> <li><input type="checkbox"/> Insertar imágenes y sonidos</li> <li><input type="checkbox"/> Efectos de animación</li> </ul>

### AUTOCONTROL DE ESTRATEGIAS EVALUATIVAS Y ACTIVIDADES DE APOYO

FECHA	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	VALORACIÓN	
		Cuantitativa	Cualitativa
	EVALUACIÓN PROGRAMADA 20%		
	AUTOEVALUACION 5%		
	SEGUIMIENTO 75%		
	Desarrollo de guías Desarrollo de talleres Actividades en clase		
	DEFINITIVA DEL PERIODO		
	DEFINITIVA DEL PERIODO CON ACT. APOYO:		



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2022

PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
3	TECNOLOGIA E INFORMATICA	7°

LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS
<p>Realiza representaciones gráficas digitales de sus ideas y proyectos de indagación sobre el desarrollo tecnológico y su impacto en la sociedad.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifica los elementos que conforman el entorno de trabajo de un presentador multimedia, empleando cada uno de acuerdo a la utilidad que ofrecen.</li> <li>2. Describe el funcionamiento de algunos artefactos tecnológicos y el impacto que han causado en la sociedad.</li> <li>3. Utiliza efectos llamativos, hipervínculos y gráficos en el diseño de presentaciones creativas que expresan claramente sus ideas.</li> <li>4. Realiza modelos sencillos de publicidad que promuevan el uso racional de algunos artefactos tecnológicos.</li> <li>5. Muestra una actitud responsable y racional en la utilización de los recursos tecnológicos a su alcance.</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>PRESENTADORES MULTIMEDIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Conceptos básicos.</li> <li><input type="checkbox"/> Insertar imágenes y sonidos</li> <li><input type="checkbox"/> Efectos de animación</li> </ul>

### AUTOCONTROL DE ESTRATEGIAS EVALUATIVAS Y ACTIVIDADES DE APOYO

FECHA	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	VALORACIÓN	
		Cuantitativa	Cualitativa
	EVALUACIÓN PROGRAMADA 20%		
	AUTOEVALUACION 5%		
	SEGUIMIENTO 75%		
	Desarrollo de guías Desarrollo de talleres Actividades en clase		
	DEFINITIVA DEL PERIODO		
	DEFINITIVA DEL PERÍODO CON ACT. APOYO:		