



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

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

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:		