



ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA SEDE B GRADO 5°

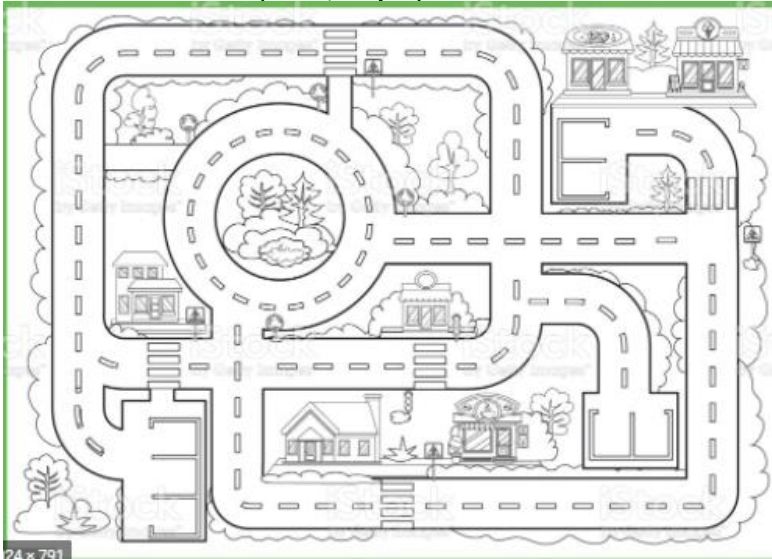
Docente: William Valencia

E-mail wvalencia@educacionbogota.edu.co

Semana 1: Elabore en una hoja de cuaderno un listado con el nombre de cinco juegos de mesa y piensa en un juego nuevo que tú vas a crear y dale un nombre.

Semana 2: Teniendo en cuenta las reglas de los juegos seleccionados crea 5 reglas para tu juego y escríbelas en la hoja.

Semana 3: Sobre una hoja reciclada tamaño oficio diseña el tablero para tu juego y las fichas o accesorios. (ver ejemplo)



Semana 4: Decora en forma creativa el tablero y las fichas o accesorios.

Semana 5: Diviértete jugando en compañía de tus seres queridos.

Semana 6: Resolver la autoevaluación correspondiente al cuarto periodo académico.



COLEGIO SAN RAFAEL IED

DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS MEDIANTE EL USO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
Resoluciones de Aprobación: Primaria 5581 de 11-08-1997 Bachillerato 2547 de 28-08-2002 Media: 08-0007 del 24-11-2008
DANE: 111001013170 NIT: 830.064.875-3



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN

COLEGIO SAN RAFAEL IED
DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS MEDIANTE EL USO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
Resoluciones de Aprobación: Primaria 5581 de 11-08-1997 Bachillerato 2547 de 28-08-2002 Media: 08-0007 del 24-11-2008
DANE: 111001013170 NIT: 830.064.875-3

AUTO-EVALUACIÓN

ESTUDIANTE: _____ BIMESTRE: _____ GRADO: _____ FECHA: _____
PROFESOR _____ ASIGNATURA _____

USE LOS PUNTAJES DE ACUERDO A SU DESEMPEÑO DE SEMPEÑO				
	AVANZADO	ALTO	BÁSICO	BAJO
	100 -90	89-80	79-60	59-20
COMPETENCIA COGNITIVA 30%				
1	Me apropio de los diferentes elementos o materiales de trabajo virtual que me brinda el docente en el desarrollo de la asignatura (documentos, videos, encuentros y otros).			
2	Preparo mis evaluaciones y pregunto mis dudas con el docente.			
3	Hago uso de las competencias adquiridas para continuar con el proceso de aprendizaje, Complementando los contenidos aprendidos con lecturas y materiales alternativos de manera autónoma y responsable.			
4	Realizo mis tareas, trabajos y talleres.			
COMPETENCIA PROCEDIMENTAL 40%				
5	Busco estrategias para estar en contacto con el docente y así poder entregar las actividades asignadas.			
6	Tengo en cuenta las instrucciones dadas por el docente al desarrollar las actividades.			
7	Establezco un horario para desarrollar mis actividades.			
8	Presento mis trabajos, talleres, tareas y otros con alta calidad.			
9	Entrego mis trabajos asignados teniendo en cuenta el tiempo establecido por el docente.			
10	Tengo en presente la retroalimentación hecha por el docente para desarrollar otras actividades.			
COMPETENCIA ACTITUDINAL 30%				
11	Doy uso correcto a los recursos virtuales propuestos por el docente.			
12	Siempre estoy atento a la plataforma y contenidos publicados por el docente.			
13	Asumo una actitud de respeto, cordialidad y disposición para participar en los encuentros y diversos tipos de comunicación virtuales propuestos en la asignatura, reconociendo lo que me favorece en la apropiación del conocimiento.			
14	Comparto mis saberes con mis compañeros, valorando las ideas de los demás, cumpliendo con las normas de netiqueta.			
PUNTAJE TOTAL				
ESTANDAR DE EVALUACIÓN				
AUTO EVALUACIÓN 15%	CONCEPTO			VALOR
	Auto critica del estudiante a su proceso de aprendizaje con el fin de buscar estrategias que fortalezcan y mejoren la autorregulación, autoevaluación, autocontrol y autoestima permitiendo un progreso en el logro de la autonomía.			
HETEROEVALUACIÓN 15%	Evaluación hecha por el profesor al proceso de aprendizaje de los estudiantes con respecto a su trabajo, desempeño y otros.			

FIRMA DEL ESTUDIANTE

FIRMA DEL PROFESOR