


FORMATO PLANEACION DE PERIODO POR COMPETENCIAS

 <p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN MARIA CESPEDES</p> <p>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: Estadística      CICLO: 2      GRADO: 5      TIEMPO PLANEADO: 10 horas      AÑO: 2019

DESARROLLO TEMATICO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTANDAR	COMPETENCIA: Resuelve y formula preguntas que requieran para su solución coleccionar y analizar datos del entorno		
			INDICADORES DE DESEMPEÑO:		
			SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Permutaciones</li> <li>-Experimento aleatorio</li> <li>-Espacio muestral</li> <li>-Principio de probabilidad</li> <li>-Evento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Explicación del o la docente.</li> <li>-Trabajo colaborativo.</li> <li>-Reescritura y corrección de ejercicios.</li> <li>-Talleres individuales y en equipo.</li> <li>-Gráficos y dibujos.</li> <li>-Consultas y sustentación de las mismas.</li> <li>-evaluaciones orales, escritas y participación en clase.</li> <li>-Solución de problemas</li> <li>-Juegos con cartas, dados y monedas.</li> </ul>	<p>Conjeturo y pongo a prueba predicciones acerca de la posibilidad de ocurrencia de eventos y permutaciones.</p>	<p>Analiza el evento estadístico como un posible resultado de un experimento aleatorio. (DBA)</p> <p>Comprende que para resolver problemas se requiere organizar la información. (DBA)</p>	<p>Resuelve problemas de la vida real utilizando probabilidades. . (DBA)</p>	<p>Hace acuerdos con sus compañeros sobre normas que faciliten el desarrollo de la tarea propuesta.</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: Estadística

CICLO: 2

GRADO: 5

AÑO: 2019

COMPETENCIAS	TIPOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	NIVELES DE DESEMPEÑO			
			SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Resuelve y formula preguntas que requieran para su solución coleccionar y analizar datos del entorno	S A B E R	Analiza el evento estadístico como un posible resultado de un experimento aleatorio.	Analiza y aplica razonamientos lógicos en experimentos aleatorios.	Determina el número de casos posibles y de casos favorables para un evento.	Identifica eventos probabilísticos.	Conoce la teoría de probabilidad.
	S A B E R	Comprende que para resolver problemas se requiere organizar la información.	Comprende que para resolver problemas se requiere organizar y analizar la información en forma sistemática.	Interpreta cómo debe organizar la información para resolver problemas de su vida cotidiana.	Reconoce los datos y la información necesaria para Resolver problemas.	Organiza datos para solucionar problemas.
	H A C E R	Resuelve problemas de la vida real utilizando probabilidades.	Enuncia y resuelve problemas de la vida real utilizando probabilidades.	Resuelve problemas de la vida real utilizando probabilidades.	Resuelve problemas sencillos de la vida cotidiana utilizando probabilidades.	Con la ayuda de su docente o de otra persona, soluciona problemas de la vida real utilizando probabilidades.
	S E R	Hace acuerdos con sus compañeros sobre normas que faciliten el desarrollo de la tarea propuesta.	Hace acuerdos con sus compañeros sobre normas que faciliten el desarrollo de las actividades propuestas.	Valora las normas que facilitan el desarrollo de las actividades propuestas.	Cumple las normas que facilitan el desarrollo de las actividades propuestas.	Acepta normas que facilitan el desarrollo de las actividades propuestas.

