



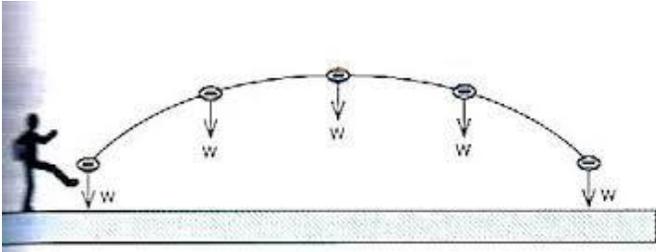
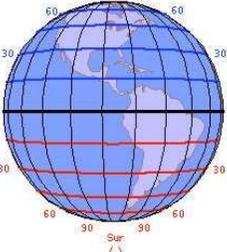
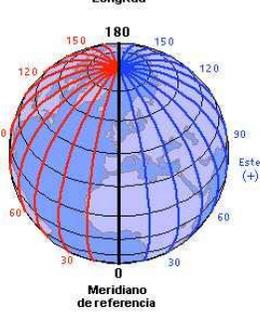
VALORACIÓN DE LAS COMPETENCIAS POR NIVELES DE LOGRO

Fecha: I.E .El Horro Sede: SEDE CENTRAL Docente: Jair Alonso Duque Vanegas  
 Anserma Caldas

AREA: **FISICA** DECIMO Periodo : **3**

Tiempo probable : Tiempo real:

COMPETENCIA	NIVELES DE LOGRO PARA LA COMPETENCIA (de menor a mayor complejidad)	ACCIONES	VALORACIÓN
<p>Se apropia del concepto de vector, lo diferencia de un escalar.</p> <p>Grafica vectores . Suma vectores grafica y analíticamente.</p> <p>Realiza operaciones entre vectores y escalares.</p> <p>Determina las componentes rectangulares de un vector.</p>	<p><b>Nivel I:</b>                      Diferencia que magnitudes son vectoriales y cuales no.                      Reconoce las características del movimiento circular.</p> <p>Realiza operaciones entre vectores y escalares.</p> <p><b>Reconoce las características del movimiento de proyectiles</b></p>	<p>1. Experimentar la existencia de la aceleración centrípeta</p> <p>2. Practicar el manejo adecuado calculadora.</p> <div data-bbox="673 562 1356 945" data-label="Image"> </div> <p>Representar físicamente vectores y su suma</p>	<p>Desempeño Bajo</p>
<p>Reconoce el movimiento circular uniforme y sus componentes</p> <p>Aplica el principio de transmisión del movimiento</p> <p>Resuelve problemas que se dan en su</p>	<p><b>Nivel II</b></p> <p>–Reconoce las componentes rectangulares de un vector.</p> <p>RECONOCE LAS MAGNITUDES FUNDAMENTALES Y DERIVADAS CITA ADECUADAMENTE LAS UNIDADES DE CADA MAGNITUD.</p> <p>Explica el fenómeno físico de la aceleración centrípeta.</p> <p>Reconoce la incidencia de la velocidad inicial y del ángulo de</p>	<p>Actividades planteadas:</p> <div data-bbox="641 1323 1323 1722" data-label="Image"> </div> <p><math>m =</math> masa de la pelota  <math>r =</math> radio de la circunferencia  <math>v =</math> velocidad de la pelota</p> <p>Trayectoria de la pelota</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de un plano cartesiano amplio.</li> <li>• Trabajo con el mapamundi</li> </ul>	<p>Desempeño Básico</p>

<p>entorno respecto a movimiento circular uniforme</p>	<p>lanzamiento en la distancia y altura alcanzada</p>		
<p>Reconoce la composición del movimiento</p> <p>Interpreta el y calcula el alcance de proyectiles.</p> <p>Utiliza las ecuaciones del movimiento rectilíneo en la solución de problemas con proyectiles</p>	<p><b>Nivel III:</b></p> <p>-REALIZA OPERACIONES ENTRE VECTORES Y ESCALARES. INTERPRETA LOS CONCEPTOS TEORICOS DE MOVIMIENTO CIRCULAR UNIFORME</p> <p>Realiza cálculos usando ecuaciones y formulas matemáticas</p>	<p>Ejercicios propuestos varios</p> <div data-bbox="630 386 1008 726" style="border: 1px solid red; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; color: red; margin: 0;">FORMULAS DEL M.C.U.</p> <p>1. <math>F = \frac{\text{Número de oscilaciones}}{\text{tiempo}}</math> FRECUENCIA</p> <p>2. <math>T = \frac{1}{F}</math> PERIODO</p> <p>3. <math>V = \frac{2\pi R}{T}</math> VELOCIDAD LINEAL O TANGENCIAL</p> <p>4. <math>W = \frac{2\pi}{T}</math> VELOCIDAD ANGULAR</p> </div> <p>Desarrollo de problemas aplicando las relaciones y formulas .</p> <p>Videos que muestran diferentes a</p> 	<p>Desempeño Alto</p>
	<p><b>Nivel IV</b></p> <p>APLICA FORMULAS Y CONCEPTOS PARA SOLUCIONAR LOS PROBLEMAS PROPUESTOS.</p> <p>CONTRUYE MAQUETAS Y SISTEMAS Y SISTEMAS A ESCALA PARA VERIFICAR RESULTADOS TEORICOS</p>	<div data-bbox="626 1255 1224 1583" style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Latitud</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Longitud</p>  </div> </div> <p>Construcción de maquetas que muestren la transmisión del movimiento.</p> <p>Aplicación de simuladores de proyectiles</p>	<p>Desempeño Superior</p>

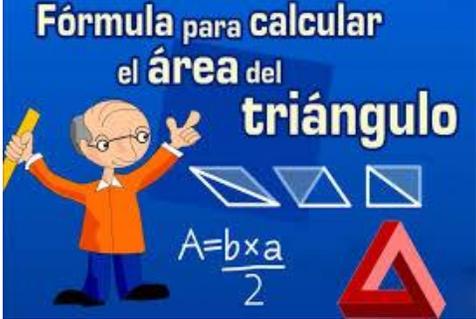
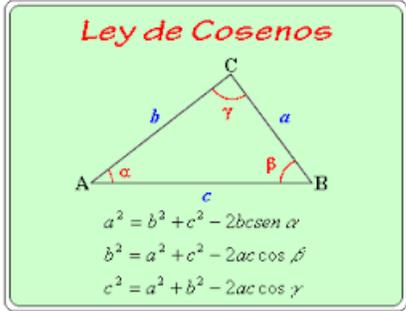
VALORACIÓN DE LAS COMPETENCIAS POR NIVELES DE LOGRO

Fecha: I.E .El Horro Sede: SEDE CENTRAL Docente: Jair Alonso Duque Vanegas  
 Anserma Caldas

AREA: MATEMATICAS trigonometría Grado: DECIMO Periodo : 3

Tiempo probable : Tiempo real:

COMPETENCIA	NIVELES DE LOGRO PARA LA COMPETENCIA (de menor a mayor complejidad)	ACCIONES	VALORACIÓN
<p>Conoce los diferentes tipos de triángulos</p> <p>Resuelve triángulos rectángulos isósceles.</p> <p>Aplica las leyes de senos y cosenos</p>	<p><b>Nivel I:</b></p> <p>Clasifica los ángulos según sus lados y sus ángulos internos.</p> <p>Resuelve triángulos rectangulos</p>	<p>Construcción de diferentes tipos de triángulos.                      Trazar triángulos con la ayuda del transportador..</p> <div data-bbox="722 567 1185 892" style="text-align: center;"> <p><b>TIPOS DE TRIÁNGULOS</b></p> <p>SEGÚN LA LONGITUD DE SUS LADOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>EQUILÁTERO</b>: 3 lados iguales</li> <li><b>ISÓSCELES</b>: 2 lados iguales</li> <li><b>ESCALENO</b>: ningún lado igual</li> </ul> <p>SEGÚN SUS ÁNGULOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>RECTÁNGULO</b>: 1 ángulo recto</li> <li><b>ACUTÁNGULO</b>: 3 ángulos agudos</li> <li><b>OBTUSÁNGULO</b>: 1 ángulo obtuso</li> </ul> </div> <p>Construcción gráfica utilizando las herramientas necesarias</p>	<p>Desempeño Bajo</p>
	<p><b>Nivel II</b></p> <p>Aplica el teorema de pitágoras.                      Resuelve triángulos isósceles y equiláteros</p>	<p>Repaso del manejo en la Calculadora de las funciones trigonométricas .</p> <div data-bbox="665 1249 1063 1575" style="text-align: center;"> <p><math>c^2 = a^2 + b^2</math></p> </div> <p>Hacer ejercicios para trazar líneas perpendiculares en el terreno</p>	<p>Desempeño Básico</p>

	<p><b>Nivel III:</b></p> <p>Resuelve problemas de la vida cotidiana aplicando la resolución de triángulos.</p> <p>Reconoce la ley de senos y la ley de cosenos</p>	<p>Hallar el área de zonas del entorno.</p>  <p>Taller de ejercicios de diferente tipo para resolver triángulos. contrastar los resultados</p>	<p>Desempeño Alto</p>
	<p><b>Nivel IV</b></p> <p>Aplica la ley de senos y la ley de cosenos y La fórmula de Herón y la ley de tangentes en la resolución de problemas</p> <p>Calcula áreas de triángulos y demás polígonos usando los métodos para resolución de triángulos</p>	 <p>Ejercicios para hallar áreas y perímetros de diferentes polígonos .</p>	<p>Desempeño Superior</p>

VALORACIÓN DE LAS COMPETENCIAS POR NIVELES DE LOGRO

Fecha . I.E. El Horro  
Anserma Caldas

Sede: SEDE CENTRAL

Docente: Jair Alonso Duque Vanegas

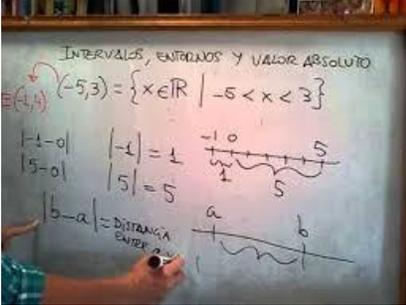
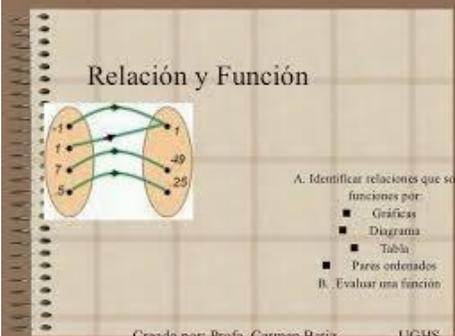
AREA: MATEMATICAS Calculo

Grado: UNDECIMO

Periodo : 3

Tiempo probable :

Tiempo real:

COMPETENCIA	NIVELES DE LOGRO PARA LA COMPETENCIA (de menor a mayor complejidad)	ACCIONES	VALORACIÓN
<p>Actividades para preparar los estudiantes para los exámenes externos</p> <p>Define un intervalo en los reales.</p>	<p><b>Nivel I:</b></p> <p>Reconoce la existencia de intervalos .</p> <p>Asimila la existencia de las desigualdades o inecuaciones</p> <p>Interpreta la definición de valor absoluto</p>	<p>Agrupar a los estudiantes según diferentes circunstancias y establecer los “intervalos” existentes.</p>  <p>Resolver pruebas de años anteriores</p>	<p>Desempeño Bajo</p>
<p>Usa las diferentes notaciones y operaciones</p> <p>Conoce las propiedades de las desigualdades.</p> <p>Define el concepto de valor absoluto.</p>	<p><b>Nivel II</b></p> <p>Realiza las operaciones de unión e intersección intervalos.</p> <p>Maneja adecuadamente las herramientas matemáticas en la resolución de inecuaciones.</p>	<p>Se reconocen los elementos de los intervalos</p> <p>Se grafican las operaciones</p> <p>Repaso de las herramientas matemáticas a usar</p> 	<p>Desempeño Básico</p>
<p>Resuelve inecuaciones</p> <p>Diferencia entre función y relación</p> <p>Reconoce la existencia</p>	<p><b>Nivel III:</b></p> <p>Enuncia con claridad relaciones y funciones</p> <p>Resuelve inecuaciones con una variable con grado superior a 1</p> <p>Determina el dominio y el rango de una relación.</p>	<p>Construcción de diagramas de sagitales.</p> <p>Enunciar por extensión y comprensión diferentes relaciones</p> <p>Ejercicios resueltos</p> 	<p>Desempeño Alto</p>

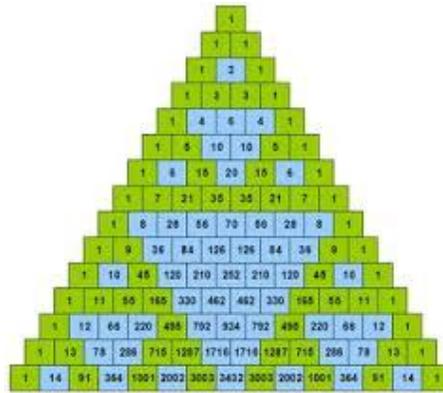
sucesiones, series y progresiones

### Nivel IV

Aplica los conceptos de valor absoluto en la solución de ecuaciones e inecuaciones

Calcula cualquier elemento de las sucesiones y de las progresiones calcula series

Ejercitación resolviendo problemas propuestos. Planteamiento de diferentes sucesiones de uso cotidiano



Aplicación de los conceptos estadísticos utilizando el computador dibujar en EXCEL diferentes tipos de grafica a partir de unos datos recogidos .

Resolver problemas de aplicación de las tecnicas de conteo.

Ejercicios de frecuencia relativa, manejo de tablas

Desempeño Superior

VALORACIÓN DE LAS COMPETENCIAS POR NIVELES DE LOGRO

Fecha . I.E. El Horro  
Anserma Caldas

Sede: SEDE CENTRAL

Docente: Jair Alonso Duque Vanegas

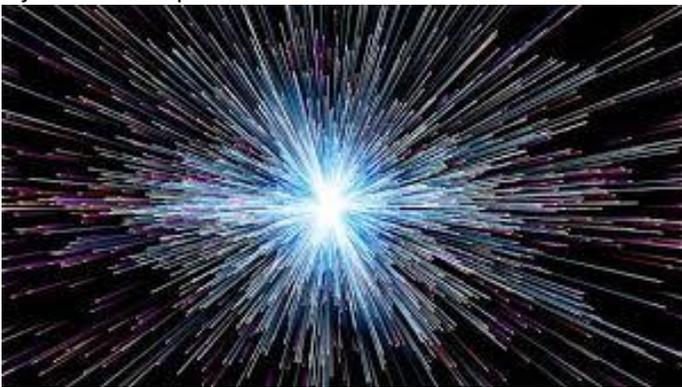
AREA: FISICA

Grado: UNDECIMO

Periodo : 3

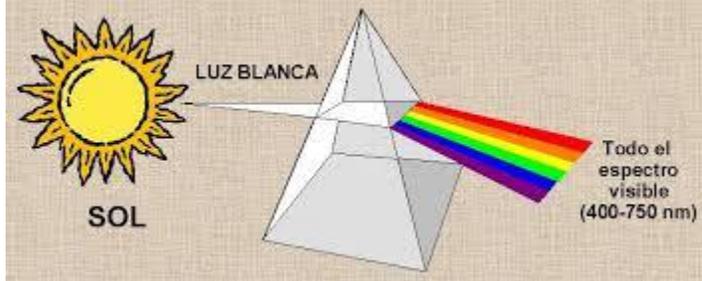
Tiempo probable :

Tiempo real:

COMPETENCIA	NIVELES DE LOGRO PARA LA COMPETENCIA (de menor a mayor complejidad)	ACCIONES	VALORACIÓN
<p><i>Actividades para preparar los estudiantes para los exámenes externos</i></p> <p>Reconoce las características que describe el efecto DOPPLER.</p>	<p><b>Nivel I:</b> Reconoce la variación de la frecuencia del sonido al acercarse o alejarse el emisor del receptor</p>	<p>Resolver pruebas de años anteriores Experimentación del efecto Doppler</p> 	<p>Desempeño Bajo</p>
<p>Diferencia las teorías acerca de las teorías de la luz.</p> <p>Aplica las leyes de la refracción y reflexión Describe otros fenómenos ópticos</p>	<p><b>Nivel II</b> Interioriza la magnitud de la velocidad de la luz. Resuelve ejercicios aplicando la constante de velocidad de la luz contrastándola con otras magnitudes</p>	<p>Ejercicios de aplicación</p>  <p>Investigar a cerca de las teorías de la naturaleza de la luz</p>	<p>Desempeño Básico</p>

Comprende las diferentes teorías acerca de la luz

Experimentos con prismas , círculos cromáticos y diferentes lentes

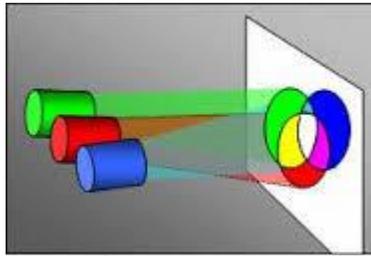


**Nivel III:**  
Comprueba que la luz viaja en línea recta

Taller de aplicación

Desempeño  
Alto

Repaso de las funciones logarítmicas



Tonos cálidos

Amarillo



**Nivel IV**  
Comprende los métodos que se usaron inicialmente para medir la velocidad de la luz

Desempeño  
Superior