**TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**PLAN DE AREA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA INMACULADA**

**AYAPEL -CÒRDOBA**

**2011**

**PRESENTACIÓN DEL AREA**

La intención del área propende a la formación de estudiantes críticos, reflexivos, analíticos e investigadores, capaces de resolver problemas de la cotidianidad, líderes propositivos, interesados por las nuevas y cambiantes tecnologías, capaces de administrar productivamente procesos de información y comunicación con una visión global del mundo.

Teniendo en cuenta que la misión de la institución es el garantizar el derecho a una educación que permita el respeto por las diferencias y la socialización para adquirir competencias para la vida, fortaleciendo procesos de Autonomía, que posibiliten la construcción de sus sueños e ideales, con una visión global de su entorno, lo que los hace competitivos en el mundo de hoy. Así mismo se están preparando para la vida, el trabajo y la educación superior, de esta manera el área contribuye al cumplimiento de los objetivos de la institución.

Es pues nuestra intención formar estudiantes en el HACER, SABER HACER Y SER; por ello, es importante educar para el análisis, la crítica y el razonamiento a través de la construcción significativa del conocimiento y de la formación para la vida ciudadana, aprovechando sus cualidades multidisciplinarias de aplicación en un sin numero de actividades permitiendo trabajar todas las áreas desde proyectos o situaciones problemas para lograr aprendizajes significativos, que motiven realmente a los estudiantes.

**JUSTIFICACIÓN**

“La informática es considerada como la tecnología que resulta de la convergencia sustentada en la electrónica de la computación, las comunicaciones y de las ciencias de la información”. “La informática se define como la capacidad de búsqueda, manejo, procesamiento y utilización de la información”.

Es muy común enfocar el concepto de informática al manejo de sistemas computarizados desconociendo los demás procesos que encierra el concepto, esta visión errónea ha llevado a limitar la informática a procedimientos básicamente operativos dentro del contexto educativo del país. La manifiesta presencia de sistemas electrónicos para el procesamiento automático de información (que claramente son manifestaciones de tipo tecnológico) en los ámbitos más cotidianos de la vida social, ha conducido a pensar en la tecnología como sinónimo de informática y en la informática como el equivalente al manejo del computador. El punto de discusión es confundir una categoría de saber de carácter general, como lo es la tecnología, con una expresión particular de la misma como lo es la informática.

El computador es una máquina que posibilita el manejo eficiente de la información, y esta va más allá del simple proceso computacional o aún del procesamiento automático – electrónico de la información. La informática es el factor fundamental para el desarrollo de las sociedades. Con la revolución de la inteligencia artificial, la automatización de los servicios y de la producción, se advierte transformaciones radicales, para agilizar transformaciones de todo tipo de productos y servicios en cualquier parte del planeta.

Con la informática es posible distribuir el trabajo, aprender, recordar y actuar en forma coordinada para cumplir con diferentes actividades en el mundo contemporáneo. De las decisiones adecuadas depende el desarrollo y supervivencia. Con el manejo inteligente de la información es posible generar conocimientos para explicar y predecir eventos, circunstancias, causas y efectos, para un mejor actuar. La estructuración lógica de la información para su explicación y uso, está en la base misma del conocimiento, con estos conocimientos el hombre diseña estrategias, establece sistemas, organizaciones, y construye artefactos, la computadora es la primera herramienta creada por el hombre que le permite almacenar, analizar, estructurar, producir información, conocimientos y distribuir lógicamente cantidades enormes de información con ella, se pueden generar redes de comunicación e información.

Con el esta nueva herramienta (computador) y la informática en sí, surgió nuevas formas de organización para las instituciones, las empresas y la sociedad en su conjunto. Sin embargo, con esta nueva tecnología, sólo se beneficiarán aquellas personas que puedan acoplarse a estos nuevos ambientes, quienes sean capaces de reaccionar en forma oportuna y adecuada para aprovechar las oportunidades de este medio, los que conozcan sus alcances, sus limitaciones y quienes sean capaces de utilizarla inteligentemente podrán entender y vivir los cambios del mundo.

El cambio social y económico logrado en el siglo XX en parte fue posible al acceso de los computadores y otras tecnologías. El uso de estas tecnologías ha supuesto un cambio drástico en la naturaleza de las ciencias físicas, sociales y de la vida en general; por ello en el área de Tecnología e Informática y específicamente desde los procesos propios de la informática, se pretende apoyar los cambios que se vienen generando a partir de la globalización, internacionalización de la economía y desarrollar las capacidades para adaptarse inteligentemente a las tecnologías de la información.

De igual forma en el estudio del área de Tecnología e informática, se enfatiza en el modelo multidisciplinario, sobre el uso de la informática. En el mundo del siglo XXI, la informática posibilita a los estudiantes enfrentarse a una riqueza de datos y formas especiales de utilizarlos para resolver problemas.

La informática abre las puertas de acceso a una parte amplia e importante de la cultura, como una oportunidad más de formación que esté al servicio del mejoramiento del ambiente educativo y como facilitadora de procesos pedagógicos.

Las posibilidades de trabajo con el computador como herramienta para enseñar en el área de Tecnología e informática (T&I) así como para entrenar las facultades de pensamiento, son posibles cuando con el computador se logra relacionar las técnicas de escritura, el diseño de instrumentos y artefactos tecnológicos. Con el desarrollo de las facultades de deducción, análisis y síntesis, gracias a esta relacionar es posible la construcción de modelos y simulaciones del funcionamiento de máquinas, artefactos y equipos en general.

Con todo lo anterior, se puede concluir lo importante que resulta para niños y niñas y la juventud, el desarrollar habilidades en el manejo de información como parte de su desarrollo integral; lo importante que resulta para docentes del área el manejo de la información ya que les abre las puertas de acceso a todas las culturas de todas las regiones del planeta, hecho que indudablemente mejorará el ambiente educativo.

**PROPÓSITOS DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

El área de tecnología e informática atienden a las recomendaciones de la Misión de ciencia y tecnología y a lo planteado por la UNESCO, así como a las políticas generadas a partir de la constitución Nacional de 1.991 y la ley General de educación de 1.994, de donde se desprende que deben plantearse desde la perspectiva de educar para el mundo del trabajo, el manejo de la información y el desarrollo de procesos de pensamiento necesario para la apropiación del conocimiento científico tecnológico.

La informática constituye uno de los sistemas tecnológicos de mayor incidencia en la transformación de la cultura contemporánea debido a que permea la mayor parte de las actividades humanas. En particular, en las instituciones educativas el uso de la informática en los espacios de formación ha ganado terreno, y se ha constituido en una oportunidad para el mejoramiento de los procesos pedagógicos. Para la educación en tecnología, la informática se configura como herramienta clave para el desarrollo de proyectos y actividades tales como procesos de búsqueda de información, simulación, diseño asistido, manufactura, representación gráfica, comunicación de ideas y trabajo colaborativo.

**OBJETIVOS**

**GENERAL:**

El área propenderá formar estudiantes críticos, reflexivos, analíticos, investigadores, capaces de resolver problemas de la cotidianidad, líderes propositivos, interesados por las nuevas y cambiantes tecnologías que han revolucionado el mundo de la información y comunicación con una visión global de su entorno.

**ESPECIFICOS:**

* Formar un ciudadano alfabetizado, es decir, un usuario culto de la tecnología a partir de la reflexión crítica de la información, los productos y ambientes artificiales, el manejo de los lenguajes técnicos y la interpretación de los símbolos utilizados, con el fin de adquirir un manejo eficiente y eficaz de los mismos.
* Formar innovadores de la tecnología, situación que requiere desde los primeros grados énfasis en el desarrollo de procesos de pensamiento y habilidades y destrezas técnicas requeridas para el diseño y producción de objetos; herramientas fundamentales para participar en las sociedades democráticas y en el progreso tecnológico del país.
* Preparar a los estudiantes para participar en un mundo tecnológico cambiante, siendo usuarios informados y con capacidad de contribuir creativamente en la solución de los problemas tecnológicos de su hogar , de su comunidad , del mundo ecológico en procura de una mejor calidad de vida.
* Potenciar en los estudiantes la identificación de una identidad profesional y de su futuro educativo ocupacional según sus potencialidades y los retos de la sociedad.
* Potenciar y desarrollar estrategias, métodos y actividades de trabajo individual y en equipo como alternativa fundamental para la solución de problemas que garanticen la producción del conocimiento tecnológico.
* Fomentar una cultura tecnológica en las instituciones educativas que favorezca cambios actitudinales y formas de ver el mundo desde diferentes ángulos.
* Crear espacios para que los estudiantes adquieran una “alfabetización laboral” y una visión acerca de las carreras profesionales que requiera el país relacionadas con la educación en tecnología.

**CARACTERIZACIÓN DE CADA UNO DE LOS DOCENTES DEL ÁREA**

**BRENDA ELENA CORDERO ROMERO**

Nacida el 7 febrero de 1986 con cedula ciudadanía número 1069463921 expedida en Sahagún - Córdoba. Nombrado en propiedad el 9 de mayo del 2009 como docente de tiempo completo Nivel Básica Primaria en la Institución Educativa La Inmaculada de Ayapel – Córdoba, 6 años de experiencia como docente, ubicado en el grado 1-A, bachiller académico de la Escuela Normal Superior Lácides Iriarte. Licenciado en educación básica con énfasis en tecnología e informática. Con una intensidad horaria de 25 horas en nivel de básica primaria.

**JOSE MANUEL ALCIA SOLORZANO**

Nacido el 5 noviembre de 1972 con cedula ciudadanía número 78.110.877 expedida en Ayapel. Nombrado con decreto 107 de 1998 en forma provisional, y vinculado según Acto Administrativo 1867 en periodo de prueba, 13 años de experiencia como docente, ubicado en el grado 2-A, bachiller académico del colegio nacionalizado la inmaculada del municipio de Ayapel. Licenciado en educación infantil con énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental. Con una intensidad horaria de 25 horas en nivel de básica primaria.

**MANUEL AGUIRRE ROMERO**

Nacido el 3 de Abril de 1974 con cedula ciudadanía número 78.740.741 expedida en Sahagún Nombrado mediante decreto 015 de 08 de Febrero de 1996 en propiedad 15 años de experiencia como docente de tiempo completo en básica primaria, Licenciado en educación infantil con énfasis en educación Artística de la universidad de Córdoba, con una especialización en gerencia en la informática y telemática de la universidad Remitong. Actualmente laboro en la Institución Educativa la Inmaculada en el grado 3º.

**JORGE E. ROJAS GARCIA**

Nacido el 29 mayo de 1971 con cedula ciudadanía número 78.109.790 expedida en Ayapel. Nombrado con decreto 119 de 1998 en forma provisional, y vinculado según Acto Administrativo 1287 en propiedad; 13 años de experiencia como docente, ubicado en el grado 2-A, bachiller académico del colegio nacionalizado la inmaculada del municipio de Ayapel. Licenciado en educación infantil con énfasis en Tecnología e informática y Con una intensidad horaria de 25 horas en nivel de básica primaria.

**SANDRA MILENA BARRETO NOVOA**

Nacida el 4 septiembre de 1977, identificada con cedula ciudadanía número 30.660.963 expedida en Lorica. Licenciada en Informática Educativa y Medios Audiovisuales de la Universidad de Córdoba. Nombrada en propiedad el 1 de septiembre de 2006, con 11 años de experiencia como docente, ubicada en el grado 2-B, del escalafón docente, actualmente ejerzo como docente en la Institución Educativa la Inmaculada del municipio de Ayapel, en el área de Tecnología e Informática en Básica Secundaria.

**PEDRO JOSÉ CORONADO BALLESTAS**

Docente de tiempo completo en la IE la Inmaculada, Licenciado en Informática Educativa y Medios Audiovisuales de la Universidad De Córdoba. Nombrado en propiedad el 13 de septiembre de 2006 en el área de tecnología e Informática. Experiencia laboral en el campo empresarial de 6 años y 8 años en el campo de la docencia.

**ESTÁNDARES**

Existe preocupación entre gobernantes, educadores y comunidad en general, no solamente por los resultados de los sistemas educativos, sino especialmente, por el desempeño de los jóvenes que salen de ellos a trabajar en la Sociedad del Conocimiento. Esta preocupación ha llevado a desarrollar ambiciosos Estándares Educativos que establezcan tanto lo que niños y jóvenes deben aprender, como lo que deben demostrar en las diversas disciplinas y en los distintos grados escolares.

Es de anotar que siempre se ha estado atento a las disposiciones que en materia de Lineamientos y Estándares curriculares para el área de tecnología e informática emanara el M.E.N. pero a la fecha, aún no han salido.

En tal sentido y en consenso con los docentes del área se decidió utilizar los Estándares en TIC desarrollados por la Fundación Gabriel Piedrahita a través de su portal educativo (http://www.eduteka.org) que a su vez están apoyados en el Proyecto NETS, liderado por el Comité de Acreditación y Criterios Profesionales de ISTE Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación, por encontrarlos claramente categorizados, concretos y pertinentes.

Son esos estándares los que sirven de guía para medir el nivel de logro alcanzado por los estudiantes en el cumplimiento de los objetivos propuestos en éste Currículo.

Los criterios de formación básica en tecnología para estudiantes se dividen en seis grandes categorías que establecen un marco de referencia para los indicadores de desempeño que deben alcanzar los **Estudiantes Competentes en Tecnología.**

Las categorías con los cuales está ligado cada desempeño son:

**A. Operaciones y Conceptos Básicos**

a. Los estudiantes demuestran una sólida comprensión de la naturaleza y operación de los sistemas Tecnológicos.

b. Los estudiantes son expertos en el empleo de la tecnología.

**B. Problemas Sociales, Éticos y Humanos**

a. Los estudiantes comprenden los problemas éticos, culturales y sociales relacionados con la tecnología.

b. Los estudiantes hacen un uso responsable de los sistemas Tecnológicos, la información y el software.

c. Los estudiantes desarrollan actitudes positivas respecto a los usos de la tecnología que apoyan el aprendizaje permanente, la colaboración, el logro de las metas personales y la productividad.

**C. Herramientas Tecnológicas para la Productividad**

a. Los estudiantes utilizan la tecnología para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad.

b. Los estudiantes usan las herramientas de productividad para: colaborar en la construcción de modelos mejorados por la tecnología, para la preparación de publicaciones y para producir otros trabajos creativos.

**D. Herramientas Tecnológicas para la Comunicación**

a. Los estudiantes utilizan las telecomunicaciones para colaborar, publicar e interactuar con compañeros, expertos y otros auditorios.

b. Los estudiantes emplean una variedad de medios y formatos para comunicar eficazmente información e ideas a diversos públicos.

**E. Herramientas Tecnológicas para la Investigación**

a. Los estudiantes usan la tecnología para analizar, recoger y evaluar información de una variedad de fuentes.

b. Los estudiantes emplean las herramientas tecnológicas para procesar datos y comunicar resultados.

c. Los estudiantes evalúan y seleccionan nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas a partir de su conveniencia para tareas específicas.

**F. Herramientas Tecnológicas para la Solución de Problemas y la Toma de Decisiones**

a. Los estudiantes usan recursos tecnológicos para resolver problemas y tomar decisiones bien fundamentadas.

b. Los estudiantes emplean la tecnología en el desarrollo de estrategias para resolver problemas en el mundo real.

**COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL ÁREA DE**

**TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**COMPETENCIAS:**

Una competencia es una habilidad para el desempeño de tareas nuevas, diferentes por supuesto a las que se desarrollan en el aula, en tanto habilidades para el mejor desempeño en una actividad no escolar, en un oficio, ocupación o profesión.

Las competencias se definen en términos de "las capacidades con que un sujeto cuenta para..." o como "la capacidad que tiene el sujeto para "saber hacer". La competencia es la capacidad de hacer uso de lo aprendido de manera adecuada y creativa en la solución de problemas y en la construcción de situaciones nuevas en un contexto con sentido.

El nivel de desarrollo de las mismas, sólo se perciben a través de desempeños, de acciones, sea en el campo social, cognitivo, cultural, estético o físico.

Por consiguiente, al evaluar en competencias básicas, se mira el "saber puesto en acción" el "saber hacer"; es decir, se miran las operaciones que los estudiantes, con el saber adquirido, pueden efectuar frente a determinadas tareas.

Las competencias tampoco son nuevas puesto que de ellas, según Carlos Eduardo Vasco se habló al menos desde hace cien años cuando se empezó a precisar en Inglaterra y en Alemania que exigencias se deberían hacer para la certificación oficial de los jóvenes para ejercer oficios muy específicos a quienes está dirigido. Si alguien realiza una obra y no la pone a disposición de los demás, no existen bases ciertas para evaluar las competencias, puestas en juego en la obra.

* **Competencias Laborales Generales:**

Son las requeridas para desempeñarse en cualquier entorno social y productivo, sin importar el sector económico, el nivel del cargo o el tipo de actividad pues tienen el carácter de ser transferibles y genéricas. Además, pueden ser desarrolladas desde la educación básica y por su carácter pueden coayudar en el proceso de la educación superior y en una vida profesional exitosa.

Las competencias a desarrollar en el área de tecnología e informática requieren de: desarrollo de procesos de pensamiento concreto y abstracto, sistémico, divergente y estratégico. Así, como de aprendizajes cognitivos, metacognitivos, procedimentales y actitudinales. Aprendizajes y procesos que se manifiestan en las competencias que se expresan a continuación y que se evidencian a través de desempeños o acciones concretas (las competencias como tales no son evidentes sino sus desempeños)

* **Tratamiento de Información:**

Manifiesta en acciones como manejo de fuentes de información, reflexión crítica, selección pertinente de la información, aplicación de la información en situaciones concretas, presentación de la información, manejo de lenguajes propios de la tecnología, lectura semiótica, uso de computadores y otros medios para el procesamiento de información, entre otros.

* **Diseño y Producción:**

Aprender a diseñar y producir es un requisito fundamental de los sistemas educativos del mundo y en especial del nuestro, para formar ciudadanos de capacidad de innovar y de crear productos en beneficio del desarrollo del país.

Aquí el producto se entiende como el elemento material e inmaterial o intelectual que satisface una necesidad individual o social.

* **Laborales Genéricas:**

Esta competencia se relaciona con la preparación de los estudiantes para participar en un mundo tecnológico y científico cambiante, con acciones que buscan ayudar a formar la personalidad y a concientizar a los estudiantes frente a su proyecto de vida y a su proyección profesional futura.

Las competencias laborales hacen referencia a las capacidades reales de una persona para desempeñar funciones productivas en diferentes contextos con base en las exigencias y criterios de calidad y excelencia esperados por el sector productivo según el momento histórico.

Entre algunas de las competencias laborales genéricas que hoy se requiere en el mundo laboral y que la escuela y en especial el área de tecnología e informática puede ayudar a desarrollar son entre otras:

Relaciones interpersonales: comunicación, trabajo en equipo, liderazgo, capacidad de negociación, etc.

Relaciones personales: ética, responsabilidad, toma de decisiones, autocontrol, autoaprendizaje y aprendizaje continuo, confianza en sí mismo, manejo de riesgos y desafíos, equilibrio emocional, constancia en el trabajo, actitud crítica y de cambio, persistencia en el trabajo emprendido a pesar de las dificultades, etc.

Capacidad de adaptación al cambio según roles o papel de la persona en áreas de trabajo concreto o en actividades de simulación.

Organización y manejo de recursos: aplicación del conocimiento, planeación, manejo de recursos (tiempo, lugares, financieros, materiales y humanos).

Gestión y administración de proyectos: planeación, desarrollo y evaluación.

Comprensión del funcionamiento de sistemas, organizaciones y tecnologías.

**Cultura Tecnológica:**

Esta competencia pretende cultivar en el estudiante el respeto por la vida, mejoramiento y cuidado de su entorno, conservación y equilibrio de los recursos naturales (renovables y no renovables), hídricos, energéticos, valoración de la materia prima, materiales, conservación de artefactos, manejo y aprovechamiento de residuos, sentido de organización, cooperación y convivencia con el mundo que lo rodea.

**CARACTERISTICAS DEL ENFOQUE, MODELO PEDAGÓGICO Y METODOLOGÍA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Adopción del currículo** | **Enfoque Pedagógico** | **Modelo Pedagógico** | **Metodología** |
| La IE LA INMACULADA concibe el concepto de currículo como el conjunto de planes de estudios, criterios, enfoque, metodología, proyectos y procesos que contribuyen a la calidad de la educación, a la formación integral, al desarrollo de competencias laborales a través de la Media , las actuaciones del Proceso Docente Educativo en las acciones pedagógicas en el aula, en la organización escolar y en las acciones de interacción con la comunidad; la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el Proyecto Educativo Institucional, conservando la concepción que se da en la ley General de Educación.  Presenta características de ser abierto a todos los movimientos y transformaciones, lo abarca todo, la vida institucional, es flexible porque permite evaluarse y sufrir ajustes, es integral porque abarca todos los componentes del sistema escolar, contextualizado porque incorpora la realidad del medio, y es humano, porque su fin es la formación integral y laboral del estudiante, es participativo, porque los estamentos de la comunidad educativa intervienen en su construcción, es dinámico, porque es el motor del PEI | Entendiéndose el enfoque como una teoría que es un conjunto de conceptos, definiciones y proposiciones que explica y predice un fenómeno. Una Teoría Pedagógica es un conjunto de constructos que explican y predicen el fenómeno de la educación. El fenómeno educativo es complejo, de allí que existan diversas formas de ser explicado a través de muchas teorías.  La Institución utiliza un enfoque INTEGRAL “Desarrollista, ambiental” CRÍTICO y los modelos pedagógicos que viene aplicando para lograr la formación profesional integral de los estudiantes y mejorar la calidad de la educación que se orienta, son en su mayoría El Modelo Constructivista El Modelo Humanista y El Modelo de las Pedagogías Conceptuales  **Este tipo de EDUCACIÓN CRÍTICA es:**   * Humanizadora * Científica * Ambiental * Participativa * Democrática * Inclusiva * Agenciadora del cambio * Formadora de agentes de transformación social.   Esta institución aplica el enfoque integral crítico, para lograr la calidad de la educación aspirada. Sus Modelos pedagógicos representan, en forma abreviada, teorías pedagógicas que se toman como parámetros dentro del campo disciplinar de la pedagogía, para orientar los procesos en la institución educativa. La cual es consciente que un modelo se enriquece de varias teorías y no puede ser único en la institución. | En síntesis y teniendo en cuenta, el encargo que la sociedad deposita en el maestro, la calidad profesional de los docentes de la Institución educativa LA INMACULADA, los retos de las innovaciones pedagógicas y otros aspectos más. Esta Institución educativa en todas sus sedes, gradualmente viene desde tiempos atrás orientando el proceso educativo bajo el **MODELO DESARROLLISTA**: constructivista y tomando aportes del humanismo, delas pedagogías conceptuales- el aprendizaje significativo para lograr la formación integral y holística de sus estudiantes.  Es un modelo pedagógico que responde las preguntas  - ¿Qué competencias han de lograrse en los estudiantes?  - ¿Cuales son los propósito de la educación?  - ¿Qué estándares, competencias y contenidos han de desarrollarse para el logro del propósito?  - ¿En qué tiempo han de desarrollarse los estándares, competencias y contenidos?  - ¿Con qué métodos y técnicas?  - ¿Con qué recursos se debe contar?  - ¿Cómo a de evaluarse y controlarse el proceso? | La metodología que más se ajusta al estilo de aprendizaje y enfoque pedagógico de la institución, es a través del avance de los ejes temáticos o contenidos de acuerdo a los estándares de calidad en la educación el SABER CONOCER; mediante el desarrollo de competencias SABER HACER; el SABER SER Y SABER CONVIVIR, en forma **activa y participativa;** de tal forma que se llegue a desarrollar las competencias (interpretativas, argumentativas y propositivas), en diferentes campos del conocimiento o áreas; de esta forma el educador para cada estándar, eje, ámbito, referente, grupo temático, desarrolla los respectivos contenidos o logros, las competencias básicas y laborales en el estudiante, que es, donde se debe centrar toda la fuerza del interés y la atención porque él es el centro del proceso educativo.  En este tipo de metodología, las personas se encuentran con 3 modalidades de actuación:   * Actuación individual: cada uno realiza sus trabajos en el aula o en casa. La implicación individual es insustituible para el aprendizaje * Actuación de los equipos/ grupos pequeños: quienes asumen responsabilidades dinámicas con sus trabajos y actuaciones * Actuación del profesor: Su actuación es variada sin mucho protagonismo, su intervención abarca una franja más amplia que comprende desde la exposición de determinados temas necesarios para la orientación del estudiante, la potenciación de conocimientos, hasta aplicación de convivencia ciudadana y la relación individual como estimulo   -Cada profesor en su respectiva área nombra monitores académicos, para estimular los mejores estudiantes, y así contribuyan con el avance del programa, en el alcance de los logros insuficientes a aquellos estudiantes que lo requieren y desarrollo de muchos aspectos del proceso.  -Los Directores de grupos, nombran también el monitor de curso, puede ser el mismo vocero o el que el Director de grupo considere, para jalonar más las actividades del curso, el buen comportamiento de los estudiantes tanto en el rendimiento académico como en la parte disciplinaria.  -Entre todos se generan ambientes juveniles agradables, que le permitan a los estudiantes integrarse para utilizar de manera productiva y en forma recreativa el tiempo libre. El docente queda en facultad para aplicar muchas estrategias de aprendizaje que generen educación de calidad. |

**METODOLOGÍA DEL ÁREA**

La metodología de trabajo en el área será de carácter teórico- práctica, siendo este último componente en el que más se hace énfasis debido a la aplicación tan práctica que tienen las temáticas planteadas para el área.

En particular las temáticas de informática se orientarán directamente en la sala de informática con la utilización directa del computador como la herramienta que facilita la vivencia y aplicación de los software planteados para el grado. Como criterio metodológico se tiene la exposición de trabajos y producción tanto personales como grupales, buscando una socialización y valoración con los pares.

**METAS DE CALIDAD**

Al terminar el curso los estudiantes estarán en capacidad de:

En un 70% los estudiantes podrán:

* Producir textos escritos en el computador utilizando el programa de Word y Paint.
* Utilizar creativamente el lenguaje visual e iconográfico para realizar avisos o mensajes publicitarios.

En un 80% los estudiantes estarán en condiciones de:

* Esbozar proyectos donde utilicen principalmente herramientas informáticas para su planteamiento y desarrollo.
* Proponer ideas que contribuyan al mejoramiento del ambiente físico de su institución.

**CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN**

La evaluación es un proceso donde se trata de reconocer el estado en que se encuentra una meta, es decir, saber si se está sucediendo la transformación esperada, al ritmo deseado, o si esta frenada, con la intención de crear formas de impulsar el crecimiento, desarrollo o perfección de que se trate. Específicamente la evaluación busca entre otras cosas:

1. Potenciar las capacidades del ser humano.
2. Afianzar los aciertos
3. Corregir los errores
4. Reorientar y mejorar los procesos educativos
5. Socializar los resultados
6. Transferir el conocimiento teórico y práctico
7. Aprender de la experiencia
8. Afianzar valores y actitudes.
9. Fortalecer la calidad de los procesos

El objeto de la evaluación son todos los elementos que integran los procesos curriculares:

1. Procesos de formación integral y desempeño del estudiante
2. Procesos pedagógicos
3. Procesos organizacionales y administrativos, al igual que aquellos que los hacen posibles y los demás que los facilitan.

Se tendrá en cuenta durante la EVALUACIÓN que estos procesos sean permanentes, progresivos, integrales, sistemáticos, flexibles, interpretativos, participativos y formativos. Desde esta perspectiva **LA EVALUACIÓN** en esta Institución Educativa se concibe como:

1. **Continua y progresiva**: Es decir, se realizará en forma permanente haciendo un seguimiento al estudiante, que permita observar el progreso y las dificultades que se presenten en su proceso de formación. Se hará también al final de cada tema, unidad de aprendizaje, periodo, clase o proceso.
2. **Integral**: Se tendrán se en cuenta todos los aspectos o dimensiones del desarrollo del estudiante, como las pruebas escritas para evidenciar el proceso de aprendizaje y organización del conocimiento. Se le aplicarán las que permitan la consulta de textos, notas, solución de problemas y situaciones, ensayos, análisis, interpretación, proposición, conclusiones, y otras formas que los docentes consideren pertinentes y que independicen los resultados, de factores relacionados solamente con simples recordaciones o memorización de palabras, nombres, fechas, datos, cifras, resultado final, sin tener en cuenta el proceso del ejercicio y que no se encuentren relacionadas con la constatación de conceptos y factores cognoscitivos.

La observación de comportamientos, actitudes, aptitudes, valores, desempeños cotidianos, conocimientos, registrando en detalle los indicadores de logros en los cuales se desarrollan, y que demuestren los cambios de índole cultural, personal y social del estudiante.

El dialogo con el estudiante, y padres de familia, como elemento de reflexión y análisis, para obtener información que complemente la obtenida en la observación y en las pruebas escritas. Se permitirá la **AUTOEVALUACIÓN** por parte de los mismos estudiantes, y la participación de los padres de familia en la evaluación de sus hijos a través de tareas formativas dejadas para la casa, y sobre las que los padres evaluarán por escrito el cumplimiento de las mismas en los cuadernos de los estudiantes.

La Evaluación guarda una relación con los fines, objetivos de la educación, la misión y visión de la institución, los estándares de competencias de las diferentes áreas, los logros, indicadores, lineamientos curriculares o estructura científica de las áreas, los contenidos, métodos y otros factores asociados al proceso de formación integral de los estudiantes.

C. **Flexible**: Se tendrán en cuenta los ritmos de desarrollo del estudiante en sus distintos aspectos de interés, capacidades, ritmos de aprendizaje, dificultades, limitaciones de tipo afectivo, familiar, nutricional, entorno social, físicas, discapacidad de cualquier índole, estilos propios, dando un manejo diferencial y especial según las problemáticas relevantes o diagnosticadas por profesionales. Los profesores identificarán las características personales de sus estudiantes en especial las destrezas, posibilidades y limitaciones, para darles un trato justo y equitativo en las evaluaciones de acuerdo con la problemática detectada, y en especial ofreciéndole oportunidad para aprender del acierto, del error y de la experiencia de vida.

D. **Interpretativa**: Se permitirá que los estudiantes comprendan el significado de los procesos y los resultados que obtienen, y junto con el profesor, hagan reflexiones sobre los alcances y las fallas para establecer correctivos pedagógicos que le permitan avanzar en su desarrollo de manera normal. Las evaluaciones y sus resultados serán tan claros en su intención e interpretación, que no lleven a conflictos de interés entre los estudiantes contra profesores o viceversa.

E. **Participativa**: Se involucra en la evaluación al estudiante, docente, padres de familia y otras instancias que aporten a realizar unos buenos métodos en los que sean los estudiantes quienes desarrollen las clases, los trabajos en foros, mesas redondas, trabajo en grupo, debates, seminarios, exposiciones, prácticas de campo y de taller, con el fin que alcancen entre otras las competencias de analizar, interpretar y proponer, con la orientación y acompañamiento del profesor.

F**. Formativa**: Nos permite reorientar los procesos y metodologías educativas, cuando se presenten indicios de reprobación en algunas áreas, analizando las causas y buscando que lo aprendido en clase incida en el comportamiento y actitudes de los estudiantes en el salón, en la calle, en el hogar y en la comunidad en que se desenvuelve.

Para complementar lo anteriormente expresado, la evaluación es integral porque tiene en cuenta las dimensiones del desarrollo humano; **es sistemática** porque guarda relación con los principios pedagógicos, con los fines y objetivos de la educación y con los contenidos del plan de estudios; es continua porque se realiza de manera permanente con base en un seguimiento que se realiza al estudiante y al proceso a través del cual se detectan sus logros y dificultades; es flexible porque tiene en cuenta los ritmos de aprendizajes del estudiante, su historia personal, sus intereses, condiciones y limitaciones, es participativa porque en ella intervienen los docentes y los estudiantes.

Dependiendo del tipo de agentes que participan en la evaluación se pueden dar tres formas: La autoevaluación es realizada por el propio sujeto que aprende. La heteroevaluación es efectuada por otros sujetos como los compañeros y los docentes. La coevaluación es una figura combinada en la que el estudiante se evalúa junto con los demás compañeros.

De esta forma se considera que la evaluación es “*una actividad gratificante, útil y provechosa que permita detectar oportunamente logros, dificultades, fortalezas, debilidades, necesidades, posibilidades, y que conducen a la toma de decisiones adecuadas y oportunas”*

La evaluación se caracteriza en este Proyecto Institucional de Evaluación y procesos de pensamiento para el aprendizaje significativo, después de múltiples discusiones en torno a la evaluación se han llegado a algunos consensos sobre los elementos básicos que la caracteriza. Algunos de estos componentes son los siguientes:

- La evaluación es cualitativa y compleja.

- La evaluación tiene como fin la mejora de la calidad en un contexto educativo o administrativo determinado.

- La evaluación exige objetividad, exactitud, factibilidad, ética y equidad.

- La evaluación supone un proceso complejo que atiende sistemas de planeación, diseño, ejecución o aplicaciones.

-Todo proceso de valoración tiene un carácter holístico y orientador que permite descubrir falencias, errores o fallas en un sistema educativo, comunidad administrativa o social.

- La evaluación es útil y oportuna.

- La evaluación es transparente y fundamentada.

- Los procesos evaluativos están íntimamente ligados a los aportes de la axiología, la ética y la bioética.

- La evaluación es colegiada e implica responsabilidad social.

- La evaluación posee un carácter pluridimensional en todo su proceso de planeación, diseño y ejecución.

- La evaluación implica una actividad sistemática de reflexión, revisión, comprobación y valoración.

- La evaluación es un proceso de diálogo, comprensión y mejoramiento.

- La evaluación también es evaluable.

- La evaluación posee un carácter constructivista en su aplicación.

- La evaluación puede ser diagnóstica, permanente, y sumativa.

- La evaluación es práctica y participativa.

-La evaluación posee diversas dinámicas como la auto-evaluación, la hetero-evaluación, la para-evaluación y la meta-evaluación.

-La evaluación es democrática y no autocrática

- La evaluación es procesual y dinámica

- El sentido de la evaluación está en la formación significativa de comunidades sociales pluralistas, justas, divergentes, progresistas donde se comprende, se convive y se valora al sujeto, a la comunidad y al entorno.

**SISTEMA INSTITUCIONAL DE EVALUACIÓN**

La Institución educativa La Inmaculada, siguiendo lo estipulado el Decreto 1290 del 16 de abril de 2009, retoma las escalas de valoración nacional de Desempeño Superior, Desempeño Alto, Desempeño Básico, Desempeño Bajo y define y adopta su escala de valoración de los desempeños de los estudiantes que les **facilite la movilidad entre establecimientos educativos,** teniendo en cuenta la misión pretendida, los objetivos, las metas, los indicadores de calidad definidos en el P.E.I.

1. **Desempeño Superior**: El estudiante que alcanza todos los logros propuestos, sin actividades complementarias, tiene fallas justificadas con soportes y aceptadas por la institución, no presenta dificultades en su comportamiento, manifiesta sentido de pertenencia institucional, participa en las actividades curriculares y extracurriculares y otras consideradas pertinentes por la Institución según el P.E.I y el Pacto o Manual de convivencia. Es evidente la facilidad al aprender de todo el contexto que le rodea. Cuantitativamente de 4.5 a 5,0 (o en otras palabras esta valoración la obtiene el estudiante que: INTERPRETA los conceptos, ARGUMENTA con ellos y PROPONE con base en ellos, además, su actitud está acorde con el perfil del educando que persigue la Institución).

2. **Desempeño Alto**: El estudiante que alcanza todos los logros propuesto, pero con algún grado de apoyo, aprende de sus errores, valora y promueve autónomamente su propio desarrollo, tiene fallas justificadas con soportes y aceptadas por la institución, desarrolla actividades curriculares específica, manifiesta sentido de pertenencia etc. Cuantitativamente de 3.9 a 4.4(o en otras palabras esta valoración la obtiene el estudiante que combina los aspectos señalados para la valoración de desempeño superior, además su actitud está acorde con el perfil del educando que persigue la institución).

3. **Desempeño Básico**: El estudiante que alcanza los logros mínimos (60%) esperados, puede o no utilizar actividades complementarias dentro del período académico, presenta faltas o no de asistencia justificada e injustificada, tiene o no dificultades de comportamiento, tiene dificultades que supera pero no en su totalidad, requiere de gran apoyo para alcanzar sus metas, necesita soporte de las actividades complementarias etc. Cuantitativamente de 3.0 a 3,8(o en otras palabras esta valoración la obtiene el estudiante que INTERPRETA los conceptos, además, su actitud está acorde con el perfil del educando que persigue la institución).

4. **Desempeño Bajo**: El estudiante que no alcanza los logros mínimos (60%) esperados y requiere de actividades de refuerzo y superación, sin embargo después de realizadas las actividades de recuperación no logra alcanzar los logros previstos, presenta muchas faltas de asistencia(25%) que inciden en su desarrollo integral, presenta poco sentido de pertenencia institucional, interactúa de manera muy reducida con su entorno, muestra necesidad de un gran apoyo para tener mejora, otras consideradas pertinente por la institución, según el Pacto o Manual de Convivencia. Cuantitativamente de 0,0 a 2,9.( o en otras palabras esta valoración la obtiene el estudiante que tiene los conocimientos pero no los INTERPRETA o lo hace inadecuadamente, además, su actitud no está acorde con el perfil del educando que persigue la institución)

**GRADO 1°**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PRIMER PERIODO | | | AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA | | |
| ESTANDAR | LOGROS | CONTENIDOS | MOTIVACION | DESARROLLO | EVALUACION |
| Normas en la sala de informática  Conozco artefactos tecnológicos usados en el hogar | Conoce y practica las normas en la sala de informática  Conoce e identifica los artefactos tecnológicos usados en el hogar | Tema 1. Normas de comportamiento en la sala de informática  Tema 2. Avances tecnológicos (licuadora, plancha, televisor, estufa, ventilador, teléfono, celular, computador) | El docente entregara las normas de comportamiento en la sala de informática e ilustradas  Canto al teléfono | Leer y analizar las normas de comportamiento en la sal de comportamiento, explicación por parte del docente, para luego ir a conocer la sala de informática de la sede.  Con la ayuda de tus padres estudia las normas en la sala de informática  Comentario por el docente sobre la forma como las amas de casa realizan sus trabajos en el hogar y los elementos que utilizan.  Presentar en un cartel los artefactos tecnológicos utilizados en el hogar y hablar sobre su importancia y funciones | Expresar en forma oral que normas se tienen en cuenta en la sala de informática  Recorta y pega los artefactos tecnológicos que se utilizan en tu casa |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| SEGUNDO PERIODO | | | AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA | | |
| ESTANDAR | LOGROS | CONTENIDOS | MOTIVACION | DESARROLLO | EVALUACION |
| Reconozco el computador y sus partes como artefactos tecnológicos  Identifico la importancia del computador ya que permite desarrollar diferentes tareas | Identifica el computador como artefacto tecnológico para la información, la comunicación y sus diferentes partes  Conoce la importancia del computador para el desarrollo de sus actividades | Tema 3. El computador y sus partes.   * CPU * MONITOR * TECLADO * IMPRESORA   Tema 4. La importancia del computador | Presentarles un computador  Recordar las normas del comportamiento en la sala de informática y las partes del computador | Se entrega una fotocopia donde se establece la diferencia entre el cuerpo humano y el computador y sus partes para colorear y escribir su nombre (texto. Tecnología enter, grado primero, editorial educar pág. 9)  Dialogar con los estudiantes sobre la importancia del computador para que los utilicen ellos.  Dibuja en los monitores lo que más te gusta hacer en el computador.  Recorta y pega juguetes y juegos modernos | Dibuja un computador e identifica sus partes  En forma oral decir por que son importantes los computadores |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TERCER PERIODO | | | AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA | | | |
| ESTANDAR | LOGROS | CONTENIDOS | MOTIVACION | DESARROLLO | EVALUACION | |
| Conozco la historia de la tecnología ventajas y desventajas | Conoce la historia de la tecnología | Tema 5. Tecnología conceptos e historia de la tecnología | Repaso de la clase anterior | El docente explicara la historia de la tecnología las ventajas y desventajas de esta, para que los estudiantes reflexionen por que es importante la tecnología, que aparatos ha inventado el ser humano y cuál de ellos le gusta más y por que | | Inventa un aparato o artefacto que le traería bienestar a tu vida, dibújalo y escribe para que sirve |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CUARTO PERIODO | | | AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA | | | |
| ESTANDAR | LOGROS | CONTENIDOS | MOTIVACION | DESARROLLO | EVALUACION | |
| Manejo el computador y conozco sus programas | Conoce y maneja el computador y el programa de Paint | Tema 6. Manejo el computador y su programa Paint | Encender y apagar el computador | Explicación por el docente de los pasos a seguir para el manejo del computador.  Demostración por el docente a los estudiantes organizados en grupos para ingresar en el programa Paint y luego desarrollar las herramientas que este posee | | Realización de un dibujo donde apliquen las herramientas vistas con anterioridad. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **GRADO 2°** | | | | |
| **ESTANDAR** | **SABERES ESENCIALES** | | **COMPETENCIAS** | **SER** |
| **Estándar** | **Logro** | **Contenido** | **Descripción de las competencias** | **Evaluación** |
| Reconocer que el desarrollo tecnológico, es el escenario donde se crea los artefactos que hacen posible mejor las condiciones de vida de los seres humanos.  Idéntico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación y la buena utilización de este elemento multimedia (Internet). | * Identificar que los juguetes son artefactos tecnológicos. * Reconocer el uso apropiado y el cuidado que se debe tener con elementos tecnológicos. * Construir juguetes sencillos con materiales reciclables. * Reconocer y descubrir la importancia de los artefactos para el desarrollar actividades en la cocina. * Distinguir diferentes   Artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.   * Indicar la importancia de algunos artefactos en nuestra vida diaria. * Reconocer productos tecnológicos de mi entrono. * Utilizar en forma en forma segura los elementos tecnológicos de nuestro hogar. * Explorar mi entorno y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. * Identificar los artefactos de un estudio, clasificando los elementos de oficinas según su función. * Comparar la forma de almacenar en los medios físicos y digitales. * Identificar los operadores mecánicos que permiten el funcionamiento de algunos artefactos. | * LOS JUGUETES. * Mi cuarto un laboratorio tecnológico. * Mis juguetes son artefactos. * La imaginación está en juego. * Construcción de juguetes. * Juegos en el computador. * ARTEFACTOS. * La cocina. * electrodomésticos. * Utensilio de cocina. * Internet sano. * Clic Enter. * English córner. * LA TECNOLOGIA * Elementos en la sala. * Tipos de muebles. * English corner. * Como usar apropiadamente los artefactos. * Temas y conexiones. * Navegando en internet. * ELEMENTOS TECNOLOGICOS. * Los elementos de oficina. * Cómo funcionan? * El papel y origami. * Internet sano. * Que es multimedia? * Dispositivos de almacenamiento. * Cómo funciona?   . | * Indaga como están construidos algunos artefactos de uso cotidiano. * Identifica materiales caseros y partes de artefactos en desuso, para construir objetos, * Indica la importancia de algunos artefactos en la realización de actividades humanas. * Observa, compara y analiza los elementos de un artefacto para utilízalo adecuadamente. * Indaga como están construido y como funciona algunos artefactos de uso cotidiano. * Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no eran empleadas épocas pasada * Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para   usarlo adecuadamente.   * Clasifico y describo artefactos de mi entorno, según sus características físicas. Uso y procedencia. | * actividades grupales para construir juguetes utilizando los materiales del medio. * Talleres para conocer algunos artefactos. * ejercicios para fomentar la creatividad. * Concursos para fomentar la creatividad en los educandos. * Realiza listados de artefactos que se encuentran en su entorno. * Construir con elementos de medio artefacto tecnológico. * Evaluaciones periódicas para medir el grado apersonamiento delos conceptos.   . |

**GRADO 3°**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **SABERES ESENCIALES** | | | | | |
| **Unidad** | **1** | **TECNOLOGÍA PRIMITIVA** | **GRADO: 3º** | | **AREA: TECNOLOGIA E INFORMTICA** | |
| **ESTANDAR** | **SABERES ESCENCIALES** | | **COMPETENCIAS** | | | **SER** |
| **ACTIVIDADES** | | |
| **ESTANDAR** | **LOGROS** | **CONTENIDOS** | **MOTIVACION** | **DESARROLLO** | | **EVALUACION** |
| Distinguir los problemas sociales que fueron objeto de soluciones tecnológicas.  Diferenciar las funciones tecnológicas que cumplen diferentes espacios dentro del ambiente en que se encuentren.    Descubrir las ventajas que represento el desarrollo de la imprenta y el invento del teléfono en la tecnología.  Identificar la importancia que ha tenido la evolución de la historia del computador como herramienta fundamental para el hombre.  Identificar el proceso lógico de encendido y apagado del computador con el fin de evitar consecuencias fatales cuando no se utiliza ese orden lógico.  Identificar con facilidad las principales partes del computador y sus funciones esenciales.  Identificar las ventajas que brinda el procesador de textos de Word en la trascripción de cualquier documento en este formato. | Conocer los motivos por el cual el hombre se le presentaba grandes dificultades en su eterno primitivo, al no contar con los avances tecnológicos.  Conocer como se ha venido dando el crecimiento de las grandes ciudades.  Menciona y comenta acerca de los grandes y pequeños inventos.  Comenta con sus compañeros la importancia de la imprenta y el invento del teléfono.  Conoce la historia del computador y la importancia que tiene en las actividades del hombre.  Conoce el proceso lógico de apagado y encendido del computador.  Identifica con facilidad las partes principales del computador y sus funciones esenciales.  Identifica con facilidad los periféricos de entrada y de salida y sus funciones principales.  Descubre la importancia del editor de textos Word y las funciones de sus ventanas principales. | TECNOLOGIA PRIMITIVA.  DESARROLLO DE LAS GRANDES CIUDADES    LOS GRANDES INVENTO DEL HOMBRE.  LA IMPRENTA.  El TELEFONO.  HISTORIA DEL COMPUTADOR  IMPORTANCIA DEL COMPUTADOR.  PROCESO LOGICO DE APAGADO Y ENCENDIDO DEL COMPUTADOR.  PARTES DEL COMPUTADOR.  HARDWARE Y SOFTWARE  PERIFÉRICOS DE ENTRADA  PERIFÉRICOS DE SALIDA DE SALIDA  C.P.U  TECLADO  MOUSE.  EDITOR DE IMAGEN PAINT.  HERRAMIENTAS DE PAINT  MICROSOFT WORD.  VENTANA DE WORD  PARTES DE LA VENTANA DE WORD. | Comentar como el ser humano realizaba su trabajo.  Se le pedirá a los niños que digan las cosas que el hombre haya inventados durante su historia.  Preguntar el término imprenta.  Interrogantes sobre el tema ( el (teléfono)    Reseña del computador  Preguntas sobre la utilidad del computador.  Practicar con el docente la forma lógica de encendido y apagado del computador.  Mostrar las partes principales del computador.  Explicación del editor de de imagen paint mediante la demostración del programa y sus funciones principales.  Editar textos mediante el editor de texto Word. | Explicar como el ser humano utilizaba los elementos rudimentarios para solucionar sus problemas de supervivencia.  Mostrar con un video o láminas el crecimiento de las grandes ciudades.  Presentar lámina con diferentes inventos que ha hecho el hombre desde su creación y sus funciones principales.  Breve relato de la historia de la imprenta y el desarrollo que esta trajo para la humanidad.  Se dará a conocer la historia del computador.  El docente explicara en la sala de informática la importancia del computador, para el ser humano en las labores cotidianas.  Mediante la practica el docente con los niños se hará el procedimiento lógico de apagado y encendido del computador.  Explicar las partes del computador en la sala de informática.  Mediante dibujos se representara las partes del computador.  Se mencionara y se presentara los periféricos de entrada (teclado, mouse, cámara web escáner).  Se dará a conocer los periféricos de salida  ( monitor, impresora, altavoz fax)  Funciones principales del teclado.  ( Teclas: Intro, direccionales, Barra Espaciadora,Bloq Mayùs  Borrar caracteres entre otras)  Dar a conocer la Función principal del mouse o Ratón, clik derecho y clik izquierdo.  Dar a conocer las funciones principales del editor de imagen Paint.  Explicación y utilización de las herramientas de Paint.  (Herramientas, pinceles, colores, forma).  Explicación mediante la ejecución de Microsoft Word, explicando su importancia como editor de texto. | | Mediantes interrogantes acerca del tema visto.  Preguntas acerca de la lámina vista en clase.  Relatar con sus propias palabras como ha evoluciono el desarrollo del computador.  Practicar el encendido y apagado lógico del computador.  Mediante un dibujo escribir las partes principales del computador.  Escribir textos mediante la utilización de este procesador Word. |

**GRADO 4º - 5º**

**PERIODO 1**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| SEMANA | TEMAS | SUBTEMAS | INDICADORES DE LOGROS | FORTALEZAS | DEBILIDADES | ESTRATEGIAS | RECOMENDACIONES | RECURSOS |
| 1 y 2  enero 28 y febrero 4 | Historia y manejo del teléfono celular | Historia del celular | Conocer la historia del celular, practicar y aprender a utilizarlo. | Se interesa por actualizarse en el manejo de los celulares. | Se le dificulta el manejo del celular | Practicar con el celular de su casa sus diferentes funciones. | Elabore en cualquier material un celular, señale sus partes y la función de cada una. | Celulares, revistas, recortes, textos, Internet, videos, material del medio. |
| Encendido y apagado |
| 3  Febrero 11 |
| Llamar y contestar |
| Buscar, escribir y enviar mensajes de texto |
| 4  Febrero 18 |
| Utilización del menú |
| 5  Febrero 25 |
| 6  marzo 4 |
| 7  marzo 11 | Programas de dibujos y edición (Paint) | Ingresar al programa | Conocer la ventana de Paint y saber utilizar sus herramientas | Realiza y colorea dibujos en Paint. | Se le dificulta dibujar en Paint. | Realice dibujos libres. | Practique diferentes dibujos en Paint. | Computador, textos, revistas, laminas. |
| Exploración barra de herramientas |
| 8  marzo 18 |
| Exploración y utilización de la paleta de colores |
| 9  Marzo 25 |
| Guardar los archivos de Paint. |
| Repaso, evaluación y recuperación. | | | | | | |
| 10  abril 1 |

**PERIODO 2**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| SEMANA | TEMAS | SUBTEMAS | INDICADORES DE LOGROS | FORTALEZAS | DEBILIDADES | ESTRATEGIAS | RECOMENDACIONES | RECURSOS |
| 11  abril 15 | Manejo de electrodomésticos de la casa | Utilización de la licuadora | Conocer y aprender el manejo de los electrodomésticos de su casa. | Conoce y maneja los diferentes electrodomésticos que hay en su casa. | Poco se interesa por aprender a utilizar algunos electrodomésticos. | Con la ayuda de sus padres aprenda a utilizar bien algunos electrodomésticos. | Elabore en cualquier material los electrodomésticos más usados en su casa y explique sus funciones | Electrodomésticos, textos, videos, carteles, revistas, Internet. |
| Utilización del equipo de sonido |
| 12  abril 22 |
| 13  abril 29 | Escritorio de Windows | El escritorio de windows | Reconocer el escritorio de windows como puerta de entrada del sistema operativo | Reconoce y dibuja los principales iconos del escritorio de windows. | Se le dificulta entender la función de los principales íconos del escritorio de windows. | Dibuje en cualquier material los principales íconos del escritorio de windows | Abra de manera repita varios íconos del escritorio de windows para identificar sus funciones. | Computadores, libros de tecnología, folletos, revistas |
| 14  mayo 6 |
| 15  mayo 13 | Microsoft Word | Ingresar al programa | Conocer , utilizar la ventana de word y aprender a guardar archivos. | Digita , hace cambios en textos y los guarda. | No tiene facilidad para cambiar textos y guardarlos. | Practique diferentes trabajos escritos mecanizando programas de Paint y word. | Presente sus trabajos en Paint y word. | Computador, textos, |
| Exploración barra de herramientas formato |
| 16 y 17  mayo 20 y 27 |
| Utilización de word Art. |
| 18  Junio 3 |
| Guardar los archivos de Word. |
| Repaso, evaluación y recuperación. | | | | | | |
| 19  junio 10 |
| 20  junio 17 |

**PERIODO 3**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| SEMANA | TEMAS | SUBTEMAS | INDICADORES DE LOGROS | FORTALEZAS | DEBILIDADES | ESTRATEGIAS | RECOMENDACIONES | RECURSOS |
| 21  Julio 8 | Partes y funciones del computador | La CPU | Identificar las partes del computador y conocer las funciones de cada parte. | Nombra las partes del computador y reconoce las funciones de cada una. | Confunde las partes del computador y sus funciones. | Dibujar cada parte del computador e identificar las funciones de cada una. | Elaborar en cualquier material cada parte del computador y explicar su función. | CPU, teclado, monitor, impresora, mouse, video, textos láminas, material del medio. |
| El teclado |
| 22  julio 15 |
| El monitor |
| El mouse |
| 23  julio 22 |
| La impresora |
| 24  julio 29 |
| 24  julio 29 |
| 25  agosto 5 | Multimedia | Aprendamos a utilizar la multimedia (videos, música, fotos) | Utiliza correctamente los elementos multimedia del pc | Utiliza correctamente los elementos multimedia del pc (videos, fotos, música) | No se interesa por conocer el uso de la multimedia en un pc | Practique ver fotos, escuchar música o ver una película en el pc | Lea lo relacionado con el tema y haga practica del mismo en un computador. | Computador, cámara digital, DVD de películas o videos. |
| 26  agosto 12 | Internet  Motores de búsqueda, correos electrónicos y salas de chat | Motores de búsqueda | Navegar y explorar el Internet. | Crea su propio correo y envía mensajes. | Tiene dificultad para navegar por Internet. | Envíe mensajes a sus amigos y docentes por Internet. | Busque amigos navegando por Internet. | Internet computadores conectados a Internet. |
| Enciclopedias |
| 27  agosto 19 |
| Correo electrónico |
| Salas de chat |
| 28  agosto 26 |
| Repaso, evaluación y recuperación. | | | | | | |
| 29  septiembre 2 |
| 30  septiembre 9 |

**PERIODO 4**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| SEMANA | TEMAS | SUBTEMAS | INDICADORES DE LOGROS | FORTALEZAS | DEBILIDADES | ESTRATEGIAS | RECOMENDACIONES | RECURSOS |
| 31  Septiembre 16 | Microsoft excel | Ingresar al programa | Abrir y conocer la ventana de excel. | Realiza el procedimiento para abrir la ventana de excel. | Presenta dificultad para abrir la ventana de excel y reconocer su ambiente. | Elabore un mapa de ruta para abrir la ventana de excel y dibujarla. | Practique durante varias ocasiones el abrir la ventana de excel. | Computador, textos. |
| Exploración barra de herramientas formato |
| 32  septiembre 23 |
| Utilización de word Art. |
| Guardar los archivos de excel |
| 33  Septiembre 30 |
| 34  octubre 14 |
| 35  octubre 21 | El explorador de windows | Ingreso al explorador de windows | Maneja con propiedad el explorador de windows | Maneja con propiedad el explorador de windows | Se le dificulta ingresar y conocer las funciones del explorador de windows | Abra y explore los diferentes íconos del explorador de windows | Cree varias carpetas desde el explorador de windows | Computadores, textos, mapas de ruta de acceso. |
| 36 y 37  octubre 28 y nov 4 | Comunicaciones por Internet  uso y recomendaciones de seguridad. | Correo electrónico | Navegar por Internet para chatear pero reconoce los posibles problemas con esta clase de comunicación. | Le gusta chatear para buscar amigos por Internet. | No le interesa el avance tecnológico. | Interesarse mas por utilizar el Internet y analizar la importancia que tiene. | Con la ayuda de compañeros, utilizar con más frecuencia las el servicio del Internet. | computadores conectados a Internet. |
| Salas de chat |
| 38 y 39  noviembre 11 y 18 |
| Repaso, evaluación y recuperación. | | | | | | |
| 40  noviembre 25 |

**GRADO 6°**

**COMPETENCIAS CIUDADANAS:**

- Reconoce que los derechos se basan en que todos los seres humanos somos en esencia iguales aún cuando cada persona sea diferente en su forma de ser y vivir. (Conocimiento)

- Comprende que todas las familias tienen derecho al trabajo, la salud, la vivienda, la propiedad, la educación y la recreación. (conocimiento).

**COMPETENCIA LABORAL:**

- Identifico fallas y errores producidos por la manipulación de herramientas tecnológicas y propongo alternativas de solución

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA** | | **COMPETENCIAS BASICAS:**  Construir el concepto de tecnología.  Reconocer la importancia de la tecnología en nuestra época. | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| **-** Historia y evolución de la tecnología.  **-** Primeras manifestaciones de la tecnología  **-** Evolución de la informática del computador  - Generalidades de un Sistema Operativo  - Reconocimiento del escritorio  - Partes y funcionamiento del menú inicio  - Uso del ratón  - Reconocimiento de la barra de tareas.  - Uso del teclado  - Botón Inicio  - Cerrar el sistema operativo  - Manejo de ventanas  - Ejecución de programas |  | Construye el concepto de tecnología.  Reconoce la importancia de la tecnología en la escuela.  -Conoce las funciones del sistema operativo.  -Identifica las partes del escritorio.  -Hace correcto del mouse.  -Identifica las partes de un teclado.  Reconoce las partes generales de una ventana  -Ejecuta aplicaciones enseñadas. | Valora la importancia de la tecnología en el campo educativo |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **2** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **”AUDIO Y VIDEO”** | | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Identifica y utiliza los elementos del panel de control * Accede al empleo de las opciones de audio y video de Windows. | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| -El reproductor de Windows media |  | Utiliza el reproductor de Windows para escuchar archivos de música desde CD o PC.  Accede a videos a través del reproductor de Windows. | Es cuidadoso al utilizar el reproductor de Windows. |
| **3** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **HERRAMIENTAS DE WORD** | | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Redactar textos coherentes a través del uso del computador. * Interpretar y operar con destreza las diferentes herramientas de word * Utilizar adecuadamente las barras de imagen y dibujo de Word. | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| * Barra de herramientas dibujo * Cuadro de texto * Insertar imagen * Barra de herramientas imagen * Insertar y modificar Autoformas * Galería de wordArt * Barra de wordArt * Insertar tablas en Word. |  | * Identifica y usa los íconos de la barra de herramientas dibujo. * Crea cuadros de texto en un documento de Word. * Inserta imágenes en documentos de Word * Modifica imágenes a través de la barra de herramientas. * Inserta y modifica autoformas en un documento. * Utiliza wordArt creativamente en diferentes textos. * Crea tablas en Word. * Modifica las propiedades de una tabla de Word. | * Activa y desactivas las diferentes barras de Word. * Es creativo al utilizar wordArt |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **4** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **INTRODUCION A INTERNET** | | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Buscar información en Internet por directorio y tema. * Utilizar el correo electrónico como medio de comunicación. | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| * Que es la Internet * Ventana del explorador de Internet * Barra de direcciones * Correo electrónico |  | * Establece similitudes y semejanzas entre la ventana de Internet Explorer y otras ventanas. * Realiza búsqueda de documentos y realiza consultas en Internet. * Crea correos electrónicos y los utiliza adecuadamente. | * Es expresivo al utilizar el correo electrónico. |

**ACTIVIDADES GENERALES PARA GRADO 6°**

En el grado sexto se dedican algunas sesiones de la clase de informática a realizar actividades especialmente diseñadas para desarrollar las habilidades básicas en:

» Manejo de teclado

» Correo Electrónico

» Procesador de Texto.

Alcanzar esa competencia es muy importante para poder utilizar con éxito estas herramientas TICs.

**Área:** Informática

**Tema:** Correo Electrónico

**Herramienta:** Correo Electrónico utilizando un servicio gratuito

**Espacio:** La actividad se desarrolla durante la clase de informática

**Resumen:** Esta actividad pretende que el estudiante aprenda a utilizar el Correo Electrónico haciendo uso de uno de los servicios gratuitos que se ofrecen para este fin, tales como yahoo, hotmail, gmail, etc. La actividad comprenderá desde registrarse como nuevo usuario, hasta la forma de adjuntar un archivo a un correo electrónico. La explicación la dará el Maestro, en su totalidad, sin utilizar Internet, y se basará en una presentación que ha diseñado con un Presentador de Diapositivas (PowerPoint) para este propósito.

**Área:** Informática

**Tema:** Creación de Carpetas para almacenar información

**Herramientas:** Sistema Operativo, Procesador de Texto, Editor de Mapa de Bits (Paint).

**Espacio:** Las actividades se desarrollan durante la clase de Informática

**Resumen:** Con esta actividad se busca que el estudiante adquiera habilidad para organizar su información dentro del computador utilizando carpetas. Para lograr lo anterior, es necesario que aprenda a crearlas en el disco duro, utilizando la herramienta apropiada del sistema operativo.

Al finalizar esta actividad, los estudiantes podrán almacenar en el computador archivos creados con programas como: procesador de texto, editor gráfico, etc.., de tal manera que cuando los necesiten, los puedan analizar fácilmente.

**Tema:** Manejo del Teclado.

**Herramienta:** Software Mecanografía

**Espacio:** La actividad se desarrolla durante la clase de Informática (Períodos: mitad del 1º y el

resto del año, 10 minutos al comienzo de las clases o cuando el profesor lo estime necesario

**Resumen**: Con esta actividad se busca desarrollar en el estudiante las habilidades necesarias para desempeñarse eficientemente en el uso del teclado. Se siguen los ejercicios propuestos para nivel medio de competencia del programa “Taca-Taca”.

Una vez el estudiante alcance un buen nivel de velocidad y precisión se realizar ejercicios con textos por el profesor que aumentan gradualmente el nivel de dificultad.

**GRADO 7°**

**COMPETENCIAS CIUDADANAS:**

**-** Respeta y defiende las libertades de las personas en su medio escolar o en su comunidad tales como la libertad de expresión, de conciencia, de pensamiento, de culto y del libre desarrollo de la personalidad. (Integradora) **-** Identifica las consecuencias que sus acciones pueden tener sobre los derechos y las libertades de las personas en su medio escolar o en su comunidad. (Cognitiva)

**COMPETENCIA LABORAL:**

- Registro datos utilizando tablas, gráficos y diagramas y los utilizo en proyectos tecnológicos.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **CONCEPTOS AVANZADOS DE WORD** | | **COMPETENCIAS BASICAS:**  - Demuestra habilidades para diseñar tablas en Word 2007  - Explica la importancia del uso de plantillas en Word 2007  - Plantea soluciones a problemas de organización de datos a través del uso de tablas, plantillas y organigramas. | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| * + Tablas.   + Plantillas   + Imágenes y Gráficos   + Organigramas y diagramas   + Notas al pie, marcadores   + Ortografía y gramática |  | * + Diseña y utiliza tablas para organizar datos.   + Utiliza y crea documentos atreves de plantillas.   + Inserta y Utiliza imágenes y gráficos en documentos hechos en Word 2007.   + Elabora organigramas y diagramas para representar una organización.   + Inserta notas al pie y marcadores a documentos en Word.   + Corrige errores ortográficos y gramaticales en textos y párrafos.. | Reconoce la importancia de las diferentes barras en la aplicación de un escrito |
| **2** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **CONFIGURACIÓN DE PÁGINA** | | **COMPETENCIAS BASICAS:**  - Realizar trabajos escritos de forma adecuada, ordenada y de forma elegante. | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| * Definición * Medidas * Tamaño de hoja. * Márgenes |  | * Interioriza el concepto de márgenes de una hoja para la realización de un trabajo escrito. * Reconoce algunos tamaños de hojas. * Realiza trabajos escritos teniendo en cuenta el concepto de márgenes y tamaño de hojas. | Aplica las normas de Icontec en trabajos escrito |
| **3** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **FORMAS DE PRESENTACIÓN Y ORGANIZACIÓN** | | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Realizar trabajos escritos que contengan listados, viñetas, columnas, sangrías, y con textos con dirección diferente. * Establecer en documentos escritos numeración de páginas y encabezados y pie página. | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| * Numeración * Viñetas * Columnas * Sangrías * Dirección del texto * Numeración de páginas * Encabezado y pie de página. |  | * Realiza documentos que numeración y viñetas. * Realiza trabajos estructurados en columnas. * Utiliza sangrías en la realización de trabajos escritos. * Transforma textos colocándolos en diferentes direcciones * Implementa la numeración de páginas para la organización de trabajos escritos. * Establece encabezados y pie de página en trabajos escritos. | Ordena con facilidad y creatividad párrafos escritos. |
| **4** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **TABLAS** | | |  |  | | --- | --- | |  | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Insertar a los trabajos escritos tablas. * Modificar tablas de tal forma que la información expuesta en ellas este bien presentada. * Realizar una tabla línea por línea por medio de la herramienta dibujar tabla. | | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| * Inserción * Bordes y sombreado * Propiedades de celda * Dividir celdas * Insertar filas o columnas. * Eliminar filas o columnas * Dibujar tabla |  | * Inserta tablas en documentos escritos. * Coloca bordes de página y sombreados a las celdas. * Divide celdas en una tabla en documento escrito. * Inserta filas o columnas a una tabla ya elaborada. * Realiza tablas por medio de la herramienta dibujar tablas. | Dibuja tablas con creatividad |
| **5** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **INTERNET** | | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Interiorizar el concepto de buscadores y cómo funcionan. * Realizar y permitir la correcta utilización de un correo electrónico. * Realizar y permitir la correcta utilización de Messenger | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| * Buscadores * Correo electrónico * Messenger |  | * Realiza consultas simples en un buscador. * Realiza consultas especializadas en buscadores. * Realizar su correo electrónico en un portal gratuito. * Maneja adecuadamente su correo electrónico. * Crea su Messenger y utiliza sus herramientas de forma adecuada | Valora la importancia de internet en el estudio. |

**ACTIVIDADES GENERALES PARA GRADO 7°**

**Área:** Informática

**Tema:** Opciones de edición y formato

**Herramienta:** Procesador de Texto

**Espacio:** La actividad se lleva a cabo durante la clase de informática

**Resumen:** Con esta actividad se pretende que los estudiantes repliquen fielmente la página de una revista. Para lograrlo, deben utilizar las funciones apropiadas del Procesador de Texto (barra de dibujo, formato de columnas, imágenes, etc).

**Área:** Informática

**Tema:** Columnas (plegable)

**Herramientas:** Procesador de Texto

**Espacio:** La actividad se desarrolla durante la clase de informática

**Resumen:** Con esta actividad se busca que los estudiantes utilicen el Procesador de Texto para elaborar un plegable tamaño carta que tenga al menos tres columnas tanto en el frente como en el anverso. El plegable debe promocionar un producto o servicio seleccionado por los estudiantes y entregarse en forma impresa.

**GRADO 8°**

**COMPETENCIAS CIUDADANAS:**

- Conoce algunas organizaciones y organismos de protección y defensa de los derechos y sabe usar algunos mecanismos constitucionales y legales de exigibilidad de los derechos civiles y políticos. (conocimiento).

- Identifica y analiza críticamente las situaciones en las que se vulneran los derechos civiles y políticos en el contexto escolar, comunitario y nacional. (Cognitiva)

**COMPETENCIA LABORAL:**

- Diseño algunos modelos tecnológicos que apoyan el desarrollo de tareas y acciones.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **CONCEPTOS BÁSCOS DE MICROSOFT POWER POINT** | | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Crear un empalme básico de las herramientas que posee el programa en comparación con el programa Word. * Reconocimiento de nuevas herramientas y su uso dentro del programa de Power Point. | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| * Conceptos básicos. * Crear una presentación. * Guardar una presentación. * Abrir una presentación. * Tipos de vistas. * Trabajar con diapositivas. * Insertar objetos |  | * Reconoce las herramientas estándar del programa * Incorpora a su conocimiento nuevas herramientas que ofrece el programa PowerPonit * Reconoce herramientas como guardar, insertar imagen, abrir, entre otros. | * Reconoce la importancia de PowerPoint para el estudio de las distintas áreas. * Representa situaciones de la vida real a través de PowerPoint |
| **2** | **NOMBRE DE LA UNIDAD**  **HERRAMIETAS DE POWER POINT** | | |  |  | | --- | --- | |  | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Hacer uso de las herramientas avanzadas de Power Point como lo son animaciones, sonidos, entre otros. * Realizar presentaciones de calidad y con un buen diseño. * Realizar presentaciones con uso no solo de trabajos para el área sino para exposición de otras asignaturas. | | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| **HERRAMIENTAS AVANZADAS DE POWERPOINT** |  | * Inserta imágenes, y aplica efectos de animación algunos objetos. * Implementa el uso de sonidos a sus presentaciones para darle un mejor estilo a sus trabajos. * Sabe colocar efectos de tiempo a las   diapositivas.   * Realiza presentaciones según algunas indicaciones dadas por el profesor. * Realiza presentaciones de calidad y de buen diseño, según algunas recomendaciones publicitarias. * Usa los conocimientos adquiridos durante el periodo para realizar presentaciones para varias asignaturas, o para su vida diaria | Es creativo al realizar diapositivas |
| **3** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **INTERNET** | | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Interiorizar el concepto de buscadores y cómo funcionan. * Realizar y permitir la correcta utilización de un correo electrónico. * Realizar y permitir la correcta utilización de Messenger * Crear y administrar adecuadamente espacios personales. | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| * Buscadores * Correo electrónico * Messenger * Espacios personales |  | * Realiza consultas simples en un buscador. * Realiza consultas especializadas en buscadores. * Realizar su correo electrónico en un portal gratuito. * Maneja adecuadamente su correo electrónico. * Crea su Messenger y utiliza sus herramientas de forma adecuada. * Crea espacios personales. * Administra espacios personales. | Es comunicativo con sus compañeros a través del correo electrónico y Messenger. |

**ACTIVIDADES GENERALES PARA GRADO 8°**

En el grado octavo se dedican algunas sesiones de la clase de informática a realizar actividades especialmente diseñadas para desarrollar habilidades básicas en el presentador de diapositivas.

**Área:** Informática

**Tema:** Fondo para una Presentación Multimedia

**Herramienta:** Presentador de Diapositivas (PowerPoint)

**Espacio:** La actividad se desarrolla durante la clase de informática

**Resumen:** En esta actividad los estudiantes trabajan el concepto de fondo de pantalla y las características que este debe tener para utilizarse en las diapositivas de una Presentación Multimedia. Inicialmente se usarán fondos de colores elaborados con la herramienta del Presentador de Diapositivas (como PowerPoint) y posteriormente se utilizarán fondos ya elaborados que se bajen de Internet.

**GRADO 9°**

**COMPETENCIAS CIUDADANAS:**

* Identifica los sentimientos, las necesidades y los puntos de vista de personas o grupos a quienes se les han violado derechos civiles y políticos. (emocional-cognitiva)
* Manifiesta indignación (rechazo, dolor, rabia), cuando observa que se vulneran los derechos civiles y políticos de personas o grupos del país y propone acciones no violentas para impedirlo. (emocional - integradora)

**COMPETENCIA LABORAL:**

* Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **CONCEPTOS BÁSCOS DE MICROSOFT EXCEL.** | | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Reconocer y empalmar algunas herramientas estándar del programa Excel. * Realizar cálculos básicos y orientarlos a la solución de problemas de la vida diaria. | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| * Elementos básicas. * Entorno de trabajo. * Manipulando celdas * Formato de celdas * Insertar y eliminar elementos * Corrección ortográfica * Gráficos en Excel * Cambios y estructuras. * Tablas en Excel |  | * Reconoce las herramientas estándar que maneja el programa Excel. * Implementa en su vocabulario conceptos nuevos adquiridos por medio del programa Excel. * Trabaja con algunas propiedades de las celdas. * Grafica datos. * Elabora tablas utilizando los nombre de los compañeros de salón. | * Reconoce la importancia de Excel para el estudio de las distintas áreas. * Representa situaciones de la vida real a través de Excel |
| **2** | **NOMBRE DE LA UNIDAD**  **HERRAMIETAS DE EXCEL** | | |  |  | | --- | --- | |  | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Resolver formulaciones de la vida diaria, por medio de funciones lógicas que el programa Excel permite. * Dar solución a problemas como la realización de una factura en Excel. * Utilizar la lógica como instrumento para solucionar problemas de la vida cotidiana. | | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| **HERRAMIENTAS AVANZADAS DE EXCEL** |  | * Reconoce la función lógica del SI. * Da solución a planteamientos que se establecen por medio de la lógica y de la función SI. * Utiliza la función SI para la realización de ejercicios prácticos * Reconoce las formas de ciclos anidados, o SI compuestos. * Usa adecuadamente los ciclos anidados de la función SI. | Utiliza la función SI, para realizar y resolver ejercicios cotidianos. |
| **3** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **NOCIONES AVANZADAS DE MICROSOFT EXCEL** | | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Realiza procesos de facturación y de procesos estadísticos usando herramientas de Excel. * Grafica datos estadísticos. | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| * Encabezado y pie de pagina * Dar nombre a un rango. * Trabajar con celdas, filas y columnas. * Cálculos con funciones. * Formulas, modificar formulas. * Operaciones con formulas. * Funciones lógicas * Formato condicional. * Bordes y sombreado de la celda * Copiar y pegar formato. * Gráficos. * Trabajar con datos * Filtrar datos. |  | * Realiza listas con sus respectivos encabezados. * Hace facturas utilizando cálculos básicos. * Utiliza la función Si en los trabajos. * Maneja creativamente las celdas utilizando bordes y sombreado. * Trabaja con datos y hace filtros. | Reconoce la utilidad que nos ofrece el programa de Excel en el campo laboral. |

**ACTIVIDADES GENERALES PARA GRADO 9°**

En el grado noveno se dedican algunas sesiones de la clase de informática a realizar actividades especialmente diseñadas para desarrollar habilidades básicas en la hoja de cálculo Microsoft Excel.

**Área:** Informática

**Tema:** Diseño de plantilla para facturación de supermercado.

**Herramienta:** Hoja de cálculo (Microsoft Excel)

**Espacio:** La actividad se desarrolla durante la clase de informática.

**Resumen:** En esta actividad los estudiantes desarrollan habilidades para resolver problemas de la vida cotidiana, en particular un supermercado, a través de la herramienta Excel.

**GRADO 10°**

**COMPETENCIAS CIUDADANAS:**

- Utiliza diversas formas de expresión para defender y promover los derechos humanos en su contexto escolar y comunitario. (Comunicativa)

- Analiza críticamente las decisiones que toman diversas personas o grupos en el país y/o a nivel internacional y que pueden afectar los derechos humanos. (Cognitiva)

**COMPETENCIA LABORAL:**

* Propongo alternativas tecnológicas para corregir fallas y errores, con el fin de obtener mejores resultados.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **NOCIONES BASICAS DE ACCES** | | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Identificar los elementos de la venta de Access 2007 * Diseñar bases de datos * Crear tablas en Access 2007 | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| * Conceptos básicos de Access 2007 * Elementos de la ventana * Diseño de una base de datos * Crear tablas |  | * Identifica los elementos de la venta de Access 2007 * Diseña bases de datos * Crea tablas en Access 2007 | * Es respetuoso con el trabajo de sus compañeros. |
| **2** | **NOMBRE DE LA UNIDAD**  **ACCESS 2007** | | |  |  | | --- | --- | |  | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Hacer uso de las herramientas de Access para diseñar bases de datos. * Construir tablas para relacionarlas. * Diseñar formularios e Informes para una base de datos. | | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| **DISEÑO DE BASES DE DATOS EN ACCESS 2007** |  | * Crea bases de datos utilizando plantillas de Access 2007. * Diseña tablas y las relaciona entre sí. * Diseña formularios para bases de datos. * Realiza informes y utiliza las herramientas de Visual Basic para su presentación. | Es creativo al realizar tablas, formularios e informes |
| **3** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **INTERNET SOCIAL** | | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Reconoce el internet como un cambio social y cultural a nivel mundial. * Utiliza los portales de servicio para realizar trámites públicos y educativos. * Conoce las alternativas que ofrece internet para apoyar los procesos de aprendizaje. * Reconoce el papel de internet en la mejora y diversificación de procesos de aprendizaje. | |
| **CONOCER** | **INT. H** | **SABER HACER** | **SER** |
| * Portales de entidades públicas. * Utilización de los portales sociales. * Portal Das, agro net, Portales educativos. * Portal ice tex, colombiaaprende, icetex interactivo. * Cursos virtuales * Créditos educativos. * Inscripción universitaria. |  | * Utiliza los portales de servicio para realizar trámites frecuentes. | * Valora el servicio que nos ofrecen los portales públicos y privados. * Valora la utilidad de internet en la simplificación de trámites. |

**ACTIVIDADES GENERALES PARA GRADO 10°**

En el grado DECIMO se dedican algunas sesiones de la clase de informática a realizar actividades especialmente diseñadas para desarrollar habilidades básicas para la construcción de bases de datos.

**Área:** Informática

**Tema:** Diseño de base de datos para manejo de notas

**Herramienta:** Microsoft Access.

**Espacio:** La actividad se desarrolla durante la clase de informática.

**Resumen:** En esta actividad los estudiantes desarrollan habilidades para resolver problemas de la vida cotidiana, en particular su panorama académico, a través de la herramienta Access, construyendo su prontuario digital académico.

**GRADO 11°**

**COMPETENCIAS CIUDADANAS:**

* Participa en la reflexión y el análisis de situaciones de abuso y violación de derechos y propone alternativas para la defensa de los derechos humanos. (Integradora)
* Comprende la importancia de la defensa del medio ambiente tanto a nivel local como a nivel global, y participa en iniciativas a su favor. (Conocimiento - integradora)

**COMPETENCIA LABORAL:**

* Utilizo herramientas tecnológicas siguiendo criterios para su buen aprovechamiento.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **DISEÑO DE PAGINAS WEB EN HTML** | | | | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Investigar los conceptos básicos en HTML. * Reconocer las etiquetas básicas de lenguaje HTML | | |
| **CONOCER** | **INT. H** | | | **SABER HACER** | **SER** | |
| * Bloc de notas * Etiquetas |  | | | * Realiza consultas acerca de conceptos básicos del Internet. * Reconoce el proceso para empezar a trabajar en HTML. * Identifica algunas etiquetas que se usan en HTML. * Aplica a sus trabajos las herramientas que se han enseñado en HTML. * Realiza ejercicios básicos en la creación de páginas Web. | Utiliza las principales etiquetas de lenguaje HTML. | |
| **2** | **NOMBRE DE LA UNIDAD**  **Trabajo con objetos** | | | | |  |  | | --- | --- | |  | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Insertar objetos como imágenes a sus trabajos. * Diseñar y crear sus páginas Web, utilizando objetos en ellas. * Insertar tablas a sus páginas Web dándoles una organización dentro de esta. | | | |
| **CONOCER** | **INT. H** | | | **SABER HACER** | **SER** | |
| * **Etiquetas para insertar imágenes** * **Etiquetas para insertar marcos** |  | | | * Inserta imágenes, cuadros de texto y otros objetos a sus páginas. * Diseña sus páginas Web usando objetos en ellas, * Crea sus páginas Web utilizando tablas. * Trabaja las propiedades de las tablas con gran habilidad. * Le da una organización a los objetos por medio de las tablas. * Diseña y crea páginas Web con mayor facilidad y elegancia. | * Es creativo en el diseño de páginas web. | |
| **3** | NOMBRE DE LA UNIDAD  **ENLACES** | | | | **COMPETENCIAS BASICAS:**   * Apropiarse de los conceptos de enlace, hipervínculo, o links, dentro de una página Web. * Insertar enlaces e hipervínculos a objetos creados por ellos mismos, como lo son los botones. * Realizar conexiones entre varias páginas Web diseñadas por ellos mismos. * Diseñar sus páginas Web utilizando hipervínculos y conexiones con otras páginas por medio de objetos creados por ellos mismos. | | |
| **CONOCER** | **INT. H** | | | **SABER HACER** | **SER** | |
| Vínculos, links. |  | | | * Se apropia de conceptos de hipervínculo, enlace o links. * Realiza enlaces con otras páginas por medio de hipervínculos. * Realiza botones u objetos para el uso de enlaces. * Diseña sus propios estilos en la creación de objetos. * Realiza varias páginas Web y hace una conexión entre ellas. * Usa el hipervínculos para hacer una conexión con archivos, o con objetos. * Diseña páginas Web de calidad utilizando las herramientas que se han visto durante el año**.** | * Reconoce la importancia de los enlaces, vínculos o links en las páginas web. | |
| 4 | **OMBRE DE LA UNIDAD**  Diseño de Páginas web | | | **COMPETENCIAS BASICAS**   * Realizar sus páginas Web con gran habilidad y elegancia. * Consultar sitios Web para la el alojamiento gratuito de sus productos. * Reconocer el proceso de inscripción y publicación de sus páginas Web. * Realizar una correcta administración de sus páginas Web. | | | |
| **CONOCER** | | **INT. H** | **SABER HACER** | | | **SER** |
| Métodos para la creación correcta de páginas web. | |  | * Diseña sus páginas Web con gran fluidez. * Es versátil a la hora de crear su página Web. * Investiga fuentes o sitios de alojamiento de sitios Web. * Realiza el proceso de registro en un sitio de alojamiento Web * Exporta sus creaciones hacia la Internet y publica su página en sitio Web de alojamiento. * Realiza una constante actualización de su página en el sitio Web, administrándola correctamente. | | | Diseña páginas web con mucha creatividad. |

**ACTIVIDADES GENERALES PARA GRADO 11°**

En el grado UNDECIMO se dedican algunas sesiones de la clase de informática a realizar actividades especialmente diseñadas para desarrollar habilidades básicas para la construcción de bases de datos.

**Área:** Informática

**Tema:** Diseño de páginas web completas

**Herramienta:** herramientas Web.

**Espacio:** La actividad se desarrolla durante la clase de informática.

**Resumen:** En esta actividad los estudiantes desarrollan habilidades para resolver problemas de la vida cotidiana, en particular su panorama académico, a través de las herramientas Web, construyendo páginas Web de carácter personal..

**BIBLIOGRAFIA**

* Lineamientos curriculares del área de Tecnología e Informática. Ministerio de Educación.
* ROJAS H., Luz Elena. Transformemos nuestro entorno 1. Editorial Nuevo Horizonte, Medellín Colombia, 1997
* Indicadores de logro Curricular. Resolución 1246 de 1996. Ministerio de Educación

**NETGRAFÍA**

<http://www.paginaseducativas.net/tecnologiaeinformatica/>

<http://www.eduteka.org/TemaApoyo.php>

<http://www.kidspc.com.mx/index.php>

<http://www.monografias.com/trabajos10/recped/recped.shtml>

<http://dewey.uab.es/pmarques/perfiles.htm>

<http://dewey.uab.es/pmarques/competen.htm>

[http://www.conexiones.eafit.edu.co/sobreConexiones/prycolab.htm#](http://www.conexiones.eafit.edu.co/sobreConexiones/prycolab.htm)

<http://www.xtec.es/~pmarques/edusoft.htm>

<http://www.eduteka.org/TemaApoyo.php>

<http://www.librosvivos.net/videos/principal.html>

<http://www.mitareanet.com/astron1.htm>

<http://www.educacioninicial.com/ei/index.asp>

<http://www.recintosdelpensamiento.com.co/escuelavirtual>