PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

**LUZ STELLA HOYOS CASTRO**

**OLGA SOFIA LEAL VASQUEZ**

**NORMA CRISTINA JIMENEZ E.**

**CESAR AUGUSTO CAYCEDO M.**

**HERNAN VAN-ARCKEN VARÓN**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**ESPINAL – TOLIMA**

**2016**

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:

PREESCOLAR Y PRIMARIA 1 HORA

SECUNDARIA Y MEDIA 2 HORAS

**RESPONSABLES:**

OLGA SOFÍA LEAL VASQUEZ PREESCOLAR Y PRIMARIA

NORMA CRISTINA JIMENEZ PREESCOLAR Y PRIMARIA

LUZ STELLA HOYOS CASTRO GRADOS 6° - 7° - 8° - 9° J.M.

CESAR AUGUSTO CAYCEDO GRADOS 9° - 10° - 11° J.M.

HERNÁN VAN-ARCKEN VARÓN GRADOS 8° - 9° - 10° - 11° J.T.

**1. JUSTIFICACIÓN**

El constante desarrollo de las tecnologías, la evolución permanente de la Informática y el uso generalizado de la computadora como herramienta de trabajo en todas las áreas del saber, nos demandan la necesidad de capacitar a nuestros estudiantes para que puedan responder en forma ágil, pertinente y eficaz a los grandes retos que plantea nuestra sociedad como son la transformación y reproducción permanente del conocimiento, la aplicación de las tecnologías informáticas en la solución de problemas de la vida real, y la convivencia en un mundo pluricultural, altamente tecnificado y en permanente desarrollo.

Todo esto nos hace reflexionar sobre la importancia de preparar a nuestros estudiantes en todos los campos del saber, y en especial en el campo informático y tecnológico para afrontar los retos presentes y futuros, por tal motivo hemos fundamentado este plan con el propósito de suplir todas estas necesidades y las que tienen nuestros estudiantes de estar bien informados, de conocer los adelantos tecnológicos de la vida moderna, y de aprender a manejar las herramientas informáticas, de tal forma que puedan desempeñarse en algún arte u oficio o para su futura proyección académica universitaria.

**2. OBJETIVOS DEL ÁREA**

**2.1 OBJETIVOS GENERAL DEL ÁREA**

Contribuir con el desarrollo de las capacidades creativas, críticas, reflexivas y de manejo de la información de los estudiantes, mediante la resolución de problemas de su vida cotidiana con un enfoque interdisciplinario que les permita la construcción del conocimiento, comprendiendo el mundo tecnológico en el cual viven, la formación de valores y el mejoramiento de la calidad de vida.

**2.2 OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR Y BÁSICA PRIMARIA**

Reconocer algunos elementos de la vida cotidiana creados por el hombre, estudiando sus componentes y explorando el entorno familiar y escolar, para comprender su evolución, poder diferenciarlos de elementos naturales, determinar su aporte a la vida del hombre y utilizarlos correctamente.

Capacitar al estudiante en Informática básica y nuevas tecnologías para orientarlo en los adelantos tecnológicos de la humanidad, despertando así su capacidad creativa e imaginación que le permitan trascender.

**2.3 OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA**

Apropiar conceptos generales sobre informática y tecnología; utilizando las tecnologías de la información y la comunicación, para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información) y su posterior aplicación.

Utilizar responsable y autónomamente tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el entorno, especializadas en el proceso de transmisión de mensajes e ideas, como apoyo para la solución de problemas y promoción de la escritura y oratoria; incentivando la creatividad y comprendiendo la importancia de la comunicación en el mundo actual.

Resolver problemas de cálculos numéricos que involucren gráficos, fórmulas, funciones, utilizando las herramientas de informática para desarrollar la capacidad de análisis y toma de decisiones frente al manejo de información numérica, gráfica y textual.

**2.4 OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN MEDIA**

Fortalecer la creatividad, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la aplicación de diversas herramientas informáticas que brinden un conocimiento transversal, al servicio de las demás áreas que componen el currículo institucional.

Diseñar, construir y probar herramientas, para dar respuesta a necesidades o problemas del entorno, teniendo en cuenta restricciones y especificaciones planteadas.

Desarrollar su capacidad para investigar, y elaborar proyectos que le permitan analizar, interpretar y argumentar de forma clara y asertiva, preparándolo para el mundo laboral.

Fomentar en los estudiantes la capacidad para la búsqueda, el manejo, procesamiento y utilización eficiente de la información.

**2.5 OBJETIVOS POR CONJUNTOS DE GRADOS DESDE LA CONSTRUCCIÓN DE MALLAS CURRICULARES**

**GRADO PREESCOLAR, PRIMERO, SEGUNDO**

- Identificar algunos elementos de la cotidianidad que se encuentren en el entorno.

- Identificar algunos elementos de la cotidianidad creados por el hombre, estudiando sus componentes desde el entorno familiar y escolar, llegando así a diferenciarlos de elementos naturales.

- Reconocer algunos elementos de la cotidianidad creados por el hombre, estudiando sus componentes y explorando el entorno familiar y escolar, para comprender su evolución, poder diferenciarlos de elementos naturales, determinar su aporte a la vida del hombre y utilizarlos correctamente.

**GRADO TERCERO, CUARTO, QUINTO**

- Reconocer algunos elementos de la cotidianidad creados por el hombre, explorando el entorno familiar y escolar, comprendiendo los procesos involucrados en su fabricación y su adecuada utilización.

- Analizar algunos elementos de uso cotidiano creados por el hombre, explorando el entorno familiar y escolar, comprendiendo su adecuada utilización.

- Analizar elementos, procesos y servicios relacionados con su entorno, utilizando herramientas y tecnologías de la información y la comunicación disponibles, determinando así los efectos asociados con el empleo de artefactos, procesos y productos tecnológicos.

**GRADO SEXTO, SÉPTIMO, OCTAVO**

- Apropiar conceptos generales sobre informática, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación, para el desarrollo de diversas actividades.

- Profundizar en los conceptos de informática; utilizando las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta de apoyo para el desarrollo de competencias enfocadas hacia la solución de problemas con tecnología y uso responsable de la misma.

- Utilizar responsable y autónomamente tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el entorno, como apoyo para la solución de problemas y promoción de la escritura y oratoria; incentivando la creatividad y comprendiendo la importancia de la comunicación en el mundo actual.

**GRADO NOVENO, DÉCIMO, ONCE**

- Resolver problemas de cálculos numéricos que involucren gráficos, fórmulas, funciones; utilizando las herramientas de informática para desarrollar la capacidad de análisis y presentar información de manera efectiva.

- Diseñar, construir y probar prototipos de productos y procesos, para dar respuesta a necesidades o problemas del entorno, teniendo en cuenta restricciones y especificaciones planteadas; fortaleciendo la creatividad, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la utilización del computador en áreas distintas, encaminadas al desempeño laboral.

- Interpretar y representar ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello, cuando sea posible, herramientas informáticas, para dar respuesta a necesidades o problemas del entorno.

**3. MARCO LEGAL**

La Ley 115 del 8 de febrero de 1994, en sus fines y objetivos, plantea la importancia de la formación en tecnología e informática y la incorpora como un área, fundamental obligatoria en la Educación básica, media académica, y media técnica y como preparación de los estudiantes para el desempeño laboral y para la continuación en la Educación Superior. A continuación enunciamos los artículos que hacen referencia a la tecnología e informática en la ley 115:

Artículo 5: Fines de la Educación, numerales 5, 7, 10,11 y 13.

Artículo 13: Objetivos comunes de todos los niveles, literales e y f.

Artículo 21: Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria, literal e.

Artículo 22: Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria, Literales c, f y g.

Artículo 23: Áreas obligatorias fundamentales, numeral 9, Tecnología e Informática.

Artículo 26: Creación del servicio especial de educación laboral.

La Resolución 2343 de 1996, direcciona el componente de tecnología e informática de la Educación Media. Hace énfasis en “Pertinencia y significado de los saberes mediante el desarrollo y evaluación de procesos que integren lo cognitivo, lo práctico y lo valorativo”. También se reafirma la necesidad de desarrollar la capacidad para argumentar en torno a la solución de tipo tecnológico a problemas locales, a partir de la experiencia y la apropiación de saberes.

El Decreto 1290 de 2009 sobre evaluación y promoción, hace énfasis en la necesidad de que el estudiante desarrolle, mediante componentes propios, las habilidades necesarias para evidenciar su conocimiento, denominadas hoy competencias. El Ministerio de Educación Nacional publica documentos que establecen los estándares nacionales en algunas áreas.

Las últimas orientaciones sobre la estructura curricular indican que se debe dar prioridad al desarrollo de competencias en los estudiantes en un ámbito general, dando a las instituciones, por ahora, libertad para definir sus núcleos temáticos y metodologías ya que todo saber implica un desarrollo conceptual.

**4. MALLAS CURRICULARES BASADAS EN COMPETENCIAS**

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **TRANSICIÓN NIVEL: PREESCOLAR**  **PERÍODO: PRIMERO**

**I.H.S. : 1 hora I.H.A.: 40 semanas (40 horas) ASIGNATURA: INFORMÁTICA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Desarrollar habilidades mediante el uso de juegos didácticos y artefactos del entorno. | Conocimiento de diferentes juegos como:   * Arma todo * Loterías * Juegos Didácticos. * Artefactos tecnológicos usados en casa (Celular, cámara, ataris, otros). | **TEXTUAL**  Practica en su vida cotidiana el manejo de diferentes juegos didácticos y artefactos utilizados en el hogar. | * Reconoce la importancia de los juegos didácticos en la vida cotidiana. * Aplica las funciones de algunos juegos didácticos. * Reconoce el funcionamiento básico de algunos artefactos usados en el hogar. | * El proceso se desarrollará en forma activa y permanente basándose en la realidad del entorno del niño. * Observación directa y manipulación de los juegos didácticos. * Clasificación, manipulación, aplicación de los juegos (armar, desarmar). * Manipular artefactos de fácil uso utilizados en el hogar. | * Juegos Didácticos * Video beam. | Durante el primer período. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **TRANSICIÓN NIVEL: PREESCOLAR**  **PERÍODO: SEGUNDO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Maneja y usa los medios de comunicación de su entorno. | * Medios de Comunicación:   Televisión  Radio  Celular  Computadora  Tabletas | **TEXTUAL**  Comprende el significado y uso de los medios de comunicación. | * Identifica los medios de comunicación, su uso y los valora como instrumentos avanzados de comunicación de su entorno. | * El proceso se desarrollará en forma activa y permanente basándose en la realidad del entorno del niño. * Observación directa y manipulación de los medios de comunicación. * Modelado, recortado, pegado, coloreado y dibujo. | * Televisor * Computador * Video Beam | Segundo Período. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **TRANSICIÓN NIVEL: PREESCOLAR**  **PERÍODO: TERCERO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Reconoce la computadora como recurso de trabajo y comunicación y la utiliza en diferentes actividades. | El Computador y sus partes:  Monitor  Teclado  Mouse  C.P.U  Parlantes | **TEXTUAL**  Observa, identifica e interioriza las diferentes partes del computador. | * Reconocerá algunas partes del computador. | * El proceso se desarrollará en forma activa y permanente basándose en la realidad del entorno del niño. | * Recortes * Dibujos * Colorear * Computador | Durante el tercer periodo. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **TRANSICIÓN NIVEL: PREESCOLAR**  **PERÍODO: CUARTO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Reconoce la computadora como recurso de trabajo y comunicación y la utiliza en diferentes actividades. | * Uso y manejo del computador. * Uso y manejo de algunos programas de Recursos Educativos. | **TEXTUAL**  Comprende y maneja algunos programas del computador. | * Prenderá y apagará el computador. * Abrirá y cerrará algunos programas del computador. * Manejará algunos programas de recursos educativos. | * Actividades prácticas en la sala de cómputo. * Pasos para aprender a encender y apagar el computador. * Desarrollará actividades de los programas de Recursos Educativos. | Sala de Sistemas.  Computador. | Durante el cuarto período. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **PRIMERO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: PRIMERO**

**I.H.S. : 1 hora I.H.A.: 40 semanas (40 horas) ASIGNATURA: INFORMÁTICA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Reconozco artefactos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. | * Medios de Comunicación | Conoce algunos artefactos que se manejan como medios de comunicación y mejora las condiciones de vida. | * Emplea los medios de comunicación de acuerdo a la función tecnológica. | * Películas * Demostración en el aula de clase con el televisor, radio, celulares. * Practica en la sala de sistemas. | * Televisor * Computador * Video Beam * Celular | Durante el primer período. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **PRIMERO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: SEGUNDO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Identifico algunos artefactos, procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo. | * Normas a seguir en la sala de sistemas. * El Computador y sus partes. * Video Juegos. * Recursos Educativos. | * Reconocer la importancia del cuidado de todos los equipos existentes en la Sala de Sistemas. * Conocer los componentes del computador y juegos de video. * Jugar en los diferentes programas de los Recursos Educativos. | * Cumple con las Normas elementales de Comportamiento dentro de la Sala de Informática. * Reconoce el funcionamiento básico del computador y de cada una de sus partes. * Desarrolla sus habilidades en los programas de Recursos Educativos. | * Sensibilización sobre las Normas a tener en cuenta en la Sala de Sistemas. * Trabajo en los computadores con los diferentes programas de Recursos Educativos. * Orientación en el manejo de diferentes videojuegos. | Sala de Sistemas.  Computador | Durante el segundo Periodo. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **PRIMERO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: TERCERO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos y aplicaciones, para solucionar problemas de la vida cotidiana. | * El Mouse * PAINT | * Identifica las herramientas básicas de un programa de dibujo. * Maneja los programas de Paint de Recursos Educativos. | * Realiza pequeños dibujos utilizando el programa de dibujo, manejando el mouse de manera adecuada. | * Abrir en Recursos Educativos el programa de PAINT, para manipular el mouse. * Empezar a manejar el tarrito de pintura del cuadro de herramientas de PAINT. | Computador.  Programa de Paint.  Colorear figuras de mouse. | Durante el tercer período. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **PRIMERO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: CUARTO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno. | * El Teclado | Comprende algunas funciones del teclado, para ponerlas en práctica. | * Identifica y utiliza algunas partes básicas del teclado. | * Explicación Didáctica con el teclado. * Actividades en clase para luego desarrollarlas en las páginas interactivas. | Sala de Sistemas.  Teclados del computador. | Durante el cuarto período. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **SEGUNDO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: PRIMERO**

**I.H.S. : 1 hora I.H.A.: 40 semanas (40 horas) ASIGNATURA: INFORMÁTICA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Identifico la tecnología que me rodea y explico la importancia que tiene para desarrollar actividades diversas. | * Normatividad. * Conexiones eléctricas. | * Reconoce la Normatividad en la sala de Informática. * Identifica las conexiones eléctricas para el uso del computador. | * Cumple con las Normas elementales de comportamiento en la sala de informática. * Identifica y realiza la conexión del computador desde el toma, estabilizador y botones de encendido. | * Elaboración de afiches con las Normas de la Sala de Informática. * Actividades Lúdicas para llevar el proceso de encendido y apagado del computador. | Cartulinas  Marcadores  Computadores  Videos | Durante el primer Período. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **SEGUNDO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: SEGUNDO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Identifico algunos artefactos del computador y los utilizo en forma segura y apropiada. | * Normas en la Sala de Sistemas. * EL COMPUTADOR. * Qué es una máquina * El Computador. * La C.P.U. * El Monitor * El Teclado * El Mouse o ratón. * La impresora | * Comprender las Normas y Cuidados en la sala de Informática. * Reconocer el Computador como una máquina que tiene muchas utilidades y que está formada por diferentes partes. | * Identifica en su entorno diferentes clases de máquinas como creación del hombre para mejorar y facilitar su vida. * Conoce al computador como una máquina que le brinda muchos beneficios al hombre. * Reconoce las partes del Computador (Teclado, ratón, CPU, monitor, impresora). * Expresa la función que cumple cada una de las partes del computador. * Cumple con las Normas elementales de comportamiento en la Sala de Informática. * Valora la utilidad que se les da a las diferentes clases de máquinas para desarrollar actividades de su vida cotidiana. | * Copiar en el cuaderno las Normas. * Coloreado del Computador y sus partes. * Reconocimiento de las diferentes partes del computador. | Sala de Sistemas.  Fotocopias con el dibujo del computador y sus partes.  Computador. | Durante el segundo período. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **SEGUNDO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: TERCERO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Identifico algunos artefactos del computador y los utilizo en forma segura y apropiada. | * Encendido y Apagado del Computador. * Manejo del Teclado y Mouse. | * Identificar el proceso de encendido y apagado en el computador. * Poner en práctica los pasos para el manejo del teclado y mouse. | * Comprenderá los diferentes pasos para encender y apagar el computador. * Desarrollará actividades de los Recursos Educativos para el manejo de mouse y teclado. | * Manejar el computador desde el momento de enchufar, encender y apagar. * Aplicación de Diferentes juegos en el computador | Computador  Juegos interactivos de los Recursos  Educativos instalados. | Durante el tercer período. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **SEGUNDO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: CUARTO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Reconozco la computadora como recurso de trabajo y comunicación y la utilizo en diferentes actividades. | * PAINT y barra de herramientas * Como entrar a Paint * Barra de Herramientas de Paint * La barra de colores. * Creación de Dibujos. | * Iniciar la realización de pequeños dibujos utilizando el programa Paint, siguiendo las instrucciones del profesor y aportando su propia creatividad. | * Ingresa al Programa de Paint con habilidad. * Reconoce a Paint como un programa para realizar dibujos. * Identifica las barras de herramientas del programa de Paint. * Utiliza las barras de herramientas y la paleta de colores en la realización de sus dibujos. * Manifiesta interés al realizar dibujos en Paint y respeta los realizados por sus compañeros. | * Modelos para realizar dibujos sencillos en Paint. * Concurso de dibujos sencillos para incentivar la creatividad. | Computador.  Modelos de dibujos sencillos para dibujar y colorear.  Utilizar el programa existente en los Recursos Educativos. | Durante el cuarto Período. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **TERCERO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: PRIMERO**

**I.H.S. : 1 hora I.H.A.: 40 semanas (40 horas) ASIGNATURA: INFORMÁTICA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Reconozco la computadora como recurso de trabajo y comunicación y la utilizo en diferentes actividades. | * Normatividad * El Computador y sus componentes. | * Reconoce la Normatividad en la sala de Informática. * Comprende el concepto del Computador. * Identifica las partes del computador y las conexiones eléctricas. | * Cumple con las Normas elementales de comportamiento en la sala de Informática. * Define de manera lógica el concepto del computador. * Reconoce las partes del computador. | * Anota en su cuaderno las Normas de la Sala de Informática. * Modela, dibuja y colorea el Computador y sus partes. * Actividades lúdicas para reconocer las partes del computador. | Carteleras.  Fotocopias para colorear.  Actividades para colocar los nombres de las diferentes partes del computador.( Fotocopias). | Durante el primer período |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **TERCERO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: SEGUNDO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Reconozco la computadora como recurso de trabajo y comunicación y la utilizo en diferentes actividades. | * Uso mi   COMPUTADOR.   * Hardware * Software * Botón Inicio * Abrir y cerrar programas. * Wordpad * Acciones del Ratón o mouse. * Crear Carpetas. | * Reconocer el Computador como una máquina que tiene muchas utilidades y que está formada por diferentes partes. | * Identifica claramente los elementos del computador que son Hardware. * Expresa coherentemente el significado de Software y establece diferencias entre Hardware y Software. * Utiliza el botón inicio para entrar a diversos programas. * Maneja las diferentes acciones del ratón para desplazarse por la pantalla. * Abre y cierra programas correctamente. * Crea y da nombre a sus carpetas. | * Hacer ejercicios prácticos en el computador. * Utilizar las diferentes actividades que hay en los Recursos Educativos. * Guías con diferentes ejercicios. | Computador  Videos  Videobeam  Fotocopias | Durante el segundo período. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **TERCERO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: TERCERO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Reconozco la computadora como recurso de trabajo y comunicación y la utilizo en diferentes actividades | * EL TECLADO   - Teclas funcionales  - Teclas alfanuméricas  - Teclas especiales  (Enter, bloq mayus, shift, espaciadora, direccionales.) | * Reconoce el teclado como un Dispositivo para ingresar información al computador y los grupos de teclas que lo conforman. | * Reconoce la función que realiza el teclado en el computador. * Conoce la ubicación de los diferentes grupos de teclas. * Utiliza las teclas especiales, funcionales y alfanuméricas. * Acata las recomendaciones sobre el cuidado que debe tener con el teclado, dándole la aplicabilidad correspondiente. | * Dictados de palabras en mayúscula y minúscula. * Realizar juegos contra reloj, para motivarlos a utilizar con agilidad el teclado. * Posición de los dedos de acuerdo a las letras. | Computador  Guías | Durante el tercer periodo. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **TERCERO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: CUARTO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Reconozco la computadora como recurso de trabajo y comunicación y la utilizo en diferentes actividades | * PAINT * Como entrar a PAINT. * Barra de Herramientas de Paint. * Barra de Colores. * Elaboración de dibujos en Paint * Guardar y Abrir dibujos. * EL ESCRITORIO DE WINDOWS * Manejo de ventanas. * La Barra de Tareas. * El Protector de Pantalla. * Fondos de Pantalla. * El calendario. * El reloj | * Reconocer y utilizar herramientas para dibujar en el computador. * Identificar algunas herramientas de manejo de Windows y ponerlas en práctica. | * Reconoce las diferentes herramientas para dibujar en el computador. * Accede al Programa Paint en las formas indicadas. * Colorea dibujos hechos en Paint. * Guarda y abre dibujos en Paint. * Valora su trabajo y el de sus compañeros. * Reconoce algunas herramientas de WINDOWS, como el Escritorio, el botón inicio y los iconos. * Explora los diferentes componentes que tiene el Escritorio. * Manipula ventanas y botones para abrir y cerrar programas. * Utiliza la barra de tareas para entrar a diversos programas. * Aplica y diseña diferentes fondos y protectores de pantalla. * Manipula el reloj y calendario. | * Realizar concursos de dibujo dándoles el tema acorde a lo visto. * Dibujar diseños donde tenga habilidad von el mouse. * Utilizar el programa de Recursos Educativos. * Explorar los iconos de la pantalla. * Explorar la variedad de Fondos y Protectores de Pantalla. * Realizar actividades con la barra de tareas. | Computador.  Fotocopias con diseños para realizar en el computador.  Programas de Recursos Educativos. | Durante el cuarto Periodo. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **CUARTO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: PRIMERO**

**I.H.S. : 1 hora I.H.A.: 40 semanas (40 horas) ASIGNATURA: INFORMÁTICA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. | FUNCIONAMIENTO DEL COMPUTADOR   * Memoria RAM * Dispositivos de almacenamiento. * Dispositivos de entrada. * Dispositivos de salida. | * Reconocer la estructura física y lógica de un computador. | * Identifica la Memoria RAM y la función que cumple en el computador. * Identifica los Dispositivos de entrada y salida que utiliza el computador. * Clasifica los diferentes dispositivos de almacenamiento de información. * Utiliza diferentes dispositivos para almacenar información. * Comprende la importancia que tienen los dispositivos del computador para su debido funcionamiento. | * Ejercicios en fotocopias para identificar los diferentes Dispositivos. * Guías para relacionar el dibujo con el Dispositivo. | Computador.  Videobeam  Fotocopias | Durante el primer Periodo. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **CUARTO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: SEGUNDO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura | WORD 1   * WORD (Como entrar, abrir y cerrar). * Ventana de WORD. * Escribir en WORD (Utilizar mayúsculas minúsculas, y signos de puntuación). * Guardar Documentos. * Seleccionar textos. * Fuente (Tipo y color de letras). | * Escribir textos en Microsoft WORD, teniendo en cuenta la configuración de páginas y el formato de texto. | * Reconoce el Programa WORD como un editor de texto. * Identifica las diferentes barras de herramientas y explora las diferentes opciones. * Sigue adecuadamente los pasos para ingresar al procesador de texto WORD. * Selecciona y edita textos usando negrilla, subrayado y cursiva. * Selecciona textos para hacerle cambios de fuente, tamaño y color. * Comprende la importancia del programa WORD para realizar actividades de otras áreas. | * Escribir palabras aplicando las opciones de la barra de herramientas. * Jugar STOP. * Dictarles cifras numéricas. * Practica con escritura de textos. | Computador.  Fotocopias con guías.  Videobeam. | Durante el segundo periodo. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **CUARTO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: TERCERO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura | WORD 2   * Las Barras de la Ventana de WORD. * Abrir Documentos (Identificar el Icono de los archivos de WORD). * Configurar Páginas. * Alineación de Texto. * Insertar imagen. * Corregir Ortografía * Imprimir Documentos. | * Crear Textos escritos en MICROSOFT WORD teniendo en cuenta algunos elementos como la ortografía, la inserción de imágenes, autoformas y textos WordArt. | * Reconoce las diferentes barras de herramientas de la ventana de WORD. * Identifica los errores que comete al escribir y corrige empleando la herramienta del corrector de ortografía. * Realiza los pasos adecuados para copiar, cortar y pegar documentos. * Configura páginas en WORD teniendo en cuenta las indicaciones. * Inserta imágenes, autoformas y textos en WORD. * Guarda y abre documentos en MIS DOCUMENTOS o en carpetas personales. * Comprende la importancia del programa WORD para realizar actividades de otras áreas. | * Ejercicios prácticos de iniciar, entrar y salir de WORD. * Aplicación de las diferentes barras en un documento. * Practicas con escritura de textos. | Computador.  Guías de práctica. | Durante el tercer periodo. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **CUARTO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: CUARTO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. | WINDOWS   * Manejo de ventanas. * La Barra de Tareas. * El Protector de Pantalla. * Fondos de Pantalla. * El calendario.   INTERNET   * ¿Qué es Internet? * Como entrar a Internet (Abrir el navegador). * Navegar por internet. (Escribir direcciones de páginas web). * Hipervínculos. | * Reconoce y maneja los conceptos fundamentales de Windows. * Desarrolla su habilidad en la creación de carpetas. * Reconocer la Internet como un medio de comunicación que facilita la interacción con las demás personas. | * Identifica el escritorio de Windows. * Reconoce y maneja las partes de una ventana de Windows. * Reconoce cada uno de los botones de la barra de herramientas para acceder a una tarea específica. * Reconoce la Internet como un medio de comunicación para realizar diferentes actividades. * Practica los pasos para abrir y navegar en un sitio web. * Manifiesta la importancia del buen uso del internet como medio de consulta para sus actividades académicas. | * Ejercicios prácticos para organizar iconos. * Realizar textos y dibujos para guardarlos en las carpetas creadas. * Ejercicios prácticos para navegar por diferentes sitios. * Investigar temas * Bajo la supervisión del docente. | Computador  Computador  Recursos Educativos.  Guías | Durante el cuarto periodo. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **QUINTO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: PRIMERO**

**I.H.S. : 1 hora I.H.A.: 40 semanas (40 horas) ASIGNATURA: INFORMÁTICA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. | EL TECLADO   * El teclado (Concepto y función del teclado). * Grupos de teclas (funciones, alfanumérico, control y numérico). * Teclas especiales Espaciadora, BloqMayus, Shift, borradora, suprimir, enter). * Segundos y terceros caracteres de las teclas. * Desplazarse en un texto (Direccionales, inicio, fin, Repag, Avpag). * Seleccionar textos, copiar y pegar con el teclado (Shift, direccionales, ctrl). | * Reconocer la estructura del teclado, la función que cumplen los distintos grupos de teclas que lo componen así como desarrollar habilidades y destrezas para digitar documentos de manera correcta. | * Reconoce la función del teclado e identifica los grupos de teclas que lo conforman * Identifica las teclas que le permiten escribir en mayúsculas, minúsculas, borrar textos, dejar espacios entre palabras y crear un nuevo párrafo. * Pone en práctica el mecanismo para escribir segundos y terceros caracteres de una tecla. * Participa en los ejercicios de práctica de la sala de Sistemas y demuestra tolerancia por sus compañeros. | * Hacer Dictados recalcando las mayúsculas y minúsculas. * Elaborar el juego de STOP y practicar. * Dictarles cantidades numéricas. * MECANET de Recursos Educativos. | Computador.  Videobeam.  Fotocopias con guías. | Durante el primer periodo. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **QUINTO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: SEGUNDO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. | ESTRUCTURA DEL COMPUTADOR   * Hardware y Software. * Dispositivos de almacenamiento. * Dispositivos de Entrada y Salida.   MICROSOFT OFFICE WORD   * Insertar tabla. * Insertar filas y columnas. * Insertar ilustraciones (Imágenes y formas). * Cuadro de Texto * Fondo de Pagina( Marca de agua, color de página, borde de página) * Ortografía y Gramática. * Herramientas de Fuente. | * Identificar la utilidad de los elementos del panel de control en la configuración interna del computador. * Reconocer el programa de Microsoft Word como un procesador de textos que posee muchas herramientas que facilitan nuestro trabajo. | * Reconoce y nombra los elementos que hacen parte del panel de control. * Reconoce los Dispositivos de almacenamiento, entrada y salida. * Muestra interés por aprender los diferentes procesos que se realizan en un computador. * Reconoce las diferentes barras de herramientas de la ventana de Word. * Crea y manipula tablas, utilizando diferentes herramientas. * Inserta imágenes y transforma algunos de sus atributos tales como color, tamaño, ubicación. * Aplica marcas de agua personalizadas. | * Ejercicios en fotocopias para identificar el dispositivo y su relación de entrada y salida. * Ejercicios prácticos en el computador. * Aplicación de las diferentes barras de herramientas en un documento. * Practica con escritura de textos. * Diseña Documentos insertando imágenes. | Computador  Videobeam  Fotocopias  Computador  Talleres de práctica. | Durante el segundo periodo. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **QUINTO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: TERCERO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana | MICROSOFT OFFICE POWER POINT   * Ventana de Power Point. * Configurar página e insertar Diapositivas. * Fondo de las Diapositivas (color y estilos de fondo, degradado). * Insertar Textos (Cuadro de texto, WordArt). * Insertar imágenes (prediseñadas, desde archivo). * Animaciones (Animar textos e imágenes). * Guardar una presentación. | * Reconocer a Power Point como un programa diseñado para facilitar la creación de apoyos visuales, presentaciones y documentos guía en la realización de exposiciones. | * Conoce el Programa Power Point como facilitador de Diapositivas para presentación de sus trabajos. * Interactúa con el programa Power Point y con sus barras de herramientas. * Utiliza tablas, elimina filas y columnas, cambia la presentación como bordes y color de relleno en las diapositivas. * Manipula objetos insertados utilizando las herramientas de agrupar, desagrupar, girar, voltear y duplicar. | * Mostrar trabajos elaborados en Diapositivas para motivarlos. * Elegir temas del agrado del estudiante para elaboración de Diapositivas. * Motivarlos para hacer la mejor presentación. | Computador  Videobeam  Fotocopias | Durante el periodo. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **QUINTO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: TERCERO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
|  | INTERNET   * Los navegadores de internet (elementos y herramientas). * Los buscadores (Como buscar información en Internet). * Los sitios WEB * El correo Electrónico | * Reconocer el internet como un medio de comunicación para facilitar la vida de las personas. | * Reconoce la Internet como un medio de comunicación para realizar diferentes actividades. * Reconoce la función de los navegadores y buscadores que le permiten buscar información en internet. * Reconoce las ventajas y los riesgos en la red de la Internet. * Busca diferentes clases de información por Internet. * Utiliza el correo electrónico para recibir y enviar mensajes. * Comprende las ventajas y los riesgos de la red de la Internet. | * Sensibilización sobre las ventajas y riesgos del uso del Internet. * Practicas con temas seleccionados para utilizar los buscadores y navegar. * Talleres. | Computador.  Videobeam  Fotocopias guías de talleres. | Durante el tercer período. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO:**  **QUINTO NIVEL: PRIMARIA**  **PERÍODO: CUARTO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana | MICROSOFT OFFICE EXCEL   * Que es una hoja de cálculo. * Microsoft EXCEL (Ventana y barras). * La hoja de Excel (columnas, filas, celdas, grupos). * Agregar y eliminar filas y columnas. * Ingresar datos en las celdas. * Resolver operaciones matemáticas en Excel. | * Reconoce el programa Excel como una herramienta que facilita los cálculos matemáticos. | * Reconoce los pasos para ingresar a la hoja de cálculo. * Ingresa datos a la hoja de cálculo y utiliza las opciones de la barra de formato para modificarla. * Guarda y abre documentos en la hoja cálculo. * Inserta filas y columnas. * Selecciona datos y los ordena en forma ascendente y descendente. * Valora la importancia que tiene una hoja de cálculo en el programa Excel para diferentes usos. | * Guías para desarrollar talleres prácticos. * Elaboración de horarios, listas. | Computador.  Videobeam.  Fotocopias con talleres. | Durante el cuarto periodo. |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: SEXTO NIVEL: BÁSICA SECUNDARIA PERIODO: PRIMERO**

**I.H.S. : 2 horas I.H.A.: 40 semanas (80 horas) ASIGNATURA: INFORMÁTICA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Reconoce el impacto de aplicaciones informáticas como el procesador de palabras, editando textos. | * Reglamento de la sala de informática * Hardware y Software * Normas básicas para utilizar el computador * Ergonomía básica * Mecamatic * Impacto del procesador de palabras * Aspectos básicos de Word y edición de texto | Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. | * Analizo y aplico las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos. * Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades. | * Actividad diagnóstica * Socialización de las normas mínimas de comportamiento en la sala de sistemas * Lectura sobre ergonomía básica * Práctica de digitación Programa Mecamatic * Creación de la cuenta de correo electrónico, utilizando un servicio gratuito. * Lecturas sobre importancia de la creación del procesador de textos en la sociedad. * Video sobre impacto del ser humano en el deterioro del ambiente * Realización de talleres y consultas dejadas tanto en medio físico como digital | -Computadoras  - Internet  - Blog de docente  - Páginas Web educativas  - Video Beam | 2 HORAS  2 HORAS  2 HORAS  4 HORAS  2 HORAS  8 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: SEXTO NIVEL: BÁSICA SECUNDARIA PERIODO: SEGUNDO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Establece criterios para tener presentaciones efectivas y reconoce el entorno de PowerPoint | * + Presentaciones efectivas.   + Ventana de PowerPoint.   + Edición de presentaciones en PowerPoint   + Inserción de imágenes   + Formas de presentación de PowerPoint.   + Diseños en las diapositivas.   + Plantillas   + Agregar imágenes, texto WordArt, transiciones, sonidos, tablas, entre otros. | Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. | * Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades. * Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información). | * Representación gráfica de la ventana de Power Point * Diseñar y modificar la presentación de las diapositivas. * Dado un tema específico, realizar una presentación que incluya transiciones, animaciones, sonidos. * Realización de talleres y consultas. | Computadora  Internet  Blog de docente  Video Beam | 2 HORAS  4 HORAS  2 HORAS  2 HORAS  2 HORAS  2 HORAS  2 HORAS  4 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: SEXTO NIVEL: BÁSICA SECUNDARIA PERIODO: TERCERO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Analiza la importancia de la hoja de cálculo y realiza formatos en ella. | Conceptos fundamentales de Excel   * Edición de datos * Formato a la hoja de cálculo * Insertar o eliminar filas y/o columnas. * Creación de tablas de datos. | Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos. | * Frente a una necesidad o problema, selecciono una alternativa tecnológica apropiada. Al hacerlo utilizo criterios adecuados como eficiencia, seguridad, consumo y costo. * Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología. | * Ejercicios prácticos de Iniciar, entrar y salir de Excel. * Ejercicios con formatos de tablas * Realización de talleres y consultas. | Computadoras  Internet  Blog de docente  Video Beam  Fotocopias | 2 HORAS  4 HORAS  6 HORAS  2 HORAS  6 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**SPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: SEXTO NIVEL: BÁSICA SECUNDARIA PERIODO: CUARTO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Reconoce el entorno de trabajo de Scratch y la utilidad que presta el programa. | Aspectos básicos de Scratch 1.4:   * Qué es Scratch * Pantalla de Scratch. * Tipos de bloques en Scratch * Planear un proyecto * Insertar y editar objetos de la galería * Establecer un fondo al escenario * Pintar el fondo del escenario * Insertar textos en el escenario | Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos. | * Frente a una necesidad o problema,selecciono una alternativa tecnológica apropiada. Al hacerlo utilizo criterios adecuados como eficiencia, seguridad, consumo y costo. * Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología. | * Consulta sobre la ventana de Scratch. * Explicar los pasos correspondientes para la creación, modificación e importación de objetos y escenarios. * Insertar objetos y fondos de la galería y desde Internet * Modificar objetos y escenarios | Computadoras  Internet  Blog de docente  Video Beam  Fotocopias | 2 HORAS  2 HORAS  2 HORAS  4 HORAS  2 HORAS  4 HORAS  4 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: SÉPTIMO NIVEL: BÁSICA SECUNDARIA PERIODO: PRIMERO**

**I.H.S. : 2 horas I.H.A.: 40 semanas (80 horas) ASIGNATURA: INFORMÁTICA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **INDICADORES DE**  **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Elabora documentos en el procesador de textos de acuerdo a sus necesidades, haciendo uso de algunos menús del programa apropiadamente. | * Creación y edición de tablas * Columnas y dibujos en los documentos:   - Creación un texto en columnas  - Inserción de gráficos  - Inserción de formas y SmartArt, utilizando la barra de herramientas dibujo.   * Elaboración de gráficos estadísticos | Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. | Analizo y aplico las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos.  •Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades. | * Elaboración de horario de clases, sopa de letras y crucigramas con tablas * Talleres utilizando columnas e imágenes * Elaborar documentos con formas y SMARTART. * Insertar tablas y gráficos estadísticos en Word. | Computadoras  Internet  Blog de docente  Video Beam  Fotocopias | 4 HORAS  4 HORAS  2 HORAS  6 HORAS  4 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: SÉPTIMO NIVEL: BÁSICA SECUNDARIA PERIODO: SEGUNDO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Realiza presentaciones efectivas sobre temas diversos, utilizando las opciones del programa | * Objetos * Formas y SmarArt * Hipervínculos * Efectos de animación en las diapositivas * Agregar imágenes, sonido, transiciones, efectos de animación, videos, a las diapositivas. * Compartir presentacio-nes | Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. | Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades.  • Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información). | - Visualizar un video para realizar una presentación  -Elaborar organigramas  -Elaborar presentaciones efectivas utilizando SmartArt, con hipervínculos  - Elaborar presentaciones con transiciones, sonido, animaciones, videos.  - Compartir presentaciones en la Web. | Computadoras  Internet  Blog de docente  Video Beam  Fotocopias | 6 HORAS  2 HORAS  2 HORAS  8 HORAS  2 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: SÉPTIMO NIVEL: BÁSICA SECUNDARIA PERIODO: TERCERO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **INDICADORES DE**  **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Utiliza la hoja electrónica para organizar datos numéricos y realizar cálculos sencillos con rapidez y precisión.  . | * Formato de celdas, Encabezados y pie de página * Combinar y dividir celdas * Orden de operadores en Excel * Uso de fórmulas y funciones. * Referencias absolutas,   relativas y mixtas. | Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos. | * Frente a una necesidad o problema,selecciono una alternativa tecnológica apropiada. Al hacerlo utilizo criterios adecuados como eficiencia, seguridad, consumo y costo. * Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología. | * Ejercicios prácticos utilizando diferentes operadores aritméticos. * Ejercicios prácticos que utilizan diferentes tipos de referencias * Realización de talleres y consultas. | Computadoras  Internet  Blog de docente  Video Beam  Fotocopias | 4 HORAS  2 HORAS  4 HORAS  6 HORAS  4 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: SÉPTIMO NIVEL: BÁSICA SECUNDARIA PERIODO: CUARTO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **INDICADORES DE**  **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Elabora figuras geométricas en el programa Scratch 1.4 y realiza diálogos cortos entre dos objetos. | * + Ubicación de coordenadas en el plano cartesiano.   + Panel Lápiz.   + Cambio del disfraz de un objeto o escenario   + Opciones mostrar y esconder del Panel Apariencia   + Manejo de tiempos de espera, Panel Control. | Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos. | * Frente a una necesidad o problema, selecciono una alternativa tecnológica apropiada. Al hacerlo utilizo criterios adecuados como eficiencia, seguridad, consumo y costo. * Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología. | * + Dibujar en Scratch 1.4 diversas figuras, utilizando el Lápiz.   + Establecer diálogos cortos entre objetos.   + Realización de talleres y consultas. | Computadoras  Internet  Blog de docente  Video Beam  Fotocopias | 4 HORAS  6 HORAS  4 HORAS  2 HORAS  4 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: OCTAVO NIVEL: BÁSICA SECUNDARIA PERIODO: PRIMERO**

**I.H.S. : 2 horas I.H.A.: 40 semanas (80 horas) ASIGNATURA: INFORMÁTICA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Elabora documentos en el procesador de textos con diferentes formatos, según las normas establecidas para convertirlos en páginas web. | * Editor de Blog: Blogger. * Hipervínculos entre documentos. * Formato PDF * Guardar documentos con formato html * Sitio web gratis con Google Drive | Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable. | * Analizo la importancia y el papel que juegan las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico.   •Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades. | * Creación de blog individual o grupal en blogger * Creación de diversos documentos en Word para vincularlos mediante marcadores e hipervínculos. * Conversión de formato .doc a .pdf * Guardar documentos creados en Word como página Web * Quemar la página Web en un CD y subir a un sitio web gratis con Google Drive. * Realización de talleres y consultas dejadas tanto en medio físico como digital | Computadoras  Internet  Blog de docente  Video Beam  Fotocopias | 4 HORAS  4 HORAS  2 HORAS  8 HORAS  2 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: OCTAVO NIVEL: BÁSICA SECUNDARIA PERIODO: SEGUNDO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Utiliza la hoja electrónica para organizar datos y utilizar funciones que permitan analizar la información. | * + Funciones en Excel: Suma, max, min, promedio.   + Ordenar tablas, rellenar.   + Funciones Contar.si, Sumar.si   + Funciones lógicas: Si, si anidado, Y, O.   + Filtros automático, avanzado. | Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. | Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades.  • Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información). | * Explicación de funciones estadísticas y realización de talleres. * Ordenar tablas de datos, según criterios dados y rellenar tablas. * Explicación de funciones lógicas y realización de talleres * Filtrar información de una tabla de datos, según criterios específicos. | Computadoras  Internet  Blog de docente  Video Beam  Fotocopias | 4 HORAS  2 HORAS  4 HORAS  6 HORAS  4 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: OCTAVO NIVEL: BÁSICA SECUNDARIA PERIODO: TERCERO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Crea animaciones sencillas con sonido en Scratch, mediante el envío y recepción de mensajes. | * Envío y recepción de mensajes * Inserción de sonido a una animación en Scratch. * Cambio de escenario en Scratch. * .Subir el proyecto al sitio web de Scratch: (<http://scratch.mit.edu>). | Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos. | * Frente a una necesidad o problema, selecciono una alternativa tecnológica apropiada. Al hacerlo utilizo criterios adecuados como eficiencia, seguridad, consumo y costo. * Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología. | * Animaciones en Scratch, que involucren cambio de escenario, envío y recepción de mensajes. * Grabación de sonido en Scratch. * Creación de animación interdisciplinaria. * Subir la animación, utilizando Internet. * Sustentación de animación interdisciplinaria. | Computadoras  Internet  Blog de docente  Video Beam  Fotocopias | 12 HORAS  2 HORAS  2 HORAS  4 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: OCTAVO NIVEL: BÁSICA SECUNDARIA PERIODO: CUARTO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Desarrolla la lógica de un lenguaje de programación básico como es Scratch. | * Creación de variables. * Operaciones con variables. * Manejo de algunos paneles de Scratch (variables, operadores). * Estructuras condicionales. * Juegos en Scratch. | Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos. | * Frente a una necesidad o problema,selecciono una alternativa tecnológica apropiada. Al hacerlo utilizo criterios adecuados como eficiencia, seguridad, consumo y costo. * Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología. | * Explicar la utilización de variables. * Realizar algoritmos que solucionen problemas. * Resolver problemas, mediante utilización de variables y operadores. * Realización de talleres (juegos en Scratch) | Computadoras  Internet  Blog de docente  Video Beam  Fotocopias | 2 HORAS  2 HORAS  4 HORAS  6 HORAS  6 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: NOVENO NIVEL: BÁSICA SECUNDARIA PERIODO: PRIMERO**

**I.H.S. : 2 horas I.H.A.: 40 semanas (80 horas) ASIGNATURA: INFORMÁTICA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Utiliza la hoja electrónica para representar gráficamente los datos de una tabla  Emplea la hoja de cálculo en la solución de problemas de estadística descriptiva | GRÁFICOS:   * Tipos de gráficos * Representación gráfica de los datos * Criterios de selección de gráficos * Formato de gráficos   Fórmulas para hallar valores estadísticos:   * Frecuencia * Promedio * Moda * Media * Mediana * Media Geométrica * Mínimos * Máximos | Identifico, formulo y resuelvo  problemas apropiando  conocimiento científico y  tecnológico, teniendo en  cuenta algunas restricciones y  condiciones; reconozco y  comparo las diferentes  soluciones. | * Dada una serie de datos, los organizará en una tabla de datos. * Utilizará las fórmulas respectivas para hallar los valores estadísticos pertinentes. * Con base en las tablas de datos, elaborará los gráficos que permitan representar las series de datos | * Explicación del docente * Realización de talleres, prácticos, guías y consultas sobre los temas propuestos. | Computadoras  Internet  Hoja de Cálculo Microsoft Excel  Video Beam  Fotocopias | 4 HORAS  2 HORAS  2 HORAS  2 HORAS  2 HORAS  8 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: NOVENO NIVEL: BÁSICA SECUNDARIA PERIODO: SEGUNDO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Utiliza la hoja electrónica para elaborar nóminas contables y libros contables electrónicos que impliquen la utilización de fórmulas. | * Precedencia de operadores en Excel * Fórmulas en Excel para hallar valores contables que permitan determinar: * Sueldo Básico * Horas Extras Diurnas * Horas Extras Nocturnas * Dominicales y Festivos * Auxilio de Transporte * Total devengado * Salud * Pensión * Prestamos * Total deducido * Neto a pagar. | Identifico, formulo y resuelvo  problemas apropiando  conocimiento científico y  tecnológico, teniendo en  cuenta algunas restricciones y  condiciones; reconozco y  comparo las diferentes  soluciones. | Dada la información necesaria de una empresa, el estudiante aplicará las fórmulas correspondientes para realizar la nómina mensual. | * Explicación del docente * Consulta de valores actuales sobre salario mínimo, auxilio de transporte, % horas extras * Realización de talleres prácticos, guías y consultas sobre el tema propuesto. | Computadoras  Internet  Hoja de Cálculo Microsoft Excel  Video Beam  Fotocopias | 4 HORAS  4 HORAS  4 HORAS  4 HORAS  4 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: NOVENO NIVEL: BÁSICA SECUNDARIA PERIODO: TERCERO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Interpreto la tecnología y sus  manifestaciones (artefactos,  procesos, productos, servicios y  sistemas) como elaboración  cultural, que ha evolucionado a  través del tiempo para cubrir  necesidades, mejorar  condiciones de vida y  solucionar problemas. | * Aspectos generales de lenguajes de programación * Técnicas de programación: Los Diagramas de flujo de Datos DFD. * Variables y Constantes * Operadores aritméticos, relacionales y lógicos. * Aplicación de los Diagramas de flujo de Datos en la solución de problemas. | Identifico, formulo y resuelvo  problemas apropiando  conocimiento científico y  tecnológico, teniendo en  cuenta algunas restricciones y  condiciones; Reconozco y Comparo las diferentes soluciones. | Analizó la interacción entre el desarrollo tecnológico y los avances en la ciencia, la técnica y las matemáticas.  Analizo sistemas tecnológicos  utilizando conceptos de sistemas, subsistemas, entradas, procesos, salidas y recursos. | * Explicación del docente * Análisis de los conceptos de lógica proposicional y lógica de programación, apropiación de estos conocimientos y elaboración del taller de aplicación. * Uso de las metodologías de desarrollo y análisis tales como diagramación, seudocódigo y elaboración de algoritmos que den solución a problemas de la vida real. | Computadoras  Internet  Aplicación DFD  Video Beam  Fotocopias | 2 HORAS  2 HORAS  2 HORAS  4 HORAS  10 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: NOVENO NIVEL: BÁSICA SECUNDARIA PERIODO: CUARTO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***ESTÁNDAR*** | ***CONTENIDOS*** | ***COMPETENCIA*** | ***INDICADORES DE***  ***DESEMPEÑO*** | ***ACTIVIDADES*** | ***RECURSOS*** | ***TIEMPO*** |
| Interpreto la tecnología y sus  manifestaciones (artefactos,  procesos, productos, servicios y  sistemas) como elaboración  cultural, que ha evolucionado a  través del tiempo para cubrir  necesidades, mejorar  condiciones de vida y  solucionar problemas. | Estructura básica de un programa en DFD.   * Ordenes de entrada y salida de datos. * Procesamiento y operaciones de cálculo * Toma de decisión. * Ciclos repetitivos PARA (FOR) y Mientras Que (MQ) | Identifico, formulo y resuelvo  problemas apropiando  conocimiento científico y  tecnológico, teniendo en  cuenta algunas restricciones y  condiciones; Reconozco y comparo las diferentes soluciones. | * Analizó la interacción entre el desarrollo tecnológico y los avances en la ciencia, la técnica y las matemáticas. * Analizo sistemas tecnológicos utilizando conceptos de sistemas, subsistemas, entradas, procesos, salidas y recursos. | * Explicación del docente * Desarrollo de los problemas propuestos para el manejo de estructuras de control como secuencias, decisiones, repetición condicional, estructuras de selección, entre otras. * Diseño de algoritmos que solucionen problemas con estructuras de datos. | Computadoras  Internet  Aplicación DFD  Video Beam  Fotocopias | 2 HORAS  4 HORAS  4 HORAS  4 HORAS  6 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: DÉCIMO NIVEL: MEDIA ACADÉMICA PERIODO: PRIMERO**

**I.H.S. : 2 horas I.H.A.: 40 semanas (80 horas) ASIGNATURA: INFORMÁTICA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Interpreto la tecnología y sus  manifestaciones (artefactos,  procesos, productos, servicios y  sistemas) como elaboración  cultural, que ha evolucionado a  través del tiempo para cubrir  necesidades, mejorar  condiciones de vida y  solucionar problemas. | * Aspectos generales de lenguajes de programación * Diagramas de flujo de Datos * Variables y Constantes * Operadores aritméticos, relacionales y lógicos. * Problemas de aplicación | Analizo críticamente la evolución  cada vez más rápida de algunos  sistemas tecnológicos y explico  sus relaciones con las ciencias y la técnica. | Analizó la interacción entre el desarrollo tecnológico y losavances en la ciencia, la técnica y las matemáticas.  Analizo sistemas tecnológicos  utilizando conceptos de sistema,  subsistemas, entradas, salidas, procesos y recursos. | * Explicación del docente * Análisis de los conceptos de lógica proposicional y lógica de programación, apropiación de estos conocimientos y elaboración del taller de aplicación. * Uso de las metodologías de desarrollo y análisis tales como diagramación,pseudocódigo y elaboración de algoritmos que den solución a problemas de la vida real. | Computadoras  Internet  Aplicación DFD  Video Beam  Fotocopias | 4 HORAS  2 HORAS  4 HORAS  4 HORAS  6 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: DÉCIMO NIVEL: MEDIA ACADÉMICA PERIODO: SEGUNDO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **INDICADORES DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Selecciono y utilizo  eficientemente, en el ámbito  personal y social, artefactos,  productos, servicios, procesos  y sistemas tecnológicos  teniendo en cuenta su  funcionamiento,  potencialidades y limitaciones. | * Estructura básica de un programa. * Programación estructurada y los tipos de estructuras. * El editor de programas Turbo C * Funciones del lenguaje de programación C. * Ordenes de entrada y salida de datos. | Selecciono entre  diferentes opciones tecnológicas que dan solución a un problema o  necesidad, utilizando  argumentos basados en criterios de calidad, eficiencia, relación beneficio- costo, e impacto. | Identifico las interacciones que se  dan entre diversas tecnologías y  sus aplicaciones en ámbitos  diversos (TICS, robótica,  transporte, alimentación, agrícola)  Utilizo eficientemente la  tecnología en el aprendizaje y la  producción en otras disciplinas  (artes, educación física,  matemáticas, ciencias). | * Explicación del docente * Desarrollo de los problemas propuestos para el manejo de estructuras de control como secuencias, decisiones, repetición condicional, estructuras de selección, entre otras. * Diseño de algoritmos que solucionen problemas con estructuras de datos. | Computadoras  Internet  Aplicación  Turbo C  Video Beam  Fotocopias | 4 HORAS  2 HORAS  4 HORAS  4 HORAS  6 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: DÉCIMO NIVEL: MEDIA ACADÉMICA PERIODO: TERCERO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **INDICADORES**  **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Identifico, formulo y resuelvo  problemas a través de la  apropiación de conocimiento  científico y tecnológico,  utilizando diferentes  estrategias, y evalúo rigurosa  y sistematica-mente las  soluciones teniendo en cuentalas condiciones, restricciones  y especificaciones del problema planteado | * Estructuras de control. * Secuenciales y   Selectivas (if-else).   * Selección múltiple (switch-case). * Repetitivas (while y for) * Problemas de aplicación | Identifico y formulo problemas  propios del entorno y  susceptibles de ser resueltos a  través de soluciones tecnológicas. | Identifico las condiciones,  especificaciones y restricciones  de diseño utilizadas en una  solución tecnológica y puedoverificar su cumplimiento.  Diseño, construyo y pruebo  prototipos de artefactos, procesos  y sistemas como respuesta a  necesidades o problemas,  teniendo en cuenta las restriccionesy especificaciones planteadas. | * Explicación del docente * Edición y compilación de los programas, corrección de los errores de codificación, sintaxis y semántica. * Elaboración de programas donde se apliquen las operaciones de lectura, escritura, proceso de fórmulas y el empleo de las estructuras de datos simples. | Computadoras  Internet  Aplicación  Turbo C  Video Beam  Fotocopias | 4 HORAS  2 HORAS  6 HORAS  4 HORAS  4 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: DÉCIMO NIVEL: MEDIA ACADÉMICA PERIODO: CUARTO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **INDICADORES DE**  **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Analizo las implicaciones éticas,  sociales y ambientales de las  manifestaciones tecnológicas  del mundo en que vivo, evalúo  críticamente los alcances,  limitaciones y beneficios de  éstas y tomo decisiones  responsables relacionadas con sus aplicaciones. | * Programación modular. * Ámbito de las variables: Globalesy Locales. * Funciones propias de C y definidas por el usuario. * Paso de pará-metros por valor y referencia. * Proyecto de asignatura en un área del plan de estudio | Busco, proceso y utilizo información  apropiada para plantear soluciones  a problemas sociales y ambientales  relacionados con las aplicaciones e  innovaciones tecnológicas en  diferentes contextos. | Selecciono y utilizo losserviciosque me brindan las Tecnologías dela Información y la comunicaciónatendiendo a criterios deresponsabilidad y calidad.  Evalúo las implicaciones para la  sociedad de la protección a la  propiedad intelectual en el  desarrollo y la utilización de la  tecnología. | * Explicación del docente * Desarrollo de una aplicación que reúna todos los elementos y conceptos vistos en los diversos componentes del área como proyecto de asignatura. Aplique un tema de un área de décimo que sea de su agrado. | Computadoras  Internet  Blog de docente  Video Beam  Fotocopias | 4 HORAS  2 HORAS  4 HORAS  2 HORAS  6 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: UNDÉCIMO NIVEL: MEDIA ACADÉMICA PERIODO: PRIMERO**

**I.H.S. : 2 horas I.H.A.: 40 semanas (80 horas) ASIGNATURA: INFORMÁTICA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **INDICADORES DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Interpreto la tecnología y sus  manifestaciones (artefactos,  procesos, productos, servicios y  sistemas) como elaboración  cultural, que ha evolucionado a  través del tiempo para cubrir  necesidades, mejorar  condiciones de vida y  solucionar problemas. | * Introducción, conceptos y estructura básica de una página Web en HTML. * Elementos y etiquetas * Formatos del texto. * Inserción de imágenes en un documento Web. * Inserción de hiperenlaces en un documento Web. | Analizo críticamente la evolución  cada vez más rápida de algunos  sistemas tecnológicos y explico  sus relaciones con las ciencias y la  técnica. | Reconozco y explico cómo  procesos creativos de innovación,  investigación, desarrollo y  experimentación, guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.  Elaboro páginas web donde son utilizados conceptos propios del conocimiento tecnológico tales  como tecnología, productos, servicios, artefactos, herramientas, materiales, restricciones, compromisos y control de calidad. | * Explicación del docente * Proyecto de Vida y desarrollo de la página web. * Proyecto Carrera profesional y desarrollo de la página web * Elaboración de consultas. * Realización de ejercicios prácticos en el computador. | Computadoras  Internet  Editor de HTML  Navegadores de Internet  Video Beam  Fotocopias | 4 HORAS  2 HORAS  4 HORAS  4 HORAS  6 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: UNDÉCIMO NIVEL: MEDIA ACADÉMICA PERIODO: SEGUNDO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **INDICADORES DE**  **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Selecciono y utilizo  eficientemente, en el ámbito  personal y social, artefactos,  productos, servicios, procesos  y sistemas tecnológicos  teniendo en cuenta su  funcionamiento,  potencialidades y limitaciones. | * Listas numeradas y no numeradas. * Diseño de Tablas * Diseño de Formularios * Aplicación de marcos en HTML. * Proyecto final de una página web aplicando todos los conceptos vistos. | Investigo y documento algunos  procesos de producción y  manufactura de productos,  analizo críticamente las  tecnologías utilizadas, la calidad  obtenida y el impacto sobre el  entorno. | Utilizo tecnologías de la  información y la comunicación  para mejorar la productividad,  eficiencia, calidad y gestión en  mis actividades personales,  laborales y sociales y en la  realización de proyectos  colaborativos.  Utilizo adecuadamente  herramientas informáticas de uso  común para la búsqueda y  procesamiento de información y  la comunicación de ideas | * Explicación del docente * Selección de un tema del grado undécimo y elaboración de la respectiva página web. * Elaboración de consultas. * Realización de ejercicios prácticos en el computador. | Computadoras  Internet  Editor de HTML  Navegadores de Internet  Video Beam  Fotocopias | 4 HORAS  2 HORAS  4 HORAS  4 HORAS  6 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: UNDÉCIMO NIVEL: MEDIA ACADÉMICA PERIODO: TERCERO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **INDICADORES**  **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Identifico, formulo y resuelvo  problemas a través de la  apropiación de conocimiento  científico y tecnológico,  utilizando diferentes  estrategias, y evalúo rigurosa  y sistemáticamente las  soluciones teniendo en cuenta  las condiciones, restricciones  y especifica-ciones del problema planteado. | * Conceptos fundamentales de Visual Basic. * El entorno de programación en Visual Basic * Cuadro de herramientas y controles comunes * Diseño de interfaces con menús. | Evalúo y selecciono, con  argumentos basados en  experimentación, evidencias y  razonamiento lógico, mis  propuestas y decisiones en torno  al diseño. | Propongo, analizo y comparo  diferentes soluciones a un mismo  problema, explicando su origen,ventajas y dificultades.  Reconozco que cada solución  tecnológica – artefacto, sistema oproceso puede ser mejorado y  que su desarrollo siempre está  condicionado por restricciones  humanas, técnicas, científicas,  económicas, de tiempo o decualquier otra índole. | * Explicación del docente * Selección del tema * Elaboración de aplicaciones sencillas, con entrada de datos e impresión. * Realización de ejercicios prácticos en el computador | Computadoras  Internet  Editor Ms Visual Studio  Video Beam  Fotocopias | 4 HORAS  4 HORAS  2 HORAS  10 HORAS |

**PLAN DE ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDORO**

**ESPINAL – TOLIMA (2016)**

**GRADO: UNDÉCIMO NIVEL: MEDIA ACADÉMICA PERIODO: CUARTO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **CONTENIDOS** | **COMPETENCIA** | **INDICADORES**  **DESEMPEÑO** | **ACTIVIDADES** | **RECURSOS** | **TIEMPO** |
| Analizo las implicaciones éticas,  sociales y ambientales de las  manifestaciones tecnológicas  del mundo en que vivo, evalúo  críticamente los alcances,  limitaciones y beneficios de  éstas y tomo decisiones  responsables relacionadas consus aplicaciones. | * El editor de códigos. * Nombres de variables, tipos y declaración. * Funciones de Visual Basic. * Condicionales y selección múltiple. * Depuración y prueba de programas en Visual Basic. | Busco, proceso y utilizo informaciónapropiada para plantear solucionesa problemas sociales y ambientalesrelacionados con las aplicaciones einnovaciones tecnológicas endiferentes contextos. | Analizo críticamente las relacionesentre la tecnología, la ciencia y la técnica, y explico algunas de sus potencialidades y limitaciones.  Identifico e indago problemas que afectan directamente a mi comunidad, como consecuencia de  La implementación o el retiro de  bienes y servicios tecnológicos, y  propongo acciones encaminadas a  buscar soluciones sosteniblesdentro de un contexto participativo. | * Explicación del docente * Selección del tema * Elaboración de consultas.   Realización de ejercicios prácticos en el computador | Computadoras  Internet  Blog de docente  Video Beam  Fotocopias | 2 HORAS  4 HORAS  4 HORAS  4 HORAS  6 HORAS |

## **6. METODOLOGÍA**

La Educación Básica en Tecnología e Informática apunta principalmente a la formación en la responsabilidad individual y social, la autonomía y toma de decisiones, la participación democrática y la proyección de nuestros estudiantes en todos los campos del saber, con el fin de realizar aportes en pro del cambio social.

Los individuos deben romper los esquemas establecidos y superar sus miedos; los modelos establecidos en nuestra sociedad no favorecen la superación del individuo en esta nueva sociedad de la información y la comunicación, para ello es necesario diseñar estrategias que permitan su adaptación al medio, realizar procesos de transformación en el aula que nos llevan al desarrollo de las habilidades del pensamiento y la adquisición de competencias y destrezas en los campos de la informática, la tecnología y lossistemas.

Por medio de la investigación y la elaboración de proyectos aprovechar las oportunidades de comunicación, obtención y sistematización de la información, y de esta manera intervenir en la solución de problemas sociales aprovechando sus capacidades y competencias.

Este plan propuesto favorece al estudiante en lo investigativo, en lo práctico y en lo significativo, ya que se adapta a las necesidades y posibilidades de nuestra comunidad educativa. Busca el desarrollo de experiencias informáticas y comunicacionales que permitan ampliar los esquemas del conocimiento y que tienen incidencia en el desarrollo individual y grupal.

Por todo esto, el proceso de aprendizaje en el área de Tecnología e Informática debe estar basado en experiencias prácticas, proyectos colaborativos grupales, y ambientes de aprendizaje diseñados para permitir aprender a: ser, hacer, aprender y desaprender; Buscando siempre la necesidad y posibilidad de “desarrollar personas y grupos competentes para ser ciudadanos integrales en su núcleo familiar, en su cultura y en el planeta tierra”,tal como lo establece el ministerio de educación nacional; Para lograrlo se insiste en la importancia de formar a los estudiantes para el análisis, la crítica y el razonamiento a través de la construcción significativa del conocimiento y de la formación para la vida ciudadana, ideas que convergen con la propuesta de una educación para el desarrollo de competencias.

## **ESTRATEGIA METODOLÓGICA**

Se propone desarrollar los ejes curriculares teniendo como referentes métodos activos, donde el protagonista del conocimiento es el estudiante y el docente es el acompañante motivador del proceso. Entendemos por metodología activa aquella forma de abordar la enseñanza en la que se considera al estudiante como principal protagonista del proceso de aprendizaje. Es el estudiante, guiado y motivado por el docente, quien se enfrenta al reto de aprender y asume un papel activo en la construcción del conocimiento.

Este proceso está centrado en el aprendizaje y tiene, entre otras, las siguientes características:

* Enfoca el proceso de aprendizaje-enseñanza como trabajo cooperativo entre profesores y estudiantes.
* Utiliza la evaluación estratégicamente y de modo integrado con las actividades de aprendizaje y enseñanza, y en él, se debe producir una revaloración de la evaluación formativa-continua y una revisión de la evaluación final-certificativa.
* Mide el trabajo del estudiante, teniendo como telón de fondo las competencias o resultados de aprendizaje
* Adquieren importancia las TIC y sus posibilidades para desarrollar nuevos modos de aprender.

Es de resaltar además que en esta área, se utiliza el método de aprendizaje cooperativo, ya que los estudiantes realizan la mayoría de actividades de aprendizaje en pequeños grupos en la sala de sistemas y son evaluados según la productividad del grupo.

## **8. RECURSOS**

### FÍSICOS

* Planta física de la sede principal San Isidoro y sedes anexas
* Material didáctico (Textos escolares, Guías, Talleres, Presentaciones, Tutoriales, Laboratorios, Ayudas audiovisuales, otros)
* 2 Salas de sistemas con servicio de Internet en la sede principal y una en cada sede anexa
* 1 Sala múltiple

### HUMANOS

* La Comunidad Educativa
* Los Docentes Idóneos en el área ( 5 )
* Los docentes Directivos
* El Personal Administrativo

### LOGÍSTICOS

* 30 Computadoras portátiles en la sala 1
* 38 Computadoras portátiles en la sala 2
* Computadoras portátiles en las sedes
* 1 Impresora en la sala 2
* 2 Videobeam
* 1 Televisor

### INSTITUCIONALES

* Casa de la cultura (Sala de Edumática y Bilingüismo)
* Punto Vive Digital en Villa Paz
* Alcaldía municipal
* ITFIP
* Instituciones educativas del Espinal.
* Universidades Privadas y públicas.
* Empresas y organizaciones de la región

### FINANCIEROS

* Sistema General de Participaciones.
* Fondo de Servicios Educativos.
* Transferencias intergubernamentales.
* Convenios Inter-administrativos.
* Proyectos.
* Organizaciones No Gubernamentales.

**9. EVALUACIÓN POR PROCESOS**

La evaluación en el área de Tecnología e Informática se hará cualitativamente  y  por procesos, entendiéndose por proceso un conjunto de  acciones  que permiten  desarrollar competencias laborales para el sector productivo, pensamiento tecnológico para la solución de problemas, técnicas para utilizar tecnología en su entorno e investigación para innovar en conocimiento e intercambio de información.

La evaluación debe plantearse como un proceso secuencial de reflexión que pase por las etapas de diagnóstico y formación. Al evaluar debe enfatizarse en la aplicación de las competencias en la elaboración de prácticas y proyectos que den solución a problemas específicos y pertinentes.

Nuestra primera y superior meta es la preparación de personas con competencias que les permitan aportar soluciones a problemáticas concretas de nuestra región y de nuestra sociedad, en la búsqueda, direccionamiento y aprovechamiento de los sistemas de información orientados a procesos comunicacionales productivos.

La base de la propuesta presentada es la elaboración de trabajos y prácticas por proyectos, con sus correspondientes formas de evaluación, a partir de una metodología de trabajo de investigación colaborativo y grupal orientados a la solución de problemas, con base en una formación humanística, científica, técnica, laboral, comunicacional y de proyección académica para el desarrollo de competencias.

Los aspectos para tener en cuenta dentro del proceso de Evaluación son:

Capacidad de análisis, observación y deducción de la realidad.

Originalidad y creatividad.

Expresión oral y escrita

Consultas

Trabajo individual y grupal

Talleres

Socializaciones, debates, foros, mesas redondas, entrevistas

Evaluaciones escritas

Exposiciones

Motivación e interés por el área

Informes escritos

Respuesta al trabajo práctico

Elaboración y ejecución de proyectos

Utilización y manejo adecuado de recursos

Participación activa en las actividades propuestas

Realización de Prácticas extraclase.

Autoevaluación

Sana convivencia

Responsabilidad

Puntualidad

Respeto

Asistencia

Compromiso ecológico y ambiental

**10.BIBLIOGRAFIA**

Competencias Laborales Generales, Aportes para la Construcciónde Currículos Pertinentes SERIE GUÍAS Nº 21

Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas SERIE GUÍAS No 6 Formar para la ciudadanía...

Martínez Valera, Luzmidian De La Tiza Al Clic: El Papel Del Docente De Informática En La Educación Básica Y Media

Ministerio de educación nacional, orientaciones generales para la educación en tecnología.SERIE GUÍASNo 30.

Prieto, p. Manuel francisco, González, r. Adolfo, Miranda, m. Jairo. Área de tecnología e informática. Propuesta pedagógica y estándares curriculares.

Romero, Carlos Julio, Fundamento de la acción pedagógica en el área de tecnología einformática.

Sánchez, j. (2000). Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación para la construcción del aprender. Santiago de Cali.

Silva, francisco y Gómez l. Arcadio. Educación en tecnología 2, España: Mcgraw Hill,1994. 231 p.

Soto, s. Ángel Alonso, educación en tecnología “un reto y una exigencia social”

Vargas De Avella, Martha. Documento de trabajo Innovaciones Pedagógicas. Bogotá1995.

**WEBGRAFÍA**

[www.mineducacion.gov.co](http://www.mineducacion.gov.co)

[www.senavirtual.edu.co](http://www.senavirtual.edu.co)

[www.eduteka.org](http://www.eduteka.org)

[www.colombiaaprende.edu.co](http://www.colombiaaprende.edu.co)

[www.colciencias.gov.co](http://www.colciencias.gov.co)

[www.monografias.com](http://www.monografias.com)

[www.sena.edu.co](http://www.sena.edu.co)