



**INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA
JUAN VICTORIANO PADILLA
LUIS CHARRIS
TANIA CHARRIS
2017**

**PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA
EN EL USO DE LAS TIC
2017**

DOCENTE DEL AREA

**LUIS CHARRIS MOLINA
TANIA CHARRIS PADILLA**

INSTITUCION EDUCATIVA JUAN VICTORIANO PADILLA

JUAN DE ACOSTA (ATLANTICO)

2017

1. IDENTIFICACION

Nombre del Establecimiento: INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA JUAN VICTORIANO PADILLA

Dirección:

Municipio: JUAN DE ACOSTA

Departamento: ATLANTICO

Núcleo Educativo: N° 14

Código DANE: 108372000011

Naturaleza: OFICIAL

Carácter: MIXTO

Tipo: COLEGIO COMPLETO

Calendario: A

Jornada: UNICA

Niveles: PREESCOLAR, BASICA PRIMARIA, BASICA SECUNDARIA

Nombre del Área: PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA EN EL MANEJO DE LAS TIC

Grados: 1°, 2°, 3°, 4°, 5° EBP
6°, 7°, 8° Y 9° EBS

Intensidad Horaria Semanal:

GRADOS	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
HRS/SEM	1	1	1	1	1	2	2	2	2

Docentes Responsables:

BASICA PRIMARIA: DOCENTES DEL GRADO
LUIS CHARIS MOLINA
TANIA CHARRIS PADILLA Y
BASICA SECUNDARIA: TODOS LOS DOCENTES DE
BASICA PRIMARIA.

2. INTRODUCCION

El área de Tecnología e Informática entendida como un proceso permanente y continuo de adquisición y transformación de los conocimientos, procedimientos, sistemas y ambientes tecnológicos, se incorpora en el Sistema Educativo en los niveles básico y medio con dos facetas: primero como área fundamental y obligatoria en la Ley 115 de 1994, artículo 23, y segunda como componente transversal en el currículo.

En la primera faceta tiene una naturaleza interdisciplinaria en donde convergen saberes de orden teórico y práctico, en la segunda tiene una dimensión fundamental de la cultura para lograr una formación de carácter general. Estas facetas del área de Tecnología e Informática pretenden abrir posibilidades para la innovación curricular y la transformación del ambiente escolar en forma interactiva y creativa.

El presente plan de estudios busca propiciar una formación que favorezca la familiarización con diferentes programas y software para fomentar el buen uso y aprovechamiento de las herramientas que nos brinda la tecnología; siendo el propósito principal, desarrollar en el estudiante competencias que le permitan afrontar distintas situaciones y resolver problemas. Estas competencias estarán orientadas a posibilitar al estudiante tener una comprensión de los nuevos instrumentos y de la lógica interna de sistemas y procedimientos.

La informática se convierte, entonces, en un elemento fundamental del proceso y el computador entra como una herramienta que permite el acceso a mega-sistemas de información que cualifican el proceso de aprendizaje.

En este sentido y con base en las especialidades ofrecidas en la Institución Educativa Técnica Juan Victoriano Padilla, el área de Informática se propone estimular el desarrollo de la creatividad, la responsabilidad y la autonomía que les posibilite tomar decisiones frente a la solución de problemas y a su desempeño como miembro de la sociedad, para lograr en los estudiantes su desarrollo integral y que estos conocimientos sean de utilidad en su vida cotidiana.

Teniendo en cuenta estas directrices, se desarrolla el proyecto de Área de Tecnología e Informática en el manejo de las TIC en la Institución Educativa Técnica Juan Victoriano Padilla, articulado con el PEI y con las metas institucionales fomentando a través de él, la integralidad, el dominio teórico y práctico de diversas herramientas informáticas, el crecimiento personal y la responsabilidad afines con los contenidos de área.

3. JUSTIFICACION

La tecnología está modificando profundamente nuestra civilización y es parte esencial de la educación actual. Por ello, la planificación del uso e integración de la tecnología informática en La Institución Educativa Técnica Juan Victoriano Padilla es de primordial importancia. En concordancia con la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) y el PEI, se define el área de Tecnología e Informática como obligatoria y fundamental de la Educación Básica y reconoce su presencia en la escuela como una forma de reflejar el papel de la tecnología en el mundo actual incorporándola como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La interdisciplinariedad del área es evidente, ya que los conocimientos y competencias desarrolladas en ella favorecen positivamente las estrategias metodológicas de otras áreas del conocimiento al brindar al estudiante habilidades como recolección, organización y análisis de la información en el mundo tecnológico. De esta manera, se prepara al estudiante para interactuar con su comunidad en forma asertiva.

Para tal efecto la Institución cuenta con el aporte de los docentes de Informática, quienes tendrán a su cargo las funciones de orientadores y facilitadores del conocimiento.

4. PRESENTACION DEL AREA

La tecnología e informática genera espacios motivantes para los estudiantes y actividades que pueden aplicar en distintas áreas de su vida, el verdadero desafío consiste, entonces, en lograr que cada uno de ellos vea la tecnología como una herramienta para solucionar distintas situaciones o problemas.

Las funciones de los docentes del área estarán encaminadas a:

- Coordinar actividades interdisciplinarias, apoyadas en otras áreas del conocimiento
- Promover el buen uso, mantenimiento y cuidado de los recursos informáticos con los que cuenta la institución
- Introducir a los jóvenes en el mundo virtual para fomentar el uso educativo y productivo de las herramientas informáticas

De esta manera, al finalizar sus estudios en la Institución Educativa Juan Victoriano Padilla, los estudiantes serán capaces de manejar distintas herramientas informáticas como:

- Sistemas operativos
- Procesador de textos
- Hoja de cálculo
- Presentaciones y publicaciones
- Navegación y búsqueda de información en Internet
- Correo electrónico
- Redes sociales: foros, chats, videoconferencias, etc.
- Creación de un blog informativo

Todo lo anterior basado en conocimientos teóricos y realización de actividades prácticas en donde se impulse el manejo de las TIC, se desarrollen las competencias del área y se discrimine la información de forma adecuada de acuerdo a las exigencias del medio en cuanto al uso de la tecnología como herramienta del aprendizaje.

El área se desarrollará en torno a estándares y componentes que permitan el uso productivo de la tecnología, la integración de habilidades técnicas, la comprensión y solución de problemas reales, la capacidad comunicativa y el análisis crítico de los avances tecnológicos y su incidencia en el progreso de la humanidad.

5. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL DEL AREA

Desarrollar competencias críticas, reflexivas y analíticas a través de la utilización adecuada de la tecnología y la informática, para que el estudiante tenga la capacidad de proponer soluciones a situaciones de su entorno.

OBJETIVOS ESPECIFICOS DEL ÁREA

- Fomentar en los estudiantes la comprensión y manejo de las nuevas tecnologías de la información
- Fortalecer en los estudiantes el uso adecuado de recursos tecnológicos y herramientas de software y hardware
- Desarrollar en los estudiantes el pensamiento lógico y analítico que los prepare para tomar decisiones y resolver problemas o situaciones de la vida real
- Desarrollar en los estudiantes habilidades comunicativas que les permita buscar, clasificar y utilizar información
- Fomentar en los estudiantes el interés por la investigación, la innovación y la creatividad
- Promover en los estudiantes el trabajo colaborativo y en equipo

OBJETIVOS ESPECIFICOS PARA CADA GRADO

Grado Primero: Explorar el entorno cotidiano para diferenciar elementos naturales de los artefactos elaborados por el hombre y utilizarlos en algunas actividades

Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.

Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.

Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

1. **Grado Segundo:** Identificar, utilizar y describir la importancia de algunos artefactos en la realización de actividades cotidianas

2. **Grado Tercero:** Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos tecnológicos para utilizarlos en la resolución de problemas de forma segura y adecuada

Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.

Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.

Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.

Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.

3. **Grado Cuarto:** Identificar las características y el funcionamiento de algunos productos tecnológicos para satisfacer necesidades
4. **Grado Quinto:** Describir y comparar ventajas y desventajas de algunos productos tecnológicos para solucionar problemas de la vida cotidiana

Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.

Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.

Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.

Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.

5. **Grado Sexto:** Reconocer conceptos básicos sobre tecnología y relacionar el funcionamiento de algunos productos tecnológicos con una segura y adecuada utilización
6. **Grado Séptimo:** Identificar conceptos fundamentales sobre tecnología y proponer estrategias para solucionar problemas de la vida cotidiana a través del uso responsable de artefactos tecnológicos

Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.

Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.

Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.

Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.

7. **Grado Octavo:**

Emplear estrategias tecnológicas de la información y comunicación de fácil manejo en su entorno que hagan posible la elaboración y transmisión de mensajes e ideas que ayuden a solucionar en los estudiantes dificultad de escritura y redacción, dándole prioridad a la creación de textos escritos.

8. **Grado Noveno:**

Solucionar problemas de cálculo y estadísticas, aplicando el uso de gráficas, o formulas; a través del uso de las herramientas que nos brinda la hoja de calculos Excel, logrando el desarrollo de la

capacidad de análisis y toma de decisiones por medio de la información numérica, de textos o gráficos

6. MARCO TEORICO Y LEGAL

El área de Tecnología e Informática en el manejo de las TIC está programada para grados desde 1° a 9° y ha sido desarrollado por los docentes del Área de Tecnología e Informática de la Institución Educativa Técnica Juan Victoriano Padilla, una entidad oficial que brinda a los estudiantes una educación inclusiva y estructurada en competencias básicas, ciudadanas y laborales y la utilización adecuada de las tecnologías de la Información que les permite ser líderes que fomentan la convivencia pacífica y con la capacidad de continuar en la cadena de formación, ingresar en el campo laboral y desarrollar su pensamiento emprendedor en atención a las demandas ocupacionales de la región. Esto se realiza a través de convenios con Instituciones de Educación Superior y de Formación para el Trabajo y de alianzas con entidades del sector productivo presentes en la región. Por ello se considera importante implementar el uso y la aplicación de las Nuevas Tecnologías Educativas de la Información y las Comunicaciones (NTICs).

La Institución Educativa Técnica Juan Victoriano Padilla del municipio de Juan de Acosta está conformada, en su mayoría, por grupos familiares de estratos económicos 1, 2 y 3, pertenecientes al casco urbano del municipio, sus corregimientos y veredas. Algunos estudiantes provienen de familias disfuncionales, con problemas de violencia intrafamiliar y de escasos recursos económicos, por lo que se hace necesario que, desde la escuela, se fomenten al máximo el desarrollo de las capacidades intelectuales.

De conformidad con el art. 67 de C. Nacional de Colombia define y desarrolla la organización y prestación del servicio educativo en los niveles de preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, campesinos y grupos étnicos.

La ley 115 en su art. 5 en su numeral 5 dice; La adquisición y generación de conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales y estéticos.

La ley 115 en su art.5 en su numeral 9, plantea el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalece el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población.

Art. 5 numeral 13, la promoción de la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos del desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

Art. 22 Literal g; la iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas. Ante todo de debe propiciar:

- El aprendizaje en ambientes tecnológicos.
- El computador y otros elementos en usos didácticos.
- El acceso a materiales de aprendizaje de gran riqueza y creatividad.
- La posibilidad de usar sistemas interactivos y de redes.
- La posibilidad de usar informática y programas educativos para avanzar en los procesos de aprendizaje (TICs)
- El acceso por telemática a extensos bancos de datos permanentemente actualizados.
- Interactuar con la tecnología acorde al tiempo y disponibilidad del tiempo.

FUNDAMENTO PEDAGOGICO

El principio fundamental en el proceso pedagógico que debe basarse en el saber y saber hacer, puesto que cada día el mundo y la tecnología evoluciona grandemente y requiere enfrentarse a situaciones nuevas que favorezcan el desenvolvimiento con situaciones vitales que implique la percepción de la realidad, la estructuración y la organización de la información y aplicar lo aprendido a nuestra vida real de manera dinámica y creativo.

Que se motive al estudiante a aprender por sí mismo con alta motivación y eficacia. En este sentido el profesor no enseña sino que facilita el aprendizaje, orientará al estudiante a buscar el camino hacia la comprensión.

nociones básicas de TIC

profundización del conocimiento consiste en incrementar la capacidad de

generación de conocimiento consiste en incrementar la productividad,

FUNDAMENTO EPISTEMOLOGICO

La construcción del conocimiento propende por el desarrollo de las ciencias, se da en comunidades, en las interrelaciones personales, sociales y con la naturaleza donde la verdad deja de ser absoluta y una para ser relativo consensual y en permanente construcción. Han sido diversas las polémicas que se han dado sobre el carácter científico del conocimiento construido en diversas áreas y por diferentes caminos.

En síntesis los rasgos que caracterizan el conocimiento científico son: validez, confiabilidad, sistematicidad y comunicabilidad.

FUNDAMENTO FILOSOFICO

Se percibe y se promueve al hombre como ser social-crítico, capaz de desenvolverse en el mundo que lo rodea. Partiendo del principio del ser transformador científico y tecnológico, además que sea competente en el mundo actual o sea de la sociedad del conocimiento.

El hombre crítico e investigador diseñador de su propio presente y futuro en la vida; prosperador y orientador de multitudes hacia una mejor calidad de vida.

RECURSOS

El área de informática cuenta con docentes preparados para llevar los ejes temáticos sin ninguna complicación, esta sala se encuentra dotada con las siguientes herramientas:

Tablero, marcador borrador, servicios, Wi fi para la conectividad de internet Explorer a todos los portátiles, (Video Beam), tableros electrónicos, computadores y portátiles con sus periféricos y Software de Aplicación y educativo.

BIBLIOGRAFÍA

Microsoft Ms-Dos paso a paso versión 6.0 – 6.2 mc Graw Hill

Password procesos creativos – serie informática niveles 1-2-3-4-5-6-7-8-9– tizado – Mc Graw Hill

Consultor estudiantil- informática - enciclopedia thema

Windows 95 informática fácil – tizado manual de bolsillo

A toda máquina – Word – Excel

. METODOLOGIA

Es necesario aplicar estrategias metodológicas que incentiven al usuario a desarrollar la aplicación de las TICs en su quehacer pedagógico, para que busquen soluciones a dificultades que se le presenten en los diferentes ejes temáticos; aplicando métodos activos – participativos por medio de la práctica, donde el estudiante consulte valiéndose de las herramientas tecnológicas que le brinda el Internet, Blog, Páginas Web y Buscadores; para que asuman también una actitud crítica logrando así que expresen sus puntos de vista y puedan formar o emitir su propio conocimiento y lo proyecte a la comunidad; proponiendo soluciones a conflictos del entorno.

7. MALLA CURRICULAR

PLAN DE ASIGNATURA
ÁREA; INFORMATICA **ASIGNATURA: INFORMATICA** **GRADO: 1** **I.H.S: 1** **PERIODO LECTIVO: I**

ESTANDAR
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en el entorno y en el de los antepasados • naturaleza y conocimiento de la tecnología

COMPETENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el Abaco, teclado y su funciones • Identifica el computador como una herramienta para la vida del hombre

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> - El ábaco - Utilidad e importancia del ábaco - Realización de operaciones con el ábaco - La calculadora - Utilidad e importancia de la calculadora - Realización de operaciones con la calculadora - Definición del computador <p>Utilidad e importancia del computador</p>	<p>1.Reconoce el Abaco y sus funciones</p> <p>Maneja la calculadora</p> <p>2. Identifica el computador como una herramienta para la vida del hombre</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos institucionales</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p style="text-align: center;">Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien las tic</p>

ÁREA; INFORMATICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMA GRADO: 1

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: II

ESTANDAR

- Identifica algunos artefactos, productos y procesos del entorno cotidiano, explica algunos aspectos de su funcionamiento y los utiliza en forma segura y apropiada
- Identifica las partes del computador y sus funciones

COMPETENCIAS

- Relaciona cada uno de los periodos en que se divide la historia del computador
- Realiza los pasos para encender y apagar un computador

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none">- Breve historia del computador- Función del computador- Partes del computador- Encendido y apagado del computador- Cuidados del computador - Cuidados de la sala de informática	<ol style="list-style-type: none">1. Relaciona cada uno de los periodos en que se divide la historia del computador2. Realiza los pasos para encender y apagar un computador	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien las tic</p>

ÁREA; INFORMATIC

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMA GRADO: 1

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: III

ESTANDAR

- Identifica productos tecnológicos, para solucionar problemas de la vida cotidiana

COMPETENCIAS

- Utiliza el teclado como una herramienta para manipular el computador
- Utiliza adecuadamente algunas teclas del computador de acuerdo a sus necesidades

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<p>- El computador y la comunicación</p> <p>- Mouse</p> <p>- Operaciones y ejercicios con el mouse</p> <p>- Teclado</p> <p>Identificación y función de teclas principales: ENTER, BLOQ MAYUS, BACKSPACE, BARRA ESPACIADORA</p>	<p>1. Identifica el teclado y su partes</p> <p>2. Utiliza el teclado como una herramienta para manipular el computador</p> <p>3. Utiliza adecuadamente algunas teclas del computador de acuerdo a sus necesidades</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien las</p>

ESTANDAR

- Explora el entorno cotidiano y reconoce la presencia de elementos naturales y artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida

COMPETENCIAS

- Reconoce el programa de Paint como una herramienta útil en la creación de dibujos
- Utiliza algunas funciones de Paint en la realización de dibujos

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a Paint - Entrar y salir en Paint - Elementos que conforman la pantalla inicial de Paint - Menú archivo de Paint - Guardar un archivo en Paint - Cerrar un archivo en Paint - Abrir un archivo en Paint <p>Utilización de herramientas básicas de Paint</p>	<p>1.Reconoce el programa de Paint como una herramienta útil en la creación de dibujos</p> <p>2.Utiliza algunas funciones de Paint en la realización de dibujos</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien las</p>

ÁREA; INFORMATICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMATICA GRADO: 2

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: I

ESTANDAR

- Identifica artefactos que se utilizan hoy y que no se utilizaban en épocas pasadas

COMPETENCIAS

- Identifica el computador como una herramienta útil en la vida del hombre
- Establece una relación entre cada una de los periodos de la historia del computador

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
- Definición del computador - Evolución histórica del computador -Generaciones de computadoras	1 Identifica el computador como una herramienta útil en la vida del hombre 2. establece una relación entre cada una de los periodos de la historia del computador	El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos Los estudiantes realizan actividades prácticas Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando	Asistencia a clases Utilización adecuada de los recursos de la institución Trabajo en clase Productos realizados durante el desarrollo de las clases Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área Presentación del actividades	Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien las

ÁREA; INFORMATICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMATICA GRADO: 2

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: II

ESTANDAR

- Identifica y utiliza eficientemente diferentes fuentes de recursos naturales del entorno y da cuenta de algunos momentos de su transformación

COMPETENCIAS

- Reconoce las partes del computador y sus funciones
- Utiliza adecuadamente algunas teclas del computador de acuerdo a sus necesidades

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none">- Partes y componentes de un computador- Manejo del PC- Componentes físicos de la CPU Identificación y función de teclas principales: ENTER, SIMBOLOS, SIGNOS DE PUNTUACION, ESCAPE, BLOQ MAYUS, BACKSPACE, BARRA ESPACIADORA, SUPRIMIR	<ol style="list-style-type: none">1. Reconoce las partes del computador y sus funciones2. Utiliza adecuadamente algunas teclas del computador de acuerdo a sus necesidades	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien las

ÁREA; INFORMÁTICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMÁTICA GRADO: 2

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: III

ESTANDAR

- Selecciona, entre diferentes herramientas disponibles, los más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización

COMPETENCIAS

- Reconoce el escritorio y sus principales elementos
- Modifica algunos elementos del escritorio de Windows

EJES TEMÁTICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none">- Definición de Windows- El escritorio- Elementos que conforman la pantalla inicial o escritorio- Conceptos generales de Windows: Iconos, Archivos y Carpetas- Organizar iconos- Mover un icono- Mover la barra de tarea- Cambiar el tamaño de la barra de tarea- Ocultar y activar la barra de tarea <p>Botón de Inicio</p>	<p>1 Reconoce el escritorio y sus principales elementos</p> <p>2. Modifica algunos elementos del escritorio de Windows</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas</p>

ÁREA; INFORMATICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMATICA GRADO: 2

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: IV

ESTANDAR

- Reconoce que el uso de materiales que ha cambiado a través de la historia y que este cambio ha tenido efectos en los estilos de vida y el desarrollo de la sociedad

COMPETENCIAS

- Utiliza algunas funciones de Paint en la realización de dibujos
- Reconoce el programa de Word Pad como una herramienta útil para la creación de textos

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none">- Paint Básico- Utilización de herramientas de dibujo básicas- Introducción a Word Pad- Entrar y salir en Word Pad- Elementos que conforman la pantalla inicial de Word Pad- Menú archivo de Word Pad- Guardar un archivo en Word Pad- Cerrar un archivo en Word Pad- Abrir un archivo en Word Pad Utilización de herramientas básicas de Word Pad	<ol style="list-style-type: none">1.Utiliza algunas funciones de Paint en la realización de dibujos2.Reconoce el programa de Word Pad como una herramienta útil para la creación de textos	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas

ÁREA; INFORMATICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMATICA GRADO: 3

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: I

ESTANDAR

- Reconoce productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada

COMPETENCIAS

- Reconoce el escritorio y sus principales elementos
- Modifica algunos elementos del escritorio como creando carpetas, organizándolas cambiar el nombre tanto teorico como practico

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
- Escritorio avanzado - Apertura y cierre de programas - Crear carpetas estando en área de trabajo - Crear un acceso directo - Cambiar el nombre de una carpeta Eliminar carpetas	1.Reconoce el escritorio y sus principales elementos 2.Modifica algunos elementos del escritorio como creando carpetas, organizándolas cambiar el nombre tanto teorico como practico	El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos Los estudiantes realizan actividades prácticas Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando	Asistencia a clases Utilización adecuada de los recursos de la institución Trabajo en clase Productos realizados durante el desarrollo de las clases Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área Presentación del actividades	Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas

ÁREA; INFORMÁTICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMÁTICA GRADO: 3

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: II

ESTANDAR

- Reconoce productos tecnológicos que contribuyen con la solución de problemas de la vida cotidiana

COMPETENCIAS

- Identifica algunas unidades de almacenamiento externo e interno
- **Realiza adecuadamente los pasos para copiar de una unidad a otra, elimina carpeta y los envía a la papelería y los recupera**

EJES TEMÁTICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none">- Formatear una unidad de almacenamiento- Copiar de una unidad a otra- Apertura y cierre de una carpeta- Eliminar un archivo de la Papelería de reciclaje- Ubicación de la papelería de reciclaje- Entrar y salir de la papelería de reciclaje- Recuperar un archivo desde la papelería de reciclaje <p>Vaciar la papelería de reciclaje</p>	<p>1. Identifica algunas unidades de almacenamiento externo e interno</p> <p>2. Realiza adecuadamente los pasos para copiar de una unidad a otra, elimina carpeta y los envía a la papelería y los recupera</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas</p>

ÁREA; INFORMATICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMATICA GRADO: 3

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: III

ESTANDAR

- Explora su entorno cotidiano y reconoce la presencia de elementos mejorar las condiciones de vida

COMPETENCIAS

- Utiliza adecuadamente algunas teclas del computador de acuerdo a sus necesidades
- Utiliza el programa de Paint para la creación de gráficas y dibujos

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<p>- Identificación y función de teclas principales: ENTER, SIMBOLOS, SIGNOS DE PUNTUACION, ESCAPE, BLOQ MAYUS, BACKSPACE, BARRA ESPACIADORA, SUPRIMIR, INICIO, FIN, SHIFT, REPAG, AVPAG</p> <p>- Paint avanzado</p> <p>Utilización de herramientas de dibujo Avanzadas</p>	<p>1-Utiliza adecuadamente algunas teclas del computador de acuerdo a sus necesidades</p> <p>2.Utiliza el programa de Paint para la creación de gráficas y dibujos</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas</p>

ÁREA; INFORMATICA

ASIGNATURA: INFORMATICA

PLAN DE ASIGNATURA
GRADO: 3

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: IV

ESTANDAR

- Reconoce artefactos producidos por el hombre para satisfacer necesidades, los relaciona con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados

COMPETENCIAS

- Realiza textos sencillos utilizando el programa de Word Pad
- Utiliza adecuadamente el botón archivo y el menú inicio de acuerdo a sus necesidades

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none">- Word Pad Básico- Uso del Word Pad para producir y reproducir textos- Seleccionar datos en Word Pad- Cortar, copiar y pegar datos en Word Pad- Definición de fuente- Modificar del tipo y tamaño de fuente- Alineaciones del texto Negrita, subrayada y cursiva	<ol style="list-style-type: none">1.Realiza textos sencillos utilizando el programa de Word Pad2.Utiliza adecuadamente el botón archivo y el menú inicio de acuerdo a sus necesidades	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas</p>

ÁREA; INFORMÁTICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMÁTICA GRADO: 4

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: I

ESTANDAR

- Reconozco objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de producción y la relación con los recursos naturales involucrados

COMPETENCIAS

- Identifica algunas unidades de almacenamiento externo e interno, memorias usb
- Utiliza el block de notas para crear textos simples y cortos

EJES TEMÁTICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
- Unidades de almacenamiento - Memorias - Clases de memorias - Block de Notas - Abrir y cerrar notas en el Block de Notas Guardar y editar archivos en el Block de Notas	1. Identifica algunas unidades de almacenamiento externo e interno, memorias usb 2. Utiliza el block de notas para crear textos simples y cortos	El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos Los estudiantes realizan actividades prácticas Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando	Asistencia a clases Utilización adecuada de los recursos de la institución Trabajo en clase Productos realizados durante el desarrollo de las clases Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área Presentación del actividades	Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas

ÁREA; INFORMÁTICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMÁTICA GRADO: 4

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: II

ESTANDAR

- Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos procesos y sistemas de mi entorno y los usa en forma segura y apropiada

COMPETENCIAS

- Utiliza adecuadamente algunas teclas del computador de acuerdo a sus necesidades
- Realiza textos en el computador utilizando el programa de Word Pad

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none">- Identificación y función de teclas principales: ESCAPE, BLOQ MAYUS, BACKSPACE, BARRA ESPACIADORA, SUPRIMIR, INICIO, FIN, SHIFT, REPAG, AVPAG, TECLAS DE FUNCION, TECLAS DE DESPLAZAMIENTO- Word Pad avanzado- Tabulación- Viñetas- Interlineado- Insertar objetos- Edición de textos <p>Zoom</p>	<ul style="list-style-type: none">• Utiliza adecuadamente algunas teclas del computador de acuerdo a sus necesidades <p>Realiza textos en el computador utilizando el programa de Word Pad</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas</p>

ÁREA; INFORMÁTICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMÁTICA GRADO: 4

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: III

ESTANDAR

- Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de herramientas y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana

COMPETENCIAS

- Reconoce la Internet como una herramienta útil para buscar información
- Identifica algunas direcciones de sitios web conocidos

EJES TEMÁTICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none">- Definición de Internet- Ventajas de la Internet- Entrar a Internet Explorer- Definición de Dirección- Introducir una dirección- Como introducir una dirección en internet Motores de Búsquedas en internet	<ol style="list-style-type: none">1. Reconoce la Internet como una herramienta útil para buscar información2. Identifica algunas direcciones de sitios web conocidos	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas

ÁREA; INFORMATICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMATICA GRADO: 4

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: IV

ESTANDAR

- Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas

COMPETENCIAS

- Utiliza algunas herramientas digitales de acuerdo a sus necesidades
- Reconoce las bibliotecas y enciclopedias digitales como medios para encontrar información

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
- Uso de Bibliotecas y enciclopedias digitales - <u>Introducción a Windows Media Player</u> - Ver imágenes en Windows Media Player - Escuchar música en Windows Media Player Crear una lista de reproducción en Windows Media Player	1.Utiliza algunas herramientas digitales de acuerdo a sus necesidades 2.Reconoce las bibliotecas y enciclopedias digitales como medios para encontrar información	El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos Los estudiantes realizan actividades prácticas Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando	Asistencia a clases Utilización adecuada de los recursos de la institución Trabajo en clase Productos realizados durante el desarrollo de las clases Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área Presentación del actividades	Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas

ÁREA; INFORMATICA

ASIGNATURA: INFORMATICA

PLAN DE ASIGNATURA
GRADO: 5

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: I

ESTANDAR

- Reconozco objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de producción y la relación con los recursos naturales involucrados

COMPETENCIAS

- Diferencia el concepto entre hardware y software, identifica cuales son las funciones de cada uno de ellos y relaciona cada una de las unidades de unidades de medida
- Utiliza adecuadamente algunas teclas del computador de acuerdo a sus necesidades

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none">- Hardware y software- Memorias- Clases de memorias- Tamaño de la información digital: bit, byte, kilobyte, gigabyte- Identificación y función de teclas principales: ESCAPE, BLOQ MAYUS, BACKSPACE, BARRA ESPACIADORA, SUPRIMIR, INICIO, FIN, SHIFT, REPAG, AVPAG, TECLAS DE FUNCION, TECLAS DE DESPLAZAMIENTO <p>Códigos ACCI (ASCI</p>	<p>1.Diferencia el concepto entre hardware y software, identifica cuales son las funciones de cada uno de ellos y relaciona cada una de las unidades de unidades de medida</p> <p>2.Utiliza adecuadamente algunas teclas del computador de acuerdo a sus necesidades</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas</p>

ESTANDAR

- Describo y explico las características y el funcionamiento que realizan algunos programas , productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma segura y apropiada

COMPETENCIAS

- Utiliza adecuada del computador para producir algunos textos en el programa de Maicrosor office Word
- Identifica algunas funciones para modificar textos utilizando el procesador de texto de Microsoft office Word utilizando el menú inicio y botón de office

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
- Introducción a Microsoft Word - Entrar y salir de Microsoft Word - Identificar los Elementos de la pantalla de Microsoft Word - Botón de office - Opciones: Nuevo, Abrir, Guardar - Seleccionar datos en Microsoft Word - Cortar, copiar y pegar datos en Microsoft Word - Definición de fuente Modificar del tipo y tamaño de fuente en Microsoft Word	1.Utiliza adecuada del computador para producir algunos textos en el programa de Maicrosor office Word 2.Identifica algunas funciones para modificar textos utilizando el procesador de textos de Microsoft office Word utilizando el menú inicio y botón de office	El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos Los estudiantes realizan actividades prácticas Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando	Asistencia a clases Utilización adecuada de los recursos de la institución Trabajo en clase Productos realizados durante el desarrollo de las clases Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área Presentación del actividades	Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas

ÁREA; INFORMÁTICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMÁTICA GRADO: 5

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: III

ESTANDAR

- Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de los diferentes Software y procesos, los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana

COMPETENCIAS

- Reconoce la Internet como una herramienta útil para buscar diferentes tipo de información
- Identifica algunas direcciones de sitios web conocidos

EJES TEMÁTICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
- Definición de Internet nivel bajo - Ventajas de la Internet - Entrar a Internet Explorer - Otros Exploradores: Opera, Google Chrome, Mozilla Firefox - Definición de Dirección - Introducir una dirección Búsquedas en internet	1.Reconoce la Internet como una herramienta útil para buscar diferentes tipo de información 2.Identifica algunas direcciones de sitios web conocidos	El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos Los estudiantes realizan actividades prácticas Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando	Asistencia a clases Utilización adecuada de los recursos de la institución Trabajo en clase Productos realizados durante el desarrollo de las clases Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área Presentación del actividades	Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas

ÁREA; INFORMATICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMATICA GRADO: 5

I.H.S: 1

PERIODO LECTIVO: IV

ESTANDAR

- Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas

COMPETENCIAS

- Utiliza algunas herramientas digitales de acuerdo a sus necesidades
- Reconoce algunos sitios web para realizar actividades de entretenimiento

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none">- Navegación en internet: juegos y entretenimiento- Introducción a Windows Media Player- Ver imágenes en Windows Media Player- Escuchar música en Windows Media Player- Crear una lista de reproducción en Windows Media Player <p>Ver videos en Windows Media Player</p>	<ol style="list-style-type: none">1.Utiliza algunas herramientas digitales de acuerdo a sus necesidades2.Reconoce algunos sitios web para realizar actividades de entretenimiento	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas</p>

ESTANDAR

- Analizo y explico la evolución y vinculación que los procesos técnicos han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas

COMPETENCIAS

- Realiza los pasos para encender y apagar el computador. Reconoce las principales partes del computador y sus funciones, establece la relación que hay entre informática y computador
- Identifica el computador como una herramienta útil en la vida del hombre

EJES TEMATICOS	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> - Qué es la informática - Que un computador - Pasos para encender un computador - Procesador de palabra Word pad - Utilización de menú archivo, inicio, ver - Pasos para apagar un computador - Historia del computador - Hardware y software - Memorias - Clases de memorias <p>Tamaño de la información digital: bit, byte, kilobyte, gigabyte</p>	<p>1.enciende y apagar dispositivos electrónicos como computares, tablas, celulares y otros,</p> <p>Reconoce las principales partes y sus funciones, establece la relación que hay entre informática y computador</p> <p>2, el estudiante tiene la capacidad de Identifica el computador como una herramienta útil en la vida del hombre</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas</p>

ESTANDAR

- Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos software, productos, procesos y sistemas tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada.

COMPETENCIAS

- Reconoce la importancia de Windows como uno de los principales sistemas operativos más usados actualmente
- Utiliza el sistema operativo Windows para crear destrezas y habilidades para el buen manejo del computador, Utiliza adecuadamente algunas teclas de acuerdo a sus necesidades

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> - Sistema Operativo - Importancia del sistema operativo - Funciones del sistema operativo - Clases de sistema operativo Windows - Mover icono, la barra de tarea, organizar ,crear carpeta, cambiarle el nombre - Procesador de palabra <i>wordpad</i> - Identificación y función de teclas principales: ESCAPE, BLOQ MAYUS, BACKSPACE, BARRA ESPACIADORA, SUPRIMIR, SHIFT TECLAS DE DESPLAZAMIENTO 	<p>1.Reconoce la importancia de Windows como uno de los principales sistemas operativos más usados actualmente</p> <p>2.Utiliza el sistema operativo Windows para crear destrezas y habilidades para el buen manejo del computador, Utiliza adecuadamente el mouse de acuerdo a sus necesidades</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas</p>

ÁREA; INFORMÁTICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMÁTICA GRADO: 6

I.H.S: 2

PERIODO LECTIVO: III

ESTANDAR

- Selecciono, adapto el procesador de palabra y utilizo, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en diferentes contextos

COMPETENCIAS

- Utiliza adecuada del procesador de palabra Microsoft office Word para producir algunos textos
- Identifica algunas funciones para modificar textos utilizando el procesador de palabra Microsoft office Word ,aplicando el menú botón de office y menú inicio

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a Microsoft Word nivel 1 - Entrar y salir de Microsoft Word - Identificar los Elementos de la pantalla de Microsoft Word - Botón de office - Opciones: Nuevo, Abrir, Guardar - Seleccionar datos en Microsoft Word - Cortar, copiar y pegar datos en Microsoft Word - Definición de fuente <p>Modificar del tipo y tamaño de fuente en Microsoft Word</p>	<p>1.Utiliza adecuada/ el procesador de palabra Microsoft office Word para producir textos</p> <p>2.Identifica algunas funciones para modificar textos utilizando el procesador de palabra Microsoft office Word ,aplicando el menú botón de office y menú inicio</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas</p>

ESTANDAR

- Analizo y explico la relación que existe entre la transformación de los recursos que brinda el computador en la creación de presentaciones el desarrollo tecnológico.

COMPETENCIAS

- Reconoce el programa de Power Point como herramienta esencial para hacer exposiciones en público a través de presentaciones
- Desarrolla habilidades comunicativas a través del uso de Power Point

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
- Introducción a Power Point Nivel 1 - Entrar y salir de Power Point - Identificar los Elementos de la pantalla de Power Point - Botón de office - Opciones: Nuevo, Abrir, Guardar - Seleccionar objetos y texto en Power Point - Cortar, copiar y pegar objetos y texto en Power Point - Definición de Diapositiva - Diseño de diapositivas Insertar objetos en Power Point	1.Reconoce el programa de Power Point como herramienta esencial para hacer exposiciones en público a través de presentaciones 2.Desarrolla habilidades comunicativas a través del uso de Power Point	El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos Los estudiantes realizan actividades prácticas Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando	Asistencia a clases Utilización adecuada de los recursos de la institución Trabajo en clase Productos realizados durante el desarrollo de las clases Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área Presentación del actividades	Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas

ÁREA; INFORMATICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMATICA GRADO: 7

I.H.S: 2

PERIODO LECTIVO: I

ESTANDAR

- Analizo y explico la evolución y vinculación que los procesos técnicos, que han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas

COMPETENCIAS

- Reconoce la importancia del sistema operativo para el correcto funcionamiento del computador
- Utiliza el procesador de palabra Microsoft office Word para la creación de documentos utilizando los diferentes menús

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none">- Sistema Operativo Nivel 2- Clases de sistema operat- MS-DOS- Principales Comandos Internos y Externos del MS-DOS: cls, time, date,- Procesador de palabra Microsoft office Word nivel 2- Como entrar a Word- Elementos que conforman la pantalla inicial menú inicio botón de office- Identificación y función de teclas principales: ESCAPE, BLOQ MAYUS, BARRA ESPACIADORA, SUPRIMIR,SHIFT	<p>1.Reconoce la importancia del sistema operativo para el correcto funcionamiento del computador</p> <p>2.Utiliza el procesador de palabra Microsoft office Word, para la creación de documentos utilizando los diferentes opciones que contienen los menús</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas</p>

ESTANDAR

- Analizar y explicar las características y funcionamiento de algunos software, para la creación de procesos tecnológicos para utilizarlos en forma segura y apropiada en la vida cotidiana del hombre.

COMPETENCIAS

- Crea factura, aplica sud factura, descuento, IVA, y total factura utilizando formulas
- 2. utiliza opciones de menú botón de office, y del menú inicio

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
- Que es Excel nivel 1 - Pasos para entrar Excel - Elementos que conforman la pantalla inicial - Crear facturas utilizando la hoja de calculo - Aplicar formula - Aplica diferencia Aplicar las opciones del botón de Office y el menú inicio	1. Crea factura, aplica sud factura, descuento, IVA, y total factura utilizando formulas 2. utiliza las opciones de menú botón de office, y del menú inicio para aplicarle a las facturas	El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos Los estudiantes realizan actividades prácticas Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando	Asistencia a clases Utilización adecuada de los recursos de la institución Trabajo en clase Productos realizados durante el desarrollo de las clases Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área Presentación del actividades	Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas

ÁREA; INFORMATICA

ASIGNATURA: INFORMATICA

PLAN DE ASIGNATURA
GRADO: 7

I.H.S: 2

PERIODO LECTIVO: III

ESTANDAR

- Selecciono, adapto y utilizo software, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en diferentes contextos

COMPETENCIAS

- Crea diapositivas utilizando el programa de power poin tanto teóricas como practicas
- Aplica presentaciones, diseños para hacer más llamativas las sustentaciones al publico

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none">- Power Point Básico- Insertar objetos en Power Point: Tablas, Imágenes prediseñadas, Imágenes de archivo, Smart Art, Gráficos, Encabezado y Pie de Página, Word Art, Número de Diapositiva- Diseño de diapositivas: Configurar página, Temas, Fondos	<p>1. Crea diapositivas utilizando el programa de power point como una herramienta fundamental en las presentaciones, tanto teóricas como practicas</p> <p>2. Aplica presentaciones, diseños, e inserte imágenes para hacer más llamativas las sustentaciones al publico</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas</p>

ESTANDAR

- utilizo software, para consultar procesos y sistemas tecnológicos sencillos, en la solución de problemas en diferentes contextos para mejorar la vida diaria del hombre

COMPETENCIAS

- Utiliza el programa de internet para aplicar consultas en los diferente buscadores en español
- Utiliza otros operadores para acceder al programa de internet

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
- Definición de Internet - Ventajas de la Internet - Entrar a Internet Explorer - Otros Exploradores: Opera, Google Chrome, Mozilla Firefox - Definición de Dirección - Introducir una dirección - Búsquedas en internet Google y Otros buscadores: Altavista, Yahoo,	1.Utiliza el programa de internet para aplicar consultas en los diferente buscadores en español, como google chrome, altavista,, yahoo y otros 2.Utiliza otros operadores como google chrome, opera, mozilla Firefox, para acceder al programa de internet	El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos Los estudiantes realizan actividades prácticas Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando	Asistencia a clases Utilización adecuada de los recursos de la institución Trabajo en clase Productos realizados durante el desarrollo de las clases Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área Presentación del actividades	Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas

ÁREA; INFORMATICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMATICA GRADO: 8

I.H.S: 2

PERIODO LECTIVO: I

ESTANDAR

- Selecciono, adapto el procesador de palabra y utilizo, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en diferentes contextos

COMPETENCIAS

- Utiliza adecuada del procesador de palabra Microsoft office Word para producir algunos textos
- Identifica algunas funciones para modificar textos utilizando el procesador de palabra Microsoft office Word , aplicando el menú insertar, diseño de páginas, correspondencia, revisar, vista,

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
- Microsoft Word Avanzado - Referencias en Microsoft Word: Tabla de Contenido, Insertar nota al pie, Bibliografía - Revisar en Microsoft Word: Ortografía, Sinónimos, Traducir, Comentarios, Proteger Documento Vista en Microsoft Word: Visas de documento, Mostrar u ocultar, Zoom, Ventanas	1. Utiliza adecuada/mente el procesador de palabra Microsoft office Word aplicando las opciones del menú para producir algunos textos 2. Identifica algunas funciones para modificar textos utilizando el procesador de palabra Microsoft office Word , aplicando el menú insertar, diseño de páginas, correspondencia, revisar, vista,	El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos Los estudiantes realizan actividades prácticas Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando	Asistencia a clases Utilización adecuada de los recursos de la institución Trabajo en clase Productos realizados durante el desarrollo de las clases Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área Presentación del actividades	Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas

--	--	--	--	--

ESTANDAR

- transformación de los recursos que brida el computador en la creación de presentaciones, diseños, animaciones en las diapositivas en el desarrollo tecnológico.

COMPETENCIAS

- Reconoce el programa de Power Point como herramienta esencial para hacer exposiciones en público a través de presentaciones, aplicando animaciones
- Desarrolla habilidades comunicativas a través del uso de Power Point, para la sustentación de los diferentes temas.

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
- Power Point Avanzado - Crear diapositivas - Aplicar diseños del área de trabajo - Aplicar diseños de la barra de menú - Animaciones - Personalizar animación - Agregar efectos - Aplicar vínculos - hipervínculo - Presentaciones con diapositivas - Revisar: Ortografía, Sinónimos y Comentarios Vistas	1.Reconoce el programa de Power Point como herramienta esencial para hacer exposiciones en público a través de presentaciones, aplicando animaciones, diseños, y las diferentes opciones de los menús 2. Desarrolla habilidades comunicativas a través del uso de Power Point, para la sustentación de diapositivas utilizando diferentes temas.	El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos Los estudiantes realizan actividades prácticas Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando	Asistencia a clases Utilización adecuada de los recursos de la institución Trabajo en clase Productos realizados durante el desarrollo de las clases Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área Presentación del actividades	Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas

ESTANDAR

- Analizar y explicar las características y funcionamiento de algunos software, para la creación de procesos tecnológicos para utilizarlos en forma segura y apropiada en la vida cotidiana del hombre.

COMPETENCIAS

- Aplica diferencia a empresas utilizando formulas
- Aplica formato como tabla, inserta gráfica, cambia el tipo de gráfica y crea registro diario tanto teórico como practico

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
- Microsoft Excel nivel 2 - Diferencia - Aplicar formato como tabla - Insertar grafica - Cambiar el tipo de grafica - Crear registro diario de asistencia - Inicio: Portapapeles, Fuente, Alineación, Estilo de Celda - Insertar fórmulas simples: SUMA, MULTIPLICAR, RESTA	1 .Crea diferencia y a las a empresas utilizando adecuadamente formulas, Aplica formato como tabla, inserta gráfica, cambia el tipo de gráfica y crea registro diario tanto teórico como practico 2. aplica promedios utilizando la hoja de cálculo Excel, crea formato como tabla, inserta gráfica, cambia el tipo de gráfica, tanto teórico como practico	El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos Los estudiantes realizan actividades prácticas Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando	Asistencia a clases Utilización adecuada de los recursos de la institución Trabajo en clase Productos realizados durante el desarrollo de las clases Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área Presentación del actividades	Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas

ÁREA; INFORMÁTICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMÁTICA GRADO: 8

I.H.S: 2

PERIODO LECTIVO: IV

ESTANDAR

- utilizo software, para consultar procesos y sistemas tecnológicos , en la solución de problemas en diferentes contextos para mejorar la vida diaria del hombre

COMPETENCIAS

- Identifica las ventajas que tiene el programa de internet en la creación de redes utilizando motores de búsqueda
- Reconoce los principales sitios que permiten la creación de cuentas de correo electrónico, consultar mensajes, enviar mensajes, adjuntar archivo

EJES TEMÁTICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none">- Definición de Internet nivel 2- Ventajas de y redes- Que son redes- Tipos de redes- Definición de Dirección- Introducir una dirección- Estructura de una dirección- Motores de búsqueda- Crear correo electrónico- Consultar mensajes- Enviar mensajes- Ventajas y desventajas de Outlook, Gail y Yahoo Facebook: historia e incidencia en la cultura digital	<p>1. Identifica las ventajas que tiene el programa de internet en la creación de redes utilizando motores de búsqueda</p> <p>2. Reconoce los principales sitios que permiten la creación de cuentas de correo electrónico, consultar mensajes, enviar mensajes, adjuntar arch</p> <p>E enviárselos a su destinatario</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas</p>

ESTANDAR

- explicar las características y funcionamiento de algunos software, para la creación de procesos tecnológicos para utilizarlos en forma segura y apropiada en la vida cotidiana del hombre

COMPETENCIAS

- Crear macros anexar hojas al libro, cambiarles el nombre, organizarlas y eliminarlas tanto teórico como practico
- Aplica promedios por materia, por periodo aplicado sus debidas formula tanto teórico como practico

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> - Microsoft Excel nivel 3 - Macros - Anexarle hojas al libro - Organizar las hojas, cambiar el nombre insertar y eliminar hojas - Aplicar promedios por materias y por periodos - aplicando Fórmulas 	<p>1.aplica registros de asistencia Crear macros anexar hojas al libro, cambiarles el nombre, organizarlas y eliminarlas tanto teórico como practico</p> <p>2.Aplica promedios por materia, por periodo aplicado sus debidas formula tanto teórico como practico</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas</p>

ESTANDAR

- explicar las características y funcionamiento de algunos software, para la contabilidad sistematizada en la creación de procesos tecnológicos utilizarlos en forma segura y apropiada en la vida cotidiana del hombre

COMPETENCIAS

- crear las nóminas utilizando la hoja de cálculo, liquidarle horas extras, devengado, deducciones, y total apagar utilizando formiula tanto teórico como practico
- aplica diseños de páginas, le anexa comentarios, los elimina tanto teórico como practico

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
- Microsoft Excel Avanzado - Nomina - Liquidar DEVENGADO - LIQUIDAR EXTRAS - LIQUIDAR DEDUCCIONES - TOTAL PA PAGR A UM EMPLEADO - Diseño de página: configuración, área de impresión, opciones de la hoja - Crear Comentario Revisar: ortografía, sinónimos, proteger hoja, proteger libro	1.crear las nóminas utilizando la hoja de cálculo, liquidarle horas extras, devengado, deducciones, y total apagar utilizando formulas tanto teórico como practico 2,aplica diseños de páginas, le anexa comentarios, los elimina tanto teórico como practico	El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos Los estudiantes realizan actividades prácticas Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando	Asistencia a clases Utilización adecuada de los recursos de la institución Trabajo en clase Productos realizados durante el desarrollo de las clases Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área Presentación del actividades	Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas

ESTANDAR

- transformación de los recursos que brinda el computador en la creación de presentaciones, diseños, animaciones en las diapositivas en el desarrollo tecnológico

COMPETENCIAS

- Reconoce el programa de Power Point como herramienta esencial para hacer exposiciones en público a través de presentaciones, aplicando animaciones
- Reconoce los principales programas que permiten la creación de cuentas de correo electrónico, consultar mensajes, enviar mensajes, adjuntar archivo para enviarlos a su destinatario

EJES TEMATICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> - Power Point Avanzado - Crear hipervínculo - Aplicar herramientas de formas - Presentaciones con diapositivas - Animaciones - Aplicar efectos - Como interactúa power poin con otras aplicaciones - Como Word, Excel - <u>INTERNET NIVEL 3</u> - Coreos electrónico - Adjuntar archivos - Enviarlos a su destinatario 	<p>1.econoce el programa de Power Point como herramienta esencial para hacer exposiciones en público a través de presentaciones, aplicando animaciones, videos, vínculos, tanto teórico como prácticos</p> <p>2.interactua el programa de power point con otra aplicaciones de word, Excel e internet explore para sustentar sus contenidos como practico en público tanto teórico como prácticos</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, tableros electrónicos, video vean, internet para que los estudiantes manejen bien los temas</p>

ÁREA; INFORMÁTICA

PLAN DE ASIGNATURA
ASIGNATURA: INFORMÁTICA GRADO: 9

I.H.S: 2

PERIODO LECTIVO: IV

ESTANDAR

- Utilizar software, para crear sitios web aplicando sistemas tecnológicos, en la solución de problemas para mejorar la vida diaria del hombre

COMPETENCIAS

- Utiliza la herramienta blog para almacenarla, ver el blog, publicarla, eliminar información en la web tanto teórico como práctico

EJES TEMÁTICO	LOGROS	METODOLOGIA Y DIDACTICA	EVALUACION	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none">- Creación de blogs- En los siguientes sitios web- Blogger y wordpress- Insertar imágenes- Publicar comentario- Ver el blog- Eliminar comentarios- Salir del blog- Entrar nuevamente al blog desde Blogger .com- wordpress.com- Introducir ID- Introducir la contraseña- Utilizar las siguientes Páginas institucionales:- www.juanvpadilla.edu.co,- www.senasofiaplus.edu.co,- www.colombiaaprende.edu.co	<p>1 Utiliza la herramienta blog para almacenarla, ver el blog, publicarla, eliminar información en la web y utilizar las siguientes direcciones para explorar sus contenidos.</p>	<p>El docente lanza la pregunta utilizando imágenes o recursos visuales</p> <p>Se hace una lluvia de ideas para conocer los preconceptos</p> <p>El docente desarrolla el tema con apoyo de recursos educativos</p> <p>Los estudiantes realizan actividades prácticas</p> <p>Los estudiantes muestran sus actividades al docente/compañeros explicando</p>	<p>Asistencia a clases</p> <p>Utilización adecuada de los recursos de la institución</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Productos realizados durante el desarrollo de las clases</p> <p>Respeto y responsabilidad con las actividades propuestas desde el área</p> <p>Presentación del actividades</p>	<p>Utilización del computador y el internet como una herramienta esencial para el desarrollo de los ejes temáticos, utilizando tableros electrónicos, video vean, y otras herramientas para que los estudiantes tengan un mismo nivel con otras instituciones</p>

ANEXOS

PLAN DE MEJORAMIENTO POR

AREA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA JUAN V. PADILLA

Aprobada por la Resolución No. 00014 de 17 Mayo de 2007

Para el nivel Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y Educación Media Técnica

Código DANE 108372000011- Nit: 890105167-2

Juan de Acosta Atlántico

G/ACADÉMICA		METAS	OBJETIVOS	INDICADO RES	ACCIONES	RECURSOS	RESPONSABLES	PLAZO	
PROCESO	COMPONENTE	1 META	3 Objetivos	1 X Categoría	1 X Objetivo	Lo que tenemos/lo que se necesita	Agentes ejecutores y de seguimiento	INICIA: en meses y por periodos	TERMINA: en meses y por periodos
Diseño curricular	Recursos para el aprendizaje	Hacer mantenimiento al 100% a los equipos de la sala de informática	1.Hacer u inventario para detectar los equipos que presenten fallas tecnológicas 2.enumerar los equipos para que coincidan con el número de lista del estudiante , controlando así su buen uso en la sala 3. Acondicionar la nueva sala de informática Con equipos para uso de estudiantes	1.computadores en buen estado	Los docentes del área de informática formaran equipos para la realización de mantenimiento	Computadores, mesas, aire acondicionado Mantenimiento de los equipos, dotación y reparación de nuevas mesas, con aportes económicos por parte de la institución	Docentes del área de informática , grados primaria Y secundaria y directivos administrativos	Enero 19 Primera etapa Y la segunda empieza del 30 de marzo	A 30 de marzo el 50% de los computadores reparado y del 30 de marzo al mes julio 22 el otro 50 %



INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA JUAN V. PADILLA

Aprobada por la Resolución No. 00014 de 17 Mayo de 2007

Para el nivel Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y Educación Media Técnica

Código DANE 108372000011- Nit: 890105167-2

Juan de Acosta Atlántico

G/ACADÉMICA		METAS	OBJETIVOS	INDICADO RES	ACCIONES	RECURSOS	RESPONSABLES	PLAZO	
PROCESO	COMPONENTE	1 META	3 Objetivos	1 X Categoría	1 X Objetivo	Lo que tenemos/lo que se necesita	Agentes ejecutores y de seguimiento	INICIA: en meses y por periodos	TERMINA: en meses y por periodos
Diseño curricular	Recursos para el aprendizaje	Capacitación de docentes para que multipliquen sus conocimientos a los estudiantes.	1. diagnosticar cuales son los docentes necesitan capacitación 2. utilizar los docentes que tengan conocimiento para que los capacite 3. dotar de herramienta a las distintas áreas con códigos para controlar su buen uso	1. docentes capacitados multiplicando el área de informática	Los docentes De primaria trabajaran en equipos para multiplicar sus conocimientos	Computadores, Sala de informática Mantenimiento de los equipos, dotación de nuevos computadores, Y orientar a los docentes para que logren obtener conocimiento en el uso de los equipos tecnológicos con aportes económicos por parte de la institución	Docentes del área de informática , Y directivos administrativos	3 Febrero	Al 30 de febrero capacitación de docente