



INSTITUCIÓN EDUCATIVA "EL VERGEL"
ORTEGA TOLIMA
RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN DE ESTUDIOS N° 5340 DE 10 DE AGOSTO DE 2018
NIT 90.0005484-9 – DANE: 273504002191 – REGISTRO EDUCATIVO N° 15042146



Soluciones
que transforman

INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL VERGEL



PLAN DE ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

DOCENTES

ALVARO FLOREZ QUIÑONEZ
ANDREA JOHANNA BOCANEGRA AVILA
AMELÍA SANDOVAL SANCHEZ
DIEGO FABIAN RIVERA LONDOÑO

2019



INTRODUCCIÓN

El área está conformada por los ejes temáticos: conocimiento tecnológico, procesos, técnicas y diseño. El objeto de conocimiento son los sistemas tecnológicos. El objeto de aprendizaje son las competencias de pensamiento tecnológico, técnica, laboral y comunicativa. El enfoque teórico es el sistémico y el fundamento epistemológico el constructivismo sistémico. Se pretende con el área formar estudiantes competentes para enfrentar los grandes desafíos de la sociedad globalizada.

La Ley General de Educación, 115 de 1994, reglamentada entre otros por el Dcto. 1860 organiza el servicio educativo en grados, ciclos y niveles dando además el carácter técnico o académico a la Educación Media. Al final de la misma se expedirá el título de Bachiller el cual hará mención de la formación recibida, académica o técnica; en este segundo caso es necesario el convenio con una institución de Educación Superior afín con el énfasis, habida cuenta de que la educación preescolar, la media, la de servicio especial de educación laboral, la universitaria, la técnica y la tecnológica, constituyen un solo sistema interrelacionado y adecuadamente flexible, como para permitir a los educandos su tránsito y continuidad dentro del proceso formativo personal. Estos procesos pedagógicos deben articularse verticalmente en su estructura para hacer posible al educando el acceso hasta el más alto grado de preparación y formación; además deben facilitar su movilidad horizontal entre los establecimientos educativos. (Art. 12, Dcto. 1860).

Por su parte el mismo decreto de la referencia en su Art. 13 señala que para lograr la articulación vertical del servicio educativo, los establecimientos procederán a adecuar sus proyectos educativos institucionales hasta prestar el servicio educativo completo, esto es del grado 0 al 11, es así como el acercamiento al S. XXI ha traído un coro de pronunciamientos en las leyes y la manera cómo la sociedad de la Comunicación e Información, la Tecnología, Informática, Ofimática, a la vez harán posible la implementación de nuevas formas de educación. Estamos de acuerdo, aunque estemos en mora de traducir estas declaraciones en realidades. Hay carencia de recursos físicos, pero también insuficiencia de visiones realistas, audaces, coherentes y aún inspiradoras, de cómo será la educación Colombiana de aquí a diez o veinte años. El computador tendrá un acceso comparable al que hoy en el mundo tienen el papel y el lápiz.

En el futuro la educación, válida de los recursos Informáticos y tecnológicos, deberían tener como uno de sus objetivos el asegurarse de que la gente joven sale al mundo con una visión positiva de sí mismos y del mundo.



JUSTIFICACIÓN

La tecnología ha jugado un papel muy importante en el desarrollo del ser humano como mecanismo que ayuda a satisfacer sus necesidades. Así mismo como área educativa ha tenido diferentes etapas de acuerdo a las necesidades concretas de cada sociedad.

La importancia del conocimiento científico y tecnológico, para el desarrollo de los pueblos es evidente. Es por esto, que ante una realidad mundial impactada por la tecnología poseer conocimiento tecnológico constituye un valor clave para cualificar la productividad de los individuos y por ende de la sociedad en su conjunto. De aquí que uno de los campos importantes sobre los cuales el sistema educativo debe dar respuesta y posibilitar oportunidades es el relacionado con la tecnología.

Hoy la tecnología se debe entender como un campo de naturaleza interdisciplinar como un poderoso factor de integración curricular que rompe los esquemas de lo pedagógico tradicional. Donde el alumno es colocado ante situaciones de la vida diaria las cuales el debe resolver, recurriendo a los conocimientos y conceptos trabajados en las demás áreas de estudio. Este es el verdadero currículo integrado.

De acuerdo con lo anterior, la educación en tecnología e informática, implica una escuela abierta con procesos flexibles con una organización horizontal y participativa donde los valores y las necesidades de los alumnos sean importantes y donde no exista discriminación.

Así pues, la misión de la educación en tecnología e informática es capacitar a los estudiantes en la vida y para la vida, es decir, en el manejo de principios y valoraciones inherentes a la tecnología e informática sobre los que se basan y fundamentan los distintos desarrollos tecnológicos como preparación para el mundo del trabajo en procura de su desempeño social exitoso.

Lo que se pretende es la preparación de individuos en torno a las constantes manifestaciones de la tecnología en todos los contextos de la vida cotidiana, es decir, que se debe preparar al alumno para que su relación con la tecnología pase del simple uso, sin conocimiento de causa efecto, al nivel de comprensión y desarrollo; logrando así su cualificación personal y por consiguiente del proceso educativo.

En una de sus perspectivas la tecnología e informática pretende formar unos alumnos críticos y reflexivos frente a los artefactos, procesos y sistemas tecnológicos que le rodean.

OBJETIVOS DEL PLAN DE ESTUDIO



OBJETIVO GENERAL

Contribuir a la preparación a escala cognitiva, procedimental y Actitudinal del estudiante del nuevo milenio, para que logre ser integral, capaz de conocer los productos de la tecnología, analizarlos con juicio crítico y aplicarlos de manera racional para resolver necesidades específicas y mejorar la calidad de vida propia y la de su entorno.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL ÁREA

- ✓ Asumir una actitud ética, abierta y flexible al desarrollar ideas utilizando todas las herramientas dadas en la programación contenida durante el semestre lectivo.
- ✓ Mostrar interés, ingenio, orden, método y responsabilidad en el planteamiento y solución de problemas en las aplicaciones del paquete Office (Word, Excel, PowerPoint, Paint). Y HTML.
- ✓ Identificar errores y fracasos para construir desde ellos nuevas oportunidades de trabajo que permitan la comprensión y el aprendizaje de las herramientas del paquete Office.
- ✓ Desarrollar la capacidad de trabajo en grupo respetando las ideas de los demás, asumiendo una actitud crítica y responsable frente a la información que se recibe a través de las diferentes aplicaciones del paquete Office (Word, Excel, PowerPoint).
- ✓ Asumir con responsabilidad y entusiasmo las actividades propuestas en el desarrollo de las guías de aprendizaje con orden y aseo en los trabajos establecidos.
- ✓ Brindar soluciones tecnológicas en los diferentes grupos o microempresas de trabajo, en la producción de sus alimentos.
- ✓ Orientar mediante el uso del internet las diferentes técnicas en la elaboración de productos alimenticios
- ✓ Capacitar a los estudiantes en el buen uso de los elementos del aula de sistemas
- ✓ Brindar conocimientos básicos en el funcionamiento de artefactos eléctricos, manuales, mecánicos, etc.

DIAGNÓSTICO



Requisitos legales de referencia

El Decreto 080 de 1974, propone descubrir y desarrollar la vocación de los estudiantes. Fue la puerta al proceso con el que hoy se pretende dar respuesta: la formación de bachilleres técnicos.

Para la época los colegios hicieron una aproximación temporal a lo que se denominó modalidades y énfasis. Su pretensión fue la de entregar herramientas para la inserción laboral, en un país que reclamaba y sigue reclamando mano de obra calificada a precios que permitieran adelantar procesos productivos con altos grados de rentabilidad.

Para 1994 la Ley 115, refuerza aún más la necesidad de la formación técnica específica y en su artículo 32, establece la necesidad de preparar al estudiante para el desempeño laboral y el acceso a la educación superior. Años antes, 1992, la Ley 30 que reglamentó el sistema de Educación Superior, en su artículo 6, establece que uno de los objetivos de este servicio educativo es: “Contribuir al desarrollo de los niveles educativos que le preceden para facilitar el logro de sus correspondientes fines (Literal f). El literal g asegura que “La Educación Superior debe promover la unidad nacional, la descentralización, la integración regional y la cooperación internacional a fin de que las diferentes zonas del país dispongan de los recursos humanos y las tecnologías apropiadas para atender sus necesidades”.

Se desprende de lo anterior la urgente necesidad nacional de impartir Educación Técnica como factor generador de empleo y de posibilidades de acceso a la educación superior. La Ley 115 lo formula en sus fines (Artículo 5), en sus objetivos (artículo 13) y en el artículo 33 explicita los objetivos de la Educación Media Técnica.

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.

La Ley 749 de Junio de 2000 enfatiza, en el artículo 4, la necesidad de hacer formación en las áreas de las ingenierías, la tecnología de la información y al administración, en los ciclos propedeúticos

El Decreto 0230 de 2002 sobre evaluación y promoción, enfatiza en la necesidad de que el estudiante de la media técnica desarrolle, mediante componentes propios, las habilidades técnicas necesarias para evidenciar su conocimiento, denominadas hoy competencias.



En la Asamblea General por la Educación realizada en agosto de 2007 se recogieron los aportes de más de 20.000 colombianos representantes de todos los sectores de la sociedad al Plan Nacional Decenal de Educación 2006 – 2015. Los participantes expresaron un gran interés por integrar la ciencia y la tecnología al sistema educativo, como herramientas para transformar el entorno y mejorar la calidad de vida. Así mismo, plantearon la necesidad de definir claramente los objetivos y las prioridades de la educación para responder a las demandas del siglo XXI, mediante propuestas y acciones concretas encaminadas a asumir los desafíos de la sociedad del conocimiento. Esto concuerda con las tendencias y los intereses internacionales que buscan promover una mejor educación en ciencia y tecnología, como requisito para insertar a las naciones en esta nueva sociedad.

Las Orientaciones Generales para la Educación en Tecnología que presentamos en esta guía pretenden motivar a niños, niñas, jóvenes y maestros hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología desde las relaciones que establecen los seres humanos para enfrentar sus problemas y desde su capacidad de solucionarlos a través de la invención, con el fin de estimular sus potencialidades creativas.

Queremos que la distancia entre el conocimiento tecnológico y la vida cotidiana sea menor y que la educación contribuya a promover la competitividad y la productividad. Entender la educación en tecnología como un campo de naturaleza interdisciplinaria implica considerar su condición transversal y su presencia en todas las áreas obligatorias y fundamentales de la educación Básica y Media.

Al igual que las guías anteriores, en las cuales propusimos los estándares básicos en lenguaje, matemáticas, ciencias naturales y sociales y ciudadanía, estas orientaciones han sido formuladas bajo el enfoque de competencias, puesto que éstas constituyen el eje articulador de todo el sistema educativo. Colombia debe desarrollar estrategias transversales para eliminar las barreras y favorecer la competitividad, y la educación en tecnología es, sin duda, uno de los recursos más importantes para promover la cultura del presente y del futuro, para construir y transformar conocimiento y para insertar a nuestro país en una sociedad globalizada.

Agradezco a la Asociación Colombiana de Facultades de Educación (Ascofade), a todos los expertos, maestros, catedráticos y a las demás organizaciones que participaron en la construcción y validación de estas orientaciones generales, y cuyos aportes contribuyen al propósito de formar a las nuevas generaciones con las mejores herramientas para hacer frente a los retos del desarrollo que requiere nuestro país.

FUNDAMENTACIÓN TEORICA DEL ÁREA

Ciencia y virtud



Interpretando el pensamiento teórico de algunos investigadores, donde el estudiante posee conocimientos previos y diversos traídos de la misma formación pedagógica del hogar y la comunidad donde está circunscrito y, de la misma escuela a través de años de estudios anteriores; el programa de Tecnología e Informática que presenta, llevará al alumno mediante un proceso previo y dinámico, para que se incorpore a la estructura preexistente de los nuevos conocimientos y de esta manera el joven se estimule a construir el conocimiento que lo haga muy competente en el manejo y comprensión de la informática, para que tenga como objetivo central aumentar la potencia y la capacidad de trabajo productivo, propiciando por parte nuestra, la actividad escolar centrada en el estudiante, pero sin dejar pasar las falencias que este muestre, ya sea por desmotivación o por pereza o por cualquiera otra causa detectada a través de la observación de la evaluación permanente de su comportamiento pedagógico en el aula de informática.

ESTÁNDARES CURRICULARES PARA EL ÁREA DE TECNOLOGÍA.

PRINCIPIOS GENERALES

NATURALEZA DE LAS ASIGNATURAS TECNOLÓGICAS

En términos generales, Tecnológicas, es el estudio y manejo de las actividades comerciales de un ente jurídico. Más concretamente, es la aplicación de normas, conceptos jurídicos y técnicos, que permite organizar y presentar a la interpretación pública, la información generada de un negocio, de tal manera que los usuarios de dicha información puedan tomar decisiones en base a los; Igualmente, el ritmo acelerado del entorno socio-económico, agrega la necesidad de la formación en emprendimiento.

Las asignaturas del área Tecnológica, se desarrollan a partir de unos conocimientos básicos, en los cuales se hace necesario aplicar las matemáticas básicas, el cálculo y la interpretación de textos, para poder elaborar informes, Interpretar situaciones financieras y jurídicas determinadas y explicar y predecir movimientos claves para el buen funcionamiento y desarrollo de un negocio, pero además se relaciona íntimamente con la reciente cátedra de emprendimiento que impulsa a las personas a ser creativos, independientes y proyectivos desde el ámbito laboral que escojan profesionalmente.

NATURALEZA DEL APRENDIZAJE DEL ÁREA TECNOLÓGICAS

El aprendizaje del área Tecnológica al igual que en otras áreas, es más efectivo cuando los estudiantes están motivados. Por ello resulta fundamental que los estudiantes, asocien el aprendizaje con las diversas actividades de su diario vivir. Además por componerse de unas disciplinas contenidas, orientadas y vigiladas por normas legales específicas, se hace necesario que los



estudiantes no solo las conozcan, sino que comprendan la importancia ética de su aplicación, así como la necesidad de adquirir y desarrollar habilidades y destrezas en el manejo de los diferentes movimientos que puedan darse en una actividad mercantil.

OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE DEL ÁREA TECNOLÓGICAS.

El área de Tecnológicas pretende contribuir en la formación de estudiantes capaces de afrontar retos de diferentes índole y un eficiente desempeño en diversos campos de acción, posibilitando una comunidad estudiantil con pleno desarrollo de sus dimensiones, en donde se apropien, produzcan y divulguen saberes, que aporten a su desarrollo y al de sus compañeros; Estos saberes le servirán para interpretar, explicar y valorar críticamente las actividades, lo que implica que podrán elaborar, proponer y desarrollar alternativas de transformación.

Por lo anterior, el área de Tecnológicas busca cumplir con los siguientes propósitos:

Capacitar a las estudiantes en el manejo de técnicas, herramientas y en la administración de recursos corporativos para su desempeño en la toma de decisiones, al resolver problemas de tipo personal, profesional y empresarial.

Desarrollar en las estudiantes una cultura ética hacia el trabajo, enfocada a responder las necesidades de talento humano en la industria.

Propiciar en los estudiantes la capacidad de liderazgo, de emprendimiento, de análisis e interpretación.

COMPONENTES DEL CURRÍCULO DE TECNOLÓGICAS

Siguiendo la estructura curricular planteada para el área de comerciales, en la básica secundaria y media vocacional, detallamos los elementos que componen el área:

EJE REFERIDO A LA APLICACIÓN DE CONCEPTOS MATEMÁTICOS:

Este componente del currículo procura que los estudiantes apliquen con habilidad y destrezas sus conocimientos sobre los diferentes conceptos básicos de las matemáticas en la organización de la información trabajada en los procesos comerciales.



EJE REFERIDO A LA INTERPRETACIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS:

Este grupo de estándares, propone que los estudiantes se familiaricen, analicen, interpreten y produzcan textos relacionados con la realidad comercial y jurídica de su entorno, aplicando las estructuras propias de la fonología, del léxico y la coherencia para que construya múltiples relaciones con las situaciones tratadas.

EJE REFERIDO A LOS PRINCIPIOS Y NORMAS ASOCIADOS A LA ÉTICA Y AL TRABAJO:

Por último, se plantean estándares que enseñan al estudiante la ética del trabajo y el valor del respeto por el cumplimiento de normas y los derechos de los demás, así como el reconocimiento de los diversos códigos, sociales, culturales y jurídicos que orientan y vigilan la sana convivencia y la transformación social dentro y fuera del aula.

EVALUACIÓN

La evaluación se asume como un elemento que permite justificar su utilidad pedagógica, cuando se emplea como recurso para conocer el progreso del estudiante y el funcionamiento del proceso de aprendizaje con el fin de intervenir con su mejoramiento.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al igual que las diferentes asignaturas, en el Área de Tecnología e Informática se presentan varios procesos evaluativos en el que se combinan la capacidad analítica, retentiva, descriptiva y la dinámica con que se desenvuelve en el salón de clases, frente a los computadores y a los imprevistos que se presentan.

Según el Decreto 1290 de 2009 se emplean criterios para evaluar el proceso de enseñanza y de aprendizaje, de la siguiente manera:

| Calificación | Equivalencia | Descripción |
|---------------------|---------------------|---|
| Entre 1,0 y 2,9 | Desempeño Bajo | Corresponde al estudiante que no supera los desempeños básicos previstos en las áreas, teniendo un ejercicio muy limitado en todos los procesos de desarrollo por lo que no alcanza los objetivos y las metas de aprendizaje previstas en el PEI. |



| | | |
|-----------------|--------------------|--|
| Entre 3,0 y 3,9 | Desempeño Básico | Corresponde al estudiante que logra lo mínimo en los procesos de formación y aunque puede ser promovido en su proceso académico, debe mejorar su desempeño para alcanzar mejores niveles de aprendizaje. |
| Entre 4,0 y 4,5 | Desempeño Alto | Corresponde al estudiante que alcanza la totalidad de los desempeños previstos en cada una de las áreas de formación, demostrando un buen nivel de desarrollo. |
| Entre 4,6 y 5,0 | Desempeño Superior | Se le asigna al estudiante cuando alcanza en forma excepcional todos los desempeños esperados e incluso desempeños no previstos en los estándares curriculares y en el Proyecto Educativo Institucional. Adicionalmente cumple de manera cabal e integralmente con todos los procesos de desarrollo integral superando los objetivos y las metas de calidad previstos en el PEI. |

AUTOEVALUACIÓN

Un análisis profundo por el educando durante todo el proceso de aprendizaje, donde expresa con exactitud y de forma sincera todas sus debilidades y fortalezas con respecto al área en ejecución.

HETEROEVALUACIÓN

Se analizan las metas y logros propuestas al inicio del periodo académico, el cual se evalúa objetivamente teniendo en cuenta sus capacidades cognitivas, analíticas, destreza y la aplicabilidad de sus conocimientos frente a una situación.

COEVALUACIÓN

Se analiza minuciosamente todo el proceso tanto el de enseñanza como el de aprendizaje para detectar fallas y buscar alternativas de mejoramiento a nivel personal a nivel de grupo.

METODOLOGÍA

TEORÍA MODELO SOCIO-CRÍTICO.

a. ASPECTOS PEDAGÓGICOS



El desarrollo de las clases se realizará a través de guías interactivas o impresas, que parten de una pregunta o situación problemáticas que motivan o disponen al estudiante para el trabajo a realizar; luego:

- Lecturas complementarias, con su actividad de interpretación y/o comprensión
- Aspectos o conceptos básicos del tema a tratar.
- Procedimientos o pasos a seguir para realizar el trabajo teórico - práctico en el computador.
- Actividades Lúdico – Interactivas (Multimedia), afianzamiento y retroalimentación.

b. ASPECTOS DIDÁCTICOS

Estas guías serán enriquecidas con explicaciones y ejemplos orientados por el profesor con la participación activa de los estudiantes en la construcción de procesos para la solución de problemas.

Al final de cada período los estudiantes presentarán un proyecto final donde pondrán en práctica lo aprendido y demostrarán su creatividad al desarrollarlo.

Durante el desarrollo de las clases se implementarán las siguientes estrategias metodológicas:

- Presentación del tema a través de guías impresas o interactivas.
- Lecturas complementarias.
- Ejercicios prácticos en el computador.
- Actividades concretas en forma de talleres para afianzar el tema.
- Sopas de letras, asociaciones, crucigramas, actividades de identificación, etc.
- Estudio personal.
- Dibujos.
- Presentaciones (exposiciones).
- Puesta en común.

Los estudiantes y los docentes desarrollarán un aprendizaje significativo trabajando en grupo, para discutir el temario propuesto previamente y llegar a una conclusión.



Se pretende desarrollar una metodología activo-participativa orientada a motivar el saber – hacer frente situaciones concretas en el desarrollo de sus competencias laborales desde cualquier campo administrativo de las ciencias y la tecnología. Por lo tanto, se tendrán en cuenta los siguientes aspectos: presentación del tema destacando su importancia, puesta en común de situaciones problemas, actividades individuales, consignación de conclusiones, verificación de aprehensión y retroalimentación de la información.

INTERDISCIPLINARIEDAD

La informática y la tecnología como núcleo de la interdisciplinariedad nos muestra como una estrategia pedagógica institucional tradicional de otra área se puede convertir en una estrategia pedagógica del área de informática y hacerla el núcleo del trabajo interdisciplinario. Valiéndose de los recursos informáticos actuales, hacen que esta estrategia se convierta en un trabajo motivante para el estudiante al integrar todos los conocimientos que tiene de diferentes áreas en un solo trabajo de alta calidad informativa e interactiva y ponerla a disposición de la sociedad actual. La informática como base de la interdisciplinariedad, es una línea de trabajo que se pretende implementar, para ampliar el uso de la tecnología informática actualizada, además de un recurso que mejora y agiliza los procesos, como una alternativa de integración entre las áreas de formación que intervienen en el proceso educativo.

TRANSVERSALIDAD

“En líneas más generales es aconsejable que este espacio curricular se trabaje en forma coordinada con otros espacios curriculares (no sólo los de primer año) ya que la temática abordada desde la tecnología de la información y la comunicación permite ser transversalizada con cualquier otro espacio curricular haciendo que los contenidos abordados adquieran significatividad para los estudiantes.”



ESTRUCTURA CURRICULAR GENERAL

**GRADO: TRANSICIÓN
PERIODO 1**

ESTÁNDAR

DESEMPEÑO

COMPETENCIAS



INSTITUCIÓN EDUCATIVA “EL VERGEL”
ORTEGA TOLIMA
RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN DE ESTUDIOS N° 5340 DE 10 DE AGOSTO DE 2018
NIT 90.0005484-9 – DANE: 273504002191 – REGISTRO EDUCATIVO N° 15042146



| | CONTENIDOS TEMÁTICOS | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|--|---|---|--|---|--|--|
| Identificar y usar instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato . | <p>Tecnología</p> <p>Cosas u objetos creados por el hombre para su beneficio.</p> <p>Avances tecnológicos a través del tiempo creado por el hombre:</p> <ul style="list-style-type: none"> -En los medios de transportes. -En la comunicación. | Reconocer y explicarlos cambios que se dan a través de la historia en los inventos creados por el hombre. | Identifica objetos que me ofrece la tecnología | Explica la importancia de la tecnología | Propone actividades distintas para socializar sobre la tecnología. | <p>Observa y relaciona elementos del hogar creados por el hombre para su beneficio.</p> <p>Participa en clases activamente</p> <p>Demuestra buena actitud en la realización de las actividades desarrolladas dentro de la sala de informática y valora el uso del Computador dentro de esta.</p> |

**GRADO: TRANSICIÓN
PERIODO 2**

| ESTÁNDAR | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS |
|----------|-----------|--------------|
|----------|-----------|--------------|



| | CONTENIDOS TEMÁTICOS | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|---|--|---|--|--|---|--|
| Imaginar, jugar y experimentar con instrumentos tecnológicos de su entorno. | <p>Mi amigo el computador.</p> <p>Historia</p> <p>Partes del computador:</p> <ul style="list-style-type: none">-MONITOR-CPU-TECLADO-MOUSE <p>Otros accesorios:</p> <ul style="list-style-type: none">ParlantesImpresoraRegulador. | Reconoce las partes del computador y valorar su importancia para satisfacer las necesidades de la vida cotidiana. | Identifica algunas de las actividades que me ofrece el computador para uso diario. | Explica que actividades realiza en el computador en su uso diario. | Propone actividades distintas para realizar en el computador. | <p>Conceptual</p> <p>Conoce las diferentes actividades que me ofrece el computador para realizar.</p> <p>Procedimental</p> <p>Realiza pequeñas actividades a través del uso del computador.</p> <p>Valorativo</p> <p>Demuestra buena actitud en la realización de las actividades desarrolladas dentro de la sala de informática y valora el uso del Computador dentro de esta.</p> |

GRADO: TRANSICIÓN



| PERIODO 3 | | | | | | | |
|--|---|--|---|--|--|--|--|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO | |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | | |
| Explicar funciones de algunos artefactos tecnológicos que utiliza a diario | <p>LA SALA DE INFORMÁTICA</p> <p>¿Qué puedo hacer con el computador?</p> <ul style="list-style-type: none"> -Escuchar música -Dibujar y colorar -Imprimir dibujos y textos. -Consultar enciclopedias. -Jugar con el mouse o ratón -Visitar sitios de internet. | <p>Conoce las normas de comportamiento dentro de la sala de informática y el uso adecuado del computador.</p> <p>Realiza pequeñas actividades a través del uso del computador.</p> <p>Demuestra buena actitud en la realización de las actividades desarrolladas dentro de la sala de informática y valora el uso del Computador dentro de esta.</p> | Identifica y reconoce los diferentes periféricos del computador | Justifica la importancia del conjunto de periféricos para el funcionamiento del computador | Participa identificando las diferentes funcionalidades de los dispositivos | <p><input type="checkbox"/> Conceptual</p> <p>- Identifica y reconoce el funcionamiento del computador y sus partes.</p> <p><input type="checkbox"/> Procedimental</p> <p>- Expone y ubica el funcionamiento de las partes del computador</p> <p><input type="checkbox"/> Valorativo</p> <p>-Valora los recursos de la sala de informática y objetos tecnológicos</p> | |

GRADO: TRANSICIÓN
PERIODO 4



| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|--|--|--|---|--|--|---|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| Identificar y usar instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato | <p>Partes del computador que deben encender para dar inicio a una sesión en la computadora.</p> <p>Botones de encendido y apagado de las partes del computador: -Regulador -CPU -Monitor -Impresora.</p> | <p>Ejecutar correctamente los pasos del proceso de inicio y cierre de sesión de un equipo de cómputo.</p> <p>Saber entrar o salir de un programa eligiendo opciones con autonomía.</p> | Identifica la computadora como un ordenador | Justifica la importancia de los productos tecnológicos en su entorno | Participa activamente en la construcción de normas de uso de los productos dentro y fuera del aula | <p><input type="checkbox"/> Conceptual Conoce las formas de manejo para dar inicio y cierre de sesión de un computador. Señala los botones que debe oprimir para encender o apagar el equipo de cómputo.</p> <p>Procedimental. -Utiliza el computador, reconociendo la importancia de este en su entorno cotidiano.</p> <p><input type="checkbox"/> Valorativo -Valora los recursos de la sala de informática y objetos tecnológicos</p> |

GRADO: PRIMERO
PERIODO 1



| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|--|--|---|--|---|--|---|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en el entorno y en el de los antepasados.</p> <p>Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada</p> | <p>-La Sala de Informática</p> <p>-Normas de comportamiento</p> <p>- dispositivos del computador</p> <p>Funcionamiento del computador</p> <p>- Como encender y apagar el computador</p> <p>-Aparatos modernos</p> <p>- Tecnología de hoy</p> | <ul style="list-style-type: none"> Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades | <p>Identifica aparatos que apunta a la tecnología de hoy</p> | <p>Justifica la importancia fundamental de la tecnología de hoy</p> | <p>Propone diferentes normas para el cuidado de los computadores y sus periféricos</p> | <p><input type="checkbox"/> Conceptual</p> <p>-Identifica y comprende las utilidades y cuidados del computador</p> <p>- Identifica el computador como una máquina, reconociendo a la tecnología parte fundamental de ella.</p> <p><input type="checkbox"/> Procedimental.</p> <p>Utiliza los botones que debe oprimir para encender o apagar el equipo de cómputo</p> <p><input type="checkbox"/> Valorativo</p> <p>-Valora los recursos de la sala de informática y objetos tecnológicos</p> <p>- identifica la importancia de la tecnología.</p> |

GRADO: PRIMERO
PERIODO 2



| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|---|---|--|---|--|---|---|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Identificar la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilización en diferentes actividades.</p> <p>Clasificar y describir artefactos del entorno según sus características físicas, uso y de los elementos procedencia.</p> <p>Establecer relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno.</p> | <p>MI COMPUTADOR</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> El computador y sus partes <input type="checkbox"/> Unidad central de procesos (C.P.U.) <input type="checkbox"/> ¿Cómo funciona la C.P.U.? <input type="checkbox"/> El teclado <input type="checkbox"/> El mouse <input type="checkbox"/> EL MONITOR <input type="checkbox"/> Dispositivos de disquetes <p>Características físicas de cada uno de los elementos que conforman el computador</p> | <p>Identifica y describe las Partes que conforman el computador.</p> <p>Conoce la función que cumplen algunos elementos del computador</p> | <p>Identifica y reconoce los diferentes dispositivos del computador</p> | <p>Justifica la importancia y la vitalidad de cada dispositivo</p> | <p>Participa en la construcción de las características o rasgos que me ayuden a clasificarlos</p> | <p>Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica cada función de las partes que integran el computador. <p>Procedimental.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ubica el computador y sus partes. - ubica algunas teclas del teclado y secciones. <p>Valorativo</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cumple las normas de comportamiento en la sala de informática |

GRADO: PRIMERO



| PERIODO 3 | | | | | | |
|--|---|---|---|---|--|--|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| Identificar materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio Ambiente. -Usar herramientas de tecnología para aumentar la productividad y promover la creatividad. | OTROS PERIFÉRICOS Y FUNCIONES. La impresora Los parlantes El CD Escáner Cámara | Identifica diferentes periféricos del computador y sus funciones de manera que los clasifica por su importancia y contribución. | Identifica otros dispositivos alternos para el computador | Justifica la importancia y la contribución de otros dispositivos. | Participa en la preservación del ambiente utilizando los diferentes dispositivos | Conceptual -Identifica los diferentes Periféricos de un computador . - Reconoce las funciones de los diferentes periféricos del computador Procedimental -Establece diferencia entre los periféricos de un computador. - Aplica las funciones de los periféricos de un computador. (grado de complejidad primero) Valorativo Valora los recursos de la sala de informática |





| GRADO: PRIMERO PERIODO 4 | | | | | | |
|---|--|---|---|---|--|---|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| Identificar algunos artefactos, productos y procesos del entorno cotidiano, explicando algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada. | WINDOWS <input type="checkbox"/> Las ventanas de WINDOWS <input type="checkbox"/> Escritorio de WINDOWS (Iconos , Barra de Tarea, Botón Inicio) <input type="checkbox"/> Programa de Paint | - Reconoce a Windows y la utilización de Paint, PowerPoint y algunas opciones de internet poniendo en práctica todo lo aprendido. | Identifica a Windows como el programa maestro y piloto del PC | Justifica el impacto que generaría un daño en este programa | Participa constructivamente en las diferentes opciones de configuración de Windows | <input type="checkbox"/> Conceptual -Identifica y reconoce la ventana de Windows y sus aplicaciones como programa maestro. -Identifica las funciones de cada opción del menú Paint. <input type="checkbox"/> Procedimental -Aplica las opciones de Windows para llevar a cabo configuraciones sencillas en un computador. -Aplica las funciones de cada opción Valorativo - Valora los recursos de la sala de informática |

**GRADO: SEGUNDO
PERIODO 1**



| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|---|--|---|---|---|--|---|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Reconocer Y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en el entorno y en el de los antepasados.</p> <p>Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.</p> | <p>CONOCIENDO WINDOWS</p> <p>Sala de informática</p> <p>Normas de comportamiento</p> <p>Dispositivos del computador</p> <p>Funcionamiento, utilidad y cuidados de l computador</p> <p>WINDOWS</p> <p>-¿Cómo funciona el programa maestro?</p> <p>-Escritorio de Windows</p> <p>-Archivos y carpetas.</p> <p>-Protector de pantalla</p> <p>-Papel tapiz</p> <p>TECNOLOGÍA</p> <p>- Qué es tecnología?</p> <p>-Origen e importancia de la tecnología</p> <p>- Tecnología de hoy</p> <p>- Objetos tecnológico</p> | <p>A Identifica y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.</p> <p>Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, Salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros).</p> <p>Reconoce la función, utilidad y cuidados que se deben tener con los dispositivos de entrada y salida del computador</p> | <p>Identifica y reconoce a Windows como el programa maestro</p> | <p>Justifica el impacto que originaría un daño en el programa maestro</p> | <p>Plantea del porqué de la evolución de la tecnología a través de la historia y de las diferentes ramas</p> | <p><input type="checkbox"/> Conceptual</p> <p>-Identifica la tecnología y su importancia en la vida diaria</p> <p>Reconoce el explorador de Windows</p> <p><input type="checkbox"/> Procedimental.</p> <p>-Aplica las diferentes configuraciones de Windows</p> <p><input type="checkbox"/> Valorativo</p> <p>-Cumple las normas de la sala de informática y promueve el respeto por este entre sus compañeros</p> |

GRADO: SEGUNDO
PERIODO 2



INSTITUCIÓN EDUCATIVA “EL VERGEL”
ORTEGA TOLIMA
RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN DE ESTUDIOS N° 5340 DE 10 DE AGOSTO DE 2018
NIT 90.0005484-9 – DANE: 273504002191 – REGISTRO EDUCATIVO N° 15042146



| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|---|--|---|--|---|--|--|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| Identificar la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilización en diferentes actividades | <p>TRABAJANDO CON VENTANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ventanas de Windows - Partes de una ventana - Botones de control - Tamaño de las ventanas - Mover, organizar y cambiar de color a las ventanas. <p>ENTORNO DE WORD</p> <ul style="list-style-type: none"> Partes de la ventana de Word Escribir texto Seleccionar texto Tipos y Tamaños de fuentes - Borrar texto - Copiar texto - Mover texto - Deshacer un error - Conversión de mayúsculas a minúsculas - Guardar y abrir un documento - Tecnología | Conocimiento del funcionamiento de los elementos del computador, comparándolos con otros artefactos tecnológicos. | Identifica los iconos y barras de la ventana que son esenciales para modificar | Justifica los cambios y modificaciones que puedo hacer sin destruir el formato original | Expone sus ideas en la creación de formatos y modificaciones | <p>Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Define el concepto de ventana - Reconoce las partes principales de una ventana - Identifica a Word como un procesador de palabras incluyendo diferentes acciones que este realiza. <p>Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none"> -Aplica modificaciones necesarias para el trabajo con Word y las ventanas. <p>Valorativo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valora los recursos de la sala de informática y objetos tecnológicos |

GRADO: SEGUNDO
PERIODO 3



INSTITUCIÓN EDUCATIVA “EL VERGEL”
 ORTEGA TOLIMA
 RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN DE ESTUDIOS N° 5340 DE 10 DE AGOSTO DE 2018
 NIT 90.0005484-9 – DANE: 273504002191 – REGISTRO EDUCATIVO N° 15042146



| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|---|--|---|--|---|---|---|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| Identificar la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilización en diferentes actividades | POWER POINT -Partes de la ventana de Power Point - Aplicación de los opciones de los menús de Power Point. - Aplicar formatos a un texto. - Agregar, Insertar y eliminar diapositivas. - Guardar y abrir una presentación de diapositivas. | Maneja Paint como herramienta de dibujo Aplica Power Point para hacer sus presentaciones mas dinámicas y coloridas | Identifica y reconoce la ventana de Windows y la utilidad de sus iconos. | Justifica y explica la importancia y la utilidad de las presentaciones de Power Point para informar y comunicar algo. | Recomienda diferentes herramientas para realizar presentaciones | Conceptual Reconoce a Power Point como un reproductor de presentaciones. Procedimental Aplica distintos formatos y multimedia a las presentaciones en Power Point. Valorativo Valora la utilización de las diferentes herramientas con Power Point y el teclado |

GRADO: SEGUNDO
PERIODO 4



| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|---|--|---|---|---|---|--|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| Identificar la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilización en diferentes actividades | ENCARTA Utilizacion de Encarta EXPLORANDO INTERNET .Internet -Investigaciones -Noticias -Youtbe -Juegos | Reconoce la importancia del internet en la vida del ser humano y a su vez establece diferencias entre internet y el programa de estudio e investigación Encarta | Identifica la importancia de una red de información en sus estudios | Explica las ventajas y desventajas que se generan con una red de información. | Participa en la construcción de una gran enciclopedia de red de la información. | Conceptual -comprende que el programa encarta funciona como enciclopedia virtual. -Identifica a internet como la forma mas rápida de investigación. Procedimental -Resuelve e interpreta situaciones investigando en el programa Encarta como enciclopedia virtual. -Utiliza internet como la forma mas rápida de investigación. Valorativo Valora el internet y el programa Encarta como la forma mas rápida de investigación |

GRADO: TERCERO
PERIODO 1



| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|---|--|--|---|--|---|--|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en el entorno y en el de los antepasados.</p> <p>Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.</p> | <p>INFORMÁTICA TECNOLOGÍA COMBINACIÓN PERFECTA -Funcionamiento computador. - Dispositivos computador. -Utilidad y cuidados del computador. EXPLORADOR WINDOWS</p> <p>ELEMENTOS ESCRITORIO WINDOWS -¿Como funciona el programa maestro? -Estructura de la ventana principal de Windows. - Color y apariencia de las ventana de Windows.</p> <p>TECNOLOGÍA -¿Que es la tecnología? -Origen e importancia de la tecnología. - Tecnología de hoy. - Objetos tecnológicos.</p> | <p>Y LA del del del DE DEL DE</p> <p>Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.</p> <p>Reconozco las características y funciones de los dispositivos de la computadora.</p> | <p>Identifico a Windows como el programa maestro y piloto del PC.</p> | <p>Justifica la importancia de los productos tecnológicos en su entorno.</p> | <p>Plantea diferentes alternativas para solucionar.</p> | <p>Conceptual - Reconoce a Windows como un sistema operativo, determinando características puntuales del explorador de Windows. -Identifica la tecnología y su importancia en la vida diaria. -Reconoce diferentes objetos tecnológicos.</p> <p>Procedimental - Clasifica los dispositivos que componen un computador reconociendo su importancia. -Realiza el procedimiento necesario para el reconocimiento de los elementos de Windows.</p> <p>Valorativo Cumple con las normas de comportamiento en la sala de informática.</p> |

GRADO: TERCERO
PERIODO 2



| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|--|--|--|--|--|--|---|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Identificar la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilización en diferentes actividades.</p> <p>Clasificar y describir artefactos del entorno según sus características físicas, uso y procedencia.</p> <p>Establecer relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de productos del entorno.</p> | <p>Otros dispositivos de la computadora Mouse y el lápiz óptico.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Concepto -Utilidad -Clic -Doble Clic -Partes <p>Procesador de texto WORD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abrir un documento - Visualizar un documento - Modificar formato: <ul style="list-style-type: none"> Letra Tamaño Color -Interlineado y alineación | <p>Utilizar y emplea diferentes formatos para trabajar en Word, reconociendo la funcionalidad del mouse.</p> | <p>Identifica los funcionamientos del mouse y el lápiz óptico.</p> | <p>Explica la importancia de estos periféricos para la computadora (Mouse y Lápiz Óptico).</p> | <p>Participa construyendo diferentes formatos en los textos procesados en Word</p> | <p>Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> -Identifica el mouse y el lápiz óptico como herramientas primordiales par aun buen manejo del computador. <p>Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utiliza de manera correcta el mouse aplicando sus opciones de funcionamiento. - Aplica todo el formato estándar a un texto creado en Word. <p>Valorativo</p> <ul style="list-style-type: none"> -Identifica la importancia del formato en un documento. -Reconoce la importancia de trabajar con el mouse y el teclado. |

GRADO: TERCERO
PERIODO 3



| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|---|---|---|---|--|--|--|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Usar variedad de medios y formatos para comunicar efectivamente información e ideas para múltiples audiencias o personas.</p> <p>Utilizar herramientas de tecnología para aumentar la productividad y promover la creatividad.</p> | <p>EL TECLADO -Concepto -Uso -Familias de teclas -Teclas alfabéticas -Teclas numéricas -Teclas especiales -Identificar y usar las teclas especiales -Teclas del cursor -Funcionales -Adivinanzas</p> <p>POWER POINT -Iniciar Power Point -Partes de la ventana de Power Point -Guardar y abrir una presentación -Aplicación de formato al texto, imágenes prediseñadas y multimedia. -Aplicar estilo a las diapositivas.</p> | <p>Reconoce al teclado como fundamento esencial del trabajo con el computador.</p> <p>Utiliza el programa Power Point</p> | <p>Identifica a Power Point como reproductor de presentaciones.</p> | <p>Explica como aplica diferentes formatos a las plantillas de Power Point</p> | <p>Propone diferentes comandos para cambiar formato con la ayuda del teclado</p> | <p>Conceptual -Reconoce las teclas y el manejo del teclado. -Reconoce a Power Point como un reproductor de presentaciones.</p> <p>Procedimental -Realiza presentaciones aplicando los diferentes formatos. -Aplica el funcionamiento de las diferentes teclas a partir del trabajo con el computador.</p> <p>Valorativo Valora la utilización de las diferentes herramientas con Power Point y el teclado.</p> |

GRADO: TERCERO
PERIODO 4



| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|--|---|---|--|--|--|--|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| Optimizar la calidad del aprendizaje de la informática en los primeros años de escolaridad | EL MICRÓFONO -Conceptos -Partes del micrófono -Uso del micrófono -Grabadora de sonido. APLICAR FORMATO EN EXCEL -Nombrar celdas o rangos de celdas -Autosuma Operaciones (+, -, *, /) Copiar y mover celdas -Insertar filas y columnas -Combinar celdas -Ocultar o mostrar filas y columnas | Identifica el micrófono como una herramienta tecnológica. Aplica formato en Excel. | Identifica el funcionamiento de otras herramientas tecnológicas. | Explica como realiza operaciones numéricas cambiando celdas. | Participa en la construcción de celdas combinadas con operaciones aritméticas. | Conceptual -Identifica el micrófono como una herramienta tecnológica y aplica formato en Excel. Procedimental Realiza operaciones básicas y ubica la diferencia entre columna y rangos. Valorativo Valora la importancia de adquirir nuevos conocimientos en el área y renovar los que ya posea. |

GRADO: CUARTO
PERIODO 1



| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|---|--|---|--|---|--|--|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en el entorno y en el de los antepasados.</p> <p>Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.</p> | <p>LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Normas en la sala de informática. -Funcionamiento del computador -Que es la tecnología -Importancia de la tecnología. Objetos tecnológicos. <p>MULTIMEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - De visita por el Disco duro. - Reproductor de Windows Media - Reproductor de vídeos -Guías multimedia -Grabadora de sonido o de voz. -Opciones de la grabadora de sonido. -Conexión con otras aplicaciones. <p>DISPOSITIVOS PERIFÉRICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos de entrada y salida. -Periféricos El monitor La impresora | <p>Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.</p> <p>Diferencio productos tecnológicos de productos naturales teniendo en cuenta los recursos y procesos involucrados.</p> <p>Identifica los componentes del computador, como los dispositivos o periféricos de entrada y salida, reconociéndolos y comparándolos con otros artefactos que usa en su cotidianidad.</p> | <p>Identifica la multimedia en su entorno.</p> | <p>Explica la importancia de la multimedia.</p> | <p>Participa en la creación de archivos con formatos multimedia.</p> | <p>Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> -Reconoce diferentes objetos tecnológicos y periféricos del computador, y da importancia a la utilización de formatos multimedia. <p>Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none"> -Emplea la multimedia para realizar creación y trabajar la esencia de la tecnología dentro de todos los objetos tecnológicos que se utilizan en la vida diaria (cámaras, radios y celulares). <p>Valorativo</p> <ul style="list-style-type: none"> -Valora todos los recursos y dispositivos que nos ofrece la sala de informática. |

GRADO: CUARTO
PERIODO 2



| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|---|---|---|--|---|--|--|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Identificar la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p> <p>Clasificar y describir artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.</p> <p>Establece relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno.</p> | <p>MODIFICAR FORMATOS EN WORD</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estilos de fuente -Color de fuente -Interlineado -Margenes -Sangrías de un párrafo -Alineación -Columnas <p>CREAR TABLAS EN WORD</p> <ul style="list-style-type: none"> -Crear tablas -Escribir y desplazarse por las tablas -Insertar filas y columnas -Dividir celdas -Eliminar tablas, filas, columnas y celdas -Auto ajustar le contenido -Direccionar texto -Alinear celdas | <p>Realiza y aplica diferentes formatos en Word involucrando proyectos tecnológicos</p> | <p>Identifica los distintos formatos en que puedo modificar una tabla o texto.</p> | <p>Explica como puede modificar, guardar y restablecer a su forma original.</p> | <p>Participa en la construcción de distintos formatos para aplicarlos a textos y tablas.</p> | <p>Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> -Identifica la importancia del formato en un documento. -Explica como aplicar los diferentes formas de sangría en un párrafo. -Justifica la presentación de los trabajos. <p>Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none"> -Aplica el uso de tablas para organizar la información de actividades escolares cotidianas. <p>Valorativo</p> <ul style="list-style-type: none"> -Valora la importancia del uso y conocimiento de Word en proyectos tecnológicos. |

GRADO: CUARTO
PERIODO 3

| ESTÁNDAR | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | |
|----------|-----------|--------------|--|
|----------|-----------|--------------|--|



INSTITUCIÓN EDUCATIVA “EL VERGEL”
 ORTEGA TOLIMA
 RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN DE ESTUDIOS N° 5340 DE 10 DE AGOSTO DE 2018
 NIT 90.0005484-9 – DANE: 273504002191 – REGISTRO EDUCATIVO N° 15042146



| | CONTENIDOS TEMÁTICOS | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | INDICADORES DE DESEMPEÑO | |
|---|---|--------|--|---|---|--|--|
| Utilizar creativamente estructuras de la comunicación para colaborar, publicar e interactuar con sus semejantes, expertos y otro público. | <p>INFORMÁTICA -Concepto de sistema. -Hardware. -Software.</p> <p>ANIMAR PRESENTACIÓN POWER POINT</p> <p>Aplicar diseño de animaciones a diapositivas.</p> <p>Transición entre diapositivas.</p> <p>Aplicar una combinación de animación a una presentación.</p> | UNA EN | Reconoce la informática como herramienta esencial para la enseñanza de las diferentes herramientas como Power Point. | Identifica la importancia de Power Point para una ponencia. | Explica las maneras de aplicar formatos sin afectar otras plantillas. | Participa en construcciones de formatos para plantillas. | <p>Conceptual Reconoce la informática como herramienta esencial dentro de las cuales encontramos el trabajo con los programas Power Point .</p> <p>Procedimental Realiza presentaciones en Power Point</p> <p>Valorativo Valora la importancia de utilizar los programas de Power Point y Excel como parte esencial de la informática.</p> |

GRADO: CUARTO

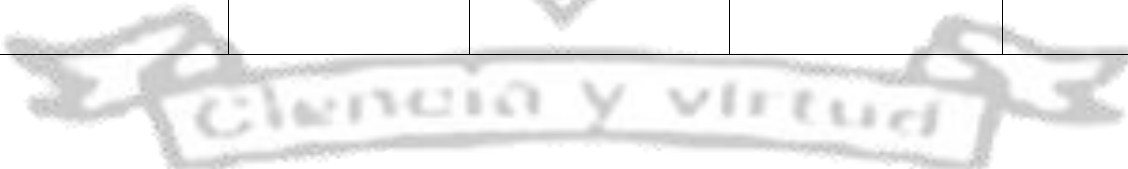


| PERIODO 4 | | | | | | |
|---|--|--|--|--|---|---|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| Utilizar creativamente estructuras de la comunicación para colaborar, publicar e interactuar con sus semejantes, expertos y otro público. | MIS PRESENTACIONES CON POWER POINT -Crear diapositivas con auto diseño -Autoformas en las diapositivas -Aplicar colores de relleno -Aplicar sombras. -Aplicar efecto 3D - Transición de diapositiva - Efectos de animación -Vistas de una diapositiva | Identifica el programa Power Point como una nueva opción para la presentación de trabajos. | Identifica la importancia de Power Point para ponencias. | Explica como los efectos 3D impactan la presentación de una ponencia | Participa con ideas creativas para aplicarlas con gráficos 3D | Conceptual Identifica el programa Power Point como una nueva opción para la presentación de trabajos. Procedimental Realiza pequeñas presentaciones en Power Point. Aplicando efectos 3d Valorativo Valora la importancia de las diapositivas como herramienta útiles para ponencias. |





| GRADO: QUINTO PERIODO 1 | | | | | | |
|---|---|--|--|---|---|---|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.</p> <p>Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.</p> | <p>TECNOLOGÍA DE AYER Y HOY -NORMAS EN LA SALA DE INFORMÁTICA -TECNOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qué es tecnología • Importancia de la tecnología • Origen – historia de la tecnología • Objetos tecnológicos <p>-PANEL DE CONTROL -Panel del control. -Agregar o quitar programa. - Cuentas de usuario. - otras programaciones dentro de panel de control.</p> | <p>-Identifica la tecnología como fundamento en la sociedad.</p> <p>-Desarrolla habilidades conceptuales que permitan ejecutar diferentes acciones con el computador, involucrando el manejo del panel de control y la utilidad que este requiere.</p> | <p>Identifica el desarrollo de la tecnología y el impacto que ha creado.</p> | <p>Explica como ha impactado el avance de la tecnología a la humanidad.</p> | <p>Participa en establecer las ventajas y desventajas que trae la tecnología para la humanidad.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Conceptual -Clasifica los dispositivos que componen el computador -Identifica las normas de la sala de informática para un mejor desempeño en el área de tecnología. - Reconoce diferentes objetos tecnológicos. -Identifica la función del panel de control. • Procedimental -Realiza el procedimiento necesario para guardar y utiliza el panel de control para fortalecer un mejor manejo del computador -emplea conceptos propios de la tecnología en su vida diaria. • Valorativo -Valora la importancia de la tecnología , panel de control y diferentes acciones que potencializa el mejor manejo de los computadores <p>..</p> |





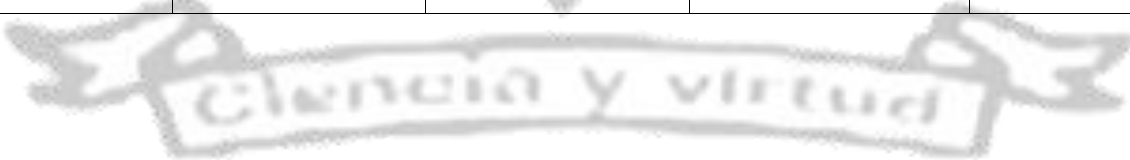
GRADO: QUINTO
PERIODO 2

| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|---|--|--|--|---|---|--|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Identificar la computadora como artefacto tecnológico para la información y comunicación y la utilizo en diferentes actividades.</p> <p>Establecer relaciones entre materia prima y procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno.</p> | <p>NAVEGADORES WEB</p> <ul style="list-style-type: none">-Entorno del navegador web.-Barra de direcciones del navegador.- Motores de búsqueda-Uso de favoritos | <p>Determina la importancia del internet y los proyectos tecnológicos.</p> | <p>Identifica la internet como la gran red mundial de información.</p> | <p>Explica la incidencia que tiene la internet en su entorno.</p> | <p>Propone las incidencias negativas del uso de internet.</p> | <ul style="list-style-type: none">• Conceptual -Utiliza apropiadamente los navegadores web y los motores de búsqueda.Procedimental -Utiliza los distintos elementos de un navegador web.Valorativo -Valora la importancia de internet y reconoce su necesidad en la vida cotidiana. |



**GRADO: QUINTO
 PERIODO 3**

| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|--|---|--|--|---|---|--|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| Utiliza herramientas de tecnología para procesar datos e informar resultados | <p>CONOZCO EL SISTEMA OPERATIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Elementos de windows -Explorador de Windows. -Accesorios de Windows <p>ESTADÍSTICAS MATEMÁTICA EN EXCEL.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar celdas. • Sumar, resta, multiplica y divide con Excel. • Ordenar palabras. • Funciones | Reconocer el trabajo con Windows desde la utilización de programas como Excel. | Identifica los sistemas operativos que son el software máster del computador | Explica los sistemas operativos como plataforma principal para manejar otros como Excel | Propone operaciones matemáticas para realizar en la hoja de calculo | <p>Conceptual Reconoce las herramientas para el trabajo con Excel.</p> <p>Procedimental -Realiza operaciones matemáticas utilizando el programa de Excel.</p> <p>Valorativo -Valora la importancia del trabajar con el explorador de Windows, Excel y gestionar la realización de proyectos escolares.</p> |





GRADO: QUINTO
PERIODO 4

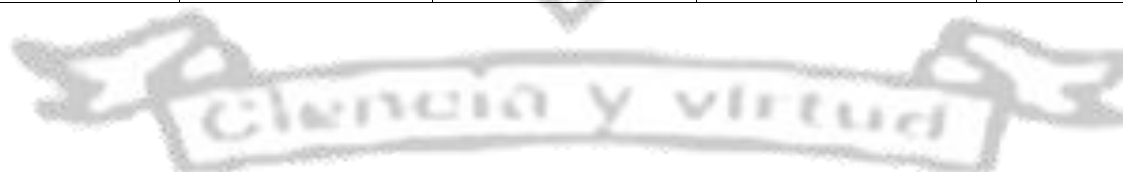
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|---|---|---|--|---|--|---|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. | HARDWARE DE ALMACENAMIENTO -CD -DVD -Memoria USB -Disco Duro | Reconoce la importancia de utilizar los hardware de almacenamiento para contribuir al medio ambiente. | Identifica y reconoce el hardware de almacenamiento. | Explica la importancia que tiene el hardware de almacenamiento con el medio ambiente. | Propone maneras ecológicas de utilización y manipulación del hardware de almacenamiento. | Conceptual Identifica los hardware de almacenamiento de información. Procedimental Utiliza correctamente los hardware de almacenamiento para guardar archivos y carpetas. Valorativo Valora los hardware de almacenamiento como tecnología para contribuir al medio ambiente. |



| GRADO: SEXTO PERIODO 1 | | | | | | |
|---|--|--|--|---|--|---|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Reconocer 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</p> | <p>TECNOLOGIA -Origen de tecnología -línea de tiempo de los artefactos tecnológicos -Tecnología -técnica y ciencia -tecnología en la actualidad</p> <p>ARCHIVOS Y CARPETAS - Unidades de disco - Crear carpetas - Eliminar carpetas y archivos - Cambiar el nombre de una carpeta o archivo - Buscar una carpeta o archivo - Propiedades de la carpeta - Papelera de reciclaje</p> | <p>- Analiza y expone razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.</p> <p>• Identifica y explica técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos</p> <p>-Relaciona el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura</p> | <p>Identifica aparatos que apunta a la tecnología de hoy</p> | <p>Justifica la importancia fundamental de la tecnología de hoy</p> | <p>Propone diferentes normas para el cuidado de los computadores sus periféricos</p> | <p>Conceptual Analiza y expone razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.</p> <p>Procedimental Aplica técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte).</p> <p>Valorativo Valora el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos</p> |



| GRADO: SEXTO PERIODO 2 | | | | | | |
|--|---|---|--|---|---|--|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Reconocer 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.</p> | <p>TECNOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Redes de televisión. -Redes en el hogar -Redes de computadores. <p>CREACIÓN Y EDICIÓN DE DOCUMENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> -Crear documentos -Crear plantillas -Asistentes de documentos -Edición de documentos -Autotextos -Herramientas de corrección -Ortografía, gramática y sinónimos -Fuentes y formatos -Bordes y colores -Insertar imágenes en un documento. | <p>Analiza y expone razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.</p> <p>Relaciona el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura</p> | <p>Identifica los tipos de redes y la funcionalidad de cada una.</p> | <p>Justifica los cambios y modificaciones que puedo hacer sin destruir el formato original,</p> | <p>Expone sus ideas en la creación de formatos y sus modificaciones</p> | <p>Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> -Identifica la importancia de la tecnología en la vida cotidiana. -Reconoce las características de un procesador de palabras. <p>Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none"> -Aplica las herramientas de autocorrección aun documento en el procesador de palabras. -Determina las características de las Redes. <p>Valorativo</p> <ul style="list-style-type: none"> -Valora la importancia de crear un documento con el procesador de palabras |





| GRADO: SEXTO PERIODO 3 | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|--|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Relacionar 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.</p> <p>Reconocer normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.</p> | <p>TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Clasificación de los computadores. -De acuerdo a su avance tecnológico se pueden clasificar de la siguiente manera: según el tipo de información que se maneja. -De acuerdo a la capacidad y estructura física. <p>ELABORAR PRESENTACIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> -Crear una presentación. -Autoformas, agrupar, desagrupar y ordenar. -Girar y cambiar. -Conectores. -Textos y cuadro de textos. -Textos: Fuentes, color y tamaño. -Diagramas de flujo -Apariencia de una presentación. -Botones de acción. | <ul style="list-style-type: none"> -Identifica principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos. -Identifica y analiza las interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos (como la alimentación, la salud, el transporte y la alimentación). -Explica algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos históricos. | <p>Identifica y reconoce los tipos de computadores que se utilizan dependiendo de su utilidad.</p> | <p>Explica las ventajas que ofrecen los diferentes tipos de computadores.</p> | <p>Propones diferentes ideas para elaborar presentaciones.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Conceptual -Identifica la importancia de la clasificación de las Redes de Computador. -Reconoce la importancia de crear una presentación con autoformas. -Determina las características de un cuadro de texto. • Procedimental -Desarrolla las características de un Diagrama de Flujo. • Valorativo -Valora la importancia de la clasificación de las redes para mi entorno cotidiano |



**GRADO: SEXTO
 PERIODO 4**

| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|---|---|---|--|---|--|--|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Relacionar 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.</p> <p>Tener en cuenta las normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.</p> | <p>- TECNOLOGIA</p> <p>-Clasificación de las redes.</p> <p>-Según su tamaño.</p> <p>-Por la direccionalidad de los datos.</p> <p>HOJA DE CALCULO</p> <p>-Crear un libro.</p> <p>-Información de una hoja de cálculo.</p> <p>-Manejo de texto.</p> <p>-Números.</p> <p>-Fechas.</p> <p>-Rellenos.</p> <p>-Series.</p> <p>-Series de números y fechas.</p> <p>-Formulas.</p> <p>-Funciones.</p> | <p>- Identifica principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos.</p> <p>-Identifica y analiza las interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos (como la alimentación, la salud, el transporte y la alimentación).</p> <p>-Explica algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos históricos.</p> | <p>Identifica los tipos de redes y la funcionalidad de cada una.</p> | <p>Justifica los cambios y modificaciones que se pueden hacer sin destruir un formato original.</p> | <p>Propone y expone ideas en la creación de formatos y sus modificaciones.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Conceptual -Identifica la importancia de crear una hoja de cálculo. -Reconoce la importancia de una hoja de cálculo. -Determinar características de la clasificación de las redes. • Procedimental -utiliza las hojas de cálculo para resolver formulas • Valorativo - Valora la importancia de trabajar con funciones en Excel. |





| GRADO: SEPTIMO PERIODO 1 | | | | | | |
|--|---|---|--|---|---|--|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Reconocer los conceptos y principios 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.</p> | <p>TECNOLOGIA -Origen de tecnología -línea de tiempo de los artefactos tecnológicos -Tecnología -técnica y ciencia -tecnología en la actualidad</p> <p>LOS PROCESADORES DE TEXTO -Creación de folletos. -Escrituras en columnas -Crear archivos y carpetas</p> | <p>-Analiza y expone razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.</p> <p>-Identifica y explica técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, salud, servicios públicos, transporte).</p> <p>-Relaciona el funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios y procesos tecnológicos con su utilización segura.</p> | <p>Identifica los distintos tipos de formatos en los que puede modificar un texto; así como la evolución de la tecnología.</p> | <p>Explica cómo puede modificar, guardar y establecer a su forma original un texto.</p> <p>Justifica el beneficio que genera la evolución de la tecnología.</p> | <p>Participa en la construcción de distintos formatos para aplicarlos a textos.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Conceptual -Identifico la importancia de la tecnología, su historia, origen y diferencia entre concepto como ciencia técnica y tecnología -Reconoce las características de herramienta tecnológicas en las diferentes edades • Procedimental - Aplica los procesadores de texto los diferentes formatos -Reconoce identifica aspectos puntuales del tecnología, historia y objetos tecnológicos -Determina las características de la tecnología en las civilizaciones antiguas. • Valorativo -Valora la importancia de reconocer la tecnología en la vida diaria. -Aprende la función del procesador de texto. |



| GRADO: SEPTIMO PERIODO 2 | | | | | | |
|---|---|---|--|---|--|---|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| Reconocer los conceptos y principios 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. | El Computador Generaciones del Computador. Características de las cinco Generaciones de los computadores. El explorador de Windows. PRESENTACIONES CON MULTIMEDIA Imágenes prediseñadas I Imágenes prediseñadas II Imágenes - Sonidos I - Sonidos II - Películas - Hipervínculos - Efectos de relleno | - Analiza y expone razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia. - Identifica y explica técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, salud, servicios públicos, transporte). | Identifica la multimedia como herramienta del entorno cotidiano. | Justifica la importancia de la evolución de los computadores. | Participa contribuyendo a la importancia de la multimedia en el entorno cotidiano. | <ul style="list-style-type: none"> • Conceptual - Identifico la importancia de la tecnología en la vida cotidiana. - Reconoce las características de las imágenes prediseñadas. • Procedimental - Aplica imágenes, sonidos a los trabajos elaborados. - Reconoce identifica aspectos puntuales en las imágenes. - Determina las características de las Redes. • Valorativo - Valora la importancia de reconocer la tecnología en la vida diaria.. |





| GRADO: SEPTIMO PERIODO 3 | | | | | | |
|---|--|---|--|---|---|---|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Relacionar 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.</p> <p>Tener en cuenta las normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.</p> | <p>- TECNOLOGIA. - Las Maravillas Visuales - La imprenta - La fotocopiadora - El plotter - El scanner - El telegrafío - El teletipo - El telefax</p> <p>- EXCEL - Concepto. - Insertar celdas. - Copiar formatos. - Crear gráficos. - Cambiar los datos de un gráfico. - Elementos de un gráfico.</p> | <p>- Identifica principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos.</p> <p>- Identifica y analiza las interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos (como la alimentación, la salud, el transporte y la alimentación).</p> <p>- Explica algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos históricos.</p> | <p>Identifica a Excel como una hoja de cálculo que permite graficar datos.</p> | <p>Justifica la importancia de la clasificación de las maravillas visuales en las diferentes ramas de la sociedad y la humanidad.</p> | <p>Propone diferentes presentaciones de datos graficados.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Conceptual -Identifico la importancia de los dispositivos e inventos que permiten transmitir información a través de datos y gráficos. -Reconoce la importancia y manejo del programa Excel, como ayuda contable en la vida cotidiana. ● Procedimental -Realiza acciones necesarias para trabajar con Excel , aplicando celdas y gráficos ● Valorativo -Valoro los recursos de la sala de informática. |





GRADO: SEPTIMO
PERIODO 4

| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|--|--|---|--|--|---|--|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Relacionar 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.</p> <p>Utilizar normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.</p> | <p>-INTERNET</p> <p>-Buscadores.</p> <p>-Tipos de buscadores.</p> <p>-Funcionamiento de un buscador.</p> <p>-Búsquedas en google.</p> <p>-Correo electrónico.</p> <p>-Creación de una cuenta de correo.</p> | <p>- Identifica principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos.</p> <p>-Identifica y analiza las interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos (como la alimentación, la salud, el transporte y la alimentación).</p> <p>-Explica algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos históricos.</p> | <p>Identifico la importancia de la red como direccional de la información.</p> | <p>Explico la importancia de la red para la información y la comunicación.</p> | <p>Participo construyendo base de datos simple para crear direccionalidad</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Conceptual -Identifico la importancia de la Redes. -Reconoce la importancia de Combinar correspondencia. -Determinar características de un documento principal. • Procedimental -Realiza búsquedas de manera clara y segura Se comunica por correo con seguridad y claridad • Valorativo -Valoro de los recursos de la sala de informática. |





| GRADO: OCTAVO PERIODO 1 | | | | | | |
|--|--|---|---|--|---|---|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Relacionar 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.</p> <p>Utilizar normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.</p> | <p>HIDRAULICA NEUMATICA Acontecimientos históricos de la neumática y la hidráulica Funcionamiento Aplicaciones proyectos</p> <p>CREACION DE PAGINAS WEB -Plantillas -Formato de texto -Insertar imágenes y multimedia -Hipervínculos</p> | <p>- Identifica principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos.</p> <p>-Identifica y analiza las interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos (como la alimentación, la salud, el transporte y la alimentación).</p> <p>-Explica algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos históricos.</p> | <p>Identifico la importancia de la red como direccional de la información</p> | <p>Explico la importancia de la red para la información y la comunicación.</p> | <p>Participo construyendo base de datos simple para crear direccionalidad</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Conceptual -Identifico la importancia de la Redes. -Reconoce la importancia de Combinar correspondencia. -Determinar características de un documento principal. • Procedimental -realiza búsquedas de manera clara y segura Se comunica por correo con seguridad y claridad • Valorativo -Valoro de los recursos de la sala de informática. |





| GRADO: OCTAVO PERIODO 2 | | | | | | |
|--|--|---|--|---|--|--|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Relacionar 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.</p> <p>Utilizar normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.</p> | <p>HIDRAULICA NEUMATICA Acontecimientos históricos de la neumática y la hidráulica Funcionamiento Aplicaciones proyectos</p> <p>CREACION DE PAGINAS WEB -Plantillas -Formato de texto -Insertar imágenes y multimedia -Hipervínculos</p> | <p>- Identifica principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos.</p> <p>-Identifica y analiza las interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos (como la alimentación, la salud, el transporte y la alimentación).</p> <p>-Explica algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos históricos.</p> | <p>Identifico la evolución de la tecnología.</p> | <p>Explico la importancia de que la tecnología avance al mismo ritmo de la humanidad.</p> | <p>Participo en el diseño y creación de páginas web.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Conceptual -Reconoce las características de herramienta tecnológicas como la hidráulica y la neumática -Determinar características de la historia y evolución de la neumática y la hidráulica • Procedimental • Crea páginas web simples creadas en Word • Valorativo -Valoro la importancia de las tecnologías y la historia de los computadores. |





| GRADO: OCTAVO PERIODO 3 | | | | | | |
|--|---|---|--|---|--|--|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Relacionar 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.</p> <p>Utilizar normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.</p> | <p>Tecnología Circuitos en serie, paralelo y mixtos Componentes avanzados Tipos de conexiones y empalmes Aplicaciones</p> <p>Informática -Video digital, análogo, escena, animación, efecto, transición y audio. -Estructuración -Herramientas libres de video -Edición de video digital con programas multimedia</p> | <p>- Identifica principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos.</p> <p>-Identifica y analiza las interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos (como la alimentación, la salud, el transporte y la alimentación).</p> <p>-Explica algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos históricos.</p> | <p>Identifica la importancia de los circuitos eléctricos en el desarrollo de las invenciones de la actualidad.</p> | <p>Explica las maneras como se pueden empalmar circuitos.</p> | <p>Participa en construcciones de videos con distintas herramientas.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Conceptual -Identifica la importancia de la clasificación de los circuitos -Reconoce la importancia de componentes avanzados en los circuitos • Procedimental Crea videos con diferentes aplicaciones y herramientas conservando propiedades • Valorativo -Valora los recursos de la sala |





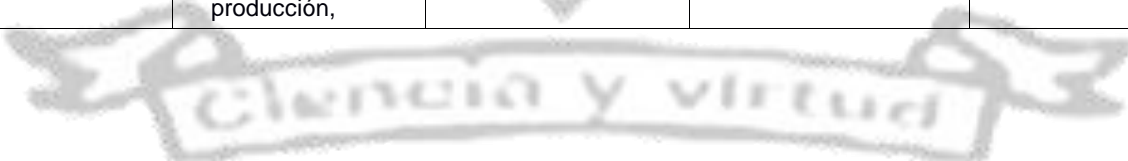
| GRADO: OCTAVO PERIODO 4 | | | | | | |
|--|--|--|---|---|--|---|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.</p> <p>Utilizar normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.</p> | <p>TEORÍA DE SISTEMAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Generalidades. - Tipos. - Parámetros. - Interdependencia de las partes. - Aplicaciones. <p>HERRAMIENTAS DE ANIMACION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estructuración. - Edición de Películas - Programas multimedia. - | <ul style="list-style-type: none"> - Identifica principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos. - Identifica y analiza las interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos (como la alimentación, la salud, el transporte y la alimentación). - Explica algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos históricos. | <p>Identifica las teorías de los sistemas</p> | <p>Explica la importancia de cada una de las teorías de sistemas.</p> | <p>Participa construyendo animaciones.</p> | <p>- Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifico la importancia de la teoría de los sistemas - Reconoce la importancia de los parámetros de cada teoría de los sistemas - Determinar características de cada uno de los sistemas <p>- Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none"> - crea diferentes animaciones aplicando distintas herramientas de la multimedia. - Utiliza correctamente todas las herramientas de la multimedia. <p>- Valorativo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valoro la importancia de la sala de informática |





GRADO: NOVENO
PERIODO 1

| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|--|--|---|---|---|--|--|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Relacionar 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.</p> <p>Utilizar normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.</p> | <p>TEORIA DE SISTEMAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Generalidades. - Tipos. - Parámetros. - Interdependencia de las partes. - Aplicaciones. <p>HERRAMIENTAS DE ANIMACION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estructuración. - Edición de Películas - Programas multimedia. - | <ul style="list-style-type: none"> - Identifica principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos. - Identifica y analiza las interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos (como la alimentación, la salud, el transporte y la alimentación). - Explica con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, servicios, sistemas, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción, | <p>Identifica las teorías de los sistemas</p> | <p>Explica la importancia de cada una de las teorías de sistemas.</p> | <p>Participa construyendo animaciones.</p> | <p>- Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifico la importancia de la teoría de los sistemas - Reconoce la importancia de los parámetros de cada teoría de los sistemas - Determinar características de cada uno de los sistemas <p>- Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none"> - crea diferentes animaciones aplicando distintas herramientas de la multimedia. - Utiliza correctamente todas las herramientas de la multimedia. <p>- Valorativo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valoro la importancia de la sala de informática y sus recursos |



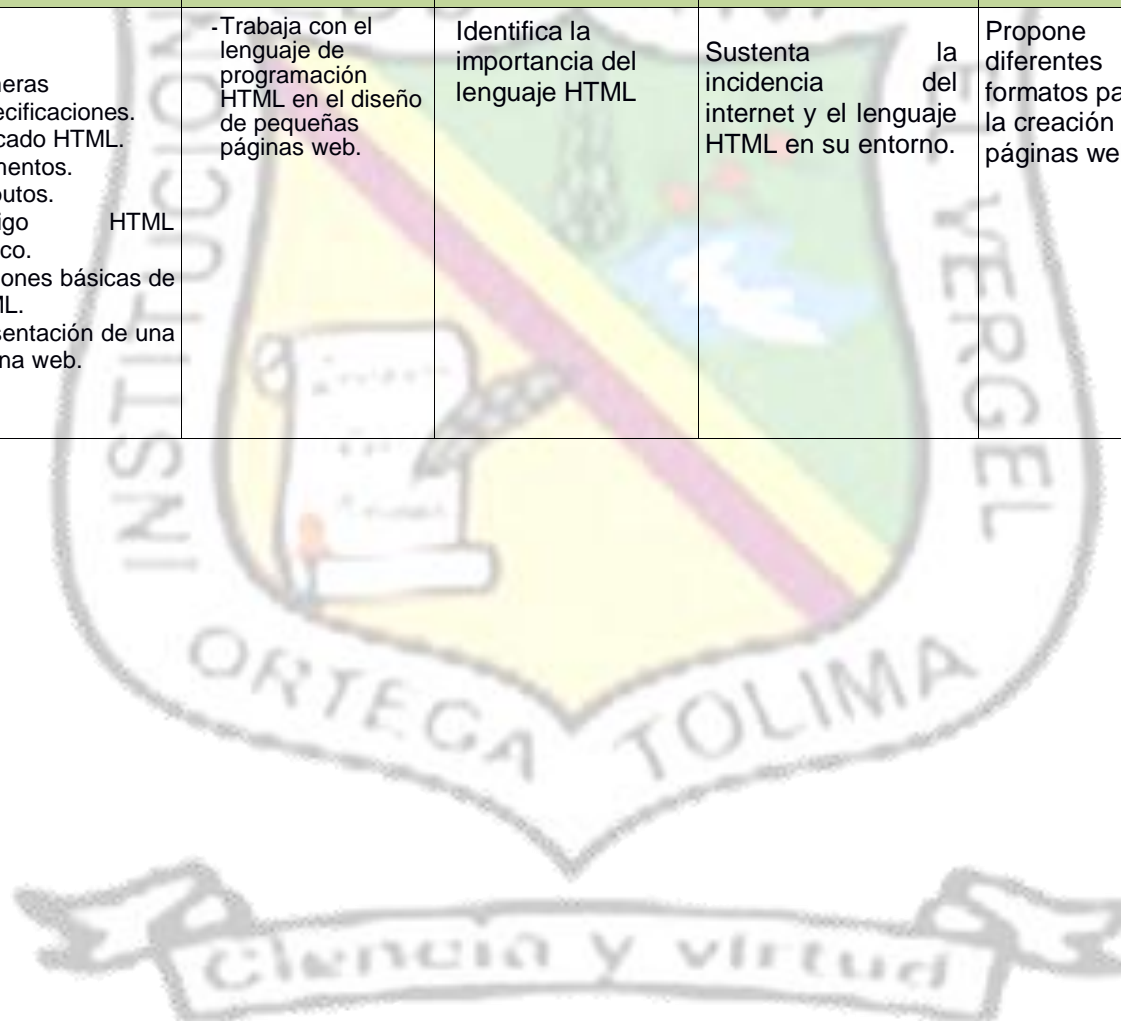


| GRADO: NOVENO | | | | | | |
|--|--|---|---|---|--|---|
| PERIODO 2 | | | | | | |
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Identificar y analizar interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos (como la alimentación, la salud, el transporte y la comunicación).</p> <p>Explicar algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establece relaciones con algunos eventos históricos.</p> <p>Comparar tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explica sus cambios y posibles tendencias.</p> | <p>NOVEDADES EN LA INTERNET.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Redes Sociales. -Definición. -Ventajas y desventajas del uso de las redes sociales. -Red social Facebook. -Red social Twitter. <p>SEGURIDAD EN LINEA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Virus y sus características. -Antivirus y sus clases. -Spam. -Phishing (Fraude por internet). | <p>-Determina las novedades en internet y sus diferentes aplicaciones</p> | <p>Identifica las redes sociales como redes de información y comunicación con mi entorno.</p> | <p>Explica como inciden las redes sociales con respecto al entorno cotidiano.</p> | <p>Da pautas para utilizar las redes sociales con seguridad.</p> | <p>Conceptual</p> <p>-Reconoce las diferentes aplicaciones que se pueden trabajar en internet</p> <p>Procedimental</p> <p>Utiliza las redes sociales con seguridad.</p> <p>Valorativo</p> <p>Valora la importancia de las redes sociales en nuestra actualidad.</p> <p style="text-align: center;">-</p> |



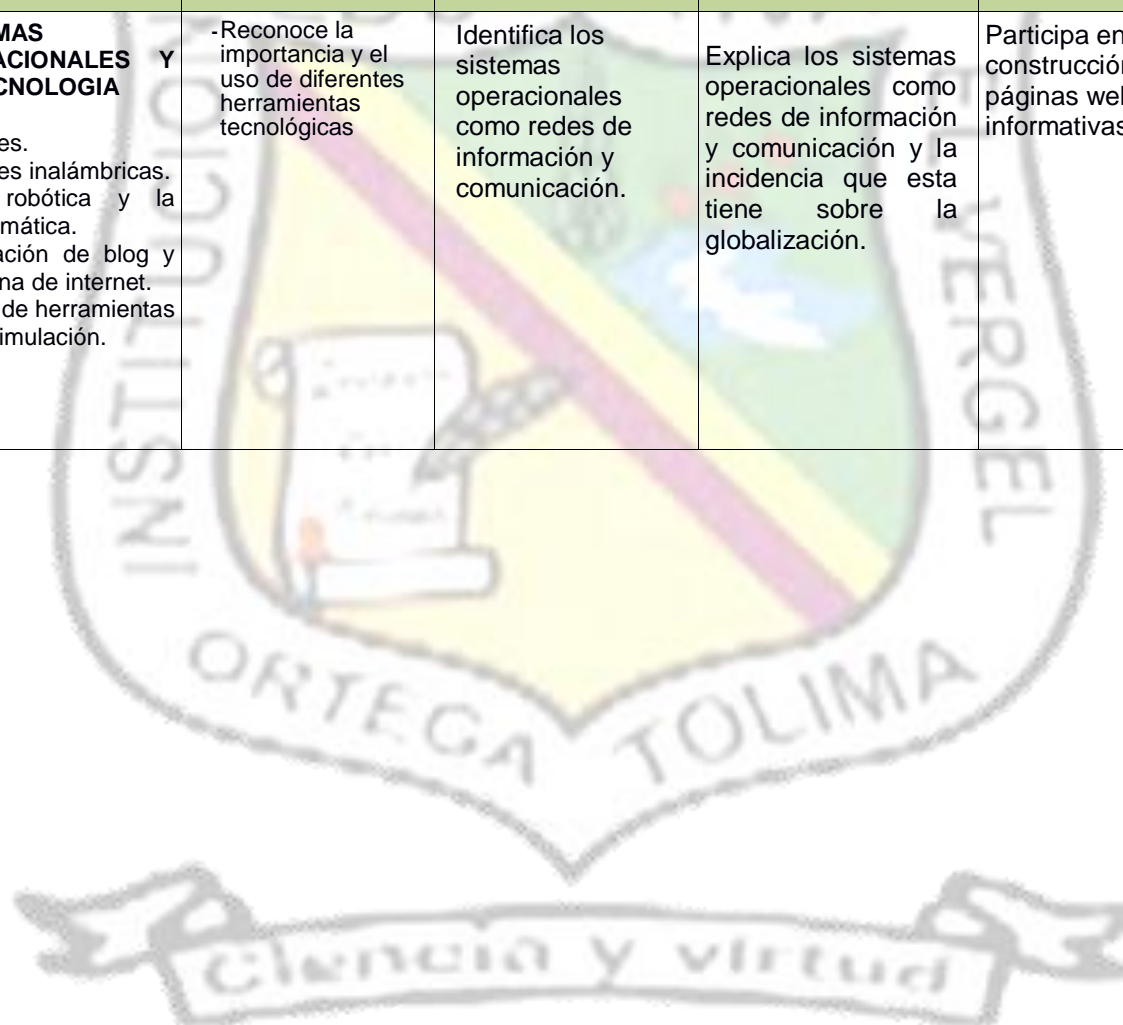


| GRADO: NOVENO PERIODO 3 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|---|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| Utiliza herramientas de tecnología para procesar datos e informar resultados. | HTML <ul style="list-style-type: none">-Primeras especificaciones.-Marcado HTML.-Elementos.-Atributos.-Código HTML Básico.-Nociones básicas de HTML.-Presentación de una pagina web. | -Trabaja con el lenguaje de programación HTML en el diseño de pequeñas páginas web. | Identifica la importancia del lenguaje HTML | Sustenta la incidencia del internet y el lenguaje HTML en su entorno. | Propone diferentes formatos para la creación de páginas web. | Conceptual Identifica la importancia de conocer el lenguaje HTML Indaga sobre el uso de la tecnología en la astronomía Procedimental Maneja y reconoce el lenguaje HTML Ejecuta y aprende a utilizar en software stellarium Valorativo -Valora la importancia del lenguaje HTML y los avances tecnológicos en la astronomía |





| GRADO: NOVENO PERIODO 4 | | | | | | |
|---|--|---|---|--|---|---|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. | SISTEMAS OPERACIONALES Y LA TECNOLOGIA -Redes. -Redes inalámbricas. -La robótica y la informática. -Creación de blog y página de internet. -Uso de herramientas de simulación. | -Reconoce la importancia y el uso de diferentes herramientas tecnológicas | Identifica los sistemas operacionales como redes de información y comunicación. | Explica los sistemas operacionales como redes de información y comunicación y la incidencia que esta tiene sobre la globalización. | Participa en la construcción de páginas web informativas. | Conceptual Reconoce la importancia y el uso de los diferentes sistemas operacionales y la tecnología Procedimental Realiza y practica diferentes trabajos y presentaciones relacionados con la robótica y la creación de página web Valorativo Valora la importancia de adquirir los conocimientos de los temas expuesto durante este periodo |





| GRADO: DECIMO PERIODO 1 | | | | | | |
|---|---|--|--|---|---|--|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Analizar y valorar críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.</p> <p>Reconocer principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de los artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.</p> | <p>TECNOLOGIA Y REDES</p> <p>LA TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Importancia de la tecnología en la educación. <p>Estructura del Computador.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos. - Sistemas Operativos <p>Topología de las redes y sus características</p> <ul style="list-style-type: none"> - Topología de bus. - Topología de Estrella - Topología de Anillo. <p>BASES DE DATOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción. - Campos. - Registros - Crear una base de datos. | <p>Explica como la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera como estas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.</p> <p>Describe como los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.</p> | <p>Identifica las clases de topología de redes y el transporte de base de datos.</p> | <p>Explica que puedo utilizar para estructurar un área.</p> | <p>Propone ideas para crear bases de datos.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Conceptual -Reconoce e identifica aspectos puntuales de la tecnología -Identifica de forma correcta los recursos, dispositivos y sistema operativo del Computador. -Identifica concepto sobre tecnología y Topología de las redes • Procedimental -Crea y organiza de manera adecuada un proyecto de tecnología. • Valorativo -Valora la importancia de la tecnología en la vida cotidiana. |





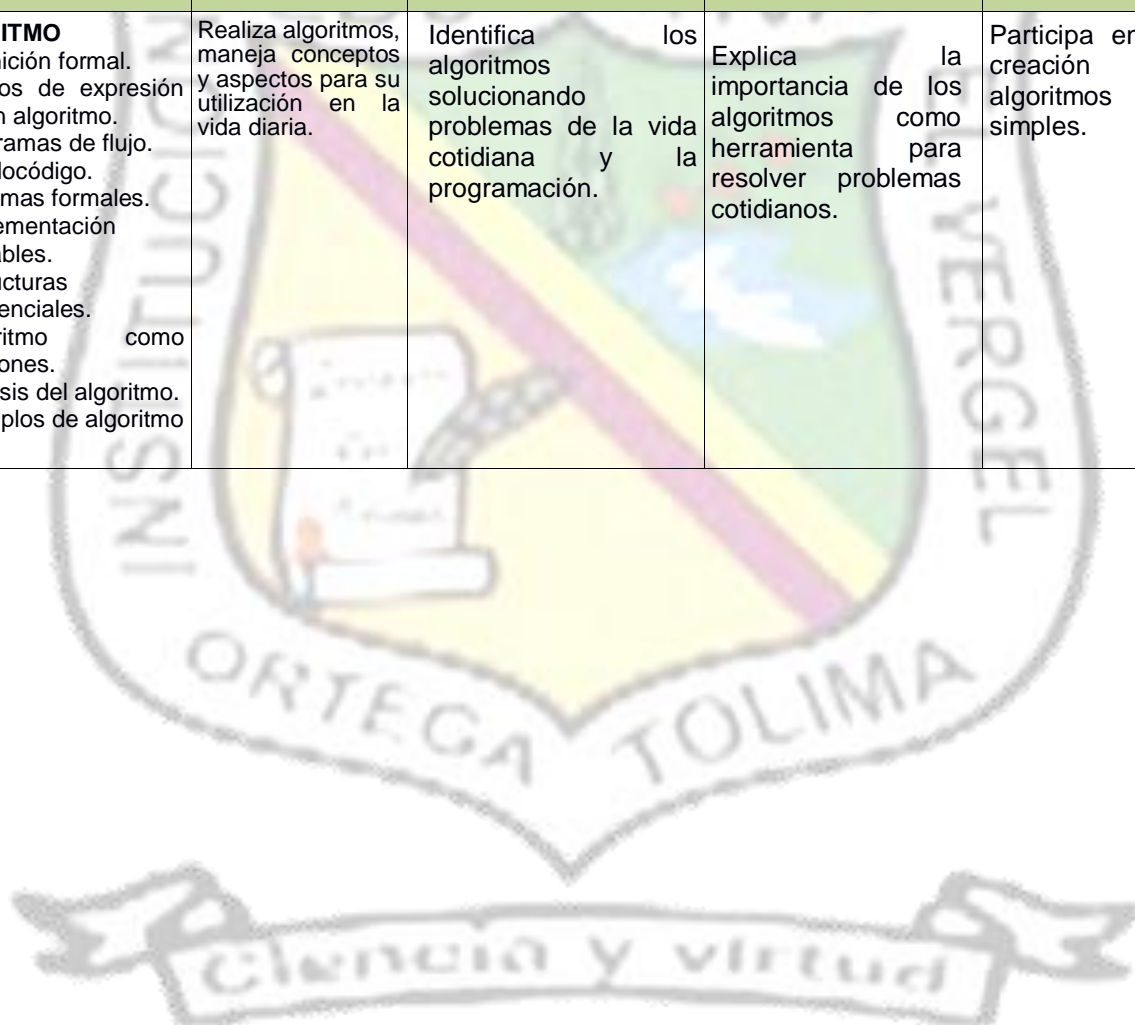
| GRADO: DECIMO PERIODO 2 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Utilizar adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.</p> <p>Reconocer las normas de seguridad industrial y utilizar elementos de protección en ambientes de trabajo y de producción.</p> | <p>NOVEDADES EN LA INTERNET</p> <ul style="list-style-type: none"> - Redes sociales. - Definición - Ventajas y desventajas del uso de las redes sociales. - Twitter - Facebook. <p>SEGURIDAD EN LINEA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Virus y sus características. - Antivirus y sus clases - Spam - Pishing (Fraude en Internet) | <p>Determina las novedades en internet y sus diferentes aplicaciones.</p> | <p>Identifico las redes sociales como una red de información y comunicación en mi entorno</p> | <p>Explica como inciden las redes sociales en mi entorno cotidiano.</p> | <p>Participa contribuyendo a dar pautas para utilizar las redes sociales con seguridad.</p> | <p>Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce las diferentes aplicaciones que se pueden trabajar en internet <p>Procedimental.</p> <p>Práctica la seguridad en línea en las redes sociales.</p> <p>Valorativo</p> <ul style="list-style-type: none"> - valora la importancia de las redes sociales en la actualidad |





GRADO: DECIMO
PERIODO 3

| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|--|--|--|--|---|---|---|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| Utilizar herramientas de tecnología para procesar datos e informar resultados. | ALGORITMO -Definición formal. -Medios de expresión de un algoritmo. -Diagramas de flujo. -Seudocódigo. -Sistemas formales. -Implementación -Variables. -Estructuras secuenciales. -Algoritmo como funciones. -Análisis del algoritmo. -Ejemplos de algoritmo | Realiza algoritmos, maneja conceptos y aspectos para su utilización en la vida diaria. | Identifica los algoritmos solucionando problemas de la vida cotidiana y la programación. | Explica la importancia de los algoritmos como herramienta para resolver problemas cotidianos. | Participa en la creación de algoritmos simples. | Conceptual Identifica la importancia de conocer los algoritmos simples. Procedimental Realiza algoritmos simples Valorativo Valoro la importancia de los algoritmos |





GRADO: DECIMO
PERIODO 4

| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
|--|--|---|---|---|--|---|
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. | ANIMACION POR COMPUTADOR -Flash 8 -La caricatura. -El imperio del Walt Disney. -Los largometrajes. -Film de animación y efectos especiales. -Historietas. | Demuestra creatividad e inventiva al realizar dibujos animados. | Identifica Flash 8 como el software para la animación de objetos. | Explica porque flash es un software de animación de objetos de la realidad. | Participa en la creación de caricaturas con movimientos. | Conceptual Reconoce las metodologías de la construcción de productos tecnológicos Procedimental Crea historia y las grafica Reconoce el proceso de la evolución de la animación Valorativo Valora la importancia de trabajar la tecnología en la construcción |





| GRADO: UNDECIMO PERIODO 1 | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|--|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Analizar y valorar críticamente los componentes y evolución de sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.</p> <p>Tener en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.</p> | <p>TECNOLOGIA Y REDES</p> <p>La Tecnología</p> <ul style="list-style-type: none"> - Importancia de la tecnología en la educación. - Importancia de la informática en todas las áreas. <p>Introducción al diseño gráfico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición, conceptos y conceptos claves. - Diseño de folletos. - Diseño de anuncios publicitarios. | <p>Explico como la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera como estas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.</p> <p>Describo como los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos producen avances tecnológicos.</p> | <p>Identifica la importancia de la tecnología y la informática en la educación.</p> | <p>Explica la importancia de la tecnología y la informática en el momento actual de la sociedad.</p> | <p>Propone nuevos diseños gráficos en la creación de folletos y anuncios publicitarios.</p> | <p>Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce e identifica aspectos puntuales de la tecnología. - Identifica concepto sobre tecnología e informática <p>Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseña, elabora y aplica todas las herramientas que contiene Publisher <p>Valorativo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valora la importancia de la tecnología en la vida cotidiana. |





| GRADO: UNDECIMO PERIODO 2 | | | | | | |
|--|---|---|--|---|---|--|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Utilizar adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.</p> <p>Reconocer normas de seguridad industrial y utiliza elementos de protección en ambientes de trabajo y de producción.</p> | <p>LA ANIMACION POR COMPUTADOR</p> <ul style="list-style-type: none"> -Concepto de animación. -Historia de la animación por computador. -Concepto de frame o fotograma. -¿Qué es una imagen? -Identifico los tipos de imágenes. -Vectoriales -De mapa bits. -Formatos para representar imágenes -Reconozco los formatos establecidos para los archivos de imágenes, audio y video. -Elabora una página web aplicando los colores, autoformas y dibujos de Publisher. | <p>Determina las novedades en internet y sus diferentes aplicaciones.</p> | <p>Determina la importancia y evolución de la animación.</p> | <p>Explica la importancia de la animación en la actualidad.</p> | <p>Participo contribuyendo a dar pautas e ideas para elaborar una página web.</p> | <p>Conceptual Maneja conceptos propios de la Animación. Determina ventajas y desventajas de los diferentes</p> <p>Procedimental. Diseña una página Web con los efectos, auto formas, cuadro de texto en Publisher.</p> <p>Valorativo - valora la importancia de las redes sociales en la actualidad</p> |





| GRADO: UNDECIMO PERIODO 4 | | | | | | |
|---|---|--|--|--|---|--|
| ESTÁNDAR | CONTENIDOS TEMÁTICOS | DESEMPEÑO | COMPETENCIAS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| | | | INTERPRETATIVA | ARGUMENTATIVA | PROPOSITIVA | |
| <p>Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.</p> | <p>COMPONENTES INTERNOS DEL COMPUTADOR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mainboard - Fuente de potencia - Disco Duro - Unidad de Cd - Procesador - Memoria RAM - Tarjeta de video - Tarjeta de Red - Batería - Bios - Tarjeta de memoria. <p>Conceptos generales sobre electrónica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fuentes de alimentación - Adaptadores. - Placas madre | <p>Identifica los componentes internos del computador.</p> <p>Reconoce la importancia de la electrónica dentro de la tecnología.</p> | <p>Identifica la importancia de la electrónica para el funcionamiento de la CPU.</p> | <p>Explica cómo está inmersa la electrónica en todas las partes de la CPU.</p> | <p>Propone soluciones a los problemas simples que se presentan en los computadores.</p> | <p>Conceptual Identifica el funcionamiento de cada componente interno del computador</p> <p>Procedimental Soluciona algunos problemas simples que se presenten en un computador relacionados con cables y adaptadores</p> <p>Valorativo Valora la importancia de manejar conceptos generales de electrónica</p> |

