

**IDENTIFICACIÓN**

Municipio	Medellín
Área	Tecnología e Informática
Asignatura	Informática
Niveles y Grados	Básica Primaria: 1°-5° Básica Secundaria: 6° - 9° Media Vocacional: 10° - 11°
Vigencia	Tres años

JUSTIFICACIÓN

El área de la Tecnología y la Informática, va dirigida a la búsqueda del mejor desempeño del futuro egresado al proporcionarle los conocimientos básicos, desarrollo de habilidades y destrezas en el uso de nuevas tecnologías y de la comunicación como herramienta útil dentro del proceso educativo y su aplicación en forma creativa, tanto en el proceso enseñanza-aprendizaje como en actividades de investigación, fortaleciendo los rasgos de personalidad (precisión, observación, organización, objetividad, creatividad y análisis).

La intención del área propende a la formación de estudiantes críticos, reflexivos, analíticos e investigadores, capaces de resolver problemas de la cotidianidad líderes positivos, interesados por las nuevas y cambiantes tecnologías, capaces de administrar productivamente procesos de información y comunicación con una visión global del mundo. Teniendo en cuenta la misión de la institución que es el garantizar el derecho a una educación que permita formar alumnas integralmente en piedad y letras en la adquisición de competencias para la vida, fortaleciendo procesos de autonomía, que posibiliten la construcción de sus sueños ideológicos con una visión global de su entorno lo que hace competitivo en el mundo de hoy. Así mismo se están preparando para la vida, el trabajo y la educación superior, de esta manera el área contribuye al cumplimiento de los objetivos de la institución.

Nuestra intención es formar estudiantes en el hacer, saber hacer y se, por ello, es importantes educar para el análisis, la crítica y el razonamiento a través de la construcción significativa del conocimiento y de la formación para la vida ciudadana, aprovechando sus cualidades interdisciplinarias de aplicación en un sin número de actividades permitiendo trabajar todas las áreas desde proyectos o situaciones problemas para lograr aprendizajes significativos, que motiven realmente a las estudiantes.

MARCO TEÓRICO



El modelo pedagógico desarrollista y constructivista tiene como eje fundamental el aprender haciendo, la experiencia de las estudiantes los hace progresar continuamente, desarrollarse y evolucionar secuencialmente en las estructuras cognitivas para acceder a conocimientos cada vez más elaborados. Esta concepción enfatiza en el desarrollo de las capacidades de la estudiante en torno a las necesidades de la sociedad, donde la institución está llamada a configurarse como un agente de cambio social y a constituirse como un puente entre el mundo real y su posible transformación en busca del bien común. De ésta forma el currículo se construye desde la problemática cotidiana, los valores sociales y las posiciones políticas, buscando el desarrollo del individuo en la sociedad; en un primer momento para adaptarse a ella, pues ésta cambia constantemente; en un segundo momento, para transformarla, es decir, adaptarse en el presente para tener una visión de futuro e incidir en ella, cambiándola para el bien de todos. El maestro es un investigador, un facilitador y estimulador de experiencias, que a través de la ciencia y el conocimiento científico, en un trabajo de cooperación con las alumnas, contribuye a mejorar la calidad de vida de su sociedad.

Así como los modelos pedagógicos se derivan de las concepciones curriculares y de la filosofía de la educación, cada uno de ellos tiene diferentes estrategias y métodos de enseñanza. La Institución adopta la estrategia de aprendizaje por descubrimiento, la cual hace énfasis básicamente en la posibilidad de que el estudiante pueda resolver con satisfacción nuevas situaciones y nuevos problemas teórico-prácticos que se le presenten.

Fomenta en él la incorporación de nuevo conocimiento al ya existente, por medio de la asociación para que pueda categorizarlo y darle sentido. Esta estrategia pone énfasis en problemas del campo de conocimiento y de la sociedad, más que en contenidos. Sus objetivos pedagógicos, en efecto, son la reflexión, el pensamiento cualitativo, la iniciativa teórica, la creatividad intelectual, y el trabajo científico sistemático. La estrategia por descubrimiento tiene diferentes métodos para operar, entre las que se destacan el método de proyectos, método de casos, de problemas y el seminario investigativo, estos métodos son utilizados en las instituciones para hacer viables los objetivos institucionales.

Después de responder a este nuevo esquema de requerimientos que origina un mundo altamente tecnificado que permita crear y desarrollar espacios que permitan el acceso al aprovechamiento eficiente de la información y la cultura tecnológica necesarias para vivir en el mundo actual y máxima hoy en día se ha convertido en área de interdisciplinariedad a todas las áreas de conocimiento. Para 1994 la ley 115, fuerza aun 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 los accesos a la educación superior; como factor generador de empleo y de posibilidades de acceso a la educación superior.

OBJETIVOS

Generales	Formar estudiantes críticas, reflexivas, analíticas, investigativas, capaces de resolver problemas de la cotidianidad, líderes propositivas, interesadas por las nuevas y cambiantes tecnologías que han trascendiendo en el mundo de la información y comunicación con una visión global de su entorno.
Específicos	<ul style="list-style-type: none">• Implementar la asignatura de Informática Educativa con un enfoque transversal e interdisciplinario que permita desarrollar pensamiento creativo.• Contribuir a la formación de usuarios capaces de aprovechar los beneficios de las nuevas tecnologías de la información y



comunicación.

- Apoyar procesos de aprendizaje a las demás áreas del conocimiento para profundizar y ampliar temáticas específicas
- Optimizar al máximo los recursos tecnológicos del Colegio con el fin de apoyar e implementar proyectos educativos
- Diseñar actividades que permitan desarrollar un plan de acción para la incorporación de Internet en el área de la informática como herramienta didáctica.
- Integrar el uso de la informática educativa como una herramienta más al servicio del currículum.
- Apoyar innovaciones pedagógicas utilizando los recursos informáticos con que se cuenta en el establecimiento.

NETGRAFIA

- <http://www.monografias.com/trabajos25/informatica-educativa/informatica-educativa.shtml#conclu>
- <http://www.monografias.com/trabajos33/multimedia-interactiva/multimedia-interactiva.shtml>
- <http://cursos.aprendemas.com/IndexResultA.asp?Cursos=corel&categoria=34&Modalidad=1&Provincia=>
- <http://www.paginaseducativas.net/tecnologiaeinformatica>.
- <http://www.eduteka.org>.
- <http://conexiones.eafit.edu.co>
- <http://www.eduteka.org/ProyectosColaborativos.php>
- <http://www.geocities.com/worldcolombia/>
- <http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0009>
- <http://www.eduteka.org/pdfdir/BuscadoresEspecializado.pdf>
- <http://www.eduteka.org/MatrizValoracion.php3>
- <http://www.eduteka.org/PQApreVisual.php3>

BIBLIOGRAFÍA

Amador Montañas, José Francisco, 1964.
▪ Key point p-1-2-3-4-5 / José Francisco, Amador Montañas- Editor.
Álvaro Toledo—Bogotá; Fondo educativo panamericano; 2005.
Introducción al mundo de los computadores.
Password procesos creativos Marco Antonio Tiznado S. MC. Graw- Hill.
Prentice may
▪ Informática en el aula.
José Francisco Amador Montaña P H C.



COMUNIDAD DE MADRES ESCOLAPIAS – PROVINCIA COLOMBIA PUERTO RICO

CÓDIGO: P-NA

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

VERSIÓN: 5

PÁGINA 4 de 31

Jugando con la computación. Circulo latino Austral S.A. Edición 2003, del tercer milenio.

Informática y computación en inglés, español.

García Fierro, Guillermo.

- Informática k-1-2-3-4-5 Santillán: Edición docente / Guillermo García Fierro, Edgar Villegas Iriarte, ilustrador, Juan Ramón Cierra Carrasquilla.

Curso rápido.

- Manual para Excel 97 para Windows 95 Windows NT versión cuarta.

Computación Infantil Ilustrado

- Introducción Hardware, Software.

PowerPoint 2000

- Introducción a Power Point.



MALLA CURRICULAR

NIVEL	GRADOS	PERIODOS	LINEAMIENTOS	TEMAS	COMPETENCIAS	NIVEL DE DESEMPEÑO
1	1°	1°	Naturaleza y Evolución de la Tecnología	<p>Reglamento de la sala de sistemas</p> <p>La historia y las partes del computador</p> <p>Partes del computador</p> <p>El mouse</p> <p>Internet juegos con el mouse</p>	<p>Describe las normas de comportamiento en la sala de informática.</p> <p>Comprender la función del botón izquierdo, derecho y botón rueda del Ratón.</p> <p>Utilizar el Ratón para seleccionar texto.</p> <p>Utilizar el Ratón para seleccionar un elemento.</p> <p>Identificar en qué casos es necesario hacer clic o doble clic sobre un elemento en pantalla.</p> <p>Utilizar el Ratón para seleccionar, arrastrar y soltar objetos.</p>	<p>Identificación de las partes del computador para el manejo adecuado de los recursos por medio de explicación teoría y práctica.</p> <p>Identificación del uso del mouse para poder aplicarlo en el computador y se realiza con actividades prácticas en el uso de alguna páginas de internet para poder jugar y practicar con el mouse</p>
		2°	Apropiación y uso de la Tecnología	<p>Paint</p> <p>Internet – Juegos educativos</p> <p>Windows: Papel Tapiz, protector de pantalla, configuración de pantalla, fecha y hora.</p>	<p>Reconoce las herramientas de Paint y elabora dibujos en este programa.</p> <p>Reconoce la función y ubicaciones de la barra de tareas. Trabaja los menús y propiedades de pantalla</p>	<p>Identificación de la caja de herramientas y de colores de Paint para su aplicación adecuada en la creación de imágenes mostrándolo directamente en el programa.</p> <p>Diferenciación entre iconos, botones, barra de tareas,</p>



						papel tapiz y protectores de pantalla, para configurar la configuración del escritorio del computador por medio de prácticas.
		3°	Apropiación y uso de la Tecnología	Introducción al Teclado Internet juegos de mecanografía para niños	Expresa de forma creativa, oral y escrita conceptos de manejo del teclado	Escritura de textos cortos aplicando el uso del teclado de forma correcta, ubicando correcta la posición de las manos en el teclado, por medio de ejercicios mecanográficos de escritura para un buen aprestamiento de la escritura rápida en el computador. Reconoce las partes del teclado para su uso posterior.



NIVEL	GRADOS	PERIODOS	LINEAMIENTOS	TEMAS	COMPETENCIAS	NIVEL DE DESEMPEÑO
1	2°	1°	Apropiación y uso de la Tecnología	El teclado y escritura básica	<p>Reconocer el teclado.</p> <p>Acatar las normas básicas de ergonomía.</p> <p>Comprender el propósito y la importancia de adquirir técnicas adecuadas de digitación.</p> <p>Utilizar técnicas apropiadas de digitación.</p> <p>Digitar con todos los dedos de ambas manos.</p> <p>Cuidar y utilizar adecuadamente el teclado.</p>	<p>Ubicación correcta de la mano en el teclado, creando textos cortos teniendo buena velocidad, utilizando programas de mecanografía.</p> <p>Reconocimiento de que es un buscador en internet y su funcionalidad búsquedas sencillas en él.</p>
		2°	Solución de problemas con tecnología	<p>Herramientas de Windows</p> <p>Calculadora científica y estándar</p> <p>Block de notas</p> <p>Grabadora de sonidos</p>	<p>Utilización de las herramientas que ofrece Windows para los trabajos académicos.</p> <p>Explica claramente la función de la calculadora y realiza operaciones matemáticas.</p>	<p>Identificación de las herramientas que ofrece el Windows para la buena utilización de los recursos existentes en el computador, explicando de forma magistral y práctica.</p> <p>Identificación de la calculadora de Windows y sus funciones, realizando</p>



				<p>Programa Wordpad. Barra de herramientas. Grabar y Abrir un documento.</p> <p>El internet Buscadores – un mundo por descubrir</p>	<p>Reconoce la función del programa wordpad y la utilidad de cada una de sus barras.</p> <p>Utiliza buscadores para realizar búsquedas de imágenes y juegos.</p>	<p>operaciones básicas, la ventana WordPad, como utilizarla y aplicarla por medio de textos escritos, realiza prácticas en paginas de internet..</p>
		3°	<p>Solución de problemas con tecnología</p>	<p>Wordpad Avanzado: Copiar, cortar y pegar un texto. Formatos de texto.</p> <p>Internet aprendamos a estudiar jugando.</p>	<p>Maneja correctamente el programa WordPad.</p> <p>Identifica paginas educativas y lúdicas de matemáticas que le permite repasar lo visto en clase.</p>	<p>Utilización de diferentes alineaciones a un texto, para dar formato adecuado a lo escrito realizando documentos en Word Pad.</p> <p>Reconocimiento del internet como un mundo de aprendizaje de matemáticas para afianzar los conocimientos aprendidos en el área, utilizando páginas web y programas online..</p>



NIVEL	GRADOS	PERIODOS	LINEAMIENTOS	TEMAS	COMPETENCIAS	NIVEL DE DESEMPEÑO
1	3°	1°	Apropiación y uso de la Tecnología	<p>Sistema operativo I Medios de Almacenamiento: ¿Que son los dispositivos? ¿Cuáles dispositivos conforman el computador? Internet juegos educativos</p> <p>Explorador de Windows: Funciones básicas</p>	<p>Reconocer las diversas funciones que tienen los computadores en el mundo actual.</p> <p>Comprender los conceptos de Hardware, Software y Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)</p> <p>Define y maneja de forma básica el computador con sus principales partes, diferenciando algunos términos utilizados</p> <p>Reconoce que en el explorador de Windows se encuentra la información del computador organizada en carpetas y archivos</p>	<p>Identificación de los conceptos de sistema operativo, medios de almacenamiento para su conocimiento estructural en el uso de programas, explicando de forma magistral y realizando práctica.</p> <p>Utilización adecuada del explorador de Windows en la creación de carpetas y administración de archivos para la buena administración de la información, realizando prácticas para entender el concepto.</p>
		2°	Apropiación y uso de la Tecnología	<p>Internet Información</p> <p>Conceptos teóricos básicos de internet</p>	<p>Conocer brevemente la historia de Internet</p> <p>Conocer los servicios que presta Internet.</p> <p>Conocer cómo se conecta a Internet un computador</p> <p>Saber qué es un explorador Web y para qué sirve</p> <p>Conocer diferentes programas navegadores (Explorer, Opera, Mozilla, Netscape, etc)</p>	<p>Identificación del uso del internet conociendo primero los conceptos básicos de esta herramienta por medio de exposición magistral y práctica.</p> <p>Realizar práctica visitando diferentes páginas en internet que me permitan aprender y jugar.</p>



		3º	Apropiación y uso de la Tecnología	Internet y buscadores Internet juegos educativos	Identificar los principales tipos de Saber qué es un motor de búsqueda y para qué sirve Conocer los formatos multimedia que acepta un navegador de Internet Identificar los principales subdominios de organización (com, edu, org, etc) y de país de origen (co, uk, es, ar, etc)	Realización de búsquedas en internet haciendo uso de los diferentes buscadores existentes en internet, y realizando las prácticas para su aprendizaje. Explicar el concepto de buscador en internet y las diferentes herramientas de búsqueda.
--	--	----	------------------------------------	---	--	---



NIVEL	GRADOS	PERIODOS	LINEAMIENTOS	TEMAS	COMPETENCIAS	NIVEL DE DESEMPEÑO
1	4°	1°	Apropiación y uso de la Tecnología	<p>Procesador de Texto I</p> <p>Mecanografía Básica</p> <p>Internet un juego mecanográfico</p>	<p>Identifica en qué circunstancias es apropiado utilizar este programa para elaborar documentos que cumplan determinadas especificaciones.</p> <p>Reconocer el entorno de trabajo que presenta un Procesador de Texto (menús, barras, área de trabajo). Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un Procesador de Texto para elaborar documentos sencillos (crear, abrir, grabar y cerrar). Realizar operaciones básicas con texto (insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, duplicar, mover, buscar y reemplazar).</p> <p>Comprende las reglas básicas de la mecanografía.</p> <p>Identifica paginas en internet donde puede practicar jugando mecanografía</p>	<p>Utilización del Procesador de Texto para elaborar documentos que cumplan con ciertas especificaciones, se realizara la explicación magistral y practicas en el word pad y word.</p> <p>Ubicación de las manos adecuadamente en el teclado, para una escritura rápida con los principios de la mecanografía, e Identificando páginas en internet de mecanografía, para la práctica de escrituras de textos.</p>
		2°	Apropiación y uso de la Tecnología	Multimedia . Power Point	<p>Aplica las herramientas de multimedia para crear presentaciones en Power Point sencillas.</p>	<p>Creación de diapositivas Insertando imágenes y alinea textos, reproduce y guarda</p>



					Aplica de forma apropiada las herramientas básicas de Power Point para elaborar presentaciones.	adecuadamente las presentaciones, para realizar exposiciones haciendo prácticas con temas académicos. Conocer el concepto y estrategias para una buena exposición utilizando herramientas como el power point.
		3°	Apropiación y uso de la Tecnología	Multimedia Internet un gran disco duro virtual	Reconoce los principales programas de reproducción de audio y video, y utiliza sus funciones básicas Identifica paginas de almacenamiento masivo	Reproducción de sonidos y videos de diferentes formatos, por medio del uso de los diferentes de programas de reproducción, aplicación de los comandos básicos de reproducción, aleatoriedad, control de volumen y cambio de pista. Conocer los conceptos de almacenamientos y los diferentes dispositivos que existen y conocer varios de ellos para su posterior uso.



NIVEL	GRADOS	PERIODOS	LINEAMIENTOS	TEMAS	COMPETENCIAS	NIVEL DE DESEMPEÑO
1	5°	1°	Apropiación y uso de la Tecnología	Internet sus herramientas y sus peligros	Reconoce un navegador web y aprende a aplicar sus funciones básicas de búsqueda y descarga de información. Reconocer el entorno de trabajo que presenta un navegador de Internet Identifica todos los peligros y cuidados que debe tener en internet. Realizar consultas en Internet	Identificación de la barra de direcciones, la barra de estado y la barra de herramientas en el navegador web, para el uso posterior explicando de forma teórica y práctica. Realización de búsquedas sencillas y descarga imágenes y archivos, para uso de la información en documentos y se aprenderá por medio de talleres prácticos, al igual que tener un buen uso del internet y sus cuidados.
		2°	Apropiación y uso de la Tecnología	Conceptos básicos web 2.0	Demostrar comprensión de los conceptos teóricos básicos de seguridad en Internet. Demostrar comprensión de los conceptos teóricos avanzados de Internet. Utilizar un servicio de transferencia de archivos. Comprender la utilización de servicios de comercio electrónico en Internet Conocer y comprender los servicios de "Streaming"	Reconocimiento de los conceptos básicos de la web 2.0 en el trabajo académico y recreativo. Aplicación de la web 2.0 en otras áreas del conocimiento por medio de clases practico-teóricas.



COMUNIDAD DE MADRES ESCOLAPIAS – PROVINCIA COLOMBIA PUERTO RICO

CÓDIGO: P-NA

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

VERSIÓN: 5

PÁGINA 14 de 31

		3º	Solución de problemas con tecnología	Internet. Correos Electrónicos Internet un mundo por descubrir y explorar	Maneja la herramienta del correo electrónico adecuadamente. Reconoce las páginas interactivas y de aprendizaje de las distintas aéreas de acuerdo a su grado.	Creación y manejo del correo electrónico para la comunicación asertiva en un mundo globalizado. Identificación de cómo hacer búsquedas de páginas que sean significativas en el aprendizaje de las otras áreas, aplicando lo visto en los periodos anteriores.
--	--	----	--------------------------------------	--	--	---



NIVEL	GRADOS	PERIODOS	LINEAMIENTOS	TEMAS	COMPETENCIAS	NIVEL DE DESEMPEÑO
2	6°	1°	Apropiación y uso de la Tecnología	Word Básico.	<p>Identifica y reconoce la importancia de las herramientas básicas de Word en la elaboración y presentación de trabajos</p> <p>Aplica el uso de tablas y comandos avanzados de Word..</p>	<p>Reconocimiento de las barras de herramientas de Word para su uso adecuado en el procesamiento de textos, en clases teórico practicas.</p> <p>Explicación cómo copiar, cortar y pegar textos en word, creación de tablas y formato, realizando actividades practicas que permitan usarlo en el que hacer académico</p>
		2°	Apropiación y uso de la Tecnología	Word Avanzado	<p>Reconoce el concepto de combinación de correspondencia y lo aplica en la creación de documentos.</p> <p>Aplica formatos de encabezados, pie de páginas y numeraciones en un documento.</p> <p>Utiliza adecuadamente el menú insertar en la barra de word</p>	<p>Creación de documentos donde aplica todos los conceptos de combinación de correspondencia en un documento por medio de trabajos transversales con otra área.</p> <p>Explicar cuáles son los usos de la combinación de correspondencia y mostrar sus herramientas.</p>
		3°	Solución de problemas con tecnología	Publisher	<p>Identifica los conceptos básicos del programa Publisher. Reconoce y maneja las herramientas de diseño de Publisher.</p>	<p>Explicar el concepto de diseño y su importancia en el medio, hablar de Publisher como una herramienta estratégica y sencilla para la creación de publicidad.</p> <p>Elaboración de boletines, folletos y tarjetas de invitación que complemente el trabajo de clase o actividades personales.</p>



NIVEL	GRADOS	PERIODOS	LINEAMIENTOS	TEMAS	COMPETENCIAS	NIVEL DE DESEMPEÑO
2	7º	1º	Apropiación y uso de la tecnología	Blogs	Reconoce los conceptos básicos de un blog como herramienta para compartir información en la red. Crea un blog y hace un uso adecuado de él.	Conocer el concepto de blogs y su importancia en la web 2.0 Creación de blogs con el concepto de trabajo colaborativo y haciendo uso adecuado de la web 2.0, por medio de clases magistrales y prácticas
		2º	Solución de problemas con tecnología	Prezi Líneas de tiempo en internet	Reconoce el prezi como una aplicación de presentación online y una herramienta narrativa, que usa un solo lienzo en vez de diapositivas tradicionales y separadas. Utiliza la web 2.0 como instrumento en la creación de líneas de tiempo utilizando la página http://www.dipity.com/	Utilización del prezi y las líneas de tiempo con la página http://www.dipity.com/ como estrategia de comprensión de textos y herramienta de la web 2.0 por medio de la transversalización con otras áreas, para la integración del conocimiento. Definir conceptos y usos de la web 2.0 como estrategia educativa.
		3º		Mapas conceptuales y telarañas y recursos para la comprensión.	Utiliza la página http://www.spiderscribe.net para crear mapas conceptuales y telarañas. Buscar recursos que me permitan utilizar estrategias para la comprensión.	Realización de mapas conceptuales de forma virtual y otras estrategias para la comprensión, que faciliten el trabajo en grupo o colaborativo.



NIVEL	GRADOS	PERIODOS	LINEAMIENTOS	TEMAS	COMPETENCIAS	NIVEL DE DESEMPEÑO
2	8°	1°	Apropiación y uso de la tecnología	Excel Básico	Reconoce la importancia y los diversos usos de Excel. Reconoce y aplica los conceptos básicos de una hoja de cálculo	Identificación de las herramientas básicas de una hoja de cálculo, para la creación de operaciones matemáticas y estadísticas por medio de trabajo teórico práctico Creación de formulas básicas en una hoja de Excel que permita aplicar los conceptos vistos en el área de estadística y matemáticas por medio de trabajos prácticos.
		2°	Apropiación y uso de la tecnología	Excel Avanzado	Reconoce y aplica los conceptos básicos de fórmulas y gráficos en una hoja de cálculo.	Reconocimiento, análisis y creación de funciones básicas en Excel, aplicándolo a las matemáticas y estadística, aprendiendo por medio de clases teóricas y prácticas. Creación de gráficos en Excel con datos estadísticos para aplicación en otras áreas y se realizará por medio de transversalización con estadística
		3°	Solución de problemas con tecnología	Bases de datos en Acces: Definición e importancia del programa. Campos y registro. Clave	Reconoce la utilidad de Access para el manejo de la información y aplica las herramientas básicas del mismo. Crea bases de datos que permitan	Definición del concepto bases de datos y sus diferentes utilidades en el medio actual. Creación de relaciones entre



COMUNIDAD DE MADRES ESCOLAPIAS – PROVINCIA COLOMBIA PUERTO RICO

CÓDIGO: P-NA

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

VERSIÓN: 5

PÁGINA 18 de 31

				principal. Tipos de campos. Consultas. Formularios, Consultas. Formularios. Informes.	acceder a información en un contexto aplicado a la vida cotidiana.	tablas de una base de datos y aplica su utilidad para crear formularios, consultas, informes y se realizará por medio de talleres prácticos.
--	--	--	--	---	--	--



NIVEL	GRADOS	PERIODOS	LINEAMIENTOS	TEMAS	COMPETENCIAS	NIVEL DE DESEMPEÑO
2	9°	1°	Apropiación y uso de la tecnología	Fireworks Básico: Selección y transformación de objetos, utilización de mapas de bits, utilización de objetos vectoriales y de texto. Aplicación de colores, trazos y rellenos. Páginas, capas, máscaras y mezclas. Divisiones, rollovers y zonas interactivas. Creación de botones y menús emergentes. Creación de animaciones.	Utiliza las herramientas de Fireworks para la creación de objetos vectoriales Crea diversos tipos de botones y animaciones y herramientas interactivas aplicando las funciones de Fireworks	Reconoce las herramientas, botones y conceptos básicos de Fireworks, aplicándolos en un diseño de imagen por medio de practicas. Reconocimiento de las capas para la creación de una zona interactiva o rollover para la creación de botones web por medio de actividades prácticas.



		2°	Solución de problemas con tecnología	Photoshop: Área de trabajo. Tamaño y formato de una imagen. Transparencia. Herramientas básicas.	Identifica y aplica los conceptos básicos del programa Photoshop, reconociendo el área de trabajo y sus herramientas.	Ubicación de las herramientas y visualización de diferentes formas el espacio de trabajo para su posterior uso y se explicará en forma teórica - práctica. Creación de imágenes con efectos ofrecidos por el photoshop por medio de actividades prácticas.
		3°	Solución de problemas con tecnología	Photoshop: Manejo de capas. Retocar fotos, realizar montajes, edición general de imágenes.	Utiliza eficazmente las herramientas de programa para el retoque y la edición de imágenes.	Reconocimiento y aplicación de las técnicas para el tratamiento de imágenes e ilustraciones. Aplica diferentes efectos en la creación de poster y elementos publicitarios por medio de actividades prácticas



NIVEL	GRADOS	PERIODOS	LINEAMIENTOS	TEMAS	COMPETENCIAS	NIVEL DE DESEMPEÑO
3	10°	1°	Apropiación y uso de la tecnología	Flash Básico: Animación, entorno de trabajo, trabajar con textos, trabajar con sonidos, trabajar con capas, gráficos y botones.	Identifica los conceptos básicos del programa de animación Flash.	Identificación de las herramientas básicas de flash, para su posterior uso en las actividades prácticas propuestas. Reconocimiento de las capas e identificación de los pasos a seguir para la realización de una animación.
		2°	Apropiación y uso de la tecnología	Corel Draw: Caja de Herramientas, visualización de dibujos, selección, movimiento y eliminación de objetos.	Identifica y maneja las Herramientas básicas de Corel Draw.	Identificación de las herramientas y botones del corel drawn para su posterior uso en explicación teoría magistral. Aplicación de lo aprendido en la creación de imágenes donde se apliquen todas herramientas aprendidas por medio de actividades propuestas.
		3°	Tecnología y Sociedad	Corel Draw: Transformación	Identifica y maneja las	Conoce el concepto de nodo y su importancia en la



				de objetos, utilización de estilos, gestión de paletas de colores, herramientas de animación.	herramientas avanzadas de Corel Draw.	creación de objetos gráficos. Realización de diseños medianamente la utilización de nodos y herramientas avanzadas de Corel Draw.
--	--	--	--	---	---------------------------------------	--



NIVEL	GRADOS	PERIODOS	LINEAMIENTOS	TEMAS	COMPETENCIAS	NIVEL DE DESEMPEÑO
3	11°	1°	Apropiación y uso de la tecnología	La web 2.0 El blog El prezi Herramientas tecnológicas para organizadores gráficos en línea	Identifica las aplicaciones de la web 2.0 en la vida actual y globalizada	Identificación de las utilidades que tiene la web 2.0 en el desarrollo académico tanto en el colegio como en la universidad por medio de exposiciones que apliquen a las diferentes áreas del conocimiento. Aplica las diferentes herramientas que tiene la web 2.0 en las diferentes áreas del conocimiento, afianzando su posterior uso.
		2°	Apropiación y uso de la tecnología	La wiki Videos en línea y otras aplicaciones colaborativas Proyectos colaborativos Algoritmos	Aplica las herramientas de la web 2.0 en diferentes entornos sociales y educativos. Identifica la utilidad de los algoritmos en la creación de software	Aplicación de los conocimientos de la web 2.0 en trabajos colaborativos con otras áreas que le permitan aplicar lo visto en clase por medio de actividades propuestas por ellas mismas. Utilización de algoritmos para la solución de problemas sistemáticos para incrementar el razonamiento lógico y aplicación en el tema de



						visual basic, por medio de talleres de algoritmos hechos a mano.
		3°	Apropiación y uso de la tecnología	Visual Basic	Reconoce la importancia y usos del lenguaje BASIC. Utiliza apropiadamente los componentes básicos del programa Visual Basic. Utiliza el lenguaje lógico de visual basic para la programación de software.	Reconocimiento de las ventanas y componentes del programa Visual Basic, para el posterior uso en la creación de programas. Creación de formularios y que se usaran posteriormente en la creación de programas que funcionen por medio del programa visual basic en forma práctica.

**COMPETENCIAS ADECUACIÓN NEE**

GRADO	PERIODO	INDICADOR DE COMPETENCIA
1°	1°	<p>Aplicación básica de las normas de comportamiento de la sala de informática para el buen uso del espacio a través de explicación de cada concepto y publicación del mismo.</p> <p>Identificación básica de las partes del computador para el manejo adecuado de los recursos por medio de explicación teoría y práctica.</p> <p>Identificación básica del uso del mouse para poder aplicarlo en el computador y se realiza con actividades prácticas, mediante programas de Windows y página de internet en línea.</p>
	2°	<p>Identificación básica de la caja de herramientas y de colores de Paint para su aplicación adecuada en la creación de imágenes mostrándolo directamente en el programa.</p> <p>Diferenciación básica entre íconos, botones, barra de tareas, papel tapiz y protectores de pantalla, para configurar la configuración del escritorio del computador por medio de prácticas.</p> <p>Utilización básica de juegos en internet que permita mejorar el aprestamiento de lo aprendido en clase en paginas educativas que se encuentran en internet.</p>
	3°	<p>Creación básica de escritura de textos cortos aplicando el uso del teclado de forma correcta.</p> <p>Ubicación básica de las manos en el teclado, por medio de ejercicios mecanográficos para un aprestamiento básica de la escritura en el computador.</p>
2°	1°	<p>Ubicación básica de la mano en el teclado, creando textos cortos, utilizando programas de mecanografía.</p>



		Reconocimiento básico del buscador google y hacer búsquedas sencillas en él, explicando las estrategias de cómo se realizan las búsquedas.
	2°	Identificación básica de las herramientas que ofrece el Windows para la utilización de los recursos existentes en el computador, explicando de forma magistral y práctica. Identificación de la calculadora básica de Windows y sus funciones, realizando operaciones básicas. Reconocimiento básico de la ventana WordPad, como utilizarla y aplicarla por medio de textos escritos. Reconocimiento básico los métodos para buscar juegos educativos y recreativos, mostrando diferentes paginas y entrando en ellas para trabajar
	3°	Utilización básica de diferentes alineaciones a un texto, para dar formato adecuado a lo escrito realizando documentos en Word Pad. Reconocimiento básico del internet como un mundo de aprendizaje de matemáticas para afianzar los conocimientos aprendidos en el área, utilizando páginas web y programas online..
3°	1°	Identificación básica de los conceptos de sistema operativo, para su conocimiento estructural en el uso de programas, explicando de forma magistral y realizando práctica. Reconocimiento básico de los diferentes medios de almacenamiento para su posterior uso, mostrando directamente en los computadores y realizando prácticas. Utilización básica del explorador de Windows en la creación de carpetas y administración de archivos, realizando prácticas para entender el concepto.
	2°	Identificación básica del uso del internet conociendo primero los conceptos de esta herramienta por medio de exposición magistral y práctica.
	3°	Realización de búsquedas básicas en internet haciendo uso de los diferentes



		buscadores existentes en internet, y realizando las prácticas para su aprendizaje.
4°	1°	<p>Utilización del Procesador de Texto para elaborar documentos básicos que cumplan con ciertas especificaciones, se realizara la explicación magistral y prácticas en el word pad y word.</p> <p>Ubicación de las manos adecuadamente en el teclado, para una escritura básica con los principios de la mecanografía.</p> <p>Identificación básica de páginas en internet de mecanografía, para la práctica de escrituras de textos.</p>
	2°	<p>Creación de diapositivas básicas Insertando imágenes y alinea textos, reproduce y guarda adecuadamente las presentaciones, para realizar exposiciones haciendo prácticas con temas académicos.</p> <p>Utilización básica del Power Point en la creación de presentaciones donde se apliquen las herramientas de imágenes, textos, animaciones y Wordart.</p>
	3°	<p>Reproducción de sonidos y videos de diferentes formatos, por medio del uso de los diferentes de programas de reproducción, aplicación de los comandos básicos de reproducción, aleatoriedad, control de volumen y cambio de pista.</p> <p>Utilización de los discos duros virtuales para el almacenamiento de la información, explicación teoría y prácticas en el uso.</p> <p>Creación de diapositivas básicas Insertando imágenes y alinea textos, reproduce y guarda adecuadamente las presentaciones, para realizar exposiciones haciendo prácticas con temas académicos.</p>
5°	1°	<p>Identificación básica de la barra de direcciones, la barra de estado y la barra de herramientas en el navegador web, para el uso posterior explicando de forma teórica y práctica.</p> <p>Realización de búsquedas sencillas y descarga imágenes y archivos, para uso de la información en documentos y se aprenderá por medio de talleres prácticos.</p>



		Reconocimientos de los peligros existentes en internet y sus cuidados para un buen uso del mismo, por medio de exposiciones y videos.
	2°	Reconocimiento de los conceptos básicos de la web 2.0 en el trabajo académico y recreativo, para aplicación en otras áreas del conocimiento por medio de clases practico- teoricas.
	3°	Creación y manejo del correo electrónico para la comunicación asertiva en un mundo globalizado. Identificación de como hacer búsquedas básicas de páginas que sean significativas en el aprendizaje de las otras áreas, aplicando lo visto en los periodos anteriores.
6°	1°	Reconocimiento de las barras de herramientas de Word para su uso adecuado en el procesamiento de textos, en clases teórico practicas. Utilización de las herramientas de copiar, cortar y pegar textos en word en Word, buscando la aplicación en creación de textos se trabajándolo de forma práctica Creación de tablas básicas y aprendizaje de todo el formato que implica la creación te textos con tablas y realizando actividades practicas que permitan usarlo en el que hacer académico
	2°	Creación de documentos básicos donde aplica todos los conceptos de combinación de correspondencia en un documento básico por medio de trabajos trasversales con otra área. Aplicación de los conceptos aprendidos del menú insertar en la finalización de un proyecto trasversal iniciado en otra área.
	3°	Creación de publicaciones básicas mediante el asistente o de forma individual para el desarrollo de proyectos creativos de las niñas. Elaboración de boletines, folletos y tarjetas de invitación que complemente el trabajo de clase o actividades personales.
7°	1°	Creación de blogs con el concepto de trabajo colaborativo y haciendo uso



		adecuado de la web 2.0, por medio de clases magistrales y prácticas
	2°	Utilización del prezi como herramienta de la web 2.0 por medio de la transversalización con otras áreas, para la integración del conocimiento. Creación de líneas de tiempo con la página http://www.dipity.com/ como estrategia de comprensión de textos.
	3°	Realización de mapas conceptuales de forma virtual y otras estrategias para la comprensión, que faciliten el trabajo en grupo o colaborativo.
8°	1°	Identificación de las herramientas básicas de una hoja de cálculo, para la creación de operaciones matemáticas y estadísticas por medio de trabajo teórico práctico Creación de formulas básicas en una hoja de Excel que permita aplicar los conceptos vistos en el área de estadística y matemáticas por medio de trabajos prácticos.
	2°	Reconocimiento, análisis y creación de funciones básicas en Excel, aplicándolo a las matemáticas y estadística, aprendiendo por medio de clases teóricas y prácticas. Creación de gráficos básicos en Excel con datos estadísticos para aplicación en otras áreas y se realizará por medio de transversalización con estadística
	3°	Creación y sistematización campos para aplicarlo en una base de datos básica por medio de clases teóricas y actividades prácticas Creación de relaciones entre tablas de una base de datos y aplica su utilidad para crear formularios, consultas, informes y se realizará por medio de talleres prácticos.
9°	1°	Reconoce las herramientas, botones y conceptos básicos de Fireworks, aplicándolos en un diseño de imagen por medio de practicas. Diseño de avisos publicitarios básicas y creación de una animación, para usarlo como gif animados o elementos de páginas web, por medio de talleres practico teoricos.



		Reconocimiento de las capas para la creación de una zona interactiva o rollover para la creación de botones web básicos por medio de actividades prácticas.
	2°	Ubicación de las herramientas y visualización de diferentes formas el espacio de trabajo para su posterior uso y se explicará en forma teórica - práctica. Creación de imágenes básicas con efectos ofrecidos por el photoshop por medio de actividades prácticas.
	3°	Reconocimiento y aplicación de las técnicas básicas para el tratamiento de imágenes e ilustraciones, para aplicar diferentes efectos en la creación de poster y elementos publicitarios por medio de actividades prácticas
10°	1°	Identificación de las herramientas básicas de flash, para su posterior uso en las actividades prácticas propuestas. Reconocimiento de las capas e identificación de los pasos a seguir para la realización de una animación básica.
	2°	Identificación de las herramientas y botones del corel drawn para su posterior uso en explicación teoría magistral. Aplicación de lo aprendido en la creación de imágenes básicas donde se apliquen todas herramientas aprendidas por medio de actividades propuestas.
	3°	Realización de diseños medianamente la utilización de nodos y herramientas avanzadas de Corel Draw.
11°	1°	Identificación de las utilidades que tiene la web 2.0 en el desarrollo académico tanto en el colegio como en la universidad por medio de exposiciones que apliquen a las diferentes áreas del conocimiento.
	2°	Aplicación de los conocimientos de la web 2.0 en trabajos colaborativos básicos con otras áreas que le permitan aplicar lo visto en clase por medio de actividades propuestas por ellas mismas.



		Utilización de algoritmos básicos para la solución de problemas sistemáticos para incrementar el razonamiento lógico y aplicación en el tema de visual basic, por medio de talleres de algoritmos hechos a mano.
	3°	Reconocimiento de las ventanas y componentes del programa Visual Basic, para el posterior uso en la creación de programas básicos. Creación de formularios básicos y que se usaran posteriormente en la creación de programas básicos que funcionen por medio del programa visual basic en forma práctica. Encuentra la diferencia entre una variable local y una variable local estática y utilización de los ciclos de instrucciones en el lenguaje de programación para la creación de programas básicos en el programa visual basic.