**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMATICA**

**RESPONSABLES:**

**CARLOS MOLANO**

**CESAR GARCIA**

**WILMER MELO**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA LOS ANDES**

**PLANADAS- TOLIMA**

**2019**

**INTRODUCCIÓN**

Como actividad humana, la tecnología busca resolver problemas y satisfacer necesidades individuales y sociales, transformando el entorno y la naturaleza mediante la utilización racional, crítica y creativa de recursos y conocimientos.

La mayoría de la gente suele asociar la tecnología simplemente con artefactos como computadores y software, aviones, pesticidas, plantas de tratamiento de agua, píldoras anticonceptivas y hornos microondas, por mencionar unos pocos ejemplos. Sin embargo, la tecnología es mucho más que sus productos tangibles. Otros aspectos igualmente importantes son el conocimiento y los procesos necesarios para crear y operar esos productos, tales como la ingeniería del saber cómo y el diseño, la experticia de la manufactura y las diversas habilidades técnicas.

Tal vez una de las preocupaciones más frecuentes en las instituciones educativas es la del que-hacer, cómo estructurar o cómo afrontar el problema de la educación en tecnología, en una mirada mediata y hacia el cumplimiento de lo establecido por la ley. Aunque se ha convertido en una necesidad, por lo consignado en la ley, es también necesario resaltar la importancia que la educación en tecnología posee frente al desarrollo socio-económico e industrial de un país.

Por lo anterior, La educación en tecnología como elemento constitutivo de la educación básica y media de niños, niñas y jóvenes, se ha vuelto fundamental en el plan de estudio de los centros educativos. La manera como se estructuran las relaciones entre los hombres, con el mundo natural y con el acelerado desarrollo del mundo artificial, como resultado de la producción humana, hacen imprescindibles la preparación de los ciudadanos para interactuar, criticar y productivamente con una sociedad cada vez más inmersa en la tecnología En el mundo actual se señala la alfabetización científica y tecnológica como un logro inaplazable se espera que todos los individuos estén en capacidad de comprender, evaluar, usar y transformar artefactos, procesos y sistemas tecnológicos para la vida social y productiva y, además, como requisito indispensable para el desarrollo científico y tecnológico del país y posibilitar su inserción en el mundo globalizado donde estos desarrollos se constituyen en factores de competitividad, productividad e innovación.

El sector educativo y su desempeño como parte fundamental del proceso de generación de conocimiento, para el desarrollo y la formación de los estudiantes, está directamente ligado con el sector económico y productivo de una sociedad, más aun, si hablamos de un país en vía de desarrollo como el nuestro, que busca estrechar la brecha con los avances científicos y tecnológicos del primer mundo.

Es a partir del marco internacional y de la política nacional en educación, que la incorporación de la tecnología a la vida social de las personas, supone su implementación y adecuación por parte de los docentes a través del diseño de nuevos entornos de aprendizaje, para estimular

el papel protagónico de los estudiantes y romper con el paradigma de modelos unidireccionales de formación.

Se requiere entonces, de ambientes de aprendizaje; abiertos y flexibles, con el uso de recursos didácticos en los procesos pedagógicos, para convertir herramientas tecnológicas en escenarios que permitan a los estudiantes interactuar con su contexto socio-cultural, y desarrollar de forma autodidacta proyectos que demanden la transformación y construcción de modelos que estructuren nuevas formas de pensar y ver el mundo.

Las transformaciones sociales se han convertido en una constante en las últimas décadas, sobre todo aquellas relacionadas con la tecnología, la educación y los procesos de enseñanza-aprendizaje, debido a que se consideran elementos fundamentales para el desarrollo de todo ser humano y escenarios de exploración y búsqueda de alternativas pedagógicas para el progreso de la humanidad.

Para todas las sociedades inmersas en el desarrollo continuo de proyectos educativos que propendan por el mejoramiento de las capacidades, habilidades y destrezas de los estudiantes; es necesario considerar como elemento formativo y eficaz para la producción de conocimiento científico y tecnológico, La incorporación de nuevos esquemas de trabajo en el aula, que permita a los estudiantes desarrollar mentes creativas e interactuar de forma directa con la solución de múltiples necesidades socio-culturales.

En este sentido el AREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA "Propuesta pedagógica y estándares curriculares" juega un papel muy importante para los docentes de educación preescolar, básica y media, puesto que orienta el concepto del área en la educación, establece unos estándares para cada nivel educativo, desarrolla didácticas de trabajo para la solución de problemas, y proporciona elementos curriculares para la formación del sujeto autónomo en el desarrollo de proyectos académicos.

En las manos de los docentes queda entonces el asumir retos pedagógicos con respecto al trabajo del área de Tecnología e Informática en el aula, y facilitar vientos de cambio con la implementación de propuesta creativas e innovadoras para el desarrollo de procesos prácticos e integrales con los estudiantes.

**JUSTIFICACIÓN**

La educación en tecnología e informática como sistema de formación que propende por el desarrollo de competencias básicas, es el punto de partida para generar un cambio actitudinal de una población necesitada de un desenvolvimiento eficiente en una sociedad altamente tecnificada.

La evolución de las sociedades producidas por el ingenio y creatividad del hombre de ciencia, ha permitido en forma constante y progresiva proporcionar un mejor nivel de vida para todos, sin desconocer el empleo de la tecnología en forma inadecuada; sin embargo, el cúmulo de conocimientos y experiencias, hoy los está aprovechando para responder a necesidades del entorno, satisfacer gustos, y ofrecer entretenimiento y cultura entre otros.

El punto fundamental de ésta actividad técnico-científica ha estado y estará siempre dedicada a generar una transformación de la naturaleza y por ende del entorno del hombre, con miras a la superación de las dificultades que éste afronta en su cotidianidad.

En educación, ésta área pretende ofrecer a los estudiantes, las claves necesarias para acercarse al conocimiento científico y develar los secretos de la naturaleza, en un intento por comprenderla e interactuar crítica y racionalmente, aportando alternativas de solución a problemas reales de su entorno rural, con un buen nivel de desempeño y con un doble propósito: Provocar en los alumnos cambios sustanciales en sus conocimientos y obtener de ello, resultados concretos que los capaciten para navegar en el ámbito tecnológico, a través de soluciones apropiadas a los problemas de su entorno.

**FUNDAMENTO TEORICO**

Vivimos en una época donde los cambios y avances tecnológicos ocurren a cada instante. Se requiere estar preparado para seguir viviendo y desempeñarnos adecuadamente, de acuerdo con esos cambios innovadores emergentes. Debemos reconocer que el mundo es diferente. También, el equipo, las herramientas, la información, la comunicación, los niños, los jóvenes, los adultos y entre otros, el aprendizaje. Nuestro sistema educativo debe estar consciente de dichos cambios, para equipar al maestro, al estudiante y a la comunidad escolar con los conocimientos tecnológicos y el desarrollo de las competencias adecuadas relacionadas con las diferentes materias de aprendizaje.

La tecnología se relaciona con los conocimientos propios de una técnica, recursos técnicos o procedimientos implicados en un determinado campo del saber. La relación entre el ser humano y la tecnología en ocasiones resulta ser un poco compleja, ya que a diario surgen nuevos conocimientos, nuevos recursos y nuevos procedimientos técnicos. Esto conduce a la transformación del ser humano. Como tal nuestro sistema educativo tiene que preparar sus estudiantes desde pequeños, para dicha transformación y proveer los medios para lograrlo.

“La tecnología es el saber–hacer y el proceso creativo que permite utilizar herramientas, recursos y sistemas para resolver problemas con el fin de aumentar el control sobre el medio ambiente natural y el construido por el hombre y modificar la condición humana.” (Gebhart Et Al, 1979)

La Educación en Tecnología e Informática por lo tanto debe ser un proceso permanente y continuo de adquisición y transformación de los conocimientos, valores y destrezas inherentes al diseño y producción de artefactos, procedimientos, sistemas y ambientes tecnológicos, que tiene como misión preparar a los estudiantes en la comprensión, uso y aplicación racional de esta para satisfacer las necesidades individuales y sociales de su entorno.

Abordando los diferentes ámbitos conceptuales, se pretende que el estudiante desarrolle habilidades para procesar información y ser capaz de ejecutar operaciones básicas en un computador (manejo de programas para computador); pero, además, se espera que estas actividades estén enmarcadas por la necesidad de resolver problemas relacionados con las actividades tecnológicas como los generados por las distintas áreas curriculares.

**MARCO LEGAL**

La Constitución Política de Colombia como norma de normas establece en algunos artículos relacionados a continuación la importancia del área de tecnología e informática.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, son perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

Artículo 70. El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de valores culturales de la nación.

Artículo 71. La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura.

El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología de las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas instituciones que ejerzan estas actividades.

La Ley 115 de 1994, ley general de la educación, establece en cuanto a la formación del colombiano para el mejoramiento tecnológico, unos fines precisados en (fin 5, 7, 9, 11 y 13) y objetivos (Artículo 16, literal C y G para el Preescolar, Artículo 20, literal A y C para la Educación Básica y Media; son un reconocimiento a la importancia del tema de la formación en tecnología y un punto de apoyo para la gestión de proyectos innovadores por lo menos en cuatro aspectos claves:

* Incorporación del Área de Tecnología e Informática como fundamental y obligatoria en la Educación Básica (Artículo 23).
* Incorporación del Área de Tecnología e Informática como fundamental y obligatoria en la Educación Media Académica (Artículo 31).

**ENFOQUE METODOLÓGICO**

Metodológicamente, el área de tecnología e informática contiene un enfoque pluralista, haciendo énfasis en ciertos principios coherentemente estructurados, orientados al desarrollo de unas competencias básicas en niños y jóvenes del sector rural, que les van a facilitar su inserción en unos mejores ambientes de participación dentro de un mundo de productividad permanente. Estos principios son:

* Igualdad de oportunidades y uso del conocimiento tecnológico; es decir, hombres y mujeres por igual, comprometidos con su contexto, acceden al conocimiento en búsqueda de una formación sin exclusión de género y con una visión global de sí mismos.
* Democracia: Estrategias de trabajo en equipo, con respeto por la diferencia de opiniones en la exploración de alternativas de solución tecnológica, en beneficio de propósitos comunes y con gran sentido de empresa.
* Participación: Oportunidad para acceder al conocimiento tecnológico y su utilización consciente de la pregunta como recurso pedagógico y con la orientación del profesor, en la búsqueda del dominio de los procesos de construcción y fabricación, dándole el valor correspondiente a los procesos técnicos empleados.

**OBJETIVOS**

**OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA**

Fomentar en los estudiantes una conciencia reflexiva, objetiva y crítica sobre el fenómeno tecnológico, desarrollando competencias básicas para que entiendan la tecnología como una parte fundamental de su realidad y puedan interactuar con ella de manera responsable, aportando alternativas de solución adecuadas.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL ÁREA**

1. Despertar el interés por el estudio de la tecnología, que les permita generar alternativas de solución a necesidades básicas de su entorno.
2. Aplicar los conocimientos tecnológicos básicos con los diferentes artefactos de su medio.
3. Interpretar y manejar los tipos de lenguajes propios de la tecnología, así como los de los diversos medios de información.
4. Comprender la relación directa entre los diferentes saberes del conocimiento humano y la producción tecnológica.
5. Estimular el trabajo en equipo, afianzando la comunicación interpersonal y el aprovechamiento de la pluralidad de ideas.

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Utilizo tecnologías de la  información y la comunicación  disponible en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje,  búsquedas y validación de  la información, investigación,  etc.).  Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas. | Observa, compara y analiza los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.  Indica la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (juguetes, herramientas de trabajo, computador, etc). | Apropia normas comportamentales en la sala de informática  Reconoce la importancia de los materiales de trabajo y los utiliza adecuadamente.  Construye juguetes asociando instrumentos tecnológicos  Imagina, juega y experimenta con Instrumentos tecnológicos de su entorno. | - Los Juguetes.  - herramientas del hogar.  - Normas de comportamiento en la sala de sistemas.  - reconocimiento del computador y funciones de algunas de sus partes.  - El uso del puntero con el Mouse y con Touchpad. | - Elaborar con los niños normas de comportamiento en la sala de informática  - Utilización adecuada de herramientas de trabajo  - Reconocimiento del entorno Realización de juegos y rondas  - Utiliza el mouse en juegos didácticos para niños. | TIEMPO LIBRE: implementación de artefactos en el juego.  C. SOCIALES: Tipos de herramientas empleadas en labores domesticas.  ETICA Y CÁTEDRA DE LA PAZ: valores y normas de comportamiento. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**DOCENTES: WILMER MELO -CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 1 PERÍODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20**

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Utilizo tecnologías de la  información y la comunicación  disponible en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje,  búsquedas y validación de  la información, investigación,  etc.).  Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas. | Reconoce r la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas del presente y el antepasado. | Reconoce las funciones de los instrumentos tecnológicos de su entorno familiar.  Identifica los componentes externos de un computador.  Prende y apaga correctamente el computador. | - el reloj y la t.v.  - ¿Qué es tecnología?  - Historia del computador  - Partes del computador: monitor, CPU.  - Funcionamiento básico del computador y sus cuidados. (encendido, apagado) | Elaborar un reloj.  Elabora con elementos del medio objetos tecnológicos (molinillo, celular, radio, tv)  Laminas con la historia del computador  Dibuja las partes del computador  Aplica pasos para encender y apagar adecuadamente el computador.  Utilizar el mouse en juegos didácticos para niños. | MATEMÁTICAS: unidades de tiempo.  ARTISTICA: artes plásticas  LENGUA CASTELLANA: descripción del computador y otros artefactos tecnológicos. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 1 PERÍODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20**

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Utilizo tecnologías de la  información y la comunicación  disponible en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje,  búsquedas y validación de  la información, investigación,  etc.).  Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.  Indico la importancia de  algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas. | Reconocer la utilidad de los aparatos tecnológicos para solucionar problemas de la vida cotidiana.  Identificar algunos medios de comunicación de la actualidad y hace un uso adecuado de ellos  Reconocer la evolución del computador, sus avances y algunas funciones básicas. | Describe características de los aparatos tecnológicos en el hogar.  Identifica algunos medios de comunicación de su entorno.  Observa y reconoce la evolución del computador a través del tiempo.  Realiza diferentes movimientos y procesos haciendo uso del mouse | -Electrodomésticos del hogar.  - Algunos medios de comunicación presentes en su entorno (celular, tv)  -Evolución del computador.  - el mouse y sus funciones (clic izquierdo y derecho) | Collage con aparatos tecnológicos del hogar.  Elaboración de fichas con diferentes medios de comunicación  Recorta y pega algunos tipos de computadores  Utiliza el mouse en juegos didácticos para niños. | ARTISTICA: el collage  LENGUA CASTELLANA: medios de comunicación  TIEMPO LIBRE: El juego y la lúdica haciendo uso de herramientas tecnológicas como el computador. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 1 PERÍODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Indico la importancia de  algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.  Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos y productos tecnológicos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados y los utilizarlos en forma segura y apropiada para la solución de problemas de la vida cotidiana.  Selecciono entre los diversos  artefactos disponibles  aquellos que son más adecuados  para realizar tareas  cotidianas en el hogar y la  escuela, teniendo en cuenta  sus restricciones y condiciones de utilización. | Utilizar diferentes herramientas en la realización de diferentes tareas tanto en el hogar como en la escuela.  Ejecutar programas como Paint, a través de menús y comandos. | Maneja en forma segura instrumentos y materiales de uso cotidiano (hogar y escuela).  Realiza dibujos utilizando el programa Paint, siguiendo las instrucciones del profesor y aportando su propia creatividad.  Demuestra con diversos ejercicios el uso y funciones de algunas teclas vistas en clase. | - La tecnología y el ambiente.  - el teclado  - Paint:  a) ingreso a paint  b) Barras de herramientas.  c) paleta de de colores  d) Creación de dibujos con lápiz. | Realizar campañas de aseo  Incentivar a los niños a cuidar su medio ambiente a partir de carteles elaborados con ayuda del docente.  Diseña en paint diferentes figuras  Mover el cursor dentro de la pantalla.  Abrir archivos o iconos haciendo uso del ratón o mouse | CIENCIAS NATURALES. Cuidado del medio ambiente, ventajas y desventajas de los avances tecnológicos.  PRAE: campañas de aseo del entorno escolar.  LENGUA CASTELLANA: elaboración de carteles ilustrativos del cuidado del medio ambiente  ARTISTICA: recortar y pintar. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 1 PERÍODO: 4 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Identifico y describo artefactos  que se utilizan hoy  y que no se empleaban en épocas pasadas.  Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos y productos tecnológicos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados y los utilizarlos en forma segura y apropiada para la solución de problemas de la vida cotidiana.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. | Fomentar normas de comportamiento en la sala de sistemas  Establecer diferencias y semejanzas entre las viviendas a través del tiempo y del entorno.  Expresar las funciones de los instrumentos tecnológicos de su entorno familiar y social. | Adopta las diferentes normas comportamentales en la sala de informática  Clasifica los tipos de vivienda según sus características  Conoce la función de algunos aparatos tecnológicos del hogar  Hace ejercicios prácticos utilizando el escritorio de Windows. | - Normas de comportamiento en la sala de sistemas.  - Objetos tecnológicos del hogar y sus funciones.  - Evolución de la vivienda y Tipos de vivienda.  - Ventana de Windows.(menú de inicio, iconos, barra de tareas, escritorio, papel tapiz y protector de pantalla) | Elaborar con los niños normas de comportamiento en la sala de informática  Recorta y pega los diferentes tipos de vivienda.  Expresa los materiales de los cuales están hechas las viviendas  Dibuja los diferentes aparatos tecnológicos | PROYECTO CONSTRUCCION DE CIUDADANIA: normas básica de convivencia.  ETICA: valores  ARTISTICA: dibujo y pintura.  C. SOCIALES: Derechos y deberes, tipos de vivienda. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 2 PERÍODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos y productos tecnológicos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados y los utilizarlos en forma segura y apropiada para la solución de problemas de la vida cotidiana.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Identifico la computadora  como artefacto tecnológico  para la información y la comunicación,  y la utilizo en  diferentes actividades | Reconocer las principales fuentes de energía sus cuidados y el buen uso de estos en su diario vivir.  Emplear adecuadamente el teclado en la digitación de diversos textos, | Reconoce la importancia de las diferentes fuentes de energía.  Expresa el significado y diferencias entre Hardware y Software  Usa de manera creativa el programa paint en la elaboración de dibujos. | - Fuentes de energía( el sol, los alimentos, la  tierra, el agua)  - Hardware y Software  - El teclado: (Teclas alfanuméricas y teclas especiales)  - Paint (barras de herramientas, cortar y pegar, dibujos con figuras geométricas). | Lectura sobre las fuentes de energía su utilidad  Uso adecuado de la energía eléctrica y solar.  Elaborar con material reciclable un teclado donde se identifiquen los grupos de teclas según sus funciones.  Digitación de textos en Word pad. | C. NATURALES: fuentes de energía, los alimentos y factores abióticos)  MATEMATICAS: figuras geométrica.  ARTISTICA: desarrollo de la creatividad a partir de dibujos realizados en el programa paint.  PRAE: cuidado y protección del medio ambiente.(ahorro de energía) | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 2 PERÍODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. | Reconocer la importancia que tienen los aparatos tecnológicos en su entorno y hace un uso adecuado de los mismos.  Manejar las herramientas básicas de un procesador de textos para dar formatos y buena presentación a un escrito. | Conoce las normas básicas de uso de algunos aparatos tecnológicos presentes en su entorno  Reconoce los medios de transporte presentes en su entorno.  Comprende la importancia y el uso adecuado de los equipos multimedia  Digita textos en Wordpad haciendo uso adecuado del teclado. | - Artefactos tecnológicos en la escuela  - medios de transporte de su entorno.  - Dispositivos multimedia: parlantes, C.D ROM, micrófono y audífonos.  - Wordpad(ingreso a Word pad, fuente, ajuste de texto) | Análisis de pequeñas instrucciones de los aparatos tecnológicos presentes en su entorno  Elaboración de mini carteleras con los aparatos tecnológicos presentes en su escuela  Análisis de programas de radio, televisión y otros  Elaboración de cuentos y textos descriptivos en Word pad  Observación directas de los equipos multimedia  Fichas de los equipos multimedia | C. SOCIALES: Medios de transporte.  LENGUA CASTELLANA: el cuento, la descripción y textos instructivos.  ARTISTICA: elaboración de carteleras.  PLAN VIAL: medios de transporte y señales de transito. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 2 PERÍODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. | Conocer la importancia del papel y el reciclaje en la sociedad  Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. | Conoce el proceso de elaboración del papel, sus usos y el proceso de reciclaje.  Identifica los componentes de la impresora y su importancia.  Reconoce la importancia del Internet sus ventajas y desventajas.  Reconoce la importancia de Microsoft office Word como un editor de textos. | - El papel (Historia, Aprovechamiento ahorro y reciclaje)  - La impresora  - El Internet  - Introducción  a Microsoft Office Word (ingreso a word, guardar archivos y digitar textos) | - Breve historia del papel a partir de videos.  - Elaboración de nuevos productos con materiales reciclables ( tarjetas, porta lapiceros, faroles, floreros)  - navegar en páginas web.  - Observación directa de la impresora  - Fichas con la impresora y sus partes | C. NATURALES Y MEDIO AMBIENTE: aprovechamiento de material reciclable.  ARTISTICA: Manualidades a partir de papel reciclable.  PRAE: Reciclaje.  LENGUA CASTELALNA: el internet. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 2 PERÍODO: 4 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. | Fomentar normas de buen comportamiento en la sala de sistemas  Conocer el computador, su función, utilidad y los elementos que lo componen. | Apropia normas comportamentales en la sala de informática  Reconoce los dispositivos de entrada, salida y almacenamiento del computador y la función de cada uno.  Identifica algunas herramientas de Word y realiza procedimientos como guardar y abrir documentos. | -Normas de comportamiento en la sala de sistemas  - herramientas de antes (ábaco, calculadora, máquina de escribir)  - El computador (Historia del computador)  - Partes del computador (dispositivos de entrada y salida)  -Microsoft Office Word (exploración de la ventana de Word, barra de títulos y barra de menús) | Elaborar con los niños normas de comportamiento en la sala de informática  Realizar un computador con materiales del medio  Realizar un collage para la historia del computador  Identificar de forma visual las partes que conforma el computador.  Dibujo y escribo las partes del computador clasificándolos en dispositivos de entrada, salida y almacenamiento.  Dibujo de la ventana de Word | CONSTRUCCION CIUDADANA: las Normas  C. SOCIALES: Derechos y deberes.  CATEDRA DE LA PAZ Y ETICA Y VALORES: Valores que fomenten el buen comportamiento.  MATEMATICAS: el ábaco y la calculadora.  ARTISTICA: dibujos lineales. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 3 PERÍODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. | Utilizar adecuadamente las herramientas y útiles escolares en las diferentes actividades.  Emplear las diferentes herramientas de Word en la realización de diferentes documentos. | Usa adecuadamente las herramientas y útiles escolares en su quehacer diario.  - identifica las partes de la unidad central de proceso y sus principales funciones.  -Realiza escritos en Word utilizando diferentes fuentes, insertando dibujos, tablas e Ilustraciones del menú Insertar. | - Herramientas y útiles escolares (lápiz, papel, borrador, etc)  - La CPU. Partes y funciones.  - Microsoft office Word  A) barras de inicio: cortar, pegar, ajustes de fuente y párrafo.  B) menú insertar: insertar tablas, imágenes, formas y cuadros de texto. | Elaboración de carteleras, afiches, tarjetas, plegables, con material del entorno.  Elaboración de un proyecto sobre papel reciclable  Elaboración de guías prácticas sobre los temas  Dibujar cada una de las partes de la CPU con sus respectivos nombres | ARTISTICA: Elaboración de afiches y plegables.  LENGUA CASTELLANA. El afiche y el plegable.  EMPRENDIMIENTO: elaboración de proyectos  INGLES: conceptos de informática en ingles. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 3 PERÍODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. | Reconocer la importancia que han tenido los inventos, su proceso evolutivo y las ventajas y desventajas que estos tienen para con el medio ambiente.  Emplear las diferentes herramientas en la elaboración de textos en Microsoft office Word | Reconoce la importancia de algunos inventos y el proceso de evolución que estos han tenido hasta la actualidad.  Emplea los dedos en las posiciones correctas del teclado para la digitación de textos.  Realiza los procedimientos básicos para ajustar las márgenes y orientación de una página. | -Evolución de los inventos. (la rueda, el bombillo, la imprenta)  - el teclado y la mecanografía. (meca net)  - Microsoft office Word:  Barra de diseño de página: (márgenes, orientación, tamaño, ajuste del texto) | - elaboración de un álbum con cada uno de los inventos más relevantes a través de la historia.  - Elaboración de material gráfico visual para el trabajo de mecanografía.  - realizar ejercicios prácticos en el programa meca net.  - Escribir textos cortos sobre temas de interés aplicando las normas básicas para la creación de estos y los ajustes de página. | C. SOCIALES: inventos en las diferentes épocas de la historia.  LENGUA CASTELLANA: normas ICONTEC y textos narrativos.  ARTISTICA: el álbum. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 3 PERÍODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. | Reconocer características del funcionamiento de algunos artefactos tecnológicos del entorno y utilizarlos en forma segura.  Adquirir habilidades básicas para el manejo apropiado del computador y otros artefactos tecnológicos. | Reconoce la importancia de los artefactos tecnológicos en la comunidad y su relación con las actividades cotidianas.  Emplea adecuadamente dispositivos para el almacenamiento de su información.  Aplica las herramientas de Word de manera elocuente, con el fin de darle orden y buena presentación a sus trabajos. | - artefactos tecnológicos en la comunidad: (comunicación, transporte, salud y deporte)  - dispositivos de almacenamiento (CD, memory stick, USB)  - Crear carpetas.  - Microsoft office Word: (seleccionar textos, revisar ortografía y gramática, zoom y vistas de pantalla y teclas de acceso rápido) | Sopa de letras o crucigramas relacionados con los artefactos más importantes de la comunidad  Elaboración de carteles donde se representen procesos tecnológicos de algunos alimentos como el café.  Creación de carpetas para recopilar los trabajos de cada estudiante.  Escribir textos instructivos, descriptivos y narrativos en Word, usando herramientas para darle una buena presentación al producto. | C. SOCIALES: conceptos de comunidad, medios de transporte y comunicación.  C. NATURALES: avances tecnológicos en la salud o la medicina.  PLAN VIAL: avances tecnológicos en los medios de transporte.  INGLES: términos en ingles usados en la informática. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 3 PERÍODO: 4 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Identifico la importancia de algunos artefactos  y productos utilizados en la vida cotidiana para determinar la procedencia, y su procedimiento de fabricación  Utilizo tecnologías de la  información y la comunicación disponible en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación,  etc.).  Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. | Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades y relacionarlos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.  Utilizar en forma adecuada los recursos naturales y tecnológicos de su entorno, con el fin de proteger el medio ambiente.  Identificar las ventajas y desventajas del internet | Establece relaciones entre ciencia tecnología e informática y las pone a su servicio para dar solución a problemas.  Comprende los beneficios que otorga el internet y hace un uso responsable de este con el fin de dar respuesta a sus necesidades.  Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos Involucrados. | - Conceptualización. relaciones y diferencias entre informática, tecnología y ciencia  -Productos naturales y productos tecnológicos.  - historia y evolución del computador.  - El Internet (concepto, historia, ventajas y desventajas)  - navegadores (mozilla firefox, chrome y internet explorer) | Elaboración de mapas conceptuales, mentales, lluvias de palabras con el fin de explicar los conceptos ciencia, tecnología e informática.  Elaborar un paralelo entre productos tecnológicos y producto naturales  Elaborar un collage de productos naturales y productos tecnológicos.  Realizar consultas en el internet. | LENGUA CASTELLANA: Mapa conceptual, lluvia de palabras, cuadros comparativos.  C. SOCIALES: historia de la tecnología y su impacto en la sociedad.  C. NATURALES: recursos naturales y artificiales.  L. CATELLANA: ventajas y desventajas del internet. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 4 PERÍODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma segura y apropiada.  Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos.  Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. | Describir procesos tecnológicos determinando sus ventajas y desventajas en el desarrollo de estos.  Distinguir los componentes del hardware de un equipo de computo y sus funciones  Utilizar el computador para la ejecución de búsquedas y elaboración de presentaciones en power point. | Identifica algunos procesos tecnológicos y determina los beneficios que estos brindan a la sociedad.  Utiliza diferentes buscadores para consultar temas de interés en las diferentes áreas.  Identifica los conceptos del programa Power Point y los aplica en la elaboración de diferentes presentaciones | - Los procesos tecnológicos. (Concepto, ventajas y desventajas).  - El hardware y sus componentes.  - Buscadores: google, yahoo!  - Power point: (concepto, pautas para el ingreso y reconocimiento de la ventana de power point) | - Representación en carteles de procesos tecnológicos.  - Elaborar sopas de letras o crucigrama, teniendo en cuenta los componentes del hardware de la computadora.  - Visitar un lugar donde se ejecuten procesos de transformación de productos naturales a productos tecnológicos (tostadora de café, trapiche)  - Realizar consultas a través de diferentes motores de búsqueda.  - Dibujar la ventana de power point identificando cada una de sus herramientas. | ARTISTICA: Elaboración de carteles  TIEMPO LIBRE: crucigramas, sopa de letras.  C. SOCIALES: los cultivos y procesos de industrialización de algunos productos como el café.  ETICA Y VALORES: uso responsable del internet.  CONSTRUCCIÓN DE CIUDADANÍA | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 4 PERÍODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma segura y apropiada.  Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los  efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de  procesos y artefactos de la tecnología  Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. | Identificar artefactos tecnológicos utilizados en su entorno para reconocer y garantizar su calidad.    Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el entorno para el desarrollo de diversas actividades. | Identifica los bienes existentes en su hogar y hace uso responsable de ellos.  Hace uso de diferentes programas de la computadora para dar respuesta a sus necesidades.  Reconoce la importancia del correo electrónico y lo utiliza con fines educativos.  Interactúa con el programa  Power Point haciendo uso de las barras de herramientas para la elaboración de diapositivas. | Los bienes.  Bienes del hogar  - el software de la computadora.  - el correo electrónico  - Microsoft office power point:  a) barra de titulo  b) barra de menús:(abrir, guardar, cerrar, crear nuevo)  c): barra de inicio: cortar, pegar, agregar titulo, ajustar fuente)  d) diseño de diapositivas y configuración de página. | Elaborar una lluvia de palabras en un pliego de papel bond teniendo como referencia el tema ”los bienes del hogar”  Realizar exposiciones acerca del software de la computadora, haciendo uso de mapas mentales o conceptuales.  Creación de correo electrónico en Outlook o gmail con el fin de compartir temas académicos en las diferentes áreas.  Caer, guardar y abrir documentos ppt, y realizar ajuste y configuraciones de paginas. | C. SOCIALES: los bienes.  LENGUA CASTELLANA: la exposición y el correo.  ARTÍSTICA: la lluvia de palabras.  TIEMPOM LIBRE: juegos didácticos de carácter académico en la pc. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 4 PERÍODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 4 PERÍODO: 4 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma segura y apropiada.  Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un problema.  Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. | Hacer uso de diferentes herramientas para diseñar y construir nuevos modelos y maquetas, dando soluciones tecnológicas a su contexto.  Reconocer el impacto social y ambiental de la tecnología en su contexto.  Realizar de manera creativa presentaciones para dar a conocer temas de su interés y para beneficio de la sociedad. | Reconoce la importancia de los servicios públicos y hace buen uso de estos en su entorno escolar  Establece diferencias entre energías renovables y energías no renovables y se cuestiona frente el impacto de estas sobre el medio ambiente.  Hace uso de las redes sociales con fines pertinentes.  Personaliza sus presentaciones o diapositivas con imágenes, sonidos, fondos y animaciones en el programa Power Point. | - Los servicios públicos: energía, acueducto, gas domiciliario.  - energías renovables y no renovables  - redes sociales:  Whatsapp y facebook  - Microsoft office power point:  a) insertar imágenes, formas, tablas, videos y sonidos.  b) personalización y animaciones.  c) presentación de diapositivas. | Elaboración de una maqueta donde se evidencien los servicios públicos (acueducto, alcantarillado y energía).  Realizar un paralelo entre energías renovable y no renovables .  Crear un grupo de facebook o whatsapp con el fin de realizar intercambio de conocimientos en diferentes temas.  Elaborar presentaciones en power point usando imágenes, sonidos y diferentes animaciones con el fin de sustentar temas en diferentes áreas. | ARTISTICA: La maqueta.  C. SOCIALES: servicios públicos.  C. NATURALES: energías renovables y no renovables.  ETICA Y VALORES: la autoestima. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 5 PERÍODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Utilizo tecnologías de la información  y la comunicación disponibles  en mi entorno para el desarrollo de  diversas actividades (comunicación,  Entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).  Identifica las diferentes fuentes y tipos de energía para explicar cómo se trasforman. Argumenta sobre los posibles efectos del uso de la tecnología en otros campos de la industria y el conocimiento, para predecir sus avances.  Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. | Reconocer los avances tecnológicos que permiten dar solución a los problemas del entorno.  Utilizar tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el entorno para el desarrollo de diversas actividades. | Reconoce conceptos básicos de la industria y sus efectos en la sociedad.  Identifica algunos de los componentes internos del computador y sus respectivas funciones.  Identifica la ventana de Excel y ejecuta las funciones del botón office para guardar, crear y abrir documentos. | - conceptos de tecnología e informática  - Elementos tecnológicos en la industria alimentaria,  -higiene y seguridad industrial.  - componentes internos de la CPU  - Microsoft office Excel. (concepto, ingreso, reconocimiento de la ventana, barra de titulo y funciones del botón office) | Lecturas alusivas al concepto de tecnología e industria.  Observación directa de los componentes internos de la CPU.  Desarrollo de fichas y talleres.  Consultas a cerca de los componentes internos de la CPU.  Graficar la ventana de Excel.  Navegación en la interfaz de Excel.  Abrir, guardar y crear documentos de Excel. | C. NATURALES: Los alimentos y la higiene.  C. SOCIALES: las fábricas y las industrias.  LENGUA CASTELLANA: lectura crítica.  FUNDAMENTOS DE LA ESPECIALIDAD: seguridad alimentaria. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 5 PERÍODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Utilizo tecnologías de la información  y la comunicación disponibles  en mi entorno para el desarrollo de  diversas actividades (comunicación,  entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).  Selecciono productos que respondan a mis necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento, condiciones de manipulación y de almacenamiento, componentes, efectos sobre la salud y el medio ambiente).  Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. | Reconocer los avances tecnológicos que permiten dar solución a los problemas del entorno.  Utilizar tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el entorno para el desarrollo de diversas actividades. | Reconoce la importancia de los inventos y descubrimientos en el desarrollo de las diferentes actividades del ser humano.  Identifica avances tecnológicos en el ámbito de la salud y su importancia en la cura y prevención de enfermedades.  Ingresa datos alfanuméricos  a la hoja de cálculo y utiliza las opciones de la barra de formato para modificarla. | - inventos y descubrimientos.    - elementos y avances tecnológicos en la medicina y la salud.  - los virus tecnológicos  - Microsoft office Excel.  (conceptos básicos de hoja y libro Excel, filas y columnas, celdas, introducir datos numéricos o textos en una celda)  Cinta de opciones: inicio, insertar y diseño de pagina) | Elaboración de un álbum de inventos y descubrimientos más importantes a través de la historia,  Elaboración de mapas conceptuales, debates y lecturas alusivas al desarrollo y avance tecnológico en la salud y medicina.  Consultas a cerca de los virus y programas para eliminarlos  Realizar actividades practicas de los fundamentos conceptuales vistos en el libro de Excel como un listado de mercado, listado de estudiantes, etc | C. SOCIALES: inventos y descubrimientos importantes en la historia.  C. NATURALES: la medicina, las enfermedades y la salud.  LENGUA CASTELLANA: el debate y la argumentación. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 5 PERÍODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Utilizo tecnologías de la información  y la comunicación disponibles  en mi entorno para el desarrollo de  diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).  Frente a un problema, propongo  varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una.  Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. | Reconocer los avances tecnológicos que permiten dar solución a los problemas del entorno.  Utilizar tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el entorno para el desarrollo de diversas actividades. | Reconoce las diferentes herramientas y maquinas que han facilitado las diferentes tareas en la agricultura, sus avances tecnológicos, ventajas y desventajas  Reconoce las ventajas y desventajas de las redes sociales haciendo uso responsable de estas en sus procesos de aprendizaje.  Aplica los conceptos básicos para configurar celdas en los diferentes ejercicios propuestos. | - historia y evolución de maquinas y herramientas en la agricultura  - ventajas y desventajas de los avances tecnológico en la agricultura.  - las redes sociales(ventajas, riesgos y delitos informáticos)  - Microsoft office Excel.  (conceptos básicos de: copiar y pegar celdas, insertar o eliminar filas y calumas, formatos de celda, rangos de celda, vista preliminar) | Elaboración de un collage de herramientas y maquinas útiles en el campo y lluvias de palabras  Elaboración de mapas mentales y lecturas de los avances tecnológicos en la agricultura, sus pro y sus contra.  Exposiciones con presentaciones en point del uso de redes sociales y los peligros o delitos informáticos.  Elaborar una tabla de datos personales de los estudiantes aplicando los conceptos de copiar, pegar, configurar celdas, etc. | C. SOCIALES: importancia de la agricultura.  C. NATURALES: el impacto de los avances tecnológicos en el medio ambiente.  CONSTRUCCION CIDADANA: los derechos y deberes.  ETICA Y VALORES: respeto por el otro, la igualdad de derechos.  LENGUA CASTELLANA: la exposición. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 5 PERÍODO: 4 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTÁNDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **ÁMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS** | **INTERDISCIPLINARIEDAD**  **/ TRANSVERSALIZACION** | **RECURSOS** | **EVALUACIÓN** |
| Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).  Frente a un problema, propongo varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una.  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. | Reconocer los avances tecnológicos que permiten dar solución a los problemas del entorno.  Utilizar tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el entorno para el desarrollo de diversas actividades. | Reconoce la importancia del reciclaje y su impacto en la prevención y cuidado del medio ambiente.  Interactúa a través de redes y blogs académicos promoviendo el cuidado y protección del medio ambiente.    Aplica diferentes formulas y funciones matemáticas en Excel dando respuesta a sus propósitos y necesidades. | - el reciclaje como medio de transformación y preservación del medio ambiente.  - fuentes y tipos de energía.  - el blog académico  - Microsoft office Excel:  Procedimientos: enumerar filas y/o columnas, ordenar alfabéticamente)  insertar formulas o funciones:  - suma, promedio, conteo.  - Dividir y multiplicar empleando formulas.  - hora y fecha | - Consulta sobre el reciclaje y materiales reciclables  - Elaboración de carteles sobre reciclar, reutilizar, reducir.  - Elaboración de proyectos a partir de material reciclable.  - Elaboración de presentaciones sobre los impactos ambientales de las fuentes y generadores de energía.  - Creación de un blog referente al tema del reciclaje y la preservación del medio ambiente.  - Elaboración de facturas, tabla de gastos personales, inventarios en Excel haciendo uso de formulas y diferentes funciones. | C. NATURALES: concepto de reciclaje e importancia en el cuidado del medio ambiente.  Fuentes y tipos de energía.  MATEMATICAS: operaciones básicas de las matemáticas, y promedios.  PRAE: campañas de reciclaje.  ARTISTICA: manualidades a partir de diferente material reciclable. | Materiales de entorno.  Rondas.  Juguetes.  Marcadores.  Cajas de cartón.  Grabadora.  T.V. y D.V.D.  Laminas.  Tijeras.  Temperas.  Computador.  Software de juegos didácticos. | **S**e utilizará la autoevaluación para que los estudiantes se den cuenta cómo actúan y cómo está su aprendizaje.  Se evaluaran talleres, evaluaciones tipo icfes, dramatizados, trabajos escritos, salidas al tablero, participación activa y dinámica, entre otros. |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 6 PERÍODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| Identifico, los cuidados básicos que se deben tener al ingresar a la Sala de Informática  Conozco paso a paso la historia y evolución de los computadores  Describo las partes que componen un computador y las características de estas.  Identifico los dispositivos, tanto de entrada de datos, como de salida  Conozco las principales características de los tipos de dispositivos de almacenamiento  Describo los diferentes tipos de memoria del computador.  Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada. | Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos. | 1. Adquiere habilidad y destreza en la utilización del Computador o hardware para interactuar efectivamente con el software. 2. Se busca que el estudiante conozca, entienda, defina y describa un sistema informático (hardware y software). 3. Identifica y describe los tres principales periféricos de salida. | (REPASO  Periféricos de salida y entrada  del computador  Partes que componen la CPU.  Utilización del ratón para interactuar con el sistema operativo  Uso de Teclado  Partes del teclado.  Componentes básicos del computador.  Partes internas que componen la torre del computador. | Conceptualizar las partes del Computador y sus funciones para utilizarlo adecuadamente.  Elaboración de talleres,  Explicación de las funciones del teclado por medio de laminas  Trascripción de textos, y guías.  Utilización de signos de puntuación.  Reconocimiento del teclado y sus partes.  Manejo del teclado a partir de ejercicios de digitación.  Elaboración de talleres.  Elaboración de gráficos. | Se relaciona con el área a través de la creación de gráficos o dibujos.  (Artística).  Se relaciona con el área a partir de la realización de actividades tales como Transcripción de cuentos creados por los educandos.  (Castellano).  Se relaciona con el área a partir de la realización de actividades tales como la  Elaboración las partes del computador con material reciclables  (Artística.)  Se relaciona con el área a partir de la realización de actividades tales como: Desarrollar ejercicios de operaciones básicas utilizando la calculadora.  (Matemáticas).  Se relaciona con el área a partir de la realización de actividades tales como la comparación entre las partes del cuerpo y las del computador.  (Biología) | Video beam. Computador. Microsoft Office. Memoria USB. Fotocopias. | Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas :  Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido.  Desarrollo de guías.  Realización de talleres complementarios.  Presentación de trabajos escritos.  Evaluación oral, escrita, participación en clase.  Autoevaluación |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 6 PERÍODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| Identifico la influencia de factores ambientales, sociales, culturales, económicos en la solución de problemas.  Realizo registros antropométricos y valoraciones ergonómicas, como parte del proceso de elaboración de soluciones tecnológicas e incluyo consideraciones respecto a la seguridad, el medio ambiente y el contexto cultural y socio- económico  Adelanto procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos.  Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para recolectar, seleccionar, organizar y procesar información para la solución de problemas.  Identifico restricciones y especificaciones en los problemas que se quieren resolver. | Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL:  Trabajo en equipo. Manejo de conflictos. | 1. Explora con interés las herramientas del procesador de textos. 2. Reconoce y explora el entorno de trabajo que presenta un Procesador de Texto (menús, barras, área de trabajo).   3. Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un Procesador de Texto para elaborar documentos sencillos (crear, abrir, grabar y cerrar). | PROCESADORES DE TEXTOS:  • Funciones de un procesador de textos.  • Historia  • Tipos de Procesadores de textos.  • Microsoft Word (Conceptualización)  • Reseña Histórica  • Versiones  • Formatos de Archivos  • Entorno de Trabajo  • Barras | • Lectura de Textos.  • Laminas  • Aplicación de Tareas y Talleres.  • Exposiciones.  • Desarrollo de clase práctica y Teórica.  • Juegos  • Realización de rompecabezas con la ventana de Microsoft Word para el reconocimiento de la misma.. | Se relaciona con el área a partir de la realización de pequeños dictados en el aula de informática.  (CASTELLANO)  Se relaciona con el área a partir de la creación de un rompecabezas de la ventana de Word con sus partes.  (ARTISTICA).  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Video beam. Computador. Microsoft Office. Memoria USB. Fotocopias. | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas. * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita * Participación en clase. * Autoevaluación. |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 6 PERÍODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| Reconocerá el entorno de trabajo que presenta un Procesador de Texto (Word) (menús, barras, área de trabajo).  Utilizará apropiadamente las funciones básicas de un Procesador de Texto para elaborar documentos sencillos (crear, abrir, grabar y cerrar).  Realizará operaciones básicas con texto (insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, duplicar, mover, buscar y reemplazar).  Dará formato a textos, párrafos.  Configurar correctamente las páginas de un documento (márgenes, papel, diseño). | Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos | 1. Comprende a cabalidad el funcionamiento de la computadora. 2. Se encuentra en la capacidad de decidir en qué circunstancia es apropiado utilizar el procesador de textos en la elaboración de textos según las especificaciones. 3. Utiliza apropiadamente las funciones básicas de un Procesador de Texto para elaborar documentos. 4. Hace operaciones básicas de edición con texto. | • Concepto de la Computadora  • Historia de la Computadora  • Hardware y Software  • Dispositivos de Entrada y Salida  • Arquitectura de la Computadora  (REPASO-WORD)  • Word  • Para qué sirve Inicio.  • Barras de herramientas de Word.  • Fuentes de letras Fuentes estilo, tamaño y color.  • Guardar y abrir documentos  • Configura las páginas.  • Revisión Ortográfica  • Grabar.  • insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, duplicar, mover, buscar y reemplazar.  • Formatear Texto | Ejercicios prácticos.  Evaluación de lo aprendido.  Digitación de documentos sencillos.  Graficar cada una de las barras de Word.  Dictados de texto dados por el profesor utilizando las herramientas de Word. | Diseñar diferentes tipos de letras en cartón cartulina.  (ARTISTICA)  Mediante la redacción de un texto sobre un tema dado por el profesor, demuestra habilidad en la construcción gramatical y en la utilización de herramientas del Procesador de Texto como la revisión ortográfica y el diccionario de sinónimos  (CASTELLANO)  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  Conocimiento de Proceso.  Elaborar el perfil y la pre factibilidad del proyecto.  PROYECTOS:  Administración de documentos: concepto y administración de archivos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales.. | Video beam. Computador. Microsoft Office. Memoria USB. Fotocopias. | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas . * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Guión desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, y practica |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 6 PERÍODO: 4 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| Utilizo apropiadamente las funciones básicas de un Procesador de Texto para elaborar documentos sencillos (crear, abrir, grabar y cerrar).  Manejo adecuadamente el formato de un texto utilizando herramientas como: bordes y sombreado, letra capital, tipo de fuente, tamaño de fuente, color de fuente, interlineado, alineación e imágenes al documento.  Realizo operaciones básicas con texto (insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, copiar, cortar, mover, borrar, buscar y reemplazar).  Logro el dominio en la corrección ortográfica de un texto. | Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos | 1. Explora y despliega con seguridad los diferentes elementos de la barra de menú de un Procesador de texto. 2. Explora y usa las plantillas y asistentes de trabajo que posee un procesador de texto. 3. Establece pautas para la presentación uniforme de trabajos escritos 4. Identifica las pautas técnicas que responda a las necesidades en la presentación de documentos. 5. Aplica correctamente las normas en la elaboración de documentos | • Plantillas  • Combinar correspondencia  • Tablas  • Sobres y Etiquetas. | • Explorar un documento completo.  • Toma de apuntes de acuerdo a las normas Icontec.  • Elaboración de trabajos utilizando las normas Icontec.  • Elabora textos escritos breves y sencillos, grafía correcta de cada fonema.  • Incorpora las normas ortográficas al momento de elaborar textos.  • Elaborar tablas y combinarlas con la correspondencia. | Se relaciona con el área a partir del desarrollo de las siguientes actividades:  Elabora cartas y documentos relacionados a la especialidad.  (CASTELLANO)  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  Conocimiento de Proceso.  Diligenciar la formulación del proyecto en los formatos respectivos según protocolos establecido.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Video beam. Computador. Microsoft Office. Memoria USB. Fotocopias. | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Guion desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, y practica * Autoevaluación |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 7 PERÍODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| Comprendo qué es y cómo funciona el explorador de archivos.  Comprendo la estructura jerárquica del árbol de directorios de una unidad de almacenamiento.  Comprendo pautas generales de organización de información en carpetas y subcarpetas.  Ingreso a diferentes unidades de almacenamientos locales, remotos o portátiles (USB).  Reconozco el entorno de trabajo que presenta un Procesador de Texto (Word) (menús, barras, área de trabajo).  Utilizo apropiadamente las funciones básicas de un Procesador de Texto  Configuro correctamente las páginas de un documento (márgenes, papel, diseño). | Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos | 1. Utiliza las opciones de Word para integrar documentos de acuerdo con una estructura planeada.  2 Aplica algunas herramientas de Word en la elaboración de documentos.  3. Utiliza a Word en los procesos para agilizar información. | • Procesador de Texto. (Aplicaciones)  • Hipervínculos  • Macros. | • Análisis de documentos.  • Digitación de textos.  • Explicación del docente y toma de datos importantes.  • Desarrollo de guías de trabajo. | Elaborar Ejercicios prácticos (tablas) utilizando funciones en Microsoft Word.  (Matemáticas).  Desarrollo de actividades prácticas de correspondencia.  (Castellano)  Proyectos:  Conocimientos, conceptos y principios:  Procesos Operativos o tecnológicos de la empresa agroindustrial: características, diagramas, de procesos desempeño y participación en los procesos, ejecución de proyectos productivos en la empresa, aspectos técnicos agroindustriales.  PROYECTOS:  Redacción de Informe:  Normas Técnicas, Procedimientos, y estructuración.  PROYECTOS:  Formulación del estudio, organizacional legal:  Trámites legales, Clasificación de las empresas, Manuales de funciones y procedimientos y organigramas  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  Aplicación Microsoft  Office Word.  Materiales de medio  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero  Encarta  T.V. y D.V.D. | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Guion desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, y practica * Autoevaluación |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 7 PERÍODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| Utilizo apropiadamente las funciones básicas de un Procesador de Texto para elaborar documentos sencillos (crear, abrir, grabar y cerrar).  Manejo adecuadamente el formato de un texto utilizando herramientas como: bordes y sombreado, letra capital, tipo de fuente, tamaño de fuente, color de fuente, interlineado, alineación e imágenes al documento.  Realizo operaciones básicas con texto (insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, copiar, cortar, mover, borrar, buscar y reemplazar).  Adquiero dominio en la corrección ortográfica de un texto.  Utilizo el comando deshacer y rehacer haciendo uso de la barra de menú edición o desde la barra de herramientas formato. | Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos | 1. Explora con interés las herramientas de un programa de presentación. 2. Reconoce y explora el entorno de trabajo que presenta un programa de Presentación) 3. Explora apropiadamente las funciones básicas de un Programa de presentación para elaborar diferentes tipos de presentaciones. 4. Reconoce las diferentes versiones de programas de presentación. | • PROGRAMA DE PRESENTACIÓN  • Funciones de un programa de presentación.  • Historia  • Tipos de programas de presentación.  • Microsoft Power Point  • Prezzi (online).  (Conceptualización).  • Reseña Histórica  • Versiones  • Formatos de Archivos  • Entorno de Trabajo  •Presentaciones. | • Laminas  • Aplicación de Tareas y Talleres.  • Exposiciones.  • Desarrollo de clase práctica y Teórica.  • Juegos  • Realización de rompecabezas con la ventana de Power Point para el reconocimiento de la misma.  • Elaboración de una sopa de letras con la conceptualización sobre los programas de presentación | Se relaciona con el área a partir del desarrollo de:  Concursos o de diseño de mapas conceptuales creados por el mismo educando.  (BIOLOGIA, CASTELLANO Y SOCIALES)  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS:  Formulación del estudio, organizacional legal:  Trámites legales, Clasificación de las empresas, Manuales de funciones y procedimientos y organigramas.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  Aplicación Microsoft  Office Word.  Materiales de medio  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero  Encarta  T.V. y D.V.D. | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Guion desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, y practica * Autoevaluación |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 7 PERÍODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| Elaboro documentos que incluyan notas al pie de página o al final (comentario aclaratorio).  Pulo sus textos, utilizando herramientas que ofrecen los procesadores de texto (revisión ortográfica, sinónimos, etc.)  Preparo e imprimir documentos.  Elaboro documentos que incluyan texto en columnas.  Utilizo opciones avanzadas de guardar.  Elaboro documentos en forma colaborativa (comentarios, control de cambios).  Combino correspondencia. | Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos  . | 1. Realiza presentaciones Multimedia con un programa de presentación de Diapositiva. 2. Explora el entorno de trabajo que ofrece un Presentador Multimedia (menús, barras, área de trabajo). 3. Utiliza apropiadamente las funciones básicas de un Presentador Multimedia para elaborar presentaciones sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar). | • Crear una presentación en Microsoft PowerPoint o Prezzi.  • Abrir, Guardar, cerrar.  • Tipos de Vistas.  • Trabajar con Diapositivas.  • La regla y guías.  • Manejar objetos.  • Trabajar con textos. | • Laminas  • Aplicación de Tareas y Talleres.  • Exposiciones.  • Desarrollo de clase práctica y Teórica.  • Juegos  • Realizar de una lotería utilizando el presentador de multimedia.  • Realizar Diapositivas utilizando los siguientes temas vistos en clase.  • Ciencias Naturales, Sociales, castellano, Matemáticas, Religión, Ética, Ed física, y la especialidad. | Elaborar un plegable de los seres vivos.  (Biología)  Diseñar un volante utilizando diferentes colores, márgenes y tamaño de papel.  (Artística)  Realizar Diapositivas utilizando los siguientes temas vistos en clase.  Naturales, Sociales, castellano, Matemáticas, Religión, Ética, Ed física, y la especialidad.  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS:  Formulación del estudio, organizacional legal:  Trámites legales, Clasificación de las empresas, Manuales de funciones y procedimientos y organigramas.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  Aplicación Microsoft  Office Word.  Materiales de medio  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero  Encarta  T.V. y D.V.D. | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, y practica |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 7 PERÍODO:4 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.  Reconozco objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de producción y la relación con los recursos naturales involucrados.  Reconozco que la Tecnología nos rodea y sus avances han producido numerosos cambios en nuestra vida diaria.  Valoro críticamente el avance tecnológico y la influencia que tiene en la sociedad. | Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos | 1. Reconoce la importancia del programa para la edición de video. 2. Utiliza de manera correcta las herramientas del software Windows livemoviemaker y Windows PhotoGallery. 3. Importa, edita presentaciones y videos en Windows livemoviemaker. 4. Crea un proyecto de edición utilizando el software correspondiente. | Software de Edición de Imagen (fotos) y video.  Conceptualización  Tipos de Software de Edición  • Windows Live MovieMaker  • Windows PhotoGallery  • Photoscape  Conceptualización  Historia  Versiones  Características  Gestión y Edición de fotos y video.  Importar fotos, video, audio.  Proyecto Video. | • Explicación de los pasos a seguir por parte del docente.  • Tareas  • Talleres  • Exposiciones  • Crear un proyecto video teniendo en cuenta la especialidad de la Institución.  • Elaboración de diapositivas dadas por el docente.  • Diseñar diapositivas de un tema libre empleando elementos básicos: fondo, fuente, e imágenes. | Se relaciona con las áreas a partir del desarrollo de las siguientes actividades:  Elaborar diapositivas de determinado tema teniendo en cuenta la asignatura.  (Matemáticas, Castellano, Bilogía, Sociales.)  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales.. | Computador  Aplicación Microsoft  Office Word.  Materiales de medio  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero  Encarta  T.V. y D.V.D. | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, y practica |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 8 PERÍODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| 1. Observo los diferentes artefactos al servicio del hombre y analiza los cambios tecnológicos que se han producido en ellos a través del tiempo  2. Manipulo artefactos tecnológicos y los utiliza apropiadamente  3. Argumento las ventajas del avance tecnológico en los diferentes artefactos  4. Presento en diapositivas en Power Point trabajos de consulta sobre diferentes artefactos | Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos | 1. Realiza actividades de exploración con MS Publisher – Básico 2. Realiza y Diseña Formatos Básicos con MS Publisher – Básico | • El Editor de Imágenes y Publicidad  • Barras de Herramientas  • Avanzadas  • Formatos y Tipos de Formatos  • Formatos y Documentos para Edición  • Edición de Formatos que vienen preestablecidos. | •Exploración del programa.  Elaboración de las barras de herramientas del programa.  Diseño de gráficos.  Desarrollo de guías  Trascripción de textos, guías,  Explicación de Editor Multimedia en el tablero, y en la Aplicación o sobre Software Usado. | Se relacional a partir del empleo de los recursos de la palabra y la imagen en los mensajes publicitarios.  (Castellano)  A partir de la Creación Artística de Folletos publicitarios.  (Artística)  Exploración de la historia de los diferentes mensajes “Publicitarios” a través de las épocas.  (Sociales)  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  Aplicación Microsoft  Office Word.  Materiales de medio  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero  Encarta  T.V. y D.V.D. | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, y practica |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 8 PERÍODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| 1. Identifico cada una de las etapas necesarias para la realización del análisis de un objeto, sistema o proceso tecnológico.  2. Selecciono información, la procesa y la expone aplicando las siete etapas del análisis a un objeto, sistema o proceso.  3. Analizo como un objeto está vinculado a la estructura sociocultural y a las demandas sociales.  4. Explico algunos factores que influyen en la evolución de la tecnológica de los objetos y establece relaciones con algunos eventos históricos. | Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos | 1. Reconoce y Realiza Diapositivas con Efectos y Sonidos. 2. Elabora Diapositivas con Diseños, Organigramas y Tablas. 3. Reconoce y Realiza Presentación con Organigrama, 4. Conceptualiza el Editor Multimedia Efectos, Sonidos | • Conceptualizar  • el Editor  Multimedia  • Efectos,  • Sonidos  • Diapositivas  • Diseños  • Organigrama  • Tabla  • Procesos | • Explicación del trabajo a desarrollar.  • Selección del tema a elaborar.  • Diseñar el organigrama de la institución.  • Exposición de diapositivas terminadas con efectos y sonidos | • Se relaciona con las áreas a partir del desarrollo de las siguientes actividades:  • Diseñar el organigrama de una Empresa Agroindustrial.  • (Agroindustria)  • Elaborar las tablas de valores utilizando diferentes columnas y filas.  • (Matematicas).  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  Aplicación Microsoft  Office Word.  Materiales de medio  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero  Encarta  T.V. y D.V.D. | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, y practica * Evaluación oral, escrita, y practica |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 8 PERÍODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| 1. Compruebo la importancia y funcionamiento de herramientas y máquinas que facilitan las labores industriales  2. Explico con sus palabras las características de los distintos procesos de transformación de los materiales y de obtención de las materias primas y las expone utilizando diapositivas.  3. Utilizo responsablemente productos tecnológicos, valorando su pertinencia, calidad y efectos potenciales sobre mi salud y el medio ambiente.  4. Argumento sobre la contaminación del agua y el medio ambiente por procesos industriales que producen residuos tóxicos. | •Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  •TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  •INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  •INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos | 1. Reconoce el Programa Macromedia Flash Básico. 2. Realiza actividades de exploración con Macromedia Flash Básico 3. Realiza y Diseña Diapositivas Básicos con Macromedia Flash Básico | •El Editor Multimedia Avanzado  • Barras de Herramientas  • Avanzadas  • Formatos y Tipos de Formatos  • Hipervínculos  • Multimedia y presentaciones | • Reconocimiento del programa.  • Explicación de la utilización de las barras de herramientas.  • Utilización de los diferentes tipos de formatos.  • Aplicación de hipervínculos en diferentes trabajos asignados. | • Artística:  • Se relaciona con el área a partir de la creación de animaciones (dibujos) artísticos.  • Matemáticas:  • Se relaciona con el área a partir de la elaboración de animaciones matemáticas.  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  Aplicación Microsoft  Office Word.  Materiales de medio  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero  Encarta  T.V. y D.V.D. | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, y practica |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 8 PERÍODO: 4 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| 1. Analizo y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.  2. Identifico los posibles efectos positivos y negativos del uso del Internet en el aprovechamiento académico de los jóvenes adolescentes  3. Reconozco las características de los distintos procesos de transformación de los materiales y de obtención de las materias primas.  4. Reconozco la importancia de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos y su ciclo de vida útil | •Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  •TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  •INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  •INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos | 1. Reconoce la importancia del programa adobe flash en la edición multimedia (creación de animaciones). 2. Identifica las herramientas del programa flash. 3. Maneja con propiedad las herramientas del aplicativo generando pequeñas animaciones. 4. Aplica los conocimientos vistos en clase. | Conceptualiza a partir de:  • Talleres  • Tareas  • Trabajos  • Temática sobre Botones, Música, Video, Imágenes en flash.  • Proyecto creación de un aplicativo multimedia (animación) utilizando programa flash. | Se relaciona con el área a partir de la realización de ejercicios animación en donde se toma en cuenta la estructura creativa.  (Artística).  Se relaciona con el área a partir de la temática animación web. (contenido de la página)  (Biología, Sociales, Matemáticas, Ingles, Religión, Artística, Libre) | • Se relaciona con el proyecto transversal a partir del desarrollo de actividades como la discusión de la Importancia de crear un pequeño proyecto de animación.  • (Tiempo Libre)  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  Aplicación Microsoft  Office Word.  Materiales de medio  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero  Encarta  T.V. y D.V.D. | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente. * Desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, y practicaescrita, y practica |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 9 PERÍODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| Identifico y formulo problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología  • Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación (esquemas dibujos diagramas y operaciones matemáticas)  • Utilizo responsablemente y autónomamente las tecnologías de la información (tic) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo  • Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico.  • Utilizo responsable y eficientemente fuentes de energía y recursos naturales | Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos. | 1. Realiza y Trabaja con una hoja de {-cálculo en Ms-Excel Básico. 2. Realiza y Trabaja con Libros en 3. Ms-Excel Básico 4. .Realiza y Trabaja con tipos de formatos y Datos en Ms-Excel Básico. | HOJA DE CALCULO  La Hoja de Cálculo  Tipos de Hoja de calculo  • Microsoft Excel  • Calc  • Gnumeric  Conceptualización  • El Libro  • Barras de Herramientas  • Entorno de Excel  • Formatos y Tipos de Datos  • Formatos y Documentos en Excel | Conceptualizar a partir de  Talleres  Trabajos  Tareas  La temática la Hoja de Cálculo.  Realiza ejercicios prácticos matemáticos, financieros, y relacionados con la especialidad de la Institución (Agroindustrial y Agropecuaria).  Realizar un registro en una BD trabajados de las actividades | • Ejercicios u Operaciones Matemáticas utiliza las funciones y elementos como gráficos contenidos en el aplicativo Hoja de Cálculo.  • (Matemáticas).  • Desarrollo de Prácticas u Ejercicios tales como Registro de pollos, ganado, relacionados con la especialidad de la Institución.  • (Agroindustrial, Agropecuaria).  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  ALMACENAMIENTO:  11. Inventarios: Concepto, Manejo, Método de Rotación, Conteo y Registro.  Costos y presupuestos agroindustriales:  Elaboración Ingresos y Egresos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  Aplicación Microsoft  Office Word.  Materiales de medio  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero  Encarta  T.V. y D.V.D. | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Guión desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, participación en clase. * Autoevaluación |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 9 PERÍODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| Elabora algunos documentos comerciales como cotizaciones, pedidos, facturas, utilizando formatos de Excel  2. Proceso información para elaborar la nómina de empleados utilizando las diferentes funciones de Excel.  3. Selecciono información, la procesa y la expone aplicando las siete etapas del análisis a un objeto, sistema o proceso.  4. Creo mi blog para comunicar a una audiencia específica, en forma clara, precisa y concreta información diversa sobre un tema de interés de la clase | Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos. | 1. Reconoce el área de trabajo de una hoja de cálculo y establece al mismo tiempo los formatos necesarios del documento 2. Genera fórmulas utilizando funciones de diversa categoría. 3. Crea diversos tipos de gráficos en una hoja de cálculo a partir de datos insertados en las celdas y/o libros. | AREA DE TRABAJO EXCEL  • Gráficos  • Tipos de gráficos  • Formulas  • Tipos de fórmulas.  • Formatos y Tipos de Datos  • Formatos y Documentos en Excel | • Conceptualizar a partir de  • Talleres  • Trabajos  • Tareas  • La temática la Hoja de Cálculo.  • Realiza ejercicios prácticos matemáticos, financieros, y relacionados con la especialidad de la Institución (Agroindustrial y Agropecuaria).  • Realizar un registro en una BD trabajados de las actividades | Se relaciona con el área a partir de Ejercicios u Operaciones Matemáticas utiliza las funciones y elementos como gráficos contenidos en el aplicativo Hoja de Cálculo.  (Matemáticas).  Se relaciona con el área a partir del desarrollo de Prácticas u Ejercicios tales como Registro de pollos, ganado, relacionados con la especialidad de la Institución.  (Agroindustrial, Agropecuaria).  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTO  Identificar los componentes financieros del proyecto según de acuerdo con parámetro establecidos.  Establecer costos e Ingresos del proyecto según ciclo de vida.. | Computador  Aplicación Microsoft  Office Word.  Materiales de medio  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero  Encarta  T.V. y D.V.D. | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Guión desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, participación en clase. * Autoevaluación |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 9 PERÍODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| 1. Consulto científicos colombianos, sus aportes a la ciencia y la tecnología. 2. Explico la diferencia de una máquina simple y compuesta 3. Clasifico las máquinas de acuerdo a su forma, fuerza y movimiento. 4. Diferencio los mecanismos de acuerdo a la transmisión o transformación de movimiento | Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos. | 1. Demuestra comprensión de los conceptos teóricos básicos de los sistemas de información. 2. Comprende los conceptos fundamentales de la Base de Datos (definición, características y restricciones). 3. Explora el entorno de trabajo que presenta el SGBD (menús, barras, área de trabajo). 4. Modela un sistema de información 5. Utiliza Microsoft Access para diseñar una Base de Datos sencilla a partir de un modelo entidad-relación. | • concepto general de sistema de información  • qué es una base de datos (estructura)  • diferencia entre una base de datos y un sistema de gestión de bases de datos (SGBD)  • sistema de gestión de bases de datos (SGBD)  • diferencia que hay entre un SGBD y la hoja de cálculo  • modelo entidad-relación (tipos de entidades y relaciones/asociaciones). | Conceptualizar a partir de  Talleres  Trabajos  Tareas  La temática la BD.  Bases de datos  Historia  Versiones  Microsoft Access  Versiones  Funcionalidad de Una BD.  Tablas  Crear, Modificar  Campos  Relaciones  Estructura de una BD  Realizar un registro en una BD trabajados de las actividades | • Se relaciona con el área a partir de Ejercicios de la generación de una tabla y listas utilizando las funciones y elementos como del aplicativo Access  • (Matemáticas).  • Se relaciona con el área a partir del desarrollo de Prácticas u Ejercicios tales como Registro de pollos, ganado en una B.D, relacionados con la especialidad de la Institución.  • (Agroindustrial, Agropecuaria).  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  Aplicación Microsoft  Office Word.  Materiales de medio  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero  Encarta  T.V. y D.V.D. | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Guión desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, participación en clase. * Autoevaluación. |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 9 PERÍODO: 4 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| 1. Analizo y explico la influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica. | Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos. | 1. Utilizar las Bases de datos como herramienta para administrar información. 2. Crea consultas en Access 3. Elabora Informes, Formularios, Macros básicas en Access. 4. Se encuentra en la capacidad de diseñar e implementar bases de datos sencillas que le permitan almacenar información de manera eficaz. | • concepto general de sistema de información  • qué es una base de datos (estructura)  • diferencia entre una base de datos y un sistema de gestión de bases de datos (SGBD)  • sistema de gestión de bases de datos (SGBD)  • Diferencia que hay entre un SGBD y la hoja de cálculo modelo entidad-relación (tipos de entidades y relaciones/asociaciones).  • Macros.  • Configurar la Interfaz.  • Importar y exportar Datos. | • Conceptualizar a partir de  • Talleres  • Trabajos  • Tareas  • La temática la BD.  Bases de datos  Historia  Versiones  Microsoft Access  Versiones  • Funcionalidad de Una BD.  • Tablas  • Crear, Modificar  • Campos  • Relaciones  • Estructura de una BD  • Realizar un registro en una BD trabajados de las actividades | • Se relaciona con el área a partir de Ejercicios de la generación de una tabla y listas utilizando las funciones y elementos como del aplicativo Access  • (Matemáticas).  • Se relaciona con el área a partir del desarrollo de Prácticas u Ejercicios tales como Registro de pollos, ganado en una B.D, relacionados con la especialidad de la Institución.  • (Agroindustrial, Agropecuaria).  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  Aplicación Microsoft  Office Word.  Materiales de medio  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero  Encarta  T.V. y D.V.D. | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Guión desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, participación en clase. * Autoevaluación |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 10 PERÍODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| 1. Reconoce cada uno de los elementos internos que componen un computador y su función dentro de la máquina. 2. Interpreta el ambiente de Excel, diferenciando los conceptos de columna, fila, celda, libro, hojas y algunos iconos especiales del programa. 3. Aplica fórmulas utilizando las operaciones básicas en Excel. (suma, resta, multiplicación, división y potenciación). 4. Aplica correctamente algunas funciones, para el proceso de los datos. 5. Elabora la nómina, la factura y cotización aplicando las normas y fórmulas requeridas. 6. Recolecta la información, la procesa y la transforma en datos representándola mediante gráficasmatemáticas y estadísticas. | Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL  Trabajo en equipo. Manejo de conflictos. | 1. Identifica los diferentes elementos básicos de una red de computadoras. 2. Reconoce los principales elementos que conforman una red de computadoras. 3. Reconoce las ventajas que trae el uso del internet y su aplicación cotidiana. 4. Explora las diferentes utilidades que ofrece una red social. 5. Identifica la importancia de proteger el ataque de virus a los sistemas informáticos | • REDES INFORMATICAS  • Elementos de Una Red.  • Comunicación  • Transmisión.  • Internet y correo electrónico.  • WWW, http, html, dominios,  • Protocolos TPC/IP y otros.  • WEB 2.0  • Que son las Redes Sociales.  • Que son los Blogs.  • Motores de Búsqueda.  • Para que Sirven  • Construcción de Blogs.  • Portal Educativo, Blog, Foros,  • VIRUS: | • Conceptualiza a partir de:  • Talleres  • Tareas  • Trabajos  • La temática Redes Informáticas, Web 2.0, Virus Informáticos.  • Desarrolla el esquema de una red de Computadoras de Área Local.  • Realiza Exposiciones de las características importantes de Redes Informáticas, Web 2.0 y los virus.  • Realiza un bosquejo de una red LAN.  • Hace las topologías de red utilizando materiales como el icopor.  • Crea una pequeña red social de los estudiantes del colegio en tu cuaderno utilizando información  • Utilizando el Internet Construye:  • Blogs  • Foro  • Una Página Facebook. (con fines educativos | • Se relaciona con el área a partir de la realización de ejercicios donde se compara o reconoce la similitud en el funcionamiento de un virus biológico a un virus informático.  • (Biología).  • Se relaciona con el área a partir de la realización de debates o discusiones sobre los peligros y ventajas de los virus en el mundo actual.  • (Ética)  • Explora las similitudes y diferencias entre las redes sociales Humanas Directas, y las redes Sociales de Computadoras.  • (Sociales)  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos. | Computador  S.O. Windows  Internet  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Guión desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, participación en clase. * Autoevaluación |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 10 PERÍODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| 1. Elaboro mi blog, argumentando, interpretando y proponiendo sobre cada uno de los temas expuestos en el mismo. 2. Identifico cada una de las etapas necesarias para la realización del análisis de un objeto, sistema o proceso tecnológico. 3. Selecciono información, la procesa y la expone aplicando las siete etapas del análisis a un objeto, sistema o proceso. | •Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  •TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  •INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  •INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos.. | 1. Expone y adquiere conocimientos sobre los conceptos básicos de los componentes internos de la Pc. 2. Explora e Identifica cada uno de los componentes internos que hacen parte de la computadora. | •HARDWARE INTERNO DEL PC  • Componentes Externos  • Componentes internos  • MainBoard  Fuente de potencia  Disco Duro  Unidad de diskette  Unidad de CD ROM  Procesadores  Memoria RAM  Tarjeta de video  • Tarjeta MODEM  Tarjeta de red  Batería BIOS  Tarjeta multimedia.  • Monitor. | • Conceptualiza y expone la temática.  • Identifica cada tipo de marca de Pc.  • Componentes Externos del Hardware.  • Componentes Internos del Hardware.  • Características o requerimientos del Pc. | • Se relaciona con el área a partir de la realización de ejercicios donde se compara o reconoce la similitud en el funcionamiento del cuerpo con los componentes físicos del computador  (Biología)  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  S.O. Windows  Internet  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Guión desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, participación en clase. * Autoevaluación. |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 10 PERÍODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| 1. Identifico cada una de las propiedades de los materiales de acuerdo a sus características. 2. Clasifico los materiales en ferrosos y no ferrosos, reconoce sus propiedades. 3. Clasifico los plásticos de acuerdo a su origen, sus procesos, propiedades y clases de polímeros. 4. Reconoce las aplicaciones de los materiales pétreos, sus propiedades y clasificación de acuerdo a su origen natural o artificial. 5. Clasifica los materiales desde el punto de vista tecnológico, según sus características comunes teniendo en cuenta su naturaleza física: metálicos, maderas, polímeros, pétreos y textiles. 6. Discute sobre los orígenes de la biotecnología y sus aplicaciones en la medicina, la industria y la agricultura. | • Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  •INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  •INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos | 1. Adquiriere conceptos básicos de Mantenimiento de Software. 2. Reconoce y realizar mantenimiento preventivo y correctivo en el computador. | Tipos de Mantenimientos:  Mantenimiento preventivo del software del Pc.  Mantenimiento Correctivo del Pc.  Como realizar el Mantenimiento Software del Pc.  Conocimientos Básicos del Software.  Instalación del Software.  Instalación de Controladores | • Conceptualiza y expone la temática.  • Aplicar mantenimiento preventivo al software, para conservar el equipo de cómputo en condiciones operativas.  • Realiza mantenimiento correctivo al software, de acuerdo con las especificaciones del fabricante.  • Actualizar el equipo de cómputo, conforme a las necesidades del usuario. | • Se relaciona con el área a partir de la realización de ejercicios donde se compara o reconoce la similitud en el funcionamiento del cerebro y mente del hombre con los programas o Sistemas que permiten el buen funcionamiento del computador.  • (Biología).  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  S.O. Windows  Internet  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Guión desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, participación en clase. * Autoevaluación. |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 10 PERÍODO: 4 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| 1. Interpreto y representa ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas. 2. Argumento sobre la falta de compromiso de la sociedad con el medio ambiente, para generar un verdadero desarrollo sostenible y así garantizar la calidad de vida de futuras generaciones. 3. Reconozco la inteligencia Artificial como una ciencia computacional dedicada crear agentes racionales no vivos yargumenta sobre las desventajas y ventajas de este ciencia. 4. Reconozco y explica las normas de seguridad industrial y sus elementos de protección en ambientes de trabajo y de producción. 5. Argumento sobre la importancia de los Combustibles y su efecto nocivo al medio ambiente. | •Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  •TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  •INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  •INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos | 1. Demuestra Interés en conocer los usos de diferentes tipos de editores de Imágenes y fotografías. 2. Identifica la suite adobe Photoshop como una aplicación informática destinada para la edición y retoque de imágenes más famoso del mundo. 3. Modifica con seguridad la apariencia de imágenes haciendo uso de un editor de imágenes previa clasificación de las mismas. 4. Maneja con propiedad la suite Adobe photoshop. | Conceptualización Suite Photoshop.  Historia  Lienzo  Formatos de Archivos  Capa  Efectos  Textos  Marcas  Tratamientos  Editar Archivos  Barra de herramientas de Photoshop (Listado Herramientas).  Marcos  Herramienta Movimiento  Lápiz  Pincel  Lazo  Etc | • Conceptualiza a partir de:  • Talleres  • Tareas  • Trabajos  • Temática sobre la edición de Imágenes, fotografías,  • Generar un proyecto de edición o retoque de imagen (fotografía) tomando en cuenta cualquier área vista en la Institución. | • Se relaciona con el área a partir de la realización de ejercicios de edición de imágenes en donde se toma en cuenta la estructura creativa del mismo.  • (Artística).  •Se relaciona con el área a partir de la temática de edición o retoque fotográfico o de imagen que el estudiante trabaje, teniendo en cuenta que el contenido del proyecto se hace a partir de una área tal como ej: (Biología, Sociales, Matemáticas, Ingles, Religión, Artística, Libre)  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  S.O. Windows  Internet  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Guión desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, participación en clase. * Autoevaluación. |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 11 PERÍODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| 1. Redacto y elabora documentos utilizados en su vida cotidiana, aplicando las normas ICONTEC. 2. Organizo base de datos en Excel aplicando la función requerida, para obtener la información solicitada. 3. Realizo graficas de las diferentes funciones utilizando las barras, columnas, líneas y circulares de Excel. | •Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  •TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  •INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  •INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos | 1. Reconoce la importancia de los lenguajes de programación. 2. Identifica los principios de la programación en el lenguaje HTML. 3. Entender qué es un editor de páginas Web e identificar sus herramientas 4. Conocer el lenguaje propio de las páginas Web, su estructura y comandos principales | • Que es el Lenguaje HTML  • Historia del Lenguaje HTML.  • Partes de Un Documento HTML.  • ¿Qué es una página WEB?  • ¿Qué son los lenguajes de programación?  • El lenguaje HTML.  • Fundamentos de programación en HTML. | • Conceptualiza a partir de:  • Talleres  • Tareas  • Trabajos  • La temática HTML.  • Expone en grupo temática sobre el Lenguaje HTML. | • Se relaciona con el área a partir de la realización de ejercicios donde se compara o reconoce la similitud entre los aspectos o dimensiones del lenguaje humano y el lenguaje máquina.  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  S.O. Windows  Internet  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo de Diseño Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Guión desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, participación en clase. * Autoevaluación. |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 11 PERÍODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| 1. Describo como los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos producen avances tecnológicos. 2. 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. 3. Evalúo las implicaciones para la sociedad sobre la protección a la propiedad intelectual en temas, comodesarrollo y utilización de la tecnología. | Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos | 1. Conoce el lenguaje propio de las páginas Web, su estructura y comandos principales. 2. Planifica el sitio Web (organigrama del sitio). 3. Reconoce las bases para la construcción y Diseño Web 4. Realiza actividades de exploración de las Herramientas para Diseño Web.   . | • CREACION PAGINAS WEB BASICO:  • Estructura de una página web.  • Texto  • Imágenes  • Videos  • Marcos | Conceptualiza a partir de:  Talleres  Tareas  Trabajos  Temática PAGINAS WEB.  Exposición sobre la herramienta web.  Comienzo Ejercicios Web. | •• Se relaciona con el área a partir de la realización de ejercicios web en donde se toma en cuenta la estructura creativa de una página web.  • (Artística)  • Se relaciona con el área a partir de la temática o proyecto web que el estudiante trabaje en la página web. (contenido de la pagina)  • (Biología, Sociales, Matemáticas, Ingles, Religión, Artística, Libre)  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  S.O. Windows  Internet  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo de Diseño Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Guión desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, participación en clase. * Autoevaluación.. |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 11 PERÍODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| 1. Defino y clasifica las redes teniendo en cuenta sus características. 2. Reconozco la importancia de la formación virtual, sus ventajas y desventajas. 3. Apruebo curso a través del Sena, y valora las ventajas y desventajas de la educación virtual. 4. Interactúo con facilidad en plataformas virtuales participando en los foros temáticos, subiendo tareas y presentado evaluaciones. 5. Identifico las características de los virus, y la forma de eliminarlos utilizando el antivirus. 6. Realizo mantenimiento preventivo algunos partes del computador. 7. Realizo mantenimiento al software y optimiza la memoria del computador. | • Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  • TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  • INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  • INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos | 1. Explora los diferentes elementos o características de la Herramienta Web HTML. 2. Reconoce las bases en la construcción de páginas. | • HTML- Características Esenciales:  • Creación de tablas. Vínculos de textos y gráficos. Hiperenlaces en un documento y entre documentos  • Formulario  • Multimedia.  • JavaScript | • Conceptualiza a partir de:  o Talleres  o Tareas  o Trabajos  o Temática sobre Tablas, gráficos, Hipervínculos.  • Exposición sobre la herramienta HTML.  • Comienzo creación elementos Web (pagina web) tema libre. | • Se relaciona con el área a partir de la realización de ejercicios web en donde se toma en cuenta la estructura creativa de una página web.  • (Artística)  • Se relaciona con el área a partir de la temática o proyecto web que el estudiante trabaje en la página web. (contenido de la pagina)  • (Biología, Sociales, Matemáticas, Ingles, Religión, Artística, Libre).  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  S.O. Windows  Programa  SCRACH.  Internet  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo Investigativo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Guión desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, participación en clase. * Autoevaluación... |

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**DOCENTES: WILMER MELO-CESAR GARCIA-CARLOS MOLANO GRADO: 11 PERÍODO: 4 INTENSIDAD HORARIA: 2 Horas TOTAL HORAS EN EL PERÍODO: 20 Horas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESTANDAR** | **COMPETENCIA** | **LOGROS** | **AMBITOS CONCEPTUALES** | **ACTIVIDADES PEDAGOGICAS** | **INTERDISCIPLINARIDAD Y TRANSVERSALIDAD** | **RECURSOS** | **EVALUACION** |
| 1. Elabora su blog, argumentando, interpretando y proponiendo sobre cada uno de los temas expuestos en el mismo. 2. Define Sistema Operativo y reconoce cada una de las características y funciones del software para realizar un control y manejo de Hardware. 3. Reconoce la importancia de la medida en las diferentes disciplinas y los aspectos a tener en cuenta a la hora de aplicar las unidades de medida. 4. Elabora un video en MOVIE MAKER, animado de imágenes, sonido y fotografías sobre su proyecto de vida. | •Herramientas de las TIC para la solución de problemas y la toma de decisiones.  TECNOLÓGICO: Herramientas informáticas.  INTELECTUAL: Atención. Memoria. Concentración. Solución de problemas.  INTERPERSONAL: Trabajo en equipo. Manejo de conflictos | 1. Selecciona el formato de archivo más adecuado para las imágenes y animaciones utilizadas en la página Web 2. Desarrolla y Publica el sitio Web creado en Internet sin pérdida de información ni alteraciones en su   estructura | Hojas de Estilo  Páginas Web Dinámicas.  Capas | Block de notas.  Talleres.  Exposiciones.  Mesas redondas.  Diseñar sitios Web.  Crear animaciones vinculando sonido, imagen y video.  Entrega del proyecto página web. | • Se relaciona con el área a partir de la realización de ejercicios web en donde se toma en cuenta la estructura creativa de una página web.  • (Artística)  • Se relaciona con el área a partir de la temática o proyecto web que el estudiante trabaje en la página web. (contenido de la pagina)  • (Biología, Sociales, Matemáticas, Ingles, Religión, Artística, Libre)  PROYECTOS  Liderar el desarrollo de modelos de Constitución de la empresa asociativa u otras, objetos sociales acordes con los lineamientos legales y administrativos.  PROYECTOS  Manejar la Información y los documentos empresariales. | Computador  S.O. Windows  Programa  SCRACH.  Internet  Material didáctico y bibliográfico  Marcadores  Tablero | * Se hará constante en cada tema visto (guías) para ello se tendrá en cuenta las actividades metodológicas aplicadas : * Desarrollo de Trabajo Dirigido por el Docente o Abierto De Creatividad de cada Educando pero con todo lo visto Incluido. * Guión desarrollo de guías. * Realización de talleres complementarios. * Presentación de trabajos escritos. * Evaluación oral, escrita, participación en clase. * Autoevaluación. |