



REPUBLICA DE COLOMBIA  
CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITITA  
CREADO POR LA SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL MEDIANTE  
RESOLUCION 517 DEL 28 DE MAYO DE 2012 RESOLUCION 09673 DE 12 DE DICIEMBRE DE 2014 PARA  
OFRECER EDUCACION MEDIA ACADEMICA – REGISTRO DE FIRMA EN LIBRO 6 FOLIO 197  
DANE 254264000506  
MUNICIPIO DEL ZULIA – NORTE DE SANTANDER

# PLAN DE ÁREA

## ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

### CER LA ANGELITITA

# 2017



REPUBLICA DE COLOMBIA  
CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITITA  
CREADO POR LA SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL MEDIANTE  
RESOLUCION 517 DEL 28 DE MAYO DE 2012 RESOLUCION 09673 DE 12 DE DICIEMBRE DE 2014 PARA  
OFRECER EDUCACION MEDIA ACADEMICA – REGISTRO DE FIRMA EN LIBRO 6 FOLIO 197  
DANE 254264000506  
MUNICIPIO DEL ZULIA – NORTE DE SANTANDER

# IDENTIFICACION

<b>NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN</b>	CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITITA
<b>NOMBRE DEL ÁREA</b>	TECNOLOGIA E INFORMATICA
<b>ASIGNATURAS QUE CONFORMAN EL ÁREA</b>	TECNOLOGIA INFORMATICA
<b>NIVELES</b>	Pre Escolar Básica primaria Básica secundaria Media Académica
<b>GRADOS</b>	Preescolar 1º a 11
<b>DOCENTES</b>	Esp. NERY MARÍA PEDROZA NORIEGA Lic. PAOLA STEPHANNY CARRILLO CARVAJAL Las docentes de las Sedes La Macarena, La Pampa, San Carlos, Simón Bolívar, San Miguel, Vega Martínez



# INTRODUCCION

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 tecnología incluye, tanto los artefactos tangibles del entorno artificial diseñados por los humanos e intangibles como las organizaciones o los programas de computador. También involucra a las personas, la infraestructura y los procesos requeridos para diseñar, manufacturar, operar y reparar los artefactos.

La Ley General de Educación, 115 de 1994, reglamentada entre otros por el Dcto. 1860 organiza el servicio educativo en grados, ciclos y niveles dando además el carácter técnico o académico a la Educación Media. Al final de la misma se expedirá el título de Bachiller el cual hará mención de la formación recibida, académica o técnica; en este segundo caso es necesario el convenio con una institución de Educación Superior afín con el énfasis, habida cuenta de que la educación preescolar, la media, la de servicio especial de educación laboral, la universitaria, la técnica y la tecnológica, constituyen un solo sistema interrelacionado y adecuadamente flexible, como para permitir a los educandos su tránsito y continuidad dentro del proceso formativo personal.

Estos procesos pedagógicos deben articularse verticalmente en su estructura para hacer posible al educando el acceso hasta el más alto grado de preparación y formación; además deben facilitar su movilidad horizontal entre los establecimientos educativos. (Art. 12, Dcto. 1860)

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

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



Finalmente conceptuamos la tecnología e informática educativa como una herramienta que está siendo formalizada por medio de la identificación de nuevos principios de instrucción, y de figuras que permiten ofrecer espacios estructurados para desarrollar procesos de aprendizaje.

Las comunidades virtuales de aprendizaje aparecen como una de esas nuevas figuras, despertando un enorme interés debido al enorme potencial que ofrecen para servir como punto de encuentro para aprender en un ambiente colaborativo, opuesto al tradicional que ni siquiera es individualizado, sino masificado, estimulando al tiempo una insana competencia que entrega una alta posibilidad de fracaso a las mayorías de los usuarios del servicio. **(Carlos Alberto Ramírez Castro, en Comunidades virtuales de aprendizaje..., Informática Educativa 12, No 1, 1999).**

El Discente desde la utilización de la informática educativa potencializa el aprendizaje conducido por su propia iniciativa; el profesor pasa de ser instructor para convertirse en facilitador; y, finalmente, el conocimiento se transforma de una especie de técnica de almacenamiento de datos, hacia una permanente búsqueda y renovada información acorde con la dinámica del mundo actual

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

La aplicación del conocimiento (o destreza) conduce a la competencia y adicionalmente se dice que las intuiciones analíticas o experimentales constituyen instancias de sabiduría.



# JUSTIFICACIÓN

Hoy en día es indiscutible que la informática puede contribuir a mejorar la calidad de la enseñanza y la investigación. En la época de la información y las comunicaciones, es bueno entender que la informática educativa ofrece un valioso potencial que no se debe ignorar en los procesos de renovación pedagógica: "Si nuestros centros de educación no asumen su papel como vanguardia de esta revolución del conocimiento, se puede correr el riesgo de que nos convirtamos en "piezas de museo" cada día más alejadas de las necesidades, problemas e intereses del desarrollo del hombre y la sociedad. Es mediante programas especiales de enseñanza, los estudiantes entran en el campo de la informática aplicada a la solución de tareas y trabajos escritos en computador, así como también la aplicación de software especial para soluciones prácticas. Se podaran preparar a estudiantes con los conocimientos que necesitan para explotar las nuevas tecnologías

En consecuencia, en el Centro Educativo Rural La Angelita, existe actualmente una motivación creciente en la parte educativa, profesional y direccional para proponer espacios curriculares en el área de la tecnología que contribuyan a la preparación en el ámbito cognoscitivo para que se convierta en un ser integral y con mejores posibilidades de alcanzar un mejor nivel de vida.

Estamos seguros, que el Internet al alcance de los alumnos los proyectaran mucho más allá de lo que se le viene proponiendo en años anteriores, que con toda seguridad, ayudará a la formación de estudiantes siendo autónomos, críticos, analíticos y reflexivos con relación a su entorno, y que además le permita facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de su entorno y el país.

## COMPONENTES

Teniendo en cuenta la quía 30 de orientaciones generales para la educación en tecnología "ser competente en tecnología" de ministerio de educación

Nos presentan una estructura para trabajar una aproximación hacia la educación en tecnología, determinando la transversalidad en los planes de estudio con el fin de trabajar la tecnología desde cualquier disciplina, puesto que está presente en todas las actividades humanas.

Se establecen cuatro componentes. Cada componente a su vez contiene una competencia y algunos ejemplos de posibles desempeños.



El siguiente cuadro esquematiza la organización propuesta:

## Componente 1 Componente 2 Componente 3 Componente 4

Los componentes que se describen a continuación están presentes en cada uno de los grupos de grados:

**\*Naturaleza y evolución de la tecnología:** Se refiere a las características y objetivos de la tecnología, a sus conceptos fundamentales (sistema, componente, estructura, función, recurso, optimización, proceso, etc.), a sus relaciones con otras disciplinas y al reconocimiento de su evolución a través de la historia y la cultura.

\* **Apropiación y uso de la tecnología:** Se trata de la utilización adecuada, pertinente y crítica de la tecnología (artefactos, productos, procesos y sistemas) con el fin de optimizar, aumentar la productividad, facilitar la realización de diferentes tareas y potenciar los procesos de aprendizaje, entre otros.

\* **Solución de problemas con tecnología:** Se refiere al manejo de estrategias en y para la identificación, formulación y solución de problemas con tecnología, así como para la jerarquización y comunicación de ideas. Comprende estrategias que van desde la detección de fallas y necesidades, hasta llegar al diseño y a su evaluación. Utiliza niveles crecientes de complejidad según el grupo de grados de que se trate.

\* **Tecnología y sociedad:** Trata tres aspectos:

- 1) Las actitudes de los estudiantes hacia la tecnología, en términos de sensibilización social y ambiental, curiosidad, cooperación, trabajo en equipo, apertura intelectual, búsqueda, manejo de información y deseo de informarse;
- 2) La valoración social que el estudiante hace de la tecnología para reconocer el potencial de los recursos, la evaluación de los procesos y el análisis de sus impactos (sociales, ambientales y culturales) así como sus causas y consecuencias ;y
- 3) La participación social que involucra temas como la ética y responsabilidad social, la comunicación, la interacción social, las propuestas de soluciones y la participación, entre otras.

**COMPETENCIAS.** Se refieren a un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, meta-cognitivas, socio-afectivas y psicomotoras. Están apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con sentido, de una actividad o de cierto tipo de tareas en contextos relativamente nuevos y retadores.

**DESEMPEÑOS.** Son señales o pistas que ayudan al docente a valorar la competencia en sus estudiantes. Contienen elementos, conocimientos, acciones, destrezas o actitudes deseables para alcanzar la competencia propuesta. Es así como una competencia se hace evidente y se concreta en niveles de desempeño que le



permiten al maestro identificar el avance que un estudiante ha alcanzado en un momento determinado del recorrido escolar

## **OBJETO DEL ÁREA EN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA TECNOLOGÍA:**

Fabricación de artefactos

La tecnología se basa en el principio de funcionamiento, construcción de objetos, el empleo de los materiales usados en su construcción, y establece unas etapas usuales en la concepción y fabricación de un artefacto novedoso:

## **CAPACIDADES A INCENTIVAR Y MEJORAR EN LOS ESTUDIANTES FUNADE:**

- Honesto.
- Responsable.
- Prudente.
- Respetuoso
- Analítico.
- Crítico.
- Reflexivo.
- Creativo.
- Con Sensibilidad artística y creativa.
- Buen nivel de razonamiento lógico-matemático y cálculo
- Manejo de un buen proceso de lectura, escritura, interpretación y comprensión
- Espíritu investigativo especialmente en lo relacionado con el diario avance de la Tecnología e informática
- Desarrollo de las competencias comunicativas.
- Desarrollo de las competencias tecnológicas.





# OBJETIVOS

## OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA

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

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL ÁREA

Asumir una actitud ética, abierta y flexible al desarrollar ideas utilizando todas las herramientas dadas en la programación contenida durante el semestre lectivo.

Mostrar interés, ingenio, orden, método y responsabilidad en el planteamiento y solución de problemas en las aplicaciones del paquete Office (Word, Excel, PowerPoint, Paint). Y HTML.

Identificar errores y fracasos para construir desde ellos nuevas oportunidades de trabajo que permitan la comprensión y el aprendizaje de las herramientas del paquete Office.

Desarrollar la capacidad de trabajo en grupo respetando las ideas de los demás, asumiendo una actitud crítica y responsable frente a la información que se recibe a través de las diferentes aplicaciones del paquete Office (Word, Excel, PowerPoint).

Asumir con responsabilidad y entusiasmo las actividades propuestas en el desarrollo de las guías de aprendizaje con orden y aseo en los trabajos establecidos.



REPUBLICA DE COLOMBIA  
CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITA  
CREADO POR LA SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL MEDIANTE  
RESOLUCION 517 DEL 28 DE MAYO DE 2012 RESOLUCION 09673 DE 12 DE DICIEMBRE DE 2014 PARA  
OFRECER EDUCACION MEDIA ACADEMICA – REGISTRO DE FIRMA EN LIBRO 6 FOLIO 197  
DANE 254264000506  
MUNICIPIO DEL ZULIA – NORTE DE SANTANDER

# MISIÓN

El área Tecnológica pretende contribuir en la formación de estudiantes capaces de afrontar retos de diferentes índole y un eficiente desempeño en diversos campos de acción, posibilitando una comunidad estudiantil con pleno desarrollo de sus dimensiones, en donde se apropien, produzcan y divulguen saberes, que aporten a su desarrollo y al de sus compañeros.

Los saberes le servirán para interpretar, explicar y valorar críticamente las actividades, lo que implica que podrán elaborar, proponer y desarrollar alternativas de transformación.

Nuestros principios y valores se fundamentan en la búsqueda permanente de la excelencia, mediante la innovación, la eficiencia, la equidad, el liderazgo, la participación y sentido de pertenencia.

# VISIÓN.

El área Tecnológica e informática del Centro Educativo Rural La Angelita, ha reconocido desde sus inicios, la necesidad de formar estudiantes íntegros y emprendedores, capaces de afrontar los retos del presente milenio, con un buen desempeño en el campo empresarial.

Enfocamos nuestro trabajo, en la formación teórico-práctica de las competencias laborales, para lograr que los egresados de la Institución, se integren competentemente a la vida profesional en las ciencias, la industria, la banca y el comercio con liderazgo y compromiso personal y social hacia el trabajo.

LA ANGELITA



# MARCO LEGAL

## COMPETENCIAS

El área de Tecnología e Informática está constituido en dos fases: la teoría y la práctica. Por lo tanto la una no puede funcionar sin la otra. De ahí la necesidad de saber reaccionar dentro de un contexto frente alguna situación, por ello es indispensable tener en cuenta la capacidad de analizar, explicar, exponer, crear actividades que permitan la interpretación, la argumentación y la opinión planteada en los objetivos del plan de área.

Los talleres analíticos desarrollados en clase, ya sean en grupo o individual enriquecen el léxico de los estudiantes y le permite crear destreza mental frente al manejo del programa en ejecución y al mismo tiempo despierta el entusiasmo de los educandos por sobresalir y ser mejores en clase.

## FUNDAMENTO LEGAL

Desde el año de 1.991, y frente a los retos que se avecinaban, con la llegada del siglo XXI, la República de Colombia, modificó su visión del país, tanto en sus relaciones internas, como con el exterior, de ahí que se promulgara la nueva constitución política del país, la cual en su artículo 67, hace énfasis en la educación como un derecho y resalta los parámetros que esta debe direccionar:

Es así como la delimitación del proyecto se encuentra enmarcada, en la ley general de educación, concordando esta, a su vez, con la Constitución Política Nacional y las principales disposiciones sustantivas de la legislación Colombiana. Recalcamos el gran paso que se dio hacia el desarrollo personal, intelectual, social y económico del educando, al incorporar en el capítulo II y en comunión con el artículo 67 de Constitución, el cual establece a la Educación como un derecho de la persona y un servicio público, con una función social con lo que se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia y a la técnica. Lo anterior se enfatiza en la ley 115 del Febrero 8 de 1994 donde se decreta en al ARTÍCULO 23A LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA COMO ÁREA OBLIGATORIA Y FUNDAMENTAL.

## CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA

### TITULO II, CAPITULO 2, ARTICULO 67.

La educación es un derecho de la persona y un servicio publico 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 desde la cultura.



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

2) Atendiendo el mandato constitucional, el congreso de la republica promulga:

## **LA LEY 115 O LEY GENERAL DE EDUCACIÓN DE FEBRERO 8 DE 1.994:**

### ARTICULO 5º.

Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollara, atendiendo a los siguientes fines:

#### Numeral 7

El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación, y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

#### Numeral 9

El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica, que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

#### Numeral 13

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

Artículo 20. Objetivos generales de la educación básica:

a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare a educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación para la sociedad y el trabajo.

Artículo 22.

Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria.

g) La iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil

Artículo 23.

Áreas obligatorias y fundamentales

#### Numeral 9

Tecnología e Informática.



## DECRETO NUMERO 1860 DE 1.994 (AGOSTO 3)

Artículo 35. (Capítulo V) Desarrollo de asignaturas.

...En el desarrollo de una asignatura se debe aplicar estrategias y

métodos pedagógicos activos y vivenciales que incluyan la exposición, la observación, experimentación, la práctica, el laboratorio, el taller de trabajo, la informática educativa, el estudio personal y los demás elementos que contribuya a un mejor desarrollo cognitivo y a una mayor formación de la capacidad crítica, reflexiva y analítica del educando.

Artículo 38. Plan de estudios.

### Numeral 3.

La metodología aplicable a cada una de las asignaturas y proyectos pedagógicos, señalando el uso del material didáctico, de textos escolares, laboratorios, ayudas, audiovisuales, la informática educativa o cualquier otro medio o técnica que orienten o soporte la acción pedagógica.

RESOLUCION 23 43 DE 1996 (NORMAS REGLAMENTARIAS).

Síntesis o extracción de los indicadores de logros mas relevantes dentro del lista entregado por el gobierno nacional.

### **SECCION SEGUNDA, NUMERAL 8**

INDICADORES DE LOGROS CURRICULARES PARA LOS GRADOS PRIMERO, SEGUNDO Y TERCERO DE LA EDUCACION BASICA (TECNOLOGIA E INFORMATICA):

- ⊕ Imagina, juega y experimenta con instrumentos tecnológicos de su entorno.
- ⊕ Explica de manera oral, escrita, grafica o corporal las funciones de algunos artefactos tecnológicos que utiliza a diario.

### **SECCION TERCERA, NUMERAL 8**

INDICADORES DE LOGROS CURRICULARES PARA LOS GRADOS CUARTO, QUINTO Y SEXTO DE LA EDUCACION BASICA (TECNOLOGIA E INFORMATICA)

- ⊕ Interpreta representaciones simbólicas sencillas de elementos que conforman sistemas, en campos como la electricidad, la mecánica, la hidráulica, entre otros, de acuerdo con las convenciones establecidas culturalmente.
- ⊕ Obtiene información proveniente de diversas fuentes, la procesa y la relaciona con otros conocimientos y procesos adquiridos.

### **SECCION CUARTA, NUMERAL 8**

INDICADORES DE LOGROS CURRICULARES PARA LOS GRADOS SEPTIMO, OCTAVO Y NOVENO DE LA EDUCACION BASICA (TECNOLOGIA E INFORMATICA):



- ⊕ Diseña, elabora y explica simulaciones de sistemas tecnológicos sencillos mediante representaciones como maquetas, dioramas, modelos de prueba.
- ⊕ Detecta necesidades, problemas y posibles innovaciones, en aspectos con forma, función y estructuras de los instrumentos tecnológicos.
- ⊕ Organiza y maneja información a través de símbolos, gráficos, cuadros, tablas, diagramas, estadísticas.
- ⊕ Establece relaciones entre los saberes tecnológicos y los de las demás áreas del conocimiento, para fundamentar conceptualmente sus propuestas para solución de problemas tecnológicos.

### **SECCION QUINTA, NUMERAL 8**

INDICADORES DE LOGROS CURRICULARES PARA LOS GRADOS DECIMO Y UNDECIMO DE LA EDUCACION MEDIA (TECNOLOGIA E INFORMATICA).

- ⊕ Asume una postura crítica, creativa y reflexiva con respecto al uso de la tecnología, en la solución de problemas y en la satisfacción de necesidades.
- ⊕ Maneja de manera apropiada la representación simbólica de elementos que hacen partes de proyectos, en aspectos concernientes a la moralización, codificación y descodificación de la información, de carácter tecnológico, de acuerdo con estándares internacionales. (INTERNET).
- ⊕ Procesa datos y navega en la información para la resolución de problemas y la satisfacción de necesidades.
- ⊕ Rediseña algunos instrumentos tecnológicos de su vida cotidiana, en relación con la forma, la función y la estructura, basados en la descodificación de los mismos.

### **FUNDAMENTACIÓN TEORICA DEL ÁREA**

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

### **CATEGORÍAS Y ESTÁNDARES DE TECNOLOGÍA**

Ediciones SEM Ltda., teniendo en cuenta la ausencia de estándares para Tecnología e Informática por parte del MEN, toma ideas prestadas de diferentes publicaciones relacionadas, como una contribución pedagógica a la enseñanza de esta importante asignatura y en virtud de las exigencias que se dan, en el cada vez más integrado mundo de la globalización.

### **ESTÁNDARES CURRICULARES PARA EL ÁREA DE TECNOLÓGICAS.**

### **PRINCIPIOS GENERALES**



## **NATURALEZA DE LAS ASIGNATURAS TECNOLÓGICAS**

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

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

## **NATURALEZA DEL APRENDIZAJE DEL ÁREA TECNOLÓGICAS**

El aprendizaje del área Tecnológica al igual que en otras áreas, es más efectivo cuando los estudiantes están motivados. Por ello resulta fundamental que los estudiantes, asocien el aprendizaje con las diversas actividades de su diario vivir. Además por componerse de unas disciplinas contenidas, orientadas y vigiladas por normas legales específicas, se hace necesario que los estudiantes no solo las conozcan, sino que comprendan la importancia ética de su aplicación, así como la necesidad de adquirir y desarrollar habilidades y destrezas en el manejo de los diferentes movimientos que puedan darse en una actividad mercantil.

## **OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE DEL ÁREA TECNOLÓGICAS.**

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

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

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

Desarrollar en las estudiantes una cultura ética hacia el trabajo, enfocada a responder las necesidades de talento humano en la industria, la banca y el comercio con sus conocimientos contables.

Propiciar en los estudiantes la capacidad de liderazgo, de emprendimiento, así como la capacidad de análisis e interpretación de gráficos estadísticos y de informes comerciales y financieros.



## **COMPONENTES DEL CURRÍCULO DE TECNOLÓGICAS**

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

### **EJE REFERIDO A LAS NORMAS Y TÉCNICAS COMERCIALES:**

Este grupo de estándares plantean que los estudiantes se familiaricen y apliquen con propiedad las normas y técnicas comerciales al realizar con habilidad y destreza, el registro de transacciones y la solución de problemas jurídicos planteados sobre un negocio.

### **EJE REFERIDO A LA APLICACIÓN DE CONCEPTOS MATEMÁTICOS:**

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

### **EJE REFERIDO A LA INTERPRETACIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS:**

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

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

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



# EVALUACIÓN

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

Definimos la competencia como el conjunto de comportamientos observables que facilitan el desarrollo eficaz del estudiante, donde se debe tener en cuenta los siguientes elementos:

<b>Saber</b>	<b>Conjunto de conocimiento</b>
<b>Saber hacer</b>	Conjunto de habilidades y destreza
<b>Hacer</b>	Capacidad de poner en práctica el conjunto de Comportamientos adecuados en función del cambio Positivo.
<b>Saber estar</b>	Capacidad de integrarse (convivir) en un grupo, aceptando sus normas.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

<b>Calificación</b>	<b>Equivalencia</b>	<b>Descripción</b>
Entre 1,0 y 2,9	Desempeño Bajo	Corresponde al estudiante que no supera los desempeños básicos previstos en las áreas, teniendo un ejercicio muy limitado en todos los procesos de desarrollo por lo que no alcanza los objetivos y las metas de aprendizaje previstas en el PEI.
Entre 3,0 y 3,9	Desempeño Básico	Corresponde al estudiante que logra lo mínimo en los procesos de formación y aunque puede ser promovido en su proceso académico, debe mejorar su desempeño para alcanzar mejores niveles de aprendizaje.



Entre 4,0 y 4,5	Desempeño Alto	Corresponde al estudiante que alcanza la totalidad de los desempeños previstos en cada una de las áreas de formación, demostrando un buen nivel de desarrollo.
Entre 4,6 y 5,0	Desempeño Superior	Se le asigna al estudiante cuando alcanza en forma excepcional todos los desempeños esperados e incluso desempeños no previstos en los estándares curriculares y en el Proyecto Educativo Institucional. Adicionalmente cumple de manera cabal e integralmente con todos los procesos de desarrollo integral superando los objetivos y las metas de calidad previstos en el PEI.

Distribuido el 100% INSTITUCIONALMENTE así

30% SABER.

30% HACER.

20% SER

20% BIMESTRAL

### **AUTOEVALUACIÓN**

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

### **HETEROEVALUACIÓN**

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

### **COEVALUACIÓN**

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

### **RECURSOS**

Para la realización de este Plan de Área se hizo necesario lo siguiente:

#### **RECURSOS HUMANO**

Docente, Educandos, Conferencista, Monitores.



## **RECURSOS MATERIALES**

Libros, Folletos, Fotocopias, Diccionarios, Computadores, Audiovisuales, Televisor, DVD, Retroproyector, Grabadora, Laminas, Biblioteca, Sala de computo, etc.

## **ACCIONES Y ESTRATEGIAS A IMPLEMENTAR**

- ❖ Se desarrollaran una evaluación diagnostica para determinar en que nivel de aprendizaje se encuentran los estudiantes, se organizara un seminario en el cual se le podrá dar a conocer a la comunidad sobre la importancia de la tecnología e informática y su aplicación en los diferentes campos del saber. Para el desarrollo de este seminario, se pretende invitar a la directora de núcleo, personal calificado de universidades sobre el tema, a los directivos docentes, con el fin de que la información se lleve a la práctica y sea transmitida a toda la comunidad.
- ❖ Se desarrollaran talleres individuales y grupales.
- ❖ Se emplearan guías de trabajo para incentivar el aprendizaje autónomo.
- ❖ Se presentaran películas y documentales para ser analizadas.
- ❖ Se empleara la lectura de imágenes y textos sencillos.
- ❖ Se llevaran algunos aparatos tecnológicos a el salón, buscando la interacción del estudiante con la tecnología.
- ❖ Se incentivara la creación de proyectos tecnológicos e informáticos y la elaboración de:
  - Guías de trabajo.
  - Lecturas auto dirigida.
  - Talleres individuales y Grupales.
  - Sopas de letras.
  - Crucigramas.
  - Concursos.
  - Exámenes interactivos (Coeducandos manipulando aparatos).
  - Interpretación de láminas y textos.
  - Rompecabezas.
  - Laminas.
  - Periódico mural
  - Reestructuración del plan de Área.
- ❖ Desarrollo de los temas a través de los procesos de conceptualización, comprensión, análisis, síntesis, aplicación, y verificación, a través de la participación continua del coeducando.
- ❖ Interpretación y aplicación de diferentes tipos de concepto: Técnica, ciencia, tecnología, informática, ofimática, Tics, talleres de aplicación y laboratorios computacionales.
- ❖ Aplicación de laboratorios que fomenten la argumentación y proposición tanto a nivel oral como escrito, que fomenten la interpretación, la argumentación y la proposición tanto a nivel oral como escrito (Técnicas de expresión oral: debates, conferencias,
- ❖ mesas redondas, foros, paneles, entre otros, al igual que la construcción de oraciones, párrafos, ensayos, u otros tipos de textos).
- ❖ Aplicación de toda acción que se dé durante el mismo proceso y nos lleve al logro de los objetivos propuestos en el presente proyecto.
- ❖ Se realizarán foros, exposiciones y mesa redonda en las cuales los estudiantes podrán satisfacer sus inquietudes y además establecer sus puntos de vistas que más adelante se desarrollarán en talleres prácticos.
- ❖ Fomentar la consulta de información a través de trabajos en grupos o individuales.
- ❖ Realizar talleres avanzados y con información específica, por medio de los cuales los estudiantes se verán en la obligación de consultar a fondo cada tema y además a desmenuzar la información hasta el punto de analizar y sacar una conclusión.



- ❖ Dotar a los estudiantes con documentos actualizados, para que así, tengan acceso directo a la información nueva y confiable y Estar a la par con la tecnología.
- ❖ Promover eventos de tipo cultural en los cuales la tecnología sea la prioridad. (Grupo de excelencia Académica: **AIT (Alto Impacto Tecnológico)**). Con la única razón de motivar a los educandos a involucrarse de una manera sencilla pero eficaz en el mundo de la informática y crear así una expectativa
- ❖ entre los estudiantes que los incentivarán a la consulta, tutorías, y monitorias de esta.
- ❖ Reorganizar las ideas promovidas por los estudiantes en la mesa redonda, exposiciones y demás experiencias en grupo. Analizarlas y consultar a fondo para más tarde presentarlas a los discentes, de forma mas estructurada, a través de talleres; lo cual le permitirá tener una idea concreta y exacta sobre el tema y al mismo tiempo le permitirá a los educandos sentirse motivados y con ganas de seguir aprendiendo.
- ❖ Crear un sitio en el GROUPS MSN, para facilitar el envió documentos y memorias que sirvan de sustento o registro de las experiencias, que cuente con un Chat interactivo.
- ❖ Emplear distintas clases de Software didácticos y sitios interactivos para impartir el área.
- ❖ Implementar el empleo Video Vean para facilitar el desarrollo, asimilación y comprensión de la clase.
- ❖ Dotar las instalaciones del colegio de una sala de audiovisuales.





# METODOLOGÍA

## TEORÍA MODELO SOCIO-CRÍTICO.

### a. ASPECTOS PEDAGÓGICOS

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

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

### b. ASPECTOS DIDÁCTICOS

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

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

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

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

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

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



REPUBLICA DE COLOMBIA  
CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITITA  
CREADO POR LA SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL MEDIANTE  
RESOLUCION 517 DEL 28 DE MAYO DE 2012 RESOLUCION 09673 DE 12 DE DICIEMBRE DE 2014 PARA  
OFRECER EDUCACION MEDIA ACADEMICA – REGISTRO DE FIRMA EN LIBRO 6 FOLIO 197  
DANE 254264000506  
MUNICIPIO DEL ZULIA – NORTE DE SANTANDER

# INTERDISCIPLINARIEDAD

La informática y la tecnología como núcleo de la interdisciplinariedad nos muestra como una estrategia pedagógica institucional tradicional de otra área se puede convertir en una estrategia pedagógica del área de informática y hacerla el núcleo del trabajo interdisciplinario. Valiéndose de los recursos informáticos actuales, hacen que esta estrategia se convierta en un trabajo motivante para el estudiante al integrar todos los conocimientos que tiene de diferentes áreas en un solo trabajo de alta calidad informativa e interactiva y ponerla a disposición de la sociedad actual.

La informática como base de la interdisciplinariedad, es una línea de trabajo que se pretende implementar, para ampliar el uso de la tecnología informática actualizada, además de un recurso que mejora y agiliza los procesos, como una alternativa de integración entre las áreas de formación que intervienen en el proceso educativo.

# TRANSVERSALIDAD

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



REPUBLICA DE COLOMBIA  
CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITITA  
CREADO POR LA SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL MEDIANTE  
RESOLUCION 517 DEL 28 DE MAYO DE 2012 RESOLUCION 09673 DE 12 DE DICIEMBRE DE 2014 PARA  
OFRECER EDUCACION MEDIA ACADEMICA – REGISTRO DE FIRMA EN LIBRO 6 FOLIO 197  
DANE 254264000506  
MUNICIPIO DEL ZULIA – NORTE DE SANTANDER

# ESTRUCTURA CURRICULAR GENERAL





**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: TRANSICIÓN**

ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
Identificar y usar instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato.	<b>Tecnología</b> <b>Cosas u objetos creados por el hombre para su beneficio.</b> <b>Avances tecnológicos a través del tiempo creado por el hombre:</b> -En los medios de transportes. -En la comunicación.	Reconocer y explicar los cambios que se dan a través de la historia en los inventos creado por el hombre	Identifica objetos que me ofrece la tecnología	Explica la importancia de la tecnología	Propone actividades distintas para socializar sobre la tecnología	<b>Observa y relaciona elementos del hogar creados por el hombre para su beneficio.</b> <b>Participa en clases activamente</b>  <b>Demuestra buena actitud en la realización de las actividades desarrolladas dentro de la sala de informática y valora el uso del Computador dentro de esta.</b>



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: LA TECNOLOGIA		PERIODO ESCOLAR PRIMERO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIA LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño quías graficas</li> <li>• Tarjetas graficas</li> <li>• Actividades de creación e innovación lúdicas</li> </ul> <p>Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática.</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Módulos,</p> <p>Atlas.</p>	<p>Evaluación teórico- práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>

LA ANGELITA



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA    ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA    GRADO: TRANSICIÓN**

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



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

<b>EJE CONCEPTUAL:</b> MI AMIGO EL COMPUTADOR	<b>PERIODO SEGUNDO</b>	<b>ESCOLAR</b>	<b>TIEMPO:</b>
<b>ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	<b>RECURSOS A UTILIZAREN ESTE PERIODO</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño quías graficas</li> <li>• Tarjetas graficas</li> <li>• Actividades de creación e innovación lúdicas</li> </ul> <p>Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática.</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Módulos, Atlas.</p>	<p>Evaluación teórico- práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA:** INFORMATICA Y TECNOLOGIA    **ASIGNATURA:** INFORMATICA Y TECNOLOGIA    **GRADO:** TRANSICIÓN

TIEMPO:

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

LA ANGELITA



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

<b>EJE CONCEPTUAL</b> EL USO DEL COMPUTADOR	<b>PERIODO</b> TERCERO	<b>ESCOLAR</b>	<b>TIEMPO:</b>
<b>ACTIVIDADES QUE PROPICIAS LAS COMPETENCIAS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>Sala de informática</p> <p>Guías de trabajo</p> <p>Video-ronda.</p> <p>Manipulación del computador.</p> <p>Dibujar, escuchar música, jugar, imprimir dibujos a través del computador.</p> <p>Recortar y pegar láminas alusivas al tema.</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Módulos.</p> <p>Atlas.</p>	<p>Evaluación teórico- práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA:** INFORMATICA Y TECNOLOGIA

**ASIGNATURA:** INFORMATICA Y TECNOLOGIA

**GRADO:** TRANSICIÓN

TIEMPO:

ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
Identificar y usar instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato.	Partes del computador que deben encender para dar inicio a una sesión en la computadora.  Botones de encendido y apagado de las partes del computador: -Regulador -CPU -Monitor -Impresora.	Ejecutar correctamente los pasos del proceso de inicio y cierre de sesión de un equipo de cómputo. Saber entrar o salir de un programa eligiendo opciones con autonomía.	Identifica la computadora como un ordenador	Justicia la importancia de los productos tecnológicos en su entorno	Participa activamente en la construcción de normas de uso de los productos dentro y fuera del aula	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptual                Conoce las formas de manejo para dar inicio y cierre de sesión de un computador.                 Señala los botones que debe oprimir para encender o apagar el equipo de cómputo. Procedimental.                -Utiliza el computador, reconociendo la importancia de este en su entorno cotidiano.</li> <li>• Valorativo                -Valora los recursos de la sala de informática y objetos tecnológicos</li> </ul>

LA ANGELITA



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: NOCIONES DEL COMPUTADOR		PERIODO ESCOLAR CUARTO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>Sala de informática Guías de trabajo</p> <p>Manipulación del computador.</p> <p>Dibujar e imprimir dibujos a través del computador.</p> <p>Recortar y pegar láminas alusivas al tema.</p>	<p>Cartulina. Marcadores. Colores Pegantes. Revistas. Laminas. Cuentos. Hojas de block. Fotocopias. Módulos, Atlas.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



REPUBLICA DE COLOMBIA  
CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITA  
CREADO POR LA SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL MEDIANTE  
RESOLUCION 517 DEL 28 DE MAYO DE 2012 RESOLUCION 09673 DE 12 DE DICIEMBRE DE 2014 PARA  
OFRECER EDUCACION MEDIA ACADEMICA – REGISTRO DE FIRMA EN LIBRO 6 FOLIO 197  
DANE 254264000506  
MUNICIPIO DEL ZULIA – NORTE DE SANTANDER



**EJES TEMATICOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE - GRADO PREESCOLAR**  
**CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITA**  
**Indicadores de Desempeño del AÑO ACADÉMICO – 2017 GRADO TRANSICION**

**AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA**

PERIODO			
PRIMER	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO
<b>LA TECNOLOGÍA</b>	<b>MI AMIGO EL COMPUTADOR</b>	<b>EL USO DEL COMPUTADOR</b>	<b>NOCIONES DEL MANEJO DEL COMPUTADOR</b>
<p>Cosas u objetos creados por el hombre para su beneficio.</p> <p>Avances tecnológicos a través del tiempo creado por el hombre: -En los medios de transportes. -En la comunicación.</p>	<p>Mi amigo el computador. Historia Partes del computador: -MONITOR -CPU -TECLADO -MOUSE</p> <p>Otros accesorios:</p> <p>Parlantes Impresora Regulador</p>	<p>LA SALA DE INFORMATICA</p> <p>¿Qué puedo hacer con el computador?</p> <p>-Escuchar música -Dibujar y colorar -Imprimir dibujos y textos. -Consultar enciclopedias. -Jugar con el mouse o ratón -Visitar sitios de internet.</p>	<p>Partes del computador que deben encender para dar inicio a una sesión en la computadora.</p> <p>Botones de encendido y apagado de las partes del computador: -Regulador -CPU -Monitor -Impresora.</p>



**AREA:** INFORMATICA Y TECNOLOGIA

**ASIGNATURA:** INFORMATICA Y TECNOLOGIA

**GRADO:** PRIMERO

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



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Mi amigo el computador	PERIODO PRIMERO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño quías graficas</li> <li>• Tarjetas graficas</li> <li>• Actividades de creación e innovación lúdicas</li> </ul> <p>Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática.</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Módulos, Atlas.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA SIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: PRIMERO**

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



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

<b>EJE CONCEPTUAL:</b> Mi amigo el computador	<b>PERIODO SEGUNDO</b>	<b>ESCOLAR</b>	<b>TIEMPO:</b>
<b>ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>-Experimentación física de cada una de las partes del computador aplicando tecnología.</p> <p>- Observación</p> <p>- Investigación</p> <p>-Trabajo creativo y lúdico de diseño de tecnologías informáticas.</p> <p>-Explorar con preguntas sobre la utilidad y diferentes partes del computador con el fin de identificarlas..</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Módulos, Atlas.</p>	<p>Evaluación teórico- práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA SIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: PRIMERO**

**TIEMPO:**

ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
Identificar materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio Ambiente.  -Usar herramientas de tecnología para aumentar la productividad y promover la creatividad.	<b>OTROS PERIFERICOS Y FUNCIONES.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La impresora</li> <li>• Los parlantes</li> <li>• El CD</li> <li>• Escáner</li> <li>• Cámara</li> </ul>	Identifica los diferentes periféricos del computador y sus funciones de manera que los clasifica por su importancia y contribución.	Identifica otros dispositivos alternos para el computador	Justifica la importancia y la contribución de otros dispositivos.	Participa en la preservación del ambiente utilizando los diferentes dispositivos	<b>Conceptual</b> -Identifica los diferentes Periféricos de un computador. -Reconoce las funciones de los diferentes periféricos del computador  <b>Procedimental.</b> -Establece diferencia entre los periféricos de un computador. -Aplica las funciones de los periféricos de un computador. (grado de complejidad primero)  <b>Valorativo</b> Valora los recursos de la sala de informática



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

<b>EJE CONCEPTUAL:</b> Otros periféricos y funciones.	<b>PERIODO</b> <b>TERCERO</b>	<b>ESCOLAR</b>	<b>TIEMPO:</b>
<b>ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	<b>RECURSOS A UTILIZAREN ESTE PERIODO</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño guías gráficas.</li> <li>• Tarjetas gráficas.</li> <li>• Actividades de creación e innovación lúdicas.</li> </ul> <p>Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Módulos, Atlas.</p>	<p>Evaluación teórico- práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: PRIMERO**

**TIEMPO:**

ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
Identificar algunos artefactos, productos y procesos del entorno cotidiano, explicando algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.	<b>WINDOWS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Las ventanas de WINDOWS</li> <li>Escritorio de WINDOWS (Iconos, Barra de Tarea, Botón Inicio)</li> <li>Programa de Paint</li> </ul>	-Reconoce a Windows y la utilización de Paint, Power Point y algunas opciones de internet poniendo en práctica todo lo aprendido.	Identifica a Windows como el programa maestro y piloto del PC	Justifica el impacto que generaría un daño en este programa	Participa constructivamente en las diferentes opciones de configuración de Windows	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Conceptual</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica y reconoce la ventana de Windows y sus aplicaciones como programa maestro.</li> <li>-Identifica las funciones de cada opción del menú Paint.</li> </ul> </li> <li><b>Procedimental</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Aplica las opciones de Windows para llevar a cabo configuraciones sencillas en un computador.</li> <li>-Aplica las funciones de cada opción</li> </ul> </li> <li><b>Valorativo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Valora los recursos de la sala de informática</li> </ul> </li> </ul>



## HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Windows		PERIODO ESCOLAR CUARTO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño guías gráficas.</li> <li>• Tarjetas gráficas.</li> <li>• Actividades de creación e innovación lúdicas.</li> </ul> <p>Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática.</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Módulos, Atlas.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**EJES TEMATICOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE - PRIMER GRADO**  
**CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITA**  
**Indicadores de Desempeño del AÑO ACADÉMICO – 2017 PRIMER GRADO**  
**AREA INFORMATICA Y TECNOLOGIA**

PERIODO			
PRIMER	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO
<b>MI AMIGO EL COMPUTADOR</b>	<b>MI COMPUTADOR</b>	<b>OTROS PERIFÉRICOS Y FUNCIONES.</b>	<b>WINDOWS</b>
<b>Mi amigo el computador</b> <b>-La Sala de Informática</b> -Normas de comportamiento  - dispositivos del computador  - Funcionamiento del computador  - Como encender y apagar el computador  -Aparatos modernos  -Tecnología de hoy	<b>MI COMPUTADOR</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• El computador y sus partes</li><li>• Unidad central de procesos (C.P.U.)</li><li>• ¿Cómo funciona la C.P.U.?</li><li>• El teclado</li><li>• El mouse</li><li>• EL MONITOR</li><li>• Dispositivos de disquetes</li></ul> Características físicas de cada uno de los elementos que conforman el computador	<b>OTROS PERIFERICOS Y FUNCIONES.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• La impresora</li><li>• Los parlantes</li><li>• El CD</li><li>• Escáner</li><li>• Cámara</li></ul>	<b>WINDOWS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Las ventanas de WINDOWS</li><li>• Escritorio de WINDOWS (Iconos , Barra de Tarea, Botón Inicio)</li><li>• Programa de Paint</li></ul>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: SEGUNDO**

**TIEMPO:**

ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<p>Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en el entorno y en el de los antepasados.</p> <p>Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.</p>	<p><b>CONOCIENDO WINDOWS</b>  <b>Sala de informática</b>            -Normas de comportamiento del computador            -Dispositivos del computador            -Funcionamiento, utilidad y cuidados del computador  <b>WINDOWS</b>            -¿Cómo funciona el programa maestro?            -Escritorio de Windows            -Archivos y carpetas.            -Protector de Pantalla. -Papel tapiz</p> <p><b>TECNOLOGÍA</b>            -Qué es tecnología?            -Origen e importancia de la tecnología            -Tecnología de hoy            -Objetos tecnológico</p>	<p>• Identifica y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.</p> <p>• Identifica y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, Salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros).</p> <p>• Reconoce la función, utilidad y cuidados que se deben tener con los dispositivos de entrada y salida del computador</p>	<p>Identifica y reconoce a Windows como el programa maestro</p>	<p>Justifica el impacto que originaría un daño en el programa maestro</p>	<p>Plantea del porqué de la evolución de la tecnología a través de la historia y de las diferentes ramas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conceptual</b>                -Identifica la tecnología y su importancia en la vida diaria                Reconoce el explorador de Windows</li> <li>• <b>Procedimental.</b>                -Aplica las diferentes configuraciones de Windows</li> <li>• <b>Valorativo</b>                -Cumple las normas de la sala de informática y promueve el respeto por este entre sus compañeros</li> </ul>



## HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Conociendo a Windows y la tecnología		PERIODO ESCOLAR PRIMERO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>-Exposición de conceptos previos.</p> <p>-Aclaraciones y explicaciones.</p> <p>-Comparaciones y profundización.</p> <p>-Diseño quías graficas</p> <p>-Tarjetas graficas</p> <p>-Actividades de creación e innovación lúdicas</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: SEGUNDO**

**TIEMPO:**

ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
Identificar la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilización en diferentes actividades	<b>TRABAJANDO CON VENTANAS</b> -Ventanas de Windows. -Partes de una ventana. -Botones de control. -Tamaño de las ventanas. -Mover y organizar y cambiar de color a las ventanas <b>ENTORNO DE WORD</b> Partes de la ventana de Word Escribir texto Seleccionar texto Tipos y tamaños de fuentes -Borrar texto -Copiar texto -Mover texto -Deshacer un error -conversión de mayúsculas a minúsculas -Guardar y abrir un documento -Tecnología	Conocimiento del funcionamiento de los elementos del computador, comparándolos con otros artefactos tecnológicos	Identifica los iconos y barras de la ventana que son esenciales para modificar	Justifica los cambios y modificaciones que puedo hacer sin destruir el formato original	Expone mis ideas en la creación de formatos y modificaciones	<b>Conceptual</b> - Define el concepto de ventana -Reconoce las partes principales de una ventana. -identifica a Word como un procesador de palabras incluyendo diferentes acciones que este se realiza  <b>Procedimental.</b> -aplica modificaciones necesarias para el trabajo con Word y las ventanas.  <b>Valorativo</b> -. Valora los recursos de la sala de informática y objetos tecnológicos



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

<b>EJE CONCEPTUAL:</b> Entorno y ventanas de Word	<b>PERIODO</b> <b>SEGUNDO</b>	<b>ESCOLAR</b>	<b>TIEMPO:</b>
<b>ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>-Experimentación física de cada una de las partes del computador aplicando tecnología.</p> <p>- Observación</p> <p>- Investigación</p> <p>-Trabajo creativo y lúdico de diseño de tecnologías informáticas.</p> <p>- Explorar con preguntas sobre la utilidad y diferentes partes del computador con el fin de identificarlas</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: SEGUNDO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
Identificar la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes Actividades.	<b>POWER POINT</b> Partes de la ventana de Power Point Aplicación de las opciones de los menús de PowerPoint Aplicar formatos a un texto Agregar, insertar y eliminar diapositivas Guardar y abrir una presentación de diapositivas	Maneja Paint como herramienta de dibujos Aplicado también PowerPoint para hacer sus presentaciones más dinámicas y coloridas.	Identifica y reconoce la ventana de Windows y la utilidad de sus iconos	Justifica y explica la importancia y la utilidad de las presentaciones de PowerPoint para informar y comunicar algo.	Recomienda diferentes aplicaciones a las presentaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conceptual</b> -Reconoce a Power Point como un reproductor. de presentaciones</li> <li>• <b>Procedimental.</b> Aplica distintos formatos y multimedia a las presentaciones en PowerPoint.</li> <li>• <b>Valorativo</b> -Valora la utilización de las diferentes herramientas con Power Point y el teclado.</li> </ul>



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Power poiint	PERIODO TERCERO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño guías graficas</li> <li>• Tarjetas graficas</li> <li>• Actividades de creación e innovación lúdicas</li> </ul> <p>Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: SEGUNDO**

PERIODO ESCOLAR: CUARTO		TIEMPO:			INDICADORES DE DESEMPEÑO	
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
Identificar la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilización en diferentes Actividades	<b>ENCARTA</b> <b>-Utilización de e Encarta</b> <b>EXPLORANDO INTERNET</b> <b>-Internet</b> <b>-Investigaciones</b> <b>-Noticias</b> <b>-Youtube</b> <b>-Juegos</b>	Reconoce la importancia del internet en la vida del ser humano y a su vez establece diferencia internet y el programa de estudio e investigación Encarta.	Identifica la importancia de una red de información en	Explica ventajas y desventajas que me genera una red de información	Participa en la construcción de una gran enciclopedia de red de la información	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conceptual</b>                -Comprende que el programa Encarta funciona como enciclopedia virtual.                -Identifica a internet como la forma más rápida de investigación.</li> <li>• <b>Procedimental</b>                -Resuelve e interpreta situaciones investigando en el programa Encarta como enciclopedia virtual.                -Utiliza internet como la forma más rápida de investigación.</li> <li>• <b>Valorativo</b>                -Valora el internet y el programa de Encarta como la forma más rápida de investigación.</li> </ul>



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Explorando red de información		PERIODO ESCOLAR CUARTO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS A UTILIZAREN ESTE PERIODO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación. Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento. Dramatización de las clases de grupos y Líder. Utilización del computador como herramienta de proyecto final Lectura silenciosa, comprensión y socialización. Exposiciones y preguntas problemicas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diseño guías gráficas.</li><li>• Tarjetas gráficas.</li><li>• Actividades de creación e innovación lúdicas.</li></ul> Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática.	Cartulina. Marcadores. Coloresegantes. Revistas. Laminas. Cuentos. Hojas de block. Fotocopias.	Evaluación teórico-práctica. Desarrollo de actividades Desarrollo de compromisos en casa. Participación en clase. Actitud y compromiso



**EJES TEMATICOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE – SEGUNDO GRADO**  
**CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITITA**  
**Indicadores de Desempeño del AÑO ACADÉMICO – 2017 SEGUNDO GRADO**  
**AREA INFORMATICA Y TECNOLOGIA**

<b>PERIODO</b>			
<b>PRIMER</b>	<b>SEGUNDO</b>	<b>TERCERO</b>	<b>CUARTO</b>
<b>CONOCIENDO A WINDOWS Y LA TECNOLOGÍA</b>	<b>ENTORNO Y VENTANAS DE WORD</b>	<b>POWER POIINT</b>	<b>EXPLORANDO RED DE INFORMACIÓN</b>
<b>CONOCIENDO A WINDOWS</b> <b>Sala de informática</b> -Normas de comportamiento -Dispositivos del computador -Funcionamiento, utilidad y cuidados del computador <b>WINDOWS</b> -¿Cómo funciona el programa maestro? -Escritorio de Windows -Archivos y carpetas. -Protector de Pantalla. Papel tapiz	<b>TRABAJANDO CON VENTANAS</b> -Ventanas de Windows. -Partes de una ventana. -Botones de control. -Tamaño de las ventanas. -Mover y organizar y cambiar de color a las ventanas <b>ENTORNO DE WORD</b> Partes de la ventana de Word Escribir texto Seleccionar texto Tipos y tamaños de fuentes -Borrar texto -Copiar texto -Mover texto -Deshacer un error -conversión de mayúsculas a minúsculas -Guardar y abrir un documento -Tecnología	<b>POWER POINT</b> Partes de la ventana de Power Point Aplicación de las opciones de los menús de PowerPoint Aplicar formatos a un texto Agregar, insertar y eliminar diapositivas Guardar y abrir una presentación de diapositivas	<b>ENCARTA</b> -Utilización de e Encarta <b>EXPLORANDO INTENET</b> -Internet -Investigaciones -Noticias -Youtube -Juegos



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA SIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: TERCERO**

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



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

<b>EJE CONCEPTUAL:</b> Informática y tecnología la combinación perfecta	<b>PERIODO PRIMERO</b>	<b>ESCOLAR</b>	<b>TIEMPO:</b>
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Clasificación de los periféricos a partir de un proceso creativo.</li> <li>-Diseño quías graficas</li> <li>-Tarjetas graficas</li> <li>-Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>-Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cartulina.</li> <li>Marcadores.</li> <li>Colores</li> <li>Pegantes.</li> <li>Revistas.</li> <li>Laminas.</li> <li>Cuentos.</li> <li>Hojas de block.</li> <li>Fotocopias.</li> </ul>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: TERCERO**

ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<p>Identificar la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilización en diferentes actividades</p> <p>Clasificar y describir artefactos del entorno según sus Características físicas, uso y procedencia.</p> <p>Establecer relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos del entorno.</p>	<p><b>Otros dispositivos de la computadora. Mouse y el lápiz óptico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Concepto.</li> <li>-Utilidad</li> <li>-Clic.</li> <li>-Doble clic</li> <li>- partes</li> </ul> <p><b>Procesador de texto WORD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Abrir un documento.</li> <li>-Visualizar un documento</li> <li>-modificar formato :l               <ul style="list-style-type: none"> <li>• letra</li> <li>• tamaño</li> <li>• color</li> <li>• interlineado</li> <li>alineación</li> </ul> </li> </ul>	<p>Utiliza y emplea diferentes formatos para trabajar en Word, reconociendo la funcionabilidad del mouse.</p>	<p>Identifica los funcionamientos de cada uno de los periféricos del computador</p>	<p>Explica la importancia de estos periféricos para la computadora</p>	<p>Participa construyendo diferentes formatos en los textos procesados en Word</p>	<p><b>Conceptual</b></p> <p>-identifica el mouse y el lápiz óptico como herramienta primordial para un buen manejo en el computador.</p> <p><b>Procedimental</b></p> <p>-utiliza de manera correcta el mouse y el lápiz óptico aplicando sus opciones de funcionamiento.</p> <p>Aplica todo el formato estándar a un texto creado en Word.</p> <p><b>Valorativo</b></p> <p>-Identifica la importancia del formato en un documento.</p> <p>-Reconoce la importancia de trabajar con el mouse y el teclado</p>



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Otros dispositivos de la computadora	PERIODO SEGUNDO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>-Experimentación física de cada una de las partes del computador aplicando tecnología.</p> <p>- Observación</p> <p>- Investigación</p> <p>-Trabajo creativo y lúdico de diseño de tecnologías informáticas.</p> <p>- Explorar con preguntas sobre la utilidad y diferentes partes del computador con el fin de identificarlas</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: TERCERO**

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



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

<b>EJE CONCEPTUAL:</b> PowerPoint	<b>PERIODO</b> <b>TERCERO</b>	<b>ESCOLAR</b>	<b>TIEMPO:</b>
<b>ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>-Clasificación de los periféricos a partir de un proceso creativo.</p> <p>-Diseño quias graficas</p> <p>-Tarjetas graficas</p> <p>-Actividades de creación e innovación lúdicas</p> <p>-Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: TERCERO**

**TIEMPO:**

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



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Excel y aritméticas		PERIODO ESCOLAR CUARTO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseño quías graficas</li> <li>-Tarjetas graficas</li> <li>-Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</li> <li>-Trabajo grupal</li> <li>-Exposiciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cartulina.</li> <li>Marcadores.</li> <li>Colores</li> <li>Pegantes.</li> <li>Revistas.</li> <li>Laminas.</li> <li>Cuentos.</li> <li>Hojas de block.</li> <li>Fotocopias.</li> </ul>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**EJES TEMATICOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE – SEGUNDO GRADO**  
**CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITITA**  
**Indicadores de Desempeño del AÑO ACADÉMICO – 2017 TERCER GRADO**

**AREA INFORMATICA Y TECNOLOGIA**

<b>PERIODO</b>			
<b>PRIMER</b>	<b>SEGUNDO</b>	<b>TERCERO</b>	<b>CUARTO</b>
<b>INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA LA COMBINACIÓN PERFECTA</b>	<b>OTROS DISPOSITIVOS DE LA COMPUTADORA</b>	<b>POWERPOINT</b>	<b>EXCEL Y ARITMÉTICAS</b>
<b>INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA LA COMBINACIÓN PERFECTA</b> -funcionamiento del computador -Dispositivos del computador -Funcionamiento, utilidad y cuidados del computador <b>-EXPLORADOR DE WINDOWS</b> <b>- ELEMENTOS DEL ESCRITORIO DE WINDOWS</b> -¿Cómo funciona el programa maestro? -Estructura de la ventana principal de Windows. -Color y apariencia de las ventanas de Windows. <b>-TECNOLOGÍA</b> -Qué es tecnología? -Origen e importancia de la tecnología -Tecnología de hoy -Objetos tecnológico	Otros dispositivos de la computadora. Mouse y el lápiz óptico -Concepto. -Utilidad -Clic. -Doble clic - partes <b>Procesador de texto WORD</b> -Abrir un documento. -Visualizar un documento -modificar formato :l <ul style="list-style-type: none"> <li>• letra</li> <li>• tamaño</li> <li>• color</li> <li>• interlineado alineación</li> </ul>	<b>EL TECLADO.</b> Concepto. Uso. Familias de teclas. Teclas alfabéticas. Teclas numéricas. Teclas especiales. Identificar y usar teclas especiales. Teclas del cursor. Funcionales. Adivinanzas  <b>POWER POINT</b> Iniciar Power Point Partes de la ventana de Power Point -Guardar y abrir presentación. Aplicación de formato al texto imágenes prediseñadas y multimedia. -Aplicar estilo a las diapositivas.	<b>EL MICRÓFONO.</b> -Conceptos. -Partes del micrófono. -Uso del micrófono. -Grabadora de sonido. <b>APLICAR FORMATO EN EXCEL</b> <b>Nombrar</b> celdas o rangos de celdas. Autosuma. OPERACIONES (+,-,/,*) Copiar y mover celdas. Insertar filas y columnas. Combinar celdas. Ocultar o mostrar filas y columnas.



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: CUARTO**

TIEMPO:

ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<p>Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en el entorno y en el de los antepasados.</p> <p>Reconocer productos tecnológicos del entorno Cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.</p>	<p><b>LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b></p> <p><b>-normas en la sala de informática</b></p> <p><b>-funcionamiento del computador</b></p> <p><b>-Tecnología</b></p> <p>*Qué es tecnología</p> <p>*Importancia de la tecnología</p> <p>*Objetos tecnológicos</p> <p><b>-Multimedia</b></p> <p>-De visita por el disco duro</p> <p>- Reproductor de Windows media</p> <p>-Herramientas de reproducción</p> <p>-Reproductor de videos</p> <p>-Guía multimedia</p> <p>-Grabadora de sonido o de voz</p> <p>-Opciones de la grabadora de sonidos</p> <p>-Conexión con otras aplicaciones</p> <p><b>-Dispositivos periféricos.</b></p> <p>-Dispositivo de salida y entrada.</p> <p>-Periféricos.</p> <p>*El monitor.</p> <p>*La impresora.</p>	<p>-Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en Contextos sociales, económicos y culturales.</p> <p>-Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados</p> <p>-Identificara los componentes del computador como dispositivo o periférico de salida, reconociéndolos y comparándolos con otros artefactos que usa en su cotidianidad.</p>	<p>Identifica la multimedia en mi entorno</p>	<p>Explica la importancia de la multimedia para la creación</p>	<p>Participa en la creaciones con multimedia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conceptual</b></li> <li>-Reconoce diferentes objetos tecnológicos y periférico y la importancia de la multimedia.</li> <li>• <b>Procedimental</b></li> <li>- Emplea la multimedia para realizar creación y trabajar la esencia de la tecnología dentro de todos los objetos tecnológicos que utilicen en su vida diaria (cámaras y radios y celulares)</li> <li>• <b>Valorativo</b></li> <li>-valora todo los recursos y dispositivos que nos ofrece la sala</li> </ul>



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: la multimedia y más periféricos		PERIODO ESCOLAR PRIMERO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>Diseño quías graficas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tarjetas graficas</li> <li>-Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</li> <li>-Trabajo grupal</li> <li>-Exposiciones</li> </ul>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: CUARTO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
Identificar la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades	<b>MODIFICO FORMATOS EN WORD</b> Estilos de fuente Color de la fuente Interlineado Numeración y viñetas Márgenes Sangrías de un párrafo Alineación Columnas	Realiza y aplica diferentes formatos en Word involucrando proyecto tecnológicos	Identifica los distintos formatos en que puedo modificar una tabla o texto.	Explica cómo puedo modificar guardándolos y establecerlo a su forma original	Participa en la construcción de distintos formatos para aplicarlo a textos y tablas	<b>Conceptual</b> -Identifica la importancia del formato en un documento. -Explica cómo aplicar las diferentes formas de sangría en un párrafo. -Justifica la presentación de los trabajos.  <b>Procedimental.</b> - aplica el uso de tablas para organizar la información de actividades escolares cotidianas.  <b>Valorativo</b> -valora la importancia del uso y conocimiento de Word en proyectos tecnológicos.
Clasificar y describir artefactos de mi entorno según sus Características físicas, uso y procedencia.	<b>CREAR TABLAS EN WORD</b> Crear tablas Escribir y desplazarse por las tablas Insertar filas y columnas Dividir celdas Eliminar tablas, filas, columnas y celdas Combinar celdas Auto ajustar al contenido y a la ventana Direccional texto alinear celdas Convertir tablas en texto y viceversa					
Establece relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno.						



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: MI MUNDO WORD		PERIODO SEGUNDO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>-Experimentación física de cada una de las partes del computador aplicando tecnología.</p> <p>- Observación</p> <p>- Investigación</p> <p>-Trabajo creativo y lúdico de diseño de tecnologías informáticas.</p> <p>- Explorar con preguntas sobre la utilidad y diferentes partes del computador con el fin de identificarlas.</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>		<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: CUARTO**

TIEMPO:

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



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Mis presentaciones		PERIODO TERCERO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>Clasificación de los periféricos a partir de un proceso creativo.</p> <p>-Diseño quías graficas</p> <p>-Tarjetas graficas</p> <p>-Actividades de creación e innovación lúdicas</p> <p>-Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>		<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: CUARTO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
Utilizar creativamente estructuras de la comunicación para colaborar, publicar e interactuar con sus semejantes, expertos y otro público.	<b>MIS PRESENTACIONES CON POWER POINT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear diapositivas con auto diseño</li> <li>• Autoformas en las diapositivas</li> <li>• Aplicar colores de relleno</li> <li>• Aplicar sombras. Aplicar efecto 3D</li> <li>• Transición de diapositiva</li> <li>• Efectos de animación</li> </ul> <b>Vistas de una diapositiva</b> <b>ELABORAR GRAFICOS CON EXCEL</b>	Identifica el programa Power Point como una nueva opción para la presentación de trabajos	Identifica la importancia de PowerPoint para ponencias	Explica cómo los efectos 3d impactan mi ponencia	Participa en ideas creativas en aplicaciones de gráficos 3d	<b>Conceptual</b> Identifica el programa Power Point como una nueva opción para la presentación de trabajos.  <b>Procedimental</b> Realiza pequeñas presentaciones en Power Point. Aplicando efectos 3d  <b>Valorativo</b> Valora la importancia de las diapositivas como herramienta útiles para ponencias.



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Efectos, gráficos y mucho mas		PERIODO CUARTO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseño quías graficas</li> <li>-Tarjetas graficas</li> <li>-Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</li> <li>-Trabajo grupal</li> <li>-Exposiciones</li> </ul>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>	



**EJES TEMATICOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE – CUARTO GRADO**  
**CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITITA**  
**Indicadores de Desempeño del AÑO ACADEMICO – 2017 CUARTO GRADO**

**AREA INFORMATICA Y TECNOLOGIA**

PERIODO			
PRIMER	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO
<b>LA MULTIMEDIA Y MÁS PERIFÉRICOS</b>	<b>MI MUNDO WORD</b>	<b>MIS PRESENTACIONES</b>	<b>EFFECTOS, GRÁFICOS Y MUCHO MAS</b>
LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA -normas en la sala de informática -funcionamiento del computador -Tecnología <b>*Qué es tecnología</b> <b>*Importancia de la tecnología</b> <b>*Objetos tecnológicos</b> -Multimedia <b>-De visita por el disco duro</b> - Reproductor de Windows media -Herramientas de reproducción -Reproductor de videos -Guía multimedia -Grabadora de sonido	<b>MODIFICO FORMATOS EN WORD</b> Estilos de fuente Color de la fuente Interlineado Numeración y viñetas Márgenes Sangrías de un párrafo Alineación Columnas <b>CREAR TABLAS EN WORD</b> Crear tablas Escribir y desplazarse por las tablas Insertar filas y columnas Dividir celdas Eliminar tablas, filas, columnas y celdas Combinar celdas Auto ajustar al	<b>INFORMÁTICA</b> Concepto de sistema. Hardware. Software. . <b>ANIMAR UNA PRESENTACION EN POWER POINT</b> Aplicar diseño de animaciones a las diapositivas Transición entre diapositivas. Aplicar una combinación de animación a una presentación.	- <b>MIS PRESENTACIONES CON POWER POINT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear diapositivas con auto diseño</li> <li>• Autoformas en las diapositivas</li> <li>• Aplicar colores de relleno</li> <li>• Aplicar sombras. Aplicar efecto 3D</li> <li>• Transición de diapositiva</li> <li>• Efectos de animación</li> </ul> Vistas de una diapositiva <b>ELABORAR GRAFICOS CON EXCEL</b>



REPUBLICA DE COLOMBIA  
CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITA  
CREADO POR LA SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL MEDIANTE  
RESOLUCION 517 DEL 28 DE MAYO DE 2012 RESOLUCION 09673 DE 12 DE DICIEMBRE DE 2014 PARA  
OFRECER EDUCACION MEDIA ACADEMICA – REGISTRO DE FIRMA EN LIBRO 6 FOLIO 197  
DANE 254264000506  
MUNICIPIO DEL ZULIA – NORTE DE SANTANDER



<p>o de voz -Opciones de la grabadora de sonidos -Conexión con otras aplicaciones -Dispositivos o periféricos. -Dispositivo de salida y entrada. -Periféricos. *El monitor. *La impresora.</p>	<p>contenido y a la ventana Direccional texto alinear celdas Convertir tablas en texto y viceversa</p>		
--	--	--	--





**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA SIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: QUINTO**

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



## HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: la tecnología y su evolución		PERIODO PRIMERO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>-Clasificación de los periféricos a partir de un proceso creativo.</p> <p>-Diseño quías graficas</p> <p>-Tarjetas graficas</p> <p>-Actividades de creación e innovación lúdicas</p> <p>-Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>		<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>





**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: QUINTO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<p>Identificar la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilización en diferentes actividades</p> <p>Establecer relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno.</p>	<p><b>-Internet (Explorer)</b> entorno internet Explorer barra de direcciones internet motores de búsqueda búsquedas uso de favoritos correo electrónico</p>	<p>Determina la importancia del internet y los proyectos tecnológicos</p>	<p>Identifica la internet como la gran red mundial de información</p>	<p>Explica la incidencia que tiene la internet en su entorno</p>	<p>Propone minorar incidencias negativas por el uso de la internet</p>	<p><b>Conceptual</b> - Diferencia el sistema de comunicación del correo electrónico con respecto al uso y su funcionamiento.</p> <p><b>Procedimental.</b> - utiliza los distintos elementos de un navegador Web.</p> <p><b>Valorativo</b> -Valora la importancia del internet y reconoce la necesidad en su vida cotidiana.</p>



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

<b>EJE CONCEPTUAL:</b> El gran mundo de la internet		<b>PERIODO SEGUNDO</b>	<b>ESCOLAR</b>	<b>TIEMPO:</b>
<b>ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	<b>RECURSOS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>-Experimentación física de cada una de las partes del computador aplicando tecnología.</p> <p>- Observación</p> <p>- Investigación</p> <p>-Trabajo creativo y lúdico de diseño de tecnologías informáticas.</p> <p>- Explorar con preguntas sobre la utilidad y diferentes partes del computador con el fin de identificarlas.</p>	<p>Cartulina. Marcadores. Colores Pegantes. Revistas. Laminas. Cuentos. Hojas de block. Fotocopias.</p>		<p>Evaluación teórico-práctica. Desarrollo de actividades. Desarrollo de compromisos en casa. Participación en clase. Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: QUINTO**

TIEMPO						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
Utilizar herramientas de tecnología para procesar datos e informar resultados	<p><b>Conozco el sistema operativo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Elementos de Windows.</li> <li>-Explorador de Windows.</li> <li>-Accesorios de Windows.</li> </ul> <p><b>ESTADÍSTICAS MATEMÁTICA EN EXCEL.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar celdas.</li> <li>• Sumar, resta, multiplica y divide con Excel.</li> <li>• Ordenar palabras.</li> <li>• Funciones</li> </ul> <p><b>GESTIÓN DE PROYECTOS ESCOLARES</b></p> <p>Avances Tecnológicos en la astronomía Tecnologías espaciales, secundarias ¿Qué nos han dejado las exploraciones espaciales? La informática en las sondas, transbordares espaciales.</p>	Reconocer el trabajo con Windows desde la utilización de programas como Excel.	Identifica los sistemas operativos que es el software máster del computador	Explica los sistemas operativos como el programa máster para manejar otros como Excel	Propone operaciones matemáticas para realizar en la hoja de calculo	<p><b>Conceptual</b></p> <p>Reconoce las herramientas para el trabajo con Excel.</p> <p><b>Procedimental</b></p> <p>-Realiza operaciones matemáticas utilizando el programa de Excel.</p> <p><b>Valorativo</b></p> <p>-Valora la importancia del trabajar con el explorador de Windows, Excel y gestionar la realización de proyectos escolares.</p>



## HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: los sistemas operativos		PERIODO TERCERO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>Clasificación de los periféricos a partir de un proceso creativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseño quías graficas</li> <li>-Tarjetas graficas</li> <li>-Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>-Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática</li> </ul>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>		<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA SIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: QUINTO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<b>Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.</b>	<b>Hardware de almacenamiento</b> - Disquete - CD - DVD - VCD - Memoria - Disco duro - Proyecto de tecnología	Reconoce la importancia de utilizar los hardware de almacenamiento para contribuir al medio ambiente	Identifica y reconozco el hardware de almacenamiento	Explica la importancia que tienen el hardware de almacenamiento con el medio ambiente	Propone maneras ecológicas de utilización y manipulación del hardware de almacenamiento	<b>*Conceptual</b> Identifica los hardware de almacenamiento de información  <b>*Procedimental</b> Utiliza correctamente los hardware de almacenamiento para guardar archivos y carpetas.  <b>*Valorativo</b> Valora los hardware de almacenamiento como tecnología para contribuir al medio ambiente



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Los hardware's ecológicos	PERIODO CUARTO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseño quías graficas</li> <li>-Tarjetas graficas</li> <li>-Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</li> <li>-Trabajo grupal</li> <li>-Exposiciones</li> </ul>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



REPUBLICA DE COLOMBIA  
CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITA  
CREADO POR LA SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL MEDIANTE  
RESOLUCION 517 DEL 28 DE MAYO DE 2012 RESOLUCION 09673 DE 12 DE DICIEMBRE DE 2014 PARA  
OFRECER EDUCACION MEDIA ACADEMICA – REGISTRO DE FIRMA EN LIBRO 6 FOLIO 197  
DANE 254264000506  
MUNICIPIO DEL ZULIA – NORTE DE SANTANDER



**EJES TEMATICOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE – QUINTO GRADO**  
**CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITA**  
**Indicadores de Desempeño del AÑO ACADÉMICO – 2017 QUINTO GRADO**

**AREA INFORMATICA Y TECNOLOGIA**

PERIODO			
PRIMER	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO
<b>LA TECNOLOGÍA Y SU EVOLUCIÓN</b>	<b>EL GRAN MUNDO DE LA INTERNET</b>	<b>LOS SISTEMAS OPERATIVOS</b>	<b>LOS HARDWARES ECOLÓGICOS</b>
LA TECNOLOGÍA DE AYER Y HOY -NORMAS EN LA SALA DE INFORMÁTICA -TECNOLOGÍA <ul style="list-style-type: none"><li>• Qué es tecnología</li><li>• Importancia de la tecnología</li><li>• Origen – historia de la tecnología</li><li>• Objetos tecnológicos</li></ul> -PANEL DE CONTROL <ul style="list-style-type: none"><li>• Panel del control.</li><li>• Agregar o quitar programa.</li><li>• Cuentas de usuario.</li><li>• Otras programaciones dentro de panel de control.</li></ul>	<b>Internet (Explorer)</b> entorno internet Explorer barra de direcciones internet motores de búsqueda búsquedas uso de favoritos correo electrónico	<b>Conozco el sistema operativo</b> -Elementos de Windows. -Explorador de Windows. -Accesorios de Windows. <b>ESTADÍSTICAS MATEMÁTICA EN EXCEL.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Seleccionar celdas.</li><li>• Sumar, resta, multiplica y divide con Excel.</li><li>• Ordenar palabras.</li><li>• Funciones</li></ul> <b>GESTIÓN DE PROYECTOS ESCOLARES</b> Avances Tecnológicos en la astronomía Tecnologías espaciales, secundarias ¿Qué nos han dejado las exploraciones espaciales? La informática en las sondas, transbordares espaciales.	<b>Hardware de almacenamiento</b> - Disquete - CD -DVD -VCD -Memoria -Disco duro -Proyecto de tecnología



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: SEXTO**

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



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: La tecnología evoluciona Los hardwares ecológicos	PERIODO ESCOLAR PRIMERO	TIEMPO:	
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS A UTILIZAREN ESTE PERIODO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>Diseño quías graficas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tarjetas graficas</li> <li>-Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</li> <li>-Trabajo grupal</li> <li>-Exposiciones</li> </ul>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: SEXTO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<b>Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades</b>	<b>TECNOLOGIA.</b> -Redes de televisión -Redes en el hogar -Redes de Computadores.  <b>-Creación y Edición de Documentos.</b> -Crear Documentos. -Crear Plantillas. -Asistentes. -Edición de Documentos -Autotextos. -Herramientas de Corrección. -Ortografía, gramática y sinónimos -Fuentes y formatos -Bordes y colores -Insertar imágenes en un documento	Analiza y expone razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia. - Relaciona el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura	Identifica los tipos de redes y la funcionalidad de cada uno.	Justifica los cambios y modificaciones que puedo hacer sin destruir el formato original	Expone sus ideas en la creación de formatos y modificaciones	<b>Conceptual</b> -Identifica la importancia de la tecnología en la vida cotidiana. -Reconoce las características de un procesador de palabras.  <b>Procedimental</b> -Aplica las herramientas de autocorrección, aun documento en el procesador de palabras. -Determina las características de las Redes.  <b>Valorativo</b> -Valora la importancia de Crear un documento con el procesador de palabras.



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

<b>EJE CONCEPTUAL:</b> un espacio a la tecnología		<b>PERIODO ESCOLAR SEGUNDO</b>		<b>TIEMPO:</b>			
<b>ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS</b>		<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>		<b>RECURSOS</b>			
				<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>			
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>		<p>Diseño quías graficas</p> <p>-Tarjetas graficas</p> <p>-Actividades de creación e innovación lúdicas</p> <p>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</p> <p>-Trabajo grupal</p> <p>-Exposiciones</p>		<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>		<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>	



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: SEXTO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<p><b>Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.</b></p> <p><b>-Reconocer normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.</b></p>	<p><b>TECNOLOGIA.</b>  <b>-Clasificación de los Computadores</b>            -De acuerdo a su avance tecnológico se pueden clasificar de la siguiente manera:  <b>Según el tipo de información que se maneja</b>            -De acuerdo a la capacidad y estructura física.  <b>ELABORAR PRESENTACIONES.</b>            -Crear una Presentación.            -Autoformas, Agrupar, Desagrupar y Ordenar.            -Autoformas, Alinear, Girar y Cambiar.- Conectores.            -Textos, Cuadro de Textos.            -Textos, Fuentes, Color y Tamaño.-Diagramas de Flujo.            -Apariencia de una presentación.-Botones de Acción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas Tecnológicos.</li> <li>Identifica y analizo interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos ( como la alimentación y la salud, el transporte y la Comunicación).</li> <li>Explica algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos Históricos.</li> </ul>	<p>Identifica y reconoce los tipos de computadores que se utilizan dependiendo de su utilidad</p>	<p>Explica las ventajas que ofrece los diferentes tipos de computadores a las ramas</p>	<p>Propone diferente diagramas de flujo para elaborar presentaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Conceptual</b>                -Identifica la importancia de la clasificación de las Redes de Computador.                -Reconoce la importancia de crear una presentación con autoformas.                -Determina las características de un cuadro de texto.</li> <li><b>Procedimental</b>                -Desarrolla las características de un Diagrama de Flujo.</li> <li><b>Valorativo</b>                -Valora la importancia de la clasificación de las redes para mi entorno cotidiano</li> </ul>



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: la tecnología de los computadores evolucionan	PERIODO ESCOLAR TERCERO		TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseño quías graficas</li> <li>-Tarjetas graficas</li> <li>-Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</li> <li>-Trabajo grupal</li> <li>-Exposiciones</li> </ul>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>

**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: SEXTO**



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: SEXTO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<p>Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.</p> <p>Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.</p>	<p><b>TECNOLOGIA.</b>            -Clasificación de las Redes.            -Clasificación de las redes según su tamaño.            -Por la direccionalidad de los datos.</p> <p><b>HOJA DE CÁLCULO.</b>            -Crear un libro.            -Hojas de cálculo.            -Información en una hoja de cálculo.            -Manejo de texto.            -Números.            -Fechas.            -Relleno.            -Series.            Series de Números y fechas.            -Formulas.            Funciones.</p>	<p>Identifica principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas Tecnológicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y analiza interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos ( como la alimentación y la salud, el transporte y la Comunicación).</li> <li>Explica algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos Históricos.</li> </ul>	<p>Identifica los tipos de redes y la funcionalidad de cada uno.</p>	<p>Justifica los cambios y modificaciones que puedo hacer sin destruir el formato original</p>	<p>Expone mis ideas en la creación de formatos y modificaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Conceptual</b>                -Identifica la importancia de crear una hoja de cálculo.                -Reconoce la importancia de una hoja de cálculo.                -Determinar características de la clasificación de las redes.</li> <li><b>Procedimental</b>                -utiliza las hojas de cálculo para resolver formulas</li> <li><b>Valorativo</b>                -Valora la importancia de trabajar con funciones en Excel.</li> </ul>



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Mi mundo de Excel		PERIODO ESCOLAR CUARTO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS A UTILIZAREN ESTE PERIODO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.  Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.  Dramatización de las clases de grupos y Líder.  Utilización del computador como herramienta de proyecto final  Lectura silenciosa, comprensión y socialización.  Exposiciones y preguntas problemicas	-Diseño quías graficas -Tarjetas graficas -Actividades de creación e innovación lúdicas -Explorar con preguntas sobre el tema a tratar. -Trabajo grupal -Exposiciones	Cartulina. Marcadores. Colores Pegantes. Revistas. Laminas. Cuentos. Hojas de block. Fotocopias.	Evaluación teórico-práctica. Desarrollo de actividades. Desarrollo de compromisos en casa. Participación en clase. Actitud y compromiso



**EJES TEMATICOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE - SEXTO GRADO**  
**CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITITA**  
**Indicadores de Desempeño del AÑO ACADEMICO – 2017 SEXTO GRADO**  
**AREA INFORMATICA Y TECNOLOGIA**

PERIODO			
PRIMER	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO
<b>LA TECNOLOGÍA EVOLUCIONA LOS HARDWARES ECOLÓGICOS</b>	<b>UN ESPACIO A LA TECNOLOGÍA</b>	<b>LA TECNOLOGÍA DE LOS COMPUTADORES EVOLUCIONAN</b>	<b>MI MUNDO DE EXCEL</b>
TECNOLOGIA -Origen de tecnología -línea de tiempo de los artefactos tecnológicos -tecnología -técnica y ciencia -tecnología en la actualidad ARCHIVOS Y CARPETAS -Unidades de disco -Crear carpetas -Eliminar carpetas y archivos -Cambiar el nombre de una carpeta o archivo -Buscar una carpeta o archivo -Propiedades de la carpeta -Papeleras de reciclaje	TECNOLOGIA. ✓ Redes de televisión ✓ Redes en el hogar ✓ Redes de Computadores  -Creación y Edición de Documentos.  -Crear Documentos. -Crear Plantillas. -Asistentes. -Edición de Documentos -Autotextos. -Herramientas de Corrección. -Ortografía, gramática y sinónimos -Fuentes y formatos -Bordes y colores -Insertar imágenes en un documento	TECNOLOGIA. -Clasificación de los Computadores -De acuerdo a su avance tecnológico se pueden clasificar de la siguiente manera: -Según el tipo de información que se maneja -De acuerdo a la capacidad y estructura física. <b>ELABORAR PRESENTACIONES.</b> -Crear una presentación -Autoformas, Agrupar, Desagrupar y Ordenar. -Autoformas, Alinear, Girar y Cambiar.-Conectores. -Textos, Cuadro de Textos. -Textos, Fuentes, Color y Tamaño.- Diagramas de Flujo. -Apariencia de una presentación.- Botones de Acción.	TECNOLOGIA. -Clasificación de las Redes. -Clasificación de las redes según su Tamaño. -Por la direccionalidad de los datos.  <b>HOJA DE CÁLCULO.</b> -Crear un libro. -Hojas de cálculo. -Información en una hoja de cálculo. -Manejo de texto. -Números. -Fechas. -Relleno. -Series. Series de Números y fechas. -Formulas. Funciones.



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: SEPTIMO**

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



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Mi procesador de texto		PERIODO ESCOLAR PRIMERO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS A UTILIZAREN ESTE PERIODO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>Diseño quías graficas</p> <p>-Tarjetas graficas</p> <p>-Actividades de creación e innovación lúdicas</p> <p>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</p> <p>-Trabajo grupal</p> <p>-Exposiciones</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: SEPTIMO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<p>Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades</p>	<p><b>El Computador Generaciones del Computador. Características de las Generaciones de los computadores. El explorador de Windows. PRESENTACIONES CON MULTIMEDIA</b></p> <p>Imágenes prediseñadas I Imágenes prediseñadas II Imágenes Sonidos I Sonidos II Películas Hipervínculos Efectos de relleno</p>	<p>Análisis y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y explica técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas Tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte).</li> </ul>	<p>Identifica la multimedia como herramienta mi entorno cotidiano</p>	<p>Justifica la importancia de la evolución de los computadores</p>	<p>Participa contribuyendo a la importancia de la multimedia y las redes en el entorno cotidiano</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Conceptual</b> -Identifico la importancia de la tecnología en la vida cotidiana. -Reconoce las características de las imágenes prediseñadas.</li> <li><b>Procedimental</b> - Aplica imágenes, sonidos a los trabajos elaborados. -Reconoce identifica aspectos puntuales en las imágenes. -Determina las características de las Redes.</li> <li><b>Valorativo</b> -Valora la importancia de reconocer la tecnología en la vida diaria.</li> </ul>



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Multimedia vista a la actualidad		PERIODO SEGUNDO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS A UTILIZAREN ESTE PERIODO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseño quías graficas</li> <li>-Tarjetas graficas</li> <li>-Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</li> <li>-Trabajo grupal</li> <li>-Exposiciones</li> </ul>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>	



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: SEPTIMO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<p>Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.</p> <p>Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clasificación de los Computadores</li> <li>- <b>TECNOLOGIA.</b></li> <li>- Las Maravillas Visuales</li> <li>- La imprenta</li> <li>- La fotocopiadora</li> <li>- El plotter</li> <li>- El scanner</li> <li>- El telegrafía</li> <li>- El teletipo</li> <li>- El telefax</li> <li>- EXCEL</li> <li>- Concepto.</li> <li>- Insertar celdas.</li> <li>- Copiar formatos.</li> <li>- Crear gráficos.</li> <li>- Cambiar los datos de un gráfico.</li> <li>- Elementos de un gráfico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas Tecnológicos.</li> <li>• Identifica y analiza interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos ( como la alimentación y la salud, el transporte y la Comunicación).</li> <li>• Explica algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos Históricos.</li> </ul>	<p>Identifica a Excel como una hoja de cálculo que me permite graficar datos</p>	<p>Justifico la importancia de la clasificación de los maravillas visuales en la rama de la sociedad y de la humanidad</p>	<p>Propone diferentes presentaciones de datos graficados</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conceptual</b></li> <li>-Identifico la importancia de la clasificación de las Redes de Computador.</li> <li>-Reconoce la importancia y manejo del programa Excel, como ayuda contable en la vida cotidiana.</li> <li>• <b>Procedimental</b></li> <li>-Realiza acciones necesarias para trabajar con Excel , aplicando celdas y gráficos</li> <li>• <b>Valorativo</b></li> <li>-Valoro los recursos de la sala de informática.</li> </ul>



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Computadores	Clasificación de los	PERIODO ESCOLAR TERCERO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>--Diseño quías graficas</p> <p>-Tarjetas graficas</p> <p>-Actividades de creación e innovación lúdicas</p> <p>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</p> <p>-Trabajo grupal</p> <p>-Exposiciones</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: SEPTIMO**

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



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: las redes conexión a otro espacio		PERIODO CUARTO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseño quías graficas</li> <li>-Tarjetas graficas</li> <li>-Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</li> <li>-Trabajo grupal</li> <li>-Exposiciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cartulina.</li> <li>Marcadores.</li> <li>Colores</li> <li>Pegantes.</li> <li>Revistas.</li> <li>Laminas.</li> <li>Cuentos.</li> <li>Hojas de block.</li> <li>Fotocopias.</li> </ul>		<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**EJES TEMATICOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE - SEPTIMOGRADO**  
**CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITTA**  
**Indicadores de Desempeño del AÑO ACADEMICO – 2017 SEPTIMO GRADO**

**AREA INFORMATICA Y TECNOLOGIA**

PERIODO			
PRIMER	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO
<b>MI PROCESADOR DE TEXTO</b>	<b>MULTIMEDIA VISTA A LA ACTUALIDAD</b>	<b>CLASIFICACIÓN DE LOS COMPUTADORES</b>	<b>LAS REDES CONEXIÓN A OTRO ESPACIO</b>
TECNOLOGIA -Origen de tecnología -línea de tiempo de los artefactos tecnológicos -Tecnología -técnica y ciencia -tecnología en la actualidad LOS PROCESADORES DE TEXTO Creación de folletos. Escrituras en columnas Crear archivos y carpetas	El Computador del Computador. Características de las cinco generaciones de los computadores. El explorador de Windows. PRESENTACIONES CON MULTIMEDIA Imágenes prediseñadas I Imágenes prediseñadas II Imágenes Sonidos I Sonidos II Películas Hipervínculos Efectos de relleno	- Clasificación de los Computadores - TECNOLOGIA. - Las Maravillas Visuales - La imprenta - La fotocopiadora - El plotter - El scanner - El telegrafío - El teletipo - El telefax - EXCEL - Concepto. - Insertar celdas. - Copiar formatos. - Crear gráficos. - Cambiar los datos de un gráfico. - Elementos de un gráfico.	Internet Buscadores Tipos de buscadores Funcionamiento de un buscador. Búsquedas en Google. Correo electrónico Creación de una cuenta de correo. Chat y Messenger.



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: OCTAVO**

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



## HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: las redes conexión a otro espacio	PERIODO ESCOLAR PRIMERO	TIEMPO:	
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>Diseño quías graficas</p> <p>-Tarjetas graficas</p> <p>-Actividades de creación e innovación lúdicas</p> <p>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</p> <p>-Trabajo grupal</p> <p>-Exposiciones</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: OCTAVO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<p>Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.</p> <p>-Utilizar normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.</p>	<p><b>HIDRAULICA NEUMATICA</b>  <b>Acontecimientos históricos de la neumática y la hidráulica</b>  <b>Funcionamiento</b>  <b>Aplicaciones</b>  <b>proyectos</b></p> <p><b>CREACION DE PAGINAS WEB</b>            - Plantillas            - Formato de texto            - Insertar imágenes y multimedia  <b>Hipervínculos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas Tecnológicos.</li> <li>Identifica y analizo interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos ( como la alimentación y la salud, el transporte y la Comunicación).</li> <li>Explica algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos Históricos.</li> </ul>	<p>Identifico la evolución de la tecnología</p>	<p>Explico la importancia de que la tecnología avance a l mismo ritmo de la humanidad</p>	<p>Participo en la creación de páginas web diseñadas con gran formato</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Conceptual</b>            -Reconoce las características de herramienta tecnológicas como la hidráulica y la neumática</li> <li>-Determinar características de la historia y evolución de la neumática y la hidráulica</li> <li><b>Procedimental</b>            Crea páginas web simples creadas en Word</li> <li><b>Valorativo</b>            -Valoro la importancia de las tecnologías y la historia de los computadores</li> </ul>



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: La hidráulica y la neumática		PERIODO ESCOLAR SEGUNDO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS A UTILIZAREN ESTE PERIODO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>Diseño quías graficas</p> <p>-Tarjetas graficas</p> <p>-Actividades de creación e innovación lúdicas</p> <p>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</p> <p>-Trabajo grupal</p> <p>-Exposiciones</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: OCTAVO**

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



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Mis presentaciones		PERIODO ESCOLAR TERCERO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseño quías graficas</li> <li>-Tarjetas graficas</li> <li>-Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</li> <li>-Trabajo grupal</li> <li>-Exposiciones</li> </ul>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: OCTAVO**

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



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: las teorías de los sistemas		PERIODO ESCOLAR CUARTO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>--Diseño quías graficas</p> <p>-Tarjetas graficas</p> <p>-Actividades de creación e innovación lúdicas</p> <p>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</p> <p>-Trabajo grupal</p> <p>-Exposiciones</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**EJES TEMATICOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE – OCTAVO GRADO**

**CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITA**  
**Indicadores de Desempeño del AÑO ACADEMICO – 2017 OCTAVO GRADO**

**AREA INFORMATICA Y TECNOLOGIA**

PERIODO			
PRIMER	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO
<b>HIDRÁULICA Y NEUMÁTICA</b>	<b>ELECTRICIDAD Y LA HUMANIDAD</b>	<b>MIS PRESENTACIONES</b>	<b>TEORÍAS DE LOS SISTEMAS</b>
HIDRAULICA NEUMATICA Acontecimientos históricos de la neumática y la hidráulica Funcionamiento Aplicaciones proyectos  CREACION DE PAGINAS WEB <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Plantillas</li> <li>❖ Formato de texto</li> <li>❖ Insertar imágenes y multimedia</li> <li>❖ Hipervínculos</li> </ul>	Electricidad y la humanidad Introducción a la electricidad Historia de la electricidad Principios básicos}leyes de electricidad Componentes básicos Tipos de circuito Seguridad  Herramienta de fotografía Corel photo paint Herramientas Edición de fotografías digitales Retoques de imágenes Álbum	Mis presentaciones Tecnología Circuitos en serie, paralelo y mixtos Componentes avanzados Tipos de conexiones y empalmes Aplicaciones Informática Video digital, análogo, escena, animación, efecto, transición y audio. Estructuración Herramientas libres de video Edición de video digital con programas multimedia	Teoría de sistemas Generalidades Tipos Parámetros Interdependencias de las partes Aplicaciones  Herramienta de animación Estructuración Herramientas de animación Edición de películas, multimedia Programas multimedia



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: NOVENO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<p>Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.</p> <p>Utilizar normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de su entorno para uso eficiente y seguro.</p>	<p><b>Teoría de sistemas</b>  <b>Generalidades</b>  <b>Tipos</b>  <b>Parámetros</b>  <b>Interdependencias de las partes</b>  <b>Aplicaciones</b></p> <p><b>Herramienta de animación</b>  <b>Estructuración</b>  <b>Herramientas de animación</b>  <b>Edición de películas, multimedia</b>  <b>Programas multimedia</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas Tecnológicos.</li> <li>Identifica y analiza interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos ( como la alimentación y la salud, el transporte y la Comunicación).</li> </ul> <p>-Explica, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, Fabricación y producción</p>	Identifico las teorías de los sistemas	Explico la importancia de cada teoría de los sistemas	Participo construyendo animaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Conceptual</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifico la importancia de la teoría de los sistemas</li> <li>-Reconoce la importancia de los parámetros de cada teoría de los sistemas</li> <li>-Determinar características de cada uno de los sistemas</li> </ul> </li> <li><b>Procedimental</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-crea diferentes animaciones aplicando distintas herramientas de la multimedia.</li> <li>Utiliza correctamente todas las herramientas de la multimedia.</li> </ul> </li> <li><b>Valorativo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Valoro la importancia de la sala de informática y sus recursos</li> </ul> </li> </ul>



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL la teoría de los sistemas		PERIODO ESCOLAR PRIMERO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>Diseño quías graficas</p> <p>-Tarjetas graficas</p> <p>-Actividades de creación e innovación lúdicas</p> <p>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</p> <p>-Trabajo grupal</p> <p>-Exposiciones</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: NOVENO**

ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<p>Identificar y analizar interacciones entre diferentes sistemas Tecnológicos (como la alimentación y la salud, el transporte y la comunicación).</p> <p>Explicar algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos históricos.</p> <p>Comparar tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explico sus cambios y posibles tendencias. <b>y seguro.</b></p>	<p><b>NOVEDADES EN LA INTERNET,</b> Redes sociales Definición Ventajas desventajas del uso de las redes sociales <b>Red social TWITTER</b> <b>Red social</b> FACEBOOK Seguridad en línea <b>Virus y sus características</b> <b>Antivirus y las clases</b> Spam Phishing (fraude Internet)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determina las novedades en internet y sus diferentes aplicaciones</li> </ul>	<p>Identifica las redes sociales como una red de información y comunicación en mi entorno</p>	<p>Explica cómo incide las redes sociales en todo mi entorno cotidiano</p>	<p>Participa contribuyendo a dar pautas para utilizar las redes sociales con seguridad</p>	<p><b>Conceptual</b> -Reconoce las diferentes aplicaciones que se pueden trabajar en internet</p> <p><b>Procedimental.</b> - utiliza las redes sociales con seguridad.</p> <p><b>Valorativo</b> - valora la importancia de las redes sociales en nuestra actualidad</p>



## HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Mi mundo social		PERIODO ESCOLAR SEGUNDO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS A UTILIZAREN ESTE PERIODO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>-Experimentación física de cada una de las partes del computador aplicando tecnología.</p> <p>- Observación</p> <p>- Investigación</p> <p>-Trabajo creativo y lúdico de diseño de tecnologías informáticas.</p> <p>- Explorar con preguntas sobre la utilidad y diferentes partes del computador con el fin de identificarlas.</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: NOVENO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<b>Utilizar herramientas de tecnología para procesar datos e informar resultados.</b>	<b>HTML.</b> Primeras Especificaciones. Marcado HTML. Elementos. Atributos. Código HTML básicos. Nociones básicas de HTML.  <b>Presentación de una página web</b> <b>GESTIÓN DE PROYECTOS ESCOLARES</b> Avances Tecnológicos	Trabaja con el lenguaje de programación HTML en el diseño de pequeñas páginas web y en la realización de proyecto escolares.	Identifica la importancia el lenguaje HTML	Sustenta la incidencia de la internet y el lenguaje HTML en su entorno	Propone diferentes formatos para la creación de páginas web	<b>Conceptual</b> Identifica la importancia de conocer el lenguaje HTML Indaga sobre el uso de la tecnología en la astronomía  <b>Procedimental</b> Maneja y reconoce el lenguaje HTML Ejecuta y aprende a utilizar en software stellarium  <b>Valorativo</b> Valora la importancia del lenguaje HTML y los avances tecnológicos en la astronomía





### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: MI página web		PERIODO ESCOLAR TERCERO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño quías graficas</li> <li>• Tarjetas graficas</li> <li>• Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>• Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática.</li> </ul>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico- práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: NOVENO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<p>Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.</p>	<p><b>SISTEMAS OPERACIONALES LA TECNOLOGÍA</b> Y</p> <p>Redes Redes inalámbricas</p> <p>La robótica y la informática</p> <p>creación de blog y página de Internet</p> <p>Uso de herramientas de simulación astronómica</p> <p>Desarrollo de un proyecto científico de Tecnología</p>	<p>Reconoce la importancia y el uso de diferentes sistemas y tecnologías</p>	<p>Identifica los sistemas operacionales como redes de información y comunicación</p>	<p>Explica los sistemas operacionales como redes de información y comunicación y la incidencia que esta tiene sobre la globalización</p>	<p>Participa en la construcción de páginas web con informativas</p>	<p><b>Conceptual</b> Reconoce la importancia y el uso de los diferentes sistemas operacionales y la tecnología</p> <p><b>Procedimental</b> Realiza y practica diferentes trabajos y presentaciones relacionados con la robótica y la creación de página web</p> <p><b>Valorativo</b> Valora la importancia de adquirir los conocimientos de los temas expuesto durante este periodo</p>



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Mi espacio de información en la red	PERIODO CUARTO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño quías graficas</li> <li>• Tarjetas graficas</li> <li>• Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>• Explorar con preguntas sobre el tema a tratar trabajos grupales</li> <li>• Exposiciones</li> </ul>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**EJES TEMATICOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE –NOVENO GRADO**

**CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITITA**  
**Indicadores de Desempeño del AÑO ACADEMICO – 2017 NOVENO GRADO**

**AREA INFORMATICA Y TECNOLOGIA**

PERIODO			
PRIMER	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO
<b>LA TEORÍA DE LOS SISTEMAS</b>	<b>MI MUNDO SOCIAL</b>	<b>MI PÁGINA WEB</b>	<b>MI ESPACIO DE INFORMACIÓN EN LA RED</b>
Teoría de sistemas Generalidades Tipos Parámetros Interdependencias de las partes Aplicaciones  Herramienta de animación Estructuración de Herramientas de animación Edición de películas, multimedia Programas multimedia	<b>NOVEDADES EN LA INTERNET,</b> Redes sociales Definición Ventajas desventajas del uso de las redes sociales <b>Red social TWITTER</b> <b>Red social FACEBOOK</b> Seguridad en línea <b>Virus y sus características</b> <b>Antivirus y las clases</b> Spam Phishing (fraude Internet)	<b>HTML.</b> Primeras Especificaciones. Marcado HTML. Elementos. Atributos. Código HTML básicos. Nociones básicas de HTML.  <b>Presentación de una página web</b> <b>GESTIÓN DE PROYECTOS ESCOLARES</b> Avances Tecnológicos	<b>SISTEMAS OPERACIONALES Y LA TECNOLOGÍA</b>  Redes Redes inalámbricas  La robótica y la informática  creación de blog y página de Internet  Uso de herramientas de Simulación Desarrollo de un proyecto científico Proyecto de Tecnología



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: DECIMO**

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



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Las topologías de redes	PERIODO PRIMERO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseño quías graficas</li> <li>-Tarjetas graficas</li> <li>-Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</li> <li>-Trabajo grupal</li> <li>-Exposiciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cartulina.</li> <li>Marcadores.</li> <li>Colores</li> <li>Pegantes.</li> <li>Revistas.</li> <li>Laminas.</li> <li>Cuentos.</li> <li>Hojas de block.</li> <li>Fotocopias.</li> </ul>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: DECIMO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<p>Utilizar adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la Comunicación de ideas.</p> <p>-Reconocer las normas de seguridad industrial y utilizar elementos de protección en ambientes de trabajo y de Producción.</p>	<p><b>NOVEDADES EN LA INTERNET,</b>            Redes sociales            Definición            Ventajas desventajas del uso de las redes sociales  <b>Red social TWITTER</b>  <b>Red social FACEBOOK</b>            Seguridad en línea  <b>Virus y sus características</b>  <b>Antivirus y las clases</b>            Spam            Phishing (fraude Internet)</p>	<p>Determina las novedades en internet y sus diferentes aplicaciones</p>	<p>Identifica las redes sociales como una red de información y comunicación en mi entorno</p>	<p>Explica cómo incide las redes sociales en todo mi entorno cotidiano</p>	<p>Participa contribuyendo a dar pautas para utilizar las redes sociales con seguridad</p>	<p><b>Conceptual</b>            -Reconoce las diferentes aplicaciones que se pueden trabajar en internet</p> <p><b>Procedimental.</b>            Práctica la seguridad en línea en las redes sociales.</p> <p><b>Valorativo</b>            - valora la importancia de las redes sociales en la actualidad</p>



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Mi mundo social		PERIODO SEGUNDO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>- Experimentación física de cada una de las partes del computador aplicando tecnología.</p> <p>- Observación</p> <p>- Investigación</p> <p>-Trabajo creativo y lúdico de diseño de tecnologías informáticas.</p> <p>- Explorar con preguntas sobre la utilidad y diferentes partes del computador con el fin de identificarlas.</p>	<p>Cartulina. Marcadores. Colores Pegantes. Revistas. Laminas. Cuentos. Hojas de block. Fotocopias.</p>		<p>Evaluación teórico-práctica. Desarrollo de actividades. Desarrollo de compromisos en casa. Participación en clase. Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: DECIMO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<b>Utilizar herramientas de tecnología para procesar datos e informar resultados.</b>	<b>ALGORITMO.</b> Definición formal. Medios de expresión de un Algoritmo. Diagramas de flujos. Pseudocódigo. Sistemas formales. Implementación. Variables. Estructuras secuenciales. Algoritmo como funciones. Análisis del Algoritmo. Ejemplo de algoritmo <b>GESTIÓN DE PROYECTOS ESCOLARES</b> Avances Tecnológicos en la astronomía Simulación astronómica a través del software stellarium	Realiza algoritmo, manejar conceptos y aspecto para su utilización en la vida diario, al igual en la utilización de proyectos escolares	Identifica los algoritmos solucionador de problemas de la vida cotidiana y la programación	Explica la importancia de los algoritmos como herramienta para resolver problemas cotidianos	Participa en la creación de algoritmos simples	<b>Conceptual</b> Identifica la importancia de conocer los algoritmo -Indaga sobre el uso de la tecnología en la astronomía  <b>Procedimental</b> Realiza algoritmos simples  <b>Valorativo</b> Valoro la importancia de los algoritmo y los avances tecnológicos en la astronomía



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Pinitos de programación		PERIODO ESCOLAR TERCERO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS A UTILIZAREN ESTE PERIODO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diseño quías graficas</li><li>• Tarjetas graficas</li><li>• Actividades de creación e innovación lúdicas</li><li>• Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática.</li></ul>	<p>Cartulina. Marcadores. Colores Pegantes. Revistas. Laminas. Cuentos. Hojas de block. Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica. Desarrollo de actividades. Desarrollo de compromisos en casa. Participación en clase. Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: DECIMO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<b>Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su Utilización segura.</b>	<b>Construcción</b> a) Construcciones en madera b) Construcciones de escalera con mortero moldeado c) Técnicas de reparación d) Cómo aprovechar materiales prefabricados e) Construcción de sistemas liviano en seco f) Utilización del yeso <b>La animación por computador, flash 8</b> a) La caricatura b) El imperio de Walt Disney c) Los largometrajes d) Film de animación y efectos especiales e) Historietas f) El medio de animación Hoy y mañana..	Demuestra creatividad inventiva al realizar dibujos animados	Identifica a flash como el software de animación de objetos	Explica porque flash es un software de animación de objetos de la realidad	Participa en la creación de caricaturas con movimientos	<b>Conceptual</b> Reconoce las metodologías de la construcción de productos tecnológicos  <b>Procedimental</b> Crea historia y las grafica Reconoce el proceso de la evolución de la animación  <b>Valorativo</b> Valora la importancia de trabajar la tecnología en la construcción



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Los objetos también tienen movimientos	PERIODO CUARTO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño quías graficas</li> <li>• Tarjetas graficas</li> <li>• Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>• Explorar con preguntas sobre el tema a tratar</li> <li>• Trabajos grupales</li> <li>• Exposiciones</li> </ul>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**EJES TEMATICOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE – DECIMO GRADO**  
**CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITITA**  
**Indicadores de Desempeño del AÑO ACADÉMICO – 2017 DECIMO GRADO**  
**AREA INFORMATICA Y TECNOLOGIA**

PERIODO			
PRIMER	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO
<b>LAS TOPOLOGÍAS DE REDES</b>	<b>MI MUNDO SOCIAL</b>	<b>PINITOS DE PROGRAMACIÓN</b>	<b>LOS OBJETOS TAMBIÉN TIENEN MOVIMIENTOS</b>
TECNOLOGIA Y REDES  LA TECNOLOGÍA <b>-Importancia de la tecnología en la educación</b>  -Estructura del computador <b>-dispositivos.</b> <b>-Sistemas operativos</b>  - Topología de las Redes y sus características. <b>• Topología de BUS</b> <b>• Topología de Estrella</b> <b>• Topología de Anillo.</b>  BASE DE DATOS <b>-Introducción.</b> <b>-Campos.</b> <b>-Registros.</b> <b>-Crear una Base de Datos</b>	<b>NOVEDADES EN LA INTERNET,</b> Redes sociales Definición Ventajas desventajas del uso de las redes sociales <b>Red social TWITTER</b> <b>Red social FACEBOOK</b> Seguridad en línea <b>Virus y sus características</b> <b>Antivirus y las clases</b> Spam Phishing (fraude Internet)	<b>ALGORITMO.</b> Definición formal. Medios de expresión de un Algoritmo. Diagramas de flujos. Pseudocódigo. Sistemas formales. Implementación. Variables. Estructuras secuenciales. Algoritmo como funciones. Análisis del Algoritmo. Ejemplo de algoritmo <b>GESTIÓN DE PROYECTOS ESCOLARES</b> Avances Tecnológicos en la astronomía Simulación astronómica a través del software stellarium	<b>construcción</b> a) Construcciones en madera b) Construcciones de escalera con mortero moldeado c) Técnicas de reparación d) Cómo aprovechar materiales prefabricados e) Construcción de sistemas liviano en seco f) Utilización del yeso <b>La animación por computador, flash 8</b> a) La caricatura b) El imperio de Walt Disney c) Los largometrajes d) Film de animación y efectos especiales e) Historietas f) El medio de animación Hoy y mañana..



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA | SIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA | GRADO: UNDECIMO**

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



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: el avance de la tecnología	PERIODO PRIMERO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS A UTILIZAREN ESTE PERIODO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseño quías graficas</li> <li>-Tarjetas graficas</li> <li>-Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>-Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</li> <li>-Trabajo grupal</li> <li>-Exposiciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cartulina.</li> <li>Marcadores.</li> <li>Colores</li> <li>Pegantes.</li> <li>Revistas.</li> <li>Laminas.</li> <li>Cuentos.</li> <li>Hojas de block.</li> <li>Fotocopias.</li> </ul>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: UNDECIMO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<p>Utilizar adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la Comunicación de ideas.</p> <p>Reconocer normas de seguridad industrial y elementos de protección en ambientes de trabajo y de Producción.</p>	<p><b>LA ANIMACIÓN POR COMPUTADOR</b>  <b>Concepto de animación</b>  <b>Historia de la animación por computador</b>  <b>Concepto de frame o fotograma</b>  <b>¿Qué es una imagen?</b>  <b>Identifico los tipos de imágenes</b>  <b>Vectoriales</b>  <b>De mapa de bits</b>  <b>Formatos para representar imágenes.</b>  <b>Reconozco los formatos establecidos para los archivos de imágenes, audio y video.</b>  <b>Elabora una página Web aplicando los colores, auto formas y dibujos de Publisher.</b></p>	<p>Determina las novedades en internet y sus diferentes aplicaciones</p>	<p>Determina la importancia y evolución de la evolución</p>	<p>Explico la importancia de la animación en la actualidad.</p>	<p>Participo contribuyendo a dar pautas e ideas para elaborar una página web.</p>	<p>Conceptual            Maneja conceptos propios de la Animación.            Determina ventajas y desventajas de los diferentes</p> <p>Procedimental.            Diseña una página Web con los efectos, auto formas, cuadro de texto en Publisher.</p> <p>Valorativo            - valora la importancia de las redes sociales en la actualidad</p>



## HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Mi mundo animado		PERIODO SEGUNDO	ESCOLAR	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<p>-Experimentación física de cada una de las partes del computador aplicando tecnología.</p> <p>- Observación</p> <p>- Investigación</p> <p>-Trabajo creativo y lúdico de diseño de tecnologías informáticas.</p> <p>- Explorar con preguntas sobre la utilidad y diferentes partes del computador con el fin de identificarlas.</p>	<p>Cartulina. Marcadores. Colores Pegantes. Revistas. Laminas. Cuentos. Hojas de block. Fotocopias.</p>		<p>Evaluación teórico-práctica. Desarrollo de actividades. Desarrollo de compromisos en casa. Participación en clase. Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: UNDECIMO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<b>Utilizar herramientas de tecnología para procesar datos e informar resultados.</b>	HTML: PROGRAMACION WEB Concepto de HTML Identifico el concepto de Hipertexto e Hipermedia. Identifico la estructura básica de una página Web hecha en HTML Manejo las etiquetas HTML. Creo una página Web de solo texto usando el Bloc de Notas. Visualizo las páginas Web creadas usando Internet Explorer. Inserto en mis documentos Web hipervínculos a otras páginas Web. Inserto imágenes a mis creaciones. Inserto vínculos en las imágenes. Creo tablas en HTML. Realizo un diccionario de términos de tecnología e informática en <b>formato Web usando HTML.</b>	Realiza algoritmo, manejar conceptos y aspecto para su utilización en la vida diario, al igual en la utilización de proyectos escolares	Identifica el concepto de HTML y su utilización	Explico la importancia del código HTML como herramienta para resolver problemas cotidianos	Participa en la creación de páginas web simples	<b>COGNITIVOS</b> Identifica concepto, evolución y formas de crear páginas Web. Investiga acerca de Lenguajes de programación y en especial de HTML.  <b>PROCEDIMENTALES</b> Crea una página web básica utilizando el lenguaje HTML. Realiza consultas acerca de conceptos básicos del Internet. Reconoce el proceso para empezar a trabajar en HTML. Identifica algunas etiquetas que se usan en HTML. Aplica a sus trabajos las herramientas que se han enseñado en HTML.  <b>VALORATIVO</b> Participa, elabora y cumple con las actividades propuestas en clase. Aplica normas de comportamiento para el trabajo en equipo.





### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: Pinitos de programación		PERIODO ESCOLAR TERCERO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño quías graficas</li> <li>• Tarjetas graficas</li> <li>• Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>• Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática.</li> </ul>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**AREA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA GRADO: UNDECIMO**

TIEMPO:						
ESTÁNDAR	CONTENIDOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
			INTERPRETATIVA	ARGUMENTATIVA	PROPOSITIVA	
<b>Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura</b>	<b>Componentes internos</b> - MainBoard -Fuente de potencia -Disco Duro -Unidad de diskette -Unidad de CD ROM - Procesador -Memoria RAM -Tarjeta de video -Tarjeta MODEM -Tarjeta de red - Batería BIOS -Tarjeta multimedia.  <b>*Conceptos generales sobre electrónica</b> Fuentes de alimentación - Adaptadores - Cables -Placas Madre (Main Board)	Identifica los componentes internos del computador  Reconoce la importancia de la electrónica dentro de la tecnología	Identifica la importancia de la electrónica para el funcionamiento de la CPU	Explica cómo está inmersa la electrónica en todas las partes de la CPU	Propone soluciones a los problemas simples que se presenten en los computadores	<b>Conceptual</b> Identifica el funcionamiento de cada componente interno del computador  <b>Procedimental</b> Soluciona algunos problemas simples que se presenten en un computador relacionados con cables y adaptadores  <b>Valorativo</b> Valora la importancia de manejar conceptos generales de electrónica



### HOJA COMPLEMENTARIA (MALLA CURRICULAR)

EJE CONCEPTUAL: PRINCIPIO ELECTRONICO		PERIODO ESCOLAR CUARTO	TIEMPO:
ACTIVIDADES QUE PROPICIAN LAS COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS A UTILIZAREN ESTE PERIODO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Videos/películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación.</p> <p>Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Dramatización de las clases de grupos y Líder.</p> <p>Utilización del computador como herramienta de proyecto final</p> <p>Lectura silenciosa, comprensión y socialización.</p> <p>Exposiciones y preguntas problemicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño quías graficas</li> <li>• Tarjetas graficas</li> <li>• Actividades de creación e innovación lúdicas</li> <li>• Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.</li> <li>• Trabajos grupales</li> <li>• Exposiciones</li> </ul>	<p>Cartulina.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Colores</p> <p>Pegantes.</p> <p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Evaluación teórico-práctica.</p> <p>Desarrollo de actividades.</p> <p>Desarrollo de compromisos en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Actitud y compromiso</p>



**EJES TEMATICOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE –UNDECIMO GRADO**  
**CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITITA**  
**Indicadores de Desempeño del AÑO ACADEMICO – 2017 UNDECIMO GRADO**  
**AREA INFORMATICA Y TECNOLOGIA**

PERIODO			
PRIMER	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO
EL AVANCE DE LA TECNOLOGÍA EN LA ACTUALIDAD	MI MUNDO ANIMADO	PINITOS DE PROGRAMACIÓN	PRINCIPIO ELECTRONICO
<p>TECNOLOGIA Y REDES</p> <p>LA TECNOLOGÍA</p> <p>-Importancia de la tecnología en la educación</p> <p>- informática</p> <p>Importancia de la informática en todas las áreas</p> <p>Introducción al diseño gráfico</p> <p>-definición, concepto y conceptos claves</p> <p>-Diseño de folletos</p> <p>-Diseño de anuncios publicitarios</p>	<p>LA ANIMACIÓN POR COMPUTADOR</p> <p>Concepto de animación</p> <p>Historia de la animación por computador</p> <p>Concepto de frame o fotograma</p> <p>¿Qué es una imagen?</p> <p>Identifico los tipos de imágenes</p> <p>Vectoriales</p> <p>De mapa de bits</p> <p>Formatos para representar imágenes.</p> <p>Reconozco los formatos establecidos para los archivos de imágenes, audio y video.</p> <p>Elabora una página Web aplicando los colores, auto formas y dibujos de Publisher</p>	<p>TML: PROGRAMACION WEB</p> <p>Concepto de HTML</p> <p>Identifico el concepto de Hipertexto e Hypermedia.</p> <p>Identifico la estructura básica de una página Web hecha en HTML</p> <p>Manejo las etiquetas HTML.</p> <p>Creo una página Web de solo texto usando el Bloc de Notas.</p> <p>Visualizo las páginas Web creadas usando Internet Explorer.</p> <p>Inserto en mis documentos Web hipervínculos a otras páginas Web.</p> <p>Inserto imágenes a mis</p>	<p>Componentes internos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- MainBoard</li> <li>-Fuente de potencia</li> <li>-Disco Duro</li> <li>-Unidad de diskette</li> <li>-Unidad de CD ROM</li> <li>- Procesador</li> <li>-Memoria RAM</li> <li>-Tarjeta de video</li> <li>-Tarjeta MODEM</li> <li>-Tarjeta de red</li> <li>- Batería BIOS</li> <li>-Tarjeta multimedia.</li> </ul> <p>*Conceptos generales sobre electrónica</p> <p>Fuentes de alimentación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adaptadores</li> <li>- Cables</li> <li>-Placas Madre (Main Board)</li> </ul>



REPUBLICA DE COLOMBIA  
CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITA  
CREADO POR LA SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL MEDIANTE  
RESOLUCION 517 DEL 28 DE MAYO DE 2012 RESOLUCION 09673 DE 12 DE DICIEMBRE DE 2014 PARA  
OFRECER EDUCACION MEDIA ACADEMICA – REGISTRO DE FIRMA EN LIBRO 6 FOLIO 197  
DANE 254264000506  
MUNICIPIO DEL ZULIA – NORTE DE SANTANDER



		<p><b>creaciones.</b></p> <p><b>Inserto vínculos en las imágenes.</b></p> <p><b>Creo tablas en HTML.</b></p> <p><b>Realizo un diccionario de términos de tecnología e informática en formato Web usando HTML.</b></p>	
--	--	---	--





REPUBLICA DE COLOMBIA  
CENTRO EDUCATIVO RURAL LA ANGELITITA  
CREADO POR LA SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL MEDIANTE  
RESOLUCION 517 DEL 28 DE MAYO DE 2012 RESOLUCION 09673 DE 12 DE DICIEMBRE DE 2014 PARA  
OFRECER EDUCACION MEDIA ACADEMICA – REGISTRO DE FIRMA EN LIBRO 6 FOLIO 197  
DANE 254264000506  
MUNICIPIO DEL ZULIA – NORTE DE SANTANDER

# BIBLIOGRAFÍA

1 Key Point 0°, 1°,2°,3°,4°,5°,6°,7°,8°,9°.

2 .GOOGLE. AULACLIC

3 :\*TIPOS DE COMPUTADORES: (ANALOGA Y DIGITALES),(MICRO , MACRO, ETC) :  
<http://html.rincondelvago.com/tipos-de-computadoras.html>

<http://html.rincondelvago.com/algoritmos-computacionales-basicos.html>

4.\*ELECTRICIDAD

5. ESTRUCTURAS: <http://www.librosvivos.net/smtc/homeTC.asp?TemaClave=1038>"

6. INTERNET:

<http://www.librosvivos.net/smtc/homeTC.asp?TemaClave=1235>"

