

# PLAN DE AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA



ÁREA DE INFORMATICA

DOCENTES:  
RENE MUÑOZ ARIAS  
ARIEL FERNANDO GUARNIZO USECHE

INSTITUCION EDUCATIVA COYARCÓ  
COYAIMA  
AÑO 2015

# PLAN DE AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA



## ÁREA DE INFORMATICA

DOCENTES:  
RENE MUÑOZ ARIAS  
ARIEL FERNANDO GUARNIZOUSECHE

El Desarrollo de este proyecto está enfocado al mejoramiento en el área de Tecnología e Informática de la Institución Educativa Coyarcó.

INSTITUCION EDUCATIVA COYARCÓ  
COYAIMA  
AÑO 2015

## TABLA DE CONTENIDO

---

INTRODUCCION.....	5
I. IDENTIFICACION.....	6
II. INTENSIDAD HORARIA.....	7
III. JUSTIFICACION.....	8
IV. OBJETIVO GENERAL.....	11
V. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	14
VI. MARCO TEORICO.....	15
5.1 MARCO LEGAL.....	15
5.2 MARCO CONCEPTUAL.....	17
Tecnología .....	17
Tecnología e informática .....	19
Tecnología y ética .....	20
Estructura Curricular del área.....	24
Competencias.....	26
VII. MALLA CURRICULAR.....	31
Preescolar .....	31
Grado Primero.....	32
Grado Segundo.....	36
Grado Tercero.....	40
Grado Cuarto.....	44
Grado Quinto.....	48

Juicios Valorativos Primaria.....	52
Grado Sexto.....	58
Grado Séptimo.....	62
Grado Octavo.....	66
Grado Noveno.....	70
Grado Décimo.....	74
Grado Undécimo.....	78
VIII. METODOLOGIA GENERAL EN BACHILLERATO.....	78
Juicios Valorativos Bachillerato.....	78
IX. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	89
Criterios de Evaluación.....	89
Instrumentos de Evaluación.....	90
X. RECURSOS.....	91
XI. BIBLIOGRAFIA.....	92

## **INTRODUCCION**

---

La integración del uso de las nuevas tecnologías de la información en la educación, genera un ambiente de aprendizaje a partir de herramientas que en concordancia con unos contextos de aprendizaje apropiados permiten a las nuevas generaciones apropiarse del uso adecuado de la tecnología.

Las orientaciones generales para la educación en tecnología e informática que presentamos en esta programación pretenden motivar a niños, niñas y jóvenes hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología e informática desde las relaciones que establecen los seres humanos para enfrentar sus problemas y desarrollar su capacidad para solucionarlos, con el fin de estimular sus potencialidades creativas.

## I. IDENTIFICACION

---



<b>INSTITUCIÓN</b>	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COYARCÓ
<b>ÁREA</b>	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
<b>ASIGNATURA</b>	INFORMÁTICA
<b>GRADOS</b>	PRE-ESCOLAR, PRIMERO, SEGUNDO, TERCERO, CUARTO, QUINTO, SEXTO, SEPTIMO, OCTAVO, NOVENO, DÉCIMO, UNDÉCIMO.
<b>RESPONSABLES</b>	RENE MUÑOZ ARIAS ARIEL FERNANDO GUARNIZO

## II. INTENSIDAD HORARIA

---

<b>Grado</b>	<b>Intensidad Horas Semanales</b>	<b>Intensidad Horas Anuales</b>
<b>Pre-Escolar</b>	1	40
<b>Primero</b>	2	80
<b>Segundo</b>	2	80
<b>Tercero</b>	2	80
<b>Cuarto</b>	2	80
<b>Quinto</b>	2	80
<b>Sexto</b>	2	80
<b>Séptimo</b>	2	80
<b>Octavo</b>	2	80
<b>Noveno</b>	2	80
<b>Décimo</b>	2	80
<b>Once</b>	2	80

### **III. JUSTIFICACION**

---

A través de la historia de la humanidad, los avances tecnológicos y científicos se han convertido en un poderoso motor y fuerza de desarrollo de la civilización y transformación de la naturaleza, lo que en la actualidad ha llevado al hombre a desempeñarse dentro de una sociedad sofisticada, de modelos cambiantes en cuanto al conocimiento científico y tecnológico, al comercio internacional y la competitividad, al cuidado y preservación del medio ambiente y al impacto de las nuevas tecnologías.

Todo esto implica la participación activa en un mundo tecnológico en el cual se necesitan altos niveles de abstracción para comprender la ciencia y la tecnología, estar dispuestos a entender los cambios generados desde el mundo de la información y las comunicaciones en todas las actividades de la vida cotidiana, asumir una posición clara sobre la tecnología y sus implicaciones sociales y desarrollar destrezas y habilidades para la solución de problemas.

Estas consideraciones exigen implementar estrategias que contribuyan efectivamente al desarrollo de estas habilidades planteadas como fundamentales en la educación del siglo XXI, que le permitan a los estudiantes tener éxito en un mundo de acelerados avances científicos y tecnológicos en el que van a vivir.

Por tanto uno de los retos principales, que debe abordar la educación de nuestros días, se refiere a la responsabilidad que tiene frente al conocimiento y a la nueva manera de concebirlo, fruto de las transformaciones de la sociedad y la cultura.



La importancia de abordar la educación en tecnología está en la formación de ciudadanos que puedan interactuar crítica y productivamente en una sociedad cada vez más inmersa en la tecnología. La alfabetización de los ciudadanos ya no se restringe solamente al desarrollo de competencias en lectura y escritura. En el mundo actual, se señala la alfabetización científica y tecnológica como una necesidad inaplazable, en tanto se espera que todos los individuos estén en capacidad para acceder, utilizar, evaluar, y transformar artefactos, procesos y sistemas tecnológicos para la vida social y productiva. Igualmente, se plantea como requisito indispensable para lograr el desarrollo científico y tecnológico del país, que permita su inserción en el mundo globalizado donde estos desarrollos se constituyen en factores de competitividad, productividad e innovación. Y también se destaca su importancia como recurso que posibilita que los estudiantes tomen de decisiones relacionadas con el desarrollo y la utilización de productos de la tecnología en la construcción de su proyecto de vida y participación ciudadana en decisiones.

El estudio de la tecnología desarrolla en los estudiantes una mirada reflexiva y crítica frente a las relaciones entre la tecnología como producto cultural. La educación en tecnología permite a los estudiantes la vivencia de actividades relacionadas con la naturaleza del conocimiento tecnológico así como con la generación, apropiación y uso de tecnologías.

El estudiantado debe aprender a reconocer las herramientas tecnológicas (incluido el PC) no como un fin de aprendizaje en sí mismo, sino como una herramienta para la solución de problemas y el óptimo desarrollo de su trabajo y estudio.

Se convierte entonces, para la Institución Coyarcó, en un propósito fundamental implementar e incorporar a la estructura curricular el área de Tecnología e

Informática, en el Nivel Pre-escolar, Nivel de Básica (Primaria y secundaria), y Media, con el fin de proporcionar a las futuras generaciones el desarrollo de unas competencias tecnológicas e investigativas que les permitan comprender, relacionar y usar estos conocimientos como una manera de integrarse al mundo laboral.

## IV. OBJETIVO GENERAL

---

Los propósitos del Área de Tecnología e Informática se articulan a la Misión y a la Visión de la Institución, a las orientaciones generales para la educación en Tecnología y en particular para el área de Tecnología e Informática, formuladas por el MEN a manera de competencias generales y su articulación con el desarrollo de los estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias naturales y sociales, los estándares básicos de competencias ciudadanas y competencias laborales, que desde los procesos del área, contribuyen al desarrollo de seres humanos integrales.

Se busca desarrollar las competencias de los estudiantes para conseguir ciudadanos éticos, reflexivos, críticos, creativos y laboralmente capacitados para asumir retos en una sociedad de continuos y acelerados cambios científicos, tecnológicos, sociales y culturales, capaces de tomar decisiones, de adaptarse fácilmente a los nuevos desafíos, resolver problemas para construir condiciones de vida armónicas, equitativas y justas, capaces de potenciar capacidades que les permitan tener éxito tanto en la vida personal como en el trabajo en este mundo de acelerados cambios.

Como objetivos generales del área, se plantean:

- Reconocer, manejar y utilizar adecuadamente los recursos de la tecnología y la informática desde transición hasta grado once para adquirir competencias para solucionar problemas y satisfacer necesidades teniendo en cuenta el entorno sociocultural y el avance tecnológico.
- Impartir fundamentos teóricos y prácticos en el área de tecnología e informática, estimulando en el estudiante su ingenio, capacidad analítica, creativa, y el desarrollo de hábitos de lectura e investigación.

- Reforzar los conocimientos adquiridos por el estudiante en las demás áreas básicas, despertar su creatividad y estimular su agilidad e ingenio mediante la aplicación de programas informáticos.
- Guiar al estudiante en el desarrollo de sus capacidades intelectuales, analíticas y creativas, y en la integración de sus conocimientos para que logre un excelente desempeño como persona y como trabajador en el mundo actual.
- Percibir la naturaleza transitoria del conocimiento y el carácter permanente que tiene su construcción, mediante el conocimiento de los avances de la ciencia y tecnología de la informática.
- Adquirir habilidades que le permitan formular, plantear y solucionar problemas de la vida real; mediante los conocimientos adquiridos en el área de Tecnología e Informática.
- Preparar al estudiante para que adquiera habilidades en el registro y manejo de información en el computador.
- Desarrollar actitudes y valores sobre el respeto a la vida, al cuidado de la persona y de los recursos, mediante acciones que se traduzcan en conductas permanentes que permitan mantener el equilibrio a todo nivel.
- Inculcar el uso adecuado de la información para no atentar a la ética y la moral. · Desarrollar la capacidad para investigar, crear y solucionar problemas donde incorpore la tecnología y la informática como medio para optimizar los resultados esperados.

- Desarrollar competencias en el manejo de la información y la comunicación (CMI), que le permitan apropiarse y generar conocimiento, para una mejor comprensión del mundo global.
- Sensibilizar y crear conciencia sobre la importancia del trabajo en equipo y la búsqueda de soluciones a problemáticas comunes.
- Estimular al estudiante para que adquiera confianza en el manejo de equipos (hardware y software) e instrumentos tecnológicos.
- Valorar el impacto de la tecnología sobre el medio ambiente y el entorno sociocultural.

## **V. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

---

### **PREESCOLAR Y BÁSICA PRIMARIA**

---

- La asimilación de conceptos científicos en las áreas del conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad.
- El fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, así como la del espíritu crítico.
- La adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad.

### **BÁSICA SECUNDARIA**

---

- La iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permiten el ejercicio de una función socialmente útil.
- 
- La comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problemas.

### **MEDIA ACADÉMICA**

---

- El desarrollo de la capacidad para profundizar en un campo del conocimiento, de acuerdo con las capacidades e intereses.

## **VI. MARCO TEORICO**

---

### **5.1 MARCO LEGAL**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La Ley 115 de 1994, ley general de la educación, establece en cuanto a la formación del colombiano para el mejoramiento tecnológico, unos fines precisados en (fin 5, 7, 9, 11 y 13) y objetivos (Artículo 16, literal C y G para el Preescolar,



Artículo 20, literal A y C para la Educación Básica y Media; son un reconocimiento a la importancia del tema de la formación en tecnología y un punto de apoyo para la gestión de proyectos innovadores por lo menos en cuatro aspectos claves:

- Incorporación del Área de Tecnología e Informática como fundamental y obligatoria en la Educación Básica (Artículo 23).
- Incorporación del Área de Tecnología e Informática como fundamental y obligatoria en la Educación Media Académica (Artículo 31).
- Establecimiento de la Educación Media Técnica (Artículo 28), como preparación de los estudiantes para el desempeño laboral y para la continuación en la Educación Superior (Artículo 32).
- Creación del Servicio Especial de Educación Laboral (Artículo (26). De esta forma, la Ley 115 abre varias posibilidades para el desarrollo de la Educación en Tecnología. En primer lugar le otorga un espacio en la educación básica y media, como formación de carácter general y dimensión fundamental de la cultura de los individuos, a través del Área de Tecnología e Informática. En segundo lugar mediante la Educación Media Técnica como capacitación básica para el trabajo que implica el fomento a proyectos y actividades tecnológicas en campos amplios del sector laboral.

## 5.2 MARCO CONCEPTUAL

**Tecnología:** 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. Según afirma el National Research Council, la mayoría de la gente suele asociar la tecnología simplemente con artefactos como computadores y software, aviones, pesticidas, plantas de tratamiento de agua, píldoras

anticonceptivas y hornos microondas, por mencionar unos pocos ejemplos. Sin embargo, la tecnología es mucho más que sus productos tangibles. Otros aspectos igualmente importantes son el conocimiento y los procesos necesarios para crear y operar esos productos, tales como la ingeniería del saber cómo y el diseño, la experticia de la manufactura y las diversas habilidades técnicas<sup>1</sup>.

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. Esta definición amplia difiere de la concepción popular más común y restringida, en la cual la tecnología está asociada casi por completo con computadores y otros dispositivos electrónicos<sup>2</sup>.

Según este punto de vista, la tecnología involucra:

- Los artefactos: son dispositivos, herramientas, aparatos, instrumentos y máquinas que potencian la acción humana. Se trata entonces, de productos manufacturados percibidos como bienes materiales por la sociedad.
- Los procesos: son fases sucesivas de operaciones que permiten la transformación de recursos y situaciones para lograr objetivos y desarrollar productos y servicios esperados.

---

<sup>1</sup> National Research Council. Technically speaking: why all Americans need to know more about technology, 2002.

<sup>2</sup> National Research Council. Tech Tally: approaches to assessing technolocal literacy, 2006.

- En particular, los procesos tecnológicos contemplan decisiones asociadas a complejas correlaciones entre propósitos, recursos y procedimientos para la obtención de un producto o servicio. Por lo tanto, involucran actividades de diseño, planificación, logística, manufactura, mantenimiento, metrología, valuación, calidad y control. Los procesos pueden ilustrarse en áreas y grados de complejidad tan diversos como la confección de prendas de vestir y la industria petroquímica.
- Los sistemas: son conjuntos o grupos de elementos ligados entre sí por relaciones estructurales o funcionales, diseñados para lograr colectivamente un objetivo. En particular, los sistemas tecnológicos involucran componentes, procesos, relaciones, interacciones y flujos de energía e información, y se manifiestan en diferentes contextos: la salud, el transporte, el hábitat, la comunicación, la industria y el comercio, entre otros. La generación y distribución de la energía eléctrica, las redes de transporte, las tecnologías de la información y la comunicación, el suministro de alimentos y las organizaciones, son ejemplos de sistemas tecnológicos.

**Tecnología e informática:** La informática se refiere al conjunto de conocimientos científicos y tecnológicos que hacen posible el acceso, la búsqueda y el manejo de la información por medio de procesadores.

La informática hace parte de un campo más amplio denominado Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), entre cuyas manifestaciones cotidianas encontramos el teléfono digital, la radio, la televisión, los computadores, las redes y la Internet.

La informática constituye uno de los sistemas tecnológicos de mayor incidencia en la transformación de la cultura contemporánea debido a que atraviesa la mayor parte de las actividades humanas.

En las instituciones educativas, por ejemplo, la informática ha ganado terreno como área del conocimiento y se ha constituido en una oportunidad para el mejoramiento de los procesos pedagógicos. Para la educación en tecnología, la informática se configura como herramienta que permite desarrollar proyectos y actividades tales como la búsqueda, la selección, la organización, el almacenamiento, la recuperación y la visualización de información. Así mismo, la simulación, el diseño asistido, la manufactura y el trabajo colaborativo son otras de sus múltiples posibilidades.

**Tecnología y ética:** Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), también son fuente de discusiones éticas relacionadas con su uso y con las situaciones de amenaza que se derivan de ellas.

Algunos ejemplos de esta problemática tienen que ver con la privacidad y la confidencialidad, con los derechos de propiedad de los programas, con la responsabilidad por su mal funcionamiento, con el acceso a dichas tecnologías en condiciones de equidad y con las relaciones entre los sistemas de información y el poder social<sup>3</sup>.

La ética de la tecnología también se relaciona con el acceso equitativo a los productos y a los servicios tecnológicos que benefician a la humanidad y mejoran su calidad de vida. Si bien no se pueden desconocer los efectos negativos de la producción y utilización de algunas tecnologías, hay que reconocer que, gracias a ellas, la humanidad ha resuelto problemas en todas las esferas de su actividad.

---

<sup>3</sup> Mitcham, C. "Cuestiones éticas en ciencia y tecnología: Análisis introductorio y bibliografía". González, Marta; López Cerezo, José Antonio; Luján, José Luis. (1996), *Ciencia, tecnología y sociedad: Una introducción al estudio social de la ciencia y la tecnología*, 1996

Uno de los efectos más palpables es la prolongación de la esperanza de vida que, en el pasado, se reducía a menos de la mitad de la actual. Igualmente, la tecnología representa una esperanza para resolver problemas tan graves como el acceso al agua potable o la producción de suficientes alimentos, así como para prevenir y revertir los efectos negativos del cambio climático o para combatir algunas de las enfermedades que afectan a las personas.

## **Estructura Curricular del área**

En ausencia de un documento oficial por parte del M.E.N. sobre estándares y competencias para el área de Tecnología e Informática, se implementa el ejercicio pedagógico del aula a partir del Documento de trabajo del M.E.N. sobre las orientaciones generales para la Educación en Tecnología y la conceptualización de términos como:

Tecnología, Educación en Tecnología, Conocimiento Tecnológico y Pensamiento Tecnológico, términos propios del trabajo del área. La tecnología como actividad humana 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.<sup>4</sup>

La Educación en Tecnología entendida como una acción intencionada y procesual que posibilita a los individuos la formación autónoma y la permanente adquisición y transformación de las estructuras cognitivas, deontológicas, pragmáticas y comunicativas inherentes al diseño y producción de sistemas tecnológicos y que es articulada en Ambientes de aprendizaje para la tecnología.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL, Orientaciones generales para la educación en tecnología. Documento de trabajo septiembre 2006.

<sup>5</sup> MERCHAN, Basabe Carlos Alberto.

El conocimiento tecnológico como la forma que tiene la tecnología de pensar la realidad. El Pensamiento tecnológico como un conjunto de acciones mentales de orden cognitivo, pragmático, social / comunicativo y deontológico que realiza un individuo para solucionar un problema o una necesidad en un contexto determinado, aplicando efectivamente conocimientos, técnicas, procesos y procedimientos propios de la tecnología que se evidencian en la materialización de sistemas y/o la construcción del conocimiento tecnológico.

El área de Tecnología e informática fundamenta su quehacer en el proceso tecnológico, como una estrategia de construcción de conocimiento tecnológico, éste se produce cuando a partir del estudio de un problema se lleva a cabo una discusión de los elementos conceptuales que lo fundamentan, se representa en un diseño para su comprensión, se elabora un prototipo del artefacto, sistema o proceso y por último se evalúa y se da solución al problema. Este conocimiento se materializa en artefactos, procesos y sistemas que permiten ofrecer productos y servicios que contribuyen a mejorar la calidad de vida.

Estas materializaciones se hacen evidentes en contextos donde la actividad humana se desarrolla y en la cual la presencia de la tecnología es determinante, como son el contexto social, económico y cultural (vivienda, alimentación, salud, transporte, comunicaciones, servicios públicos, industria y comercio). En este proceso juega un papel preponderante la Informática necesaria para la búsqueda, organización, transmisión, comunicación, sistematización, almacenamiento y procesamiento de la información para la solución de problemas.

Este proceso bien puede hacerse de manera manual o automático apoyado en máquinas (computador). Por esto se desarrollan habilidades en el manejo de la máquina y los programas informáticos que se requieren para aprovechar de la

mejor manera los diferentes canales de información establecidos en libros, enciclopedias multimediales, internet, periódicos, revistas, etc., dando así lugar a la descripción, la reflexión, la ejecución y la corrección, como única oportunidad del estudiante de construir conocimiento en el campo de la tecnología y entender que está haciendo.

La formación y conocimiento en el área consta de dos componentes: TECNOLOGÍA como campo general e INFORMÁTICA, como campo particular, siempre interrelacionados e incluyentes, apoyados el uno del otro para la consecución de los logros y propósitos del área.

A la luz del Documento del M.E.N. y para facilitar el logro de las competencias básicas del área, se establecen cuatro ejes articuladores, interrelacionados y transversales, organizados teniendo en cuenta tres ámbitos de aprendizaje: conceptual, procedimental y actitudinal.

## ESTRUCTURA CURRICULAR DEL ÁREA

CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL		ACTITUDINAL
Naturaleza de la Tecnología	Apropiación y uso de la Tecnología	Solución de Problemas con Tecnología	Tecnología y Sociedad
<p>Hace referencia a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características y objetivos de la tecnología.</li> <li>• Conceptos fundamentales. (Sistema, componente, estructura, función, recurso, optimización, proceso).</li> <li>• Relaciones con otras disciplinas.</li> <li>• Reconocimiento de su evaluación a través de la historia y la cultura.</li> </ul>	<p>Hace referencia a :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>	<p>Hace referencia a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo de estrategias en y para la identificación, formulación y solución de problemas con tecnología.</li> <li>• Jerarquización y comunicación de ideas.</li> </ul>	<p>Hace referencia a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Las actitudes</b> de los estudiantes hacia la tecnología.</li> <li>• <b>La valoración social</b> que el estudiante hace de la tecnología.</li> <li>• <b>La participación Social</b> que implica cuestiones de ética y responsabilidad social, comunicación interacción social, propuestas de soluciones y Participación.</li> </ul>



El Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación (ICFES) define las competencias como un saber hacer en contexto. Es decir, utilizar el conocimiento en los diferentes ámbitos que conforman un entorno social para orientarlo hacia la actividad útil y transformarlo en favor de la convivencia y el bienestar humano. Los procesos de pensamiento en el área de Tecnología e Informática son la base para comprender, analizar y dar solución a problemas de la vida social, económica y científica.

El área de Tecnología e Informática, entendida como multidisciplinaria por la capacidad de integrar todo conocimiento pertinente en el desarrollo de proyectos, requiere de la formación de competencias por parte de los estudiantes dentro de su proceso educativo, que les permitan abrir los espacios del entendimiento tecnológico, generar el desarrollo socio-productivo y prepararse para la vida.

Desde la propuesta curricular planteada, el área busca desarrollar competencias generales necesarias en la construcción del conocimiento y las propias y básicas del área, que articuladas e interrelacionadas son fundamentales en la construcción del Pensamiento Tecnológico<sup>6</sup>:

---

<sup>6</sup> Pensar tecnológicamente se resume en la capacidad de ver en cualquier tema o área la posibilidad de usar, a través del conocimiento o pensamiento, las herramientas y las técnicas propias de las nuevas tecnologías.

## **Competencias**

### **Competencia para el manejo de Información (Procedimientos)**

- Reconocer la necesidad de la información.
- Identificar y localizar fuentes de información adecuada y confiable.
- Encontrar dentro de las fuentes elegidas la información.
- Evaluar la calidad de la información obtenida.
- Clasificar y organizar la información.
- Usar la información de manera efectiva.
- Comunicar la información.

### **Competencia metodológica (Procedimientos)**

- Procedimiento de trabajo variable.
- Solución adaptada a la situación.
- Resolución de Problemas.
- Pensamiento, trabajo, planificación, realización y control autónomos.
- Capacidad de adaptación.

### **Competencia Técnica (Conocimientos, destrezas, aptitudes)**

- Dominio disciplinar.
- Desarrollo de habilidades y destrezas pedagógicas - disciplinares.
- Desarrollo de competencias laborales específicas.

### **Competencia participativa (Formas de organización)**

- Capacidad de coordinación.
- Capacidad de organización.
- Capacidad de relación.
- Capacidad de convicción.
- Capacidad de decisión.
- Capacidad de responsabilidad.
- Capacidad de dirección.

## **Competencia social (Formas de comportamiento)**

### **Individuales**

- Disposición al trabajo.
- Capacidad de adaptación.
- Capacidad de intervención.

### **Interpersonales**

- Disposición a la cooperación.
- Honradez
- Rectitud
- Altruismo
- Espíritu de equipo.

## **Competencias Básicas**

### **Interpretativa**

- Escucho la información, opinión y argumentos de otros sobre una situación.
- Observo los problemas que se presentan en mí alrededor.
- Consulto posibles soluciones de un problema.
- Analizo las situaciones desde distintos punto de vista (mis padres, mis amigos, personas conocidas entre otras).
- Analizo los cambios que se producen al hacer las cosas de manera diferente.
- Identifico las situaciones cercanas a mi entorno (en mi casa, mi barrio, mi colegio) que tienen diferentes modos de resolverse y registro información para describirla.
- Identifico los elementos que pueden mejorar una situación dada.

### **Propositiva**

- Defino un plan de acción para poner en marcha una alternativa elegida.
- Invento nuevas formas de hacer cosas cotidianas.
- Evaluó los resultados que se van alcanzando e incluyo cambios en las acciones si es necesario.

## **Laborales**

- Crear, transformar e innovar elementos tangibles e intangibles del entorno, utilizando procesos ordenados. Identificar, adaptar y transferir tecnologías de distinto tipo.
- Identifico las herramientas, materiales e instrumentos de mediación necesarios para enfrentar un problema, siguiendo métodos y procedimientos establecidos.
- Diseño alternativas tecnológicas adecuadas para realizar distintas tareas.
- Pruebo la factibilidad de las alternativas haciendo ensayos parciales.
- Utilizo las herramientas tecnológicas siguiendo criterios para su funcionamiento preventivo, buen aprovechamiento y seguridad personal.
- Manejo herramientas tecnológicas y equipos según los procedimientos previstos técnicamente.
- Identifico fallas y errores producidos por la manipulación de herramientas tecnológicas.
- Propongo alternativas tecnológicas para corregir fallas y errores, con el fin de obtener mejores resultados.
- Evaluó las necesidades de mantenimiento, reparación o reposición de los equipos y herramientas tecnológicas a mi disposición.
- Diseño algunos modelos tecnológicos que apoyan el desarrollo de tareas y acciones.
- Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades.

## **Ciudadanas**

- Utilizo adecuadamente los espacios y recursos a mi disposición.
- Asumo las consecuencias de mis propias acciones
- Reconozco mis habilidades, destrezas y talentos
- Supero mis debilidades
- Realizo mis intervenciones respetando el orden de la palabra previamente acordado.
- Expreso mis ideas con claridad.

- Comprendo correctamente las instrucciones
- Respeto las ideas expresadas por los otros, aunque sean diferentes de las mías.
- Desarrollo tareas y acciones con otros (padres, pares, conocidos).
- Aporto mis recursos para la realización de tareas colectivas.
- Respeto los acuerdos definidos con los otros.
- Permito a los otros dar sus aportes e ideas.

### **Apoyo a proyectos institucionales**

Desde el quehacer pedagógico y cotidiano, el área de Tecnología e Informática apoya los Proyectos Institucionales:

#### Educación para el uso del tiempo libre

- Se motiva a los estudiantes para que los aprendizajes construidos dentro del aula
- se utilicen como recurso para el desarrollo de actividades en el tiempo libre.
- Se orienta hacia el uso pedagógico del Internet como herramienta de formación y
- de sana distracción en el tiempo libre.
- Se estimula la recursividad en el trabajo libre.
- Se promueve el diseño y desarrollo de proyectos.
- Educación en valores
- Se vela por el cumplimiento del reglamento de la sala de informática.
- Se vela por el cumplimiento en la entrega de trabajos y responsabilidades asumidas.
- Se promueve la asistencia y la puntualidad.
- En el trabajo en equipo se promueve el respeto por la diversidad de ideas, principios, opiniones y conceptos.
- Se motiva el cuidado de los recursos.

### **Educación para la sexualidad**

- Se promueve el trabajo en equipos integrado por niños y niñas.
- Se realizan diálogos sobre la pertinencia del Internet en la formación integral de l@s niñ@s.
- En el diario quehacer se realizan charlas informales sobre el cuidado y respeto del cuerpo.
- Se vela porque l@s niñ@s asuman el hábito de mantener posturas sanas dentro
- del aula y en su diario quehacer.

### **Apoyo a proyectos institucionales**

- Desde el quehacer pedagógico y cotidiano, el área de Tecnología e Informática apoya los Proyectos Institucionales:

### **Educación para el uso del tiempo libre**

- Se motiva a los estudiantes para que los aprendizajes construidos dentro del aula se utilicen como recurso para el desarrollo de actividades en el tiempo libre.
- Se orienta hacia el uso pedagógico del Internet como herramienta de formación y de sana distracción en el tiempo libre.
- Se estimula la recursividad en el trabajo libre.
- Se promueve el diseño y desarrollo de proyectos.

### **Educación en valores**

- Se vela por el cumplimiento del reglamento de la sala de informática.
- Se vela por el cumplimiento en la entrega de trabajos y responsabilidades asumidas.
- Se promueve la asistencia y la puntualidad.

## VII. MALLA CURRICULAR

### PREESCOLAR

PRIMER PERIODO DIMENSION 1	SEGUNDO PERIODO DIMENSION 2 - 3	TERCER PERIODO DIMENSIÓN 4 - 5	CUARTO PERIODO DIMENSIÓN 6 - 7
<p><b>Estándar.</b> Establecer Vínculos entre pre-escolar, familia y comunidad conociendo las experiencias, recursos y pre saberes que ofrece su contexto particular para acceder a nuevas formas de pensamiento.</p> <p><b>Competencia.</b> Participativa</p> <p><b>Logro.</b> Se reconoce como una persona única e importante capaz de expresar emociones.</p> <p><b>Actividad:</b> · El cuidado del vestido personal, uniforme y zapatos. Materiales del aula –</p> <p>Conoce el reglamento de la sala de informática.</p>	<p><b>Estándar.</b> Reconocer la utilidad y manejo adecuado de algunos equipos tecnológicos que facilitan la vida del hombre.</p> <p><b>Competencia.</b> Comprensiva y científica.</p> <p><b>Logro.</b> Reconocer sitios y personas del lugar donde vive aceptándose como parte integrante de él.</p> <p><b>Actividad</b> Visita a la sala de informática Partes básicas del computador y sus Funciones.</p> <p>Encender y apagar correctamente el computador.</p> <p>Equipos tecnológicos de la casa (tv, celular, DVD).</p> <p>De que están hechos ciertos elementos (vidrio, plástico, madera)</p>	<p><b>Estándar.</b> Entender que la tecnología está al servicio del hombre.</p> <p><b>Competencia.</b> <b>Científica.</b> Adquirir nuevos conocimientos acerca de equipos tecnológicos que a diario se presentan en todos los medios y que no es ajeno a su realidad.</p> <p><b>Logro.</b> Reconocer e identificar los diferentes sitios de la ciudad, aparatos que nos transportan y sirven para comunicarnos con las demás personas y normas adecuadas para su uso.</p> <p><b>Actividad</b> Observación de las partes del computador.</p> <p>Manejar correctamente el mouse.</p> <p>Realiza ejercicios utilizando clic y doble clic.</p> <p>Conocer el funcionamiento de algunos medios de transporte (gasolina, electricidad). Medios modernos de comunicación: satélite e internet (observación).</p>	<p><b>Estándar.</b> Establecer vínculos entre pre-escolar, familia y comunidad conociendo las experiencias, recursos y pre saberes que ofrece su contexto particular para acceder a nuevas formas de pensamiento.</p> <p><b>Competencia.</b> Participativa: Involucrarse en los cambios que día a día la humanidad presenta y del cual se hace partícipe.</p> <p><b>Logro.</b> Demostrar por medio de acciones sencillas interés por la protección y cuidado del medio que lo rodea.</p> <p><b>Actividad</b> Entrar y salir de algunos programas: Paint, juegos.</p> <p>Manejo de los artículos del medio: Grabadora, TV, equipo de sonido, DVD , CD ROOM, memorias USB.· Proceso de elaboración del yogurt Receta de alimentos.</p>

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: PRIMERO	IHS: 2	PERIODO: 1
LOGRO: Aplica los conocimientos adquiridos en el estudio del accesorio de dibujo Paint y su caja de herramientas (línea, círculo, texto, relleno, rectángulo), en la elaboración de dibujos libres, además realiza escritos y conteos en el procesador de texto Bloc de nota contribuyendo así al desarrollo de su creatividad.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<p><b>Operaciones y Conceptos Básicos:</b> Demuestro una sólida comprensión de cada una de las partes que conforman el hardware el computador y los cuidados que se deben tener para su buen mantenimiento.</p> <p><b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de los recursos tecnológicos y el cuidado del Hardware</p> <p><b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad.</p>	<p><b>RECONOCIMIENTO DEL PC</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Partes externas del PC:<ul style="list-style-type: none"><li>✂ Mouse, Teclado</li><li>✂ Torre, Parlantes</li><li>✂ Monitor, Impresora</li><li>✂ Cámara web, Scanner.</li></ul></li><li>• Conformación del teclado.</li><li>• Cuidados del PC</li></ul>	<p><b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre las diferentes partes de hardware que conforman el PC.</p> <p><b>Competencia Procedimental:</b> Elabora dibujos y figuras representativas de las partes del hardware del PC y explicaciones de cómo se deben cuidar.</p> <p><b>Competencia Valorativa:</b> Usa con Responsabilidad las herramientas tecnológicas.</p>	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Identifica los elementos que hacen parte de la estructura externa del PC y sus cuidados para una utilización responsable que fortalezca su sentido de pertenecía.	Taller Práctico <ul style="list-style-type: none"><li>• Evaluación escrita.</li><li>• Dimensión Axiológica</li></ul>	Motivación y conocimientos previos <ul style="list-style-type: none"><li>• Construcción del conocimientos con la participación activa de las educandos</li><li>• Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas</li><li>• Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias</li></ul>	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior:</b> Identifica con gran facilidad los elementos que hacen parte de la estructura externa del PC.		<b>Básico:</b> Identifica los elementos que hacen parte de la estructura Externa del PC.	
<b>Alto:</b> Identifica y utiliza apropiadamente los elementos que hacen parte de la estructura externa del PC.		<b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al identificar los elementos externos que hacen parte del PC.	



AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: PRIMERO	IHS: 2	PERIODO: 2
LOGRO: Aplica los conocimientos adquiridos en el estudio del accesorio de dibujo Paint y su caja de herramientas (línea, círculo, texto, relleno, rectángulo), en la elaboración de dibujos libres, además realiza escritos y conteos en el procesador de texto Bloc de nota contribuyendo así al desarrollo de su creatividad.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<p><b>Operaciones y Conceptos Básicos:</b> Demuestro una sólida comprensión del entorno del Bloc de nota y de los elementos que se utilizan para la creación de textos.</p> <p><b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de las herramientas tecnológicas, la información y el software</p> <p><b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad.</p>	<p><b>BLOC DE NOTA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iniciar bloc de nota</li><li>• conformación de la ventana</li><li>• Fuente y tamaño de fuente.</li><li>• Desplazamiento con flechas.</li><li>• Organización de textos</li></ul>	<p><b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre los componentes de la aplicación Bloc de Notas</p> <p><b>Competencia Procedimental:</b> Elabora escritos que le permiten socializar sus ideas de manera creativa y dinámica.</p> <p><b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.</p>	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Utiliza el bloc de nota e identifica los elementos que conforman su entrono de trabajo permitiéndole la organización de textos a través del cursor	<p>Taller Práctico</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Evaluación escrita.</li><li>• Dimensión Axiológica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Construcción del conocimientos con la participación activa de las Educandas</li><li>• Ejercicios modelos para adquirir la internalización de los procedimientos.</li><li>• Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas</li><li>• Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias</li></ul>	
ESCALA VALORATIVA			
<p><b>Superior:</b> Utiliza el bloc de nota Con gran destreza e identifica con gran facilidad los elementos que conforman su entrono de trabajo.</p> <p><b>Alto:</b> Utiliza el bloc de nota e identifica con gran facilidad los elementos que conforman su entrono de trabajo.</p>		<p><b>Básico:</b> Utiliza el bloc de nota Con gran destreza e identifica con gran facilidad los elementos que conforman su entrono de trabajo.</p> <p><b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al identificar los elementos que conforman su entrono de trabajo.</p>	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: PRIMERO	IHS: 2	PERIODO: 3
<b>LOGRO</b> Aplica los conocimientos adquiridos en el estudio del accesorio de dibujo Paint y su caja de herramientas (línea, círculo, texto, relleno, rectángulo), en la elaboración de dibujos libres, además realiza escritos y conteos en el procesador de texto Bloc de nota contribuyendo así al desarrollo de su creatividad.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<b>Operaciones y Conceptos Básicos:</b> Demuestro una sólida comprensión del entorno Paint y de los elementos que se utilizan para la creación de dibujos asistidos por computador <b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de las herramientas tecnológicas y el software <b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad.	<b>PAINT</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conceptos generales.</li><li>• Como iniciar Paint</li><li>• Caja de herramienta<ul style="list-style-type: none"><li>☞ Línea</li><li>☞ Rectángulo</li><li>☞ Elipse.</li></ul></li></ul>	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre los componentes de la aplicación Paint.  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora Dibujos en el pc que le permiten socializar sus ideas de manera creativa y dinámica.  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Utiliza con habilidad y destreza el programa de diseño Paint sus botones línea, rectángulo y elipse de la caja de herramientas, aplicando toda su creatividad en cada uno de sus trabajos.	Taller Práctico <ul style="list-style-type: none"><li>• Evaluación escrita.</li><li>• Dimensión Axiológica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Construcción del conocimiento con la participación activa de las educandas</li><li>• Práctica guiada para adquirir la internalización de los procedimientos.</li><li>• Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas</li><li>• Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias.</li></ul>	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior:</b> Utiliza con habilidad y destreza el programa de diseño Paint sus botones línea, rectángulo y elipse.		<b>Básico:</b> Utiliza el programa de diseño Paint sus botones línea, rectángulo y elipse.	
<b>Alto:</b> Utiliza con Apropiadamente el programa de diseño Paint sus botones línea, rectángulo y elipse		<b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Utilizar con el programa de diseño Paint sus botones línea, rectángulo y elipse	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: PRIMERO	IHS: 2	PERIODO: 4
<b>LOGRO</b> Aplica los conocimientos adquiridos en el estudio del accesorio de dibujo Paint y su caja de herramientas (línea, círculo, texto, relleno, rectángulo), en la elaboración de dibujos libres, además realiza escritos y conteos en el procesador de texto Bloc de nota contribuyendo así al desarrollo de su creatividad.			
ESTÁNDARES		EJE TEMATICO	COMPETENCIAS
<b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad.  <b>Herramientas Tecnológicas para la investigación</b> Empleo las herramientas tecnológicas para elaborar diseños que se establezcan como fondo de escritorio.		<b>PAINT</b> • Caja de herramientas. ☞ Texto, Relleno ☞ Polígono, Curva ☞ Borrador Aerógrafo	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre los componentes de la aplicación Paint.  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora Dibujos en el pc que le permiten socializar sus ideas de manera creativa y dinámica.  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Utiliza con habilidad y destreza los botones (Texto, relleno, polígono, curva, borrador y aerógrafo) de la caja de herramientas de Paint en la elaboración creativa de dibujos asistidos por PC.	Taller Práctico • Evaluación escrita. • Dimensión Axiológica	• Construcción del conocimiento con la participación activa de las educandos • Práctica guiada para adquirir la internalización de los procedimientos. • Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas • Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias.	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Utiliza con habilidad y destreza los botones (Texto, relleno, polígono, curva, borrador y aerógrafo). <b>Alto:</b> Utiliza con habilidad los botones (Texto, relleno, polígono, curva, borrador y aerógrafo)		<b>Básico:</b> Utiliza los botones (Texto, relleno, polígono, curva, borrador y aerógrafo) <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Utilizar los botones (Texto, relleno, polígono, curva, borrador y aerógrafo)	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: SEGUNDO	IHS: 2	PERIODO: 1
<b>LOGRO</b> Identifica y aplica los conocimientos adquiridos en el accesorio de dibujo Paint con su herramienta de edición y personalización en desarrollo de dibujos libres. Además del procesador de texto Wordpad para la realización de cuentos y conteos que desarrollan su creatividad.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<b>Operaciones y Conceptos Básicos:</b> Demuestro una sólida comprensión de cada una de las partes que conforman el escritorio de Windows y los cuidados que se deben tener para su buen funcionamiento. <b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de los recursos tecnológicos y el cuidado del software <b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad.	<b>CONFORMACION DEL ENTORNO DEL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS 7</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• conformación del entorno Windows: ✂ Escritorio de trabajo</li><li>• Ejecución de programas.</li></ul>	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre las diferentes partes que conforman el entorno de Windows  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora modificaciones en el entorno de Windows para adecuarlo a su gusto y personalidad  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Identifica y utiliza de manera responsable el sistema operativo y las partes que conforman su escritorio y software que fortalece el sentido de pertenecía.	Taller Práctico <ul style="list-style-type: none"><li>• Evaluación escrita.</li><li>• Dimensión Axiológica</li></ul>	Motivación y conocimientos previos <ul style="list-style-type: none"><li>• Construcción del conocimientos con la participación activa de I@s Educand@s</li><li>• Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas</li><li>• Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias</li></ul>	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Utiliza con habilidad y destreza responsable el sistema operativo y las partes que conforman su escritorio y software <b>Alto:</b> Utiliza con habilidad responsable el sistema operativo y las partes que conforman su escritorio y software		<b>Básico:</b> Utiliza responsable el sistema operativo y las partes que conforman su escritorio y software <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Utilizar responsablemente el sistema operativo y las partes que conforman su escritorio y software	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: SEGUNDO	IHS: 2	PERIODO: 2
<b>LOGRO</b> Identifica y aplica los conocimientos adquiridos en el accesorio de dibujo Paint con su herramienta de edición y personalización en desarrollo de dibujos libres. Además del procesador de texto Wordpad para la realización de cuentos y conteos que desarrollan su creatividad.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de las herramientas tecnológicas, la información y el software <b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad. <b>Herramientas Tecnológicas para la investigación</b> Empleo las herramientas tecnológicas para elaborar cuentos en Wordpad,	<b>WORDPAD</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guardar un documento.</li><li>• Abrir un documento existente</li><li>• Fuente y tamaño de fuente</li><li>• Negrita, cursiva y subrayado</li></ul>	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre las diferentes partes que conforman el entorno de Windows  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora modificaciones en el entorno de Windows para adecuarlo a su gusto y personalidad  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Ejecuta los comandos de guardar y abrir documentos para la creación y organización de textos de manera creativa en Wordpad atreves de la utilización de la herramienta de formato tamaño de fuente, fuente, negrita, cursiva y subrayado.	Taller Práctico <ul style="list-style-type: none"><li>• Evaluación escrita.</li><li>• Dimensión Axiológica</li></ul>	Motivación y conocimientos previos <ul style="list-style-type: none"><li>• Construcción del conocimientos con la participación activa de I@s Educand@s</li><li>• Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas</li><li>• Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias</li></ul>	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Utiliza con habilidad y Ejecuta los comandos de guardar y abrir documentos para la creación y organización de textos de manera creativa en Wordpad  <b>Alto:</b> Utiliza con habilidad responsable y Ejecuta los comandos de guardar y abrir documentos para la creación y organización de textos de manera creativa en Wordpad		<b>Básico:</b> Utiliza responsable y Ejecuta los comandos de guardar y abrir documentos para la creación y organización de textos de manera creativa en Wordpad  <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Utilizar y Ejecutar los comandos de guardar y abrir documentos para la creación y organización de textos de manera creativa en Wordpad	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA		GRADO: SEGUNDO		IHS: 2	PERIODO: 3
<b>LOGRO</b> Identifica y aplica los conocimientos adquiridos en el accesorio de dibujo Paint con su herramienta de edición y personalización en desarrollo de dibujos libres. Además del procesador de texto Wordpad para la realización de cuentos y conteos que desarrollan su creatividad.					
ESTÁNDARES		EJE TEMATICO		COMPETENCIAS	
<b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de las herramientas tecnológicas y el software <b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad. <b>Herramientas Tecnológicas para la investigación</b> Empleo las herramientas tecnológicas para elaborar diseños que se establezcan como fondo de escritorio y diseños de portadas.		<b>PAINT</b> • Edición de un dibujo. ✂ Seleccionar. ✂ Copiar ✂ Corta ✂ Pegar ✂ Trasladar		<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre los componentes de la aplicación Paint.  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora Dibujos en el PC que le permiten socializar sus ideas de manera creativa y dinámica.  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.	
INDICADOR DEL LOGRO		ACTIVIDADES VALORATIVAS		METODOLOGÍA	
Utiliza con habilidad y destreza los botones (Seleccionar, copiar, pegar, cortar y trasladar) de la cinta de opciones de inicio de Paint, permitiéndole realizar de manera creativa dibujos en el PC		Taller Práctico • Dimensión Axiológica		Motivación y conocimientos previos • Construcción del conocimiento con la participación activa de las educandas • Práctica guiada para adquirir la internalización de los procedimientos. • Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas • Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias.	
ESCALA VALORATIVA					
<b>Superior</b> Utiliza con habilidad y destreza los botones (Seleccionar, copiar, pegar, cortar y trasladar) de la cinta de opciones de inicio de Paint, permitiéndole realizar de manera creativa dibujos en el PC  <b>Alto:</b> Utiliza con habilidad los botones (Seleccionar, copiar, pegar, cortar y trasladar) de la cinta de opciones de inicio de Paint, permitiéndole realizar de manera creativa dibujos en el PC			<b>Básico:</b> Utiliza los botones (Seleccionar, copiar, pegar, cortar y trasladar) de la cinta de opciones de inicio de Paint, permitiéndole realizar de manera creativa dibujos en el PC Wordpad  <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Utilizar los botones (Seleccionar, copiar, pegar, cortar y trasladar) de la cinta de opciones de inicio de Paint, permitiéndole realizar de manera creativa dibujos en el PC		

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: SEGUNDO	IHS: 2	PERIODO: 4
<b>LOGRO</b> Identifica y aplica los conocimientos adquiridos en el accesorio de dibujo Paint con su herramienta de edición y personalización en desarrollo de dibujos libres. Además del procesador de texto Wordpad para la realización de cuentos y conteos que desarrollan su creatividad.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<b>Operaciones y Conceptos Básicos:</b> Demuestro una sólida comprensión del entorno Paint y de los elementos que se utilizan para la creación de dibujos asistidos por computador  <b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de las herramientas tecnológicas y el software	<b>PAINT</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Invertir colores</li><li>• Acercamientos</li><li>• Personalizar colores.</li></ul>	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre los componentes de la aplicación Paint.  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora Dibujos en el PC que le permiten socializar sus ideas de manera creativa y dinámica.  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Utiliza con habilidad y destreza las opciones de invertir colores, acercamientos y personalización de colores de la cinta de opciones de inicio en Paint, permitiéndole realizar de manera creativa dibujos en el PC	Taller Práctico <ul style="list-style-type: none"><li>• Examen Final</li><li>• Dimensión Axiológica</li></ul>	Motivación y conocimientos previos <ul style="list-style-type: none"><li>• Construcción del conocimiento con la participación activa de las educandas</li><li>• Práctica guiada para adquirir la internalización de los procedimientos.</li><li>• Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas</li><li>• Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias.</li></ul>	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Utiliza con habilidad y las opciones de invertir colores, acercamientos y personalización de colores de la cinta de opciones de inicio en Paint		<b>Básico:</b> Utiliza las opciones de invertir colores, acercamientos y personalización de colores de la cinta de opciones de inicio en Paint	
<b>Alto:</b> Utiliza con habilidad las opciones de invertir colores, acercamientos y personalización de colores de la cinta de opciones de inicio en Paint		<b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Utilizar las opciones de invertir colores, acercamientos y personalización de colores de la cinta de opciones de inicio en Paint	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: TERCERO	IHS: 2	PERIODO: 1
LOGRO Identifica como está conformado el computador desde su parte física y aplica de los conocimientos adquiridos del sistema operativo Windows y su personalización del entorno, de su barra de tareas y el presentador de diapositivas Power Point que desarrollan su creatividad.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<b>Operaciones y Conceptos Básicos:</b> Demuestro una sólida comprensión de cada una de las partes que conforman el escritorio de Windows su historia y avances desde su inicio hasta la actualidad <b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de los recursos tecnológicos y el cuidado del software <b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y Promover la creatividad.	<b>SISTEMA OPERTIVO WINDOWS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Historia de su creación.</li><li>• Avances o actualizaciones.</li><li>• Escritorio de trabajo de Windows</li></ul>	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre el sistema operativo Windows partiendo de su historia.  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora debates sobre la actualización o avances del sistema operativo y diseño de los diferentes escritorio o entorno de trabajo de Windows.  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas...	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Define conceptos del sistema operativo Windows e identifica los elementos de su entorno, para así darle un buen uso a este recurso tecnológico fortaleciendo su sentido de pertenencia.	Taller Práctico <ul style="list-style-type: none"><li>• Evaluación escrita.</li><li>• Dimensión Axiológica</li></ul>	Motivación y conocimientos previos <ul style="list-style-type: none"><li>• Construcción del conocimientos con la participación activa de las educandas</li><li>• Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas</li><li>• Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias.</li></ul>	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Define con gran habilidad conceptos del sistema operativo Windows e identifica los elementos de su entorno.  <b>Alto:</b> Define con claridad conceptos del sistema operativo Windows e identifica los elementos de su entorno.		<b>Básico:</b> Define conceptos del sistema operativo Windows e identifica los elementos de su entorno.  <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Definir conceptos del sistema operativo Windows e identifica los elementos de su entorno.	



AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: TERCERO	IHS: 2	PERIODO: 2
LOGRO Identifica como está conformado el computador desde su parte física y aplica de los conocimientos adquiridos del sistema operativo Windows y su personalización del entorno, de su barra de tareas y el presentador de diapositivas Power Point que desarrollan su creatividad.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<b>Operaciones y Conceptos Básicos:</b> Demuestro una sólida comprensión de cada una de las partes que conforman el escritorio de Windows su historia y avances desde su inicio hasta la actualidad <b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de los recursos tecnológicos y el cuidado del software <b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y Promover la creatividad.	<b>ENTORNO DE TRABAJO WINDOWS 7</b> • Personalización y organización del escritorio de Windows 7. ✂ Modificar el fondo de escritorio ✂ Establecer protector de pantalla ✂ Ver y Organizar iconos • Configuración de fecha y hora	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza acerca de personalización del entorno Windows.  <b>Competencia Procedimental:</b> Crea modificaciones del entorno de Windows a su cargo adecuándolo a sus necesidades y gustos.  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Organiza el entorno de trabajo de Windows 7 a través del fondo de escritorio, protector de pantalla, iconos, fecha y hora, adecuándolos a sus necesidades, lo que fortalece su sentido de pertenecía.	Taller Práctico • Examen semestral • Dimensión Axiológica	Motivación y conocimientos previos • Construcción del conocimientos con la participación activa de las Educandas • Ejercicios modelos para adquirir la internalización de los procedimientos. • Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas • Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias.	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Organiza con habilidad y destreza el entorno de trabajo de Windows 7 a través del fondo de escritorio, protector de pantalla, iconos, fecha y hora  <b>Alto:</b> Organiza con habilidad el entorno de trabajo de Windows 7 a través del fondo de escritorio, protector de pantalla, iconos, fecha y hora		<b>Básico:</b> Organiza el entorno de trabajo de Windows 7 a través del fondo de escritorio, protector de pantalla, iconos, fecha y hora.  <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Organizar el entorno de trabajo de Windows 7 a través del fondo de escritorio, protector de pantalla, iconos, fecha y hora	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: TERCERO	IHS: 2	PERIODO: 3
<b>LOGRO</b> Identifica como está conformado el computador desde su parte física y aplica de los conocimientos adquiridos del sistema operativo Windows y su personalización del entorno, de su barra de tareas y el presentador de diapositivas Power Point que desarrollan su creatividad.			
ESTÁNDARES		EJE TEMATICO	COMPETENCIAS
<b>Operaciones y Conceptos Básicos:</b> Demuestro una sólida comprensión de cada una de las partes que conforman el escritorio de Windows su historia y avances desde su inicio hasta la actualidad <b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de los recursos tecnológicos y el cuidado del software <b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y Promover la creatividad.		<b>BARRA DE TAREAS</b> • Configurar la barra de tareas: ☒ Ocultar automáticamente. ☒ Ubicación en la pantalla ☒ Modificar el ancho. ☒ Usar Iconos pequeños o grandes ☒ Colocar el nombre en el reloj.	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza acerca de personalización del entorno Windows a través de su barra de tareas.  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora Dibujos en el pc que le permiten socializar sus ideas de manera creativa y dinámica.  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas...
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Organiza la barra de tareas de Windows 7 para amoldarla a su necesidad: ocultándola, modificando ancho, posición y haciéndola siempre visible, fortaleciendo su sentido de pertenencia.	Taller Práctico • Dimensión Axiológica	Motivación y conocimientos previos • Construcción del conocimiento con la participación activa de las educandas • Práctica guiada para adquirir la internalización de los procedimientos. • Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas • Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias.	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Organiza con habilidad y destreza la barra de tareas de Windows 7  <b>Alto:</b> Organiza con habilidad la barra de tareas de Windows 7		<b>Básico:</b> Organiza la barra de tareas de Windows 7.  <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Organizar la barra de tareas de Windows 7	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: TERCERO	IHS: 2	PERIODO: 4
LOGRO Identifica como está conformado el computador desde su parte física y aplica de los conocimientos adquiridos del sistema operativo Windows y su personalización del entorno, de su barra de tareas y el presentador de diapositivas Power Point que desarrollan su creatividad.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad. <b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad. <b>Herramientas Tecnológicas para la investigación</b> Empleo las herramientas tecnológicas para elaborar aplicaciones que solucionen problemas.	<b>CONOCIENDO A POWER POINT</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Que es Power Point</li><li>• Como iniciar Power Point</li><li>• Insertar imágenes, formas y cuadros de textos.</li><li>• Agregar y eliminar diapositivas</li><li>• Mover y redimensionar formas</li></ul>	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre los componentes de la aplicación Power Point  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora diapositivas en el pc que le permiten socializar sus ideas de manera creativa y dinámica.  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Identifica el paquete de Power Point como presentador de diapositivas. Allí se insertan imágenes, formas y textos que se manejan como objetos que pueden ser editados en forma, contenido, tamaño y posición	Taller Práctico <ul style="list-style-type: none"><li>• Examen Final</li><li>• Dimensión Axiológica</li></ul>	Motivación y conocimientos previos <ul style="list-style-type: none"><li>• Construcción del conocimiento con la participación activa de las educandas</li><li>• Práctica guiada para adquirir la internalización de los procedimientos.</li><li>• Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas</li><li>• Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias</li></ul>	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Identifica con habilidad el paquete de Power Point como presentador de diapositivas  <b>Alto:</b> Identifica con claridad el paquete de Power Point como presentador de diapositivas		<b>Básico:</b> Identifica el paquete de Power Point como presentador de diapositivas  <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Identificar el paquete de Power Point como presentador de diapositivas	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: CUARTO	IHS: 2	PERIODO: 1
<b>LOGRO</b> Identifica como está conformado el computador externamente y aplica los conocimientos adquiridos del sistema operativo Windows (organización de ventanas, documentos y exploración de archivos recientes), así como su explorador de internet, Internet Explorer en situaciones de su entorno. Además de producción de texto en gran escala utilizando la técnica de mecanografía.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<b>Operaciones y Conceptos Básicos:</b> Demuestro una sólida comprensión de cada una de las partes que conforman el hardware externo y sus tipos y los cuidados que se deben tener para su buen funcionamiento.  <b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de los recursos tecnológicos y el cuidado del Hardware  <b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad.	<b>COMPONENTES EXTERNOS DEL PC</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tipo de impresora</li><li>• Tipo de mouse.</li><li>• Tipo de monitor.</li><li>• Tipo de torre.</li></ul>	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre las diferentes partes de hardware externo que conforman el pc basándose en sus diferentes tipos.  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora dibujos que identifican las diferencias entre tipos de cada una de las partes externas del PC.  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Identifica los elementos que conforman la estructura externa del PC tales como: monitor, mouse, torre e impresora. Además de cada tipo existente de estas fortaleciendo el sentido de pertenecía en su uso responsable	Taller Práctico <ul style="list-style-type: none"><li>• Evaluación escrita.</li><li>• Dimensión Axiológica</li></ul>	Motivación y conocimientos previos <ul style="list-style-type: none"><li>• Construcción del conocimientos con la participación activa de las educandas</li><li>• Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas</li><li>• Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias.</li></ul>	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Identifica con habilidad los elementos que conforman la estructura externa del PC tales como: monitor, mouse, torre e impresora  <b>Alto:</b> Identifica con claridad los elementos que conforman la estructura externa del PC tales como: monitor, mouse, torre e impresora		<b>Básico:</b> Identifica los elementos que conforman la estructura externa del PC tales como: monitor, mouse, torre e impresora  <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Identificar los elementos que conforman la estructura externa del PC tales como: monitor, mouse, torre e impresora	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: CUARTO	IHS: 2	PERIODO: 2
<b>LOGRO</b> Identifica como está conformado el computador externamente y aplica los conocimientos adquiridos del sistema operativo Windows (organización de ventanas, documentos y exploración de archivos recientes), así como su explorador de internet, Internet Explorer en situaciones de su entorno. Además de producción de texto en gran escala utilizando la técnica de mecanografía.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<b>Operaciones y Conceptos Básicos:</b> Demuestro una sólida comprensión de cómo organizar las ventanas de los diferentes software que conforman el sistema operativo Windows <b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de los recursos tecnológicos y el cuidado del software <b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad.	<b>SISTEMA OPERATIVO WINDOWS 7</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Muestra de ventanas.<ul style="list-style-type: none"><li>☞ Cascada</li><li>☞ Apiladas</li><li>☞ paralelo</li></ul></li><li>• Documentos recientes.</li><li>• Ayuda y soporte técnico</li></ul>	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias de las ventanas, documentos y ayuda del sistema operativo Windows.  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora organizaciones de las diferentes ventanas usadas en Windows y utiliza la ayuda y soporte técnico cuando lo necesita  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Muestra las ventanas de Windows en cascada, apilada y paralelo, adecuándolas a sus necesidades, además de localizar y eliminar documentos recientes, el uso de la ayuda y soporte técnico para la solución de problemas.	Taller Práctico <ul style="list-style-type: none"><li>• Examen semestral</li><li>• Dimensión Axiológica</li></ul>	Construcción del conocimientos con la participación activa de l@s Educand@s <ul style="list-style-type: none"><li>• Ejercicios modelos para adquirir la internalización de los procedimientos.</li><li>• Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas</li><li>• Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias.</li></ul>	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Muestra con habilidad y fluidez las ventanas de Windows en cascada, apilada y paralelo, adecuándolas a sus necesidades  <b>Alto:</b> Muestra con facilidad las ventanas de Windows en cascada, apilada y paralelo, adecuándolas a sus necesidades		<b>Básico:</b> Muestra las ventanas de Windows en cascada, apilada y paralelo, adecuándolas a sus necesidades  <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Mostrar las ventanas de Windows en cascada, apilada y paralelo, adecuándolas a sus necesidades	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: CUARTO	IHS: 2	PERIODO: 3
<b>LOGRO</b> Identifica como está conformado el computador externamente y aplica los conocimientos adquiridos del sistema operativo Windows (organización de ventanas, documentos y exploración de archivos recientes), así como su explorador de internet, Internet Explorer en situaciones de su entorno. Además de producción de texto en gran escala utilizando la técnica de mecanografía.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de las herramientas tecnológicas y el software <b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad. <b>Herramientas Tecnológicas para la investigación</b> Empleo las herramientas tecnológicas para búsqueda de materiales de consulta en todas las áreas del saber.	<b>CONCEPTOS GENERALES DE INTERNET</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Historia.</li><li>• Conformación de la ventana de Internet Explorer.</li><li>• buscadores de internet.</li></ul>	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre los componentes de la aplicación Internet Explorer  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora búsquedas de diferentes temas libres a través del internet Explorer y paginas buscadores.  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Identifica y utiliza los elementos del entorno del Internet Explorer, además de hacer consultas en buscadores referentes a temas de su interés que permitan hacer buen uso de la herramienta y fortaleciendo sus valores.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Taller Práctico</li><li>• Dimensión Axiológica</li></ul>	Motivación y conocimientos previos <ul style="list-style-type: none"><li>• Construcción del conocimiento con la participación activa de las educandas</li><li>• Práctica guiada para adquirir la internalización de los procedimientos.</li><li>• Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas</li><li>• Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias.</li></ul>	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Identifica con gran habilidad y utiliza con gran destreza los elementos del entorno del Internet Explorer  <b>Alto:</b> Identifica y utiliza con gran habilidad los elementos del entorno del Internet Explorer		<b>Básico:</b> Identifica y utiliza los elementos del entorno del Internet Explorer  <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Identificar y utiliza los elementos del entorno del Internet Explorer	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: CUARTO	IHS: 2	PERIODO: 4
<b>LOGRO</b> Identifica como está conformado el computador externamente y aplica los conocimientos adquiridos del sistema operativo Windows (organización de ventanas, documentos y exploración de archivos recientes), así como su explorador de internet, Internet Explorer en situaciones de su entorno. Además de producción de texto en gran escala utilizando la técnica de mecanografía.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de las herramientas tecnológicas y el software <b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad. <b>Herramientas Tecnológicas para la investigación</b> Empleo las herramientas tecnológicas para búsqueda de materiales de consulta en todas las áreas del saber.	<b>MECANOGRAFIA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conceptos básicos de mecanografía.</li><li>• Ubicación de los dedos y movilidad en el teclado.</li><li>• Planas básicas de mecanografía</li></ul>	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre los componentes del teclado teniendo en cuenta la técnica mecanográfica.  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora planas que permitan adquirir agilidad en el escrito por intermedio de las reglas mecanográficas  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas...	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Identifica la ubicación de las teclas para la elaboración de planas mecanográficas que permitan el buen uso del teclado fortaleciendo su sentido de pertenecía por los recursos tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Taller Práctico</li><li>• Examen Final</li><li>• Dimensión Axiológica</li></ul>	Motivación y conocimientos previos <ul style="list-style-type: none"><li>• Construcción del conocimiento con la participación activa de las educandas</li><li>• Práctica guiada para adquirir la internalización de los procedimientos.</li><li>• Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas</li><li>• Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias.</li></ul>	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Identifica con gran habilidad y destreza la ubicación de las teclas para la elaboración de planas mecanográficas que permitan el buen uso del teclado  <b>Alto:</b> Identifica con facilidad la ubicación de las teclas para la elaboración de planas mecanográficas que permitan el buen uso del teclado		<b>Básico</b> Identifica la ubicación de las teclas para la elaboración de planas mecanográficas que permitan el buen uso del teclado  <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Identificar la ubicación de las teclas para la elaboración de planas mecanográficas que permitan el buen uso del teclado	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: QUINTO	IHS: 2	PERIODO: 1
LOGRO Identifica como está conformado el computador internamente y aplica los conocimientos del sistema operativo Windows (formateo, comprimir archivos y organización de información con su explorador), su procesador de palabra Word el explorador de internet como herramienta de investigación y comunicación.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<b>Operaciones y Conceptos Básicos:</b> Demuestro una sólida comprensión de cada una de las partes que conforman el hardware interno el computador y los cuidados que se deben tener para su buen funcionamiento. <b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de los recursos tecnológicos y el cuidado del Hardware <b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad.	<b>COMPONENTES INTERNOS DEL PC</b> • Elementos internos: ⌘ Disco duro y buses ⌘ Motherboard ⌘ Memorias ⌘ Procesador ⌘ Fuente de poder  • Medios de almacenamiento (Externos, internos, temporales, permanentes).	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre las diferentes partes internas de hardware que conforman el pc y medios de almacenamiento  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora ensamble de las diferentes partes que permiten identificar las diferentes partes internas del PC.  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
<ul style="list-style-type: none"><li>Identifica el disco duro, buses, Motherboard, memorias y procesador como estructura interna del pc para fortalecer su sentido de pertenecía hacia este medio tecnológico.</li><li>Identifica y hace su responsable de los diferentes medios de almacenamiento internos y externos.</li></ul>	Taller Práctico <ul style="list-style-type: none"><li>Dimensión Axiológica</li><li>Evaluación escrita</li><li>Dimensión axiológica</li></ul>	Motivación y conocimientos previos <ul style="list-style-type: none"><li>Construcción del conocimientos con la participación activa de l@s Educand@s</li><li>Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas</li><li>Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias.</li></ul>	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Identifica con gran habilidad y destreza el disco duro, buses, Motherboard, memorias y procesador como estructura interna del pc  <b>Alto:</b> Identifica con facilidad el disco duro, buses, Motherboard, memorias y procesador como estructura interna del pc		<b>Básico</b> Identifica la ubicación del disco duro, buses, Motherboard, memorias y procesador como estructura interna del pc  <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Identificar la ubicación del disco duro, buses, Motherboard, memorias y procesador como estructura interna del pc	



AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: QUINTO	IHS: 2	PERIODO: 2
<b>LOGRO</b> Identifica como está conformado el computador internamente y aplica los conocimientos del sistema operativo Windows (formateo, comprimir archivos y organización de información con su explorador), su procesador de palabra Word el explorador de internet como herramienta de investigación y comunicación.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<b>Operaciones y Conceptos Básicos:</b> Demuestro una sólida comprensión de cómo dar formato, comprimir archivos y como administrarlos a través de la herramienta explorador de Windows. <b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de los recursos tecnológicos y el cuidado del software <b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad.	<b>SISTEMNA OPERATIVO WINDOWS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Formato a medios de almacenamiento</li><li>• Comprimiendo con Winrar.</li><li>• Explorador de Windows<ul style="list-style-type: none"><li>✂ Formas de abrirlo</li><li>✂ Conformación</li><li>✂ Organización de documentos.</li></ul></li></ul>	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre los componentes de la aplicación de formateo, Winrar y explorador de Windows.  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora formateos de diferentes medios de almacenamiento como comprimir documentos a través de Winrar, organizándolos por medio del explorador de Windows. <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Realiza de manera responsable y teniendo sentido de pertenecía formateo de los diferentes medios de almacenamiento y compresión de datos.	Taller Práctico <ul style="list-style-type: none"><li>• Dimensión Axiológica</li><li>• Evaluación escrita</li><li>• Examen semestral</li><li>• Dimensión axiológica</li></ul>	Motivación y conocimientos previos <ul style="list-style-type: none"><li>• Construcción del conocimientos con la participación activa de las Educandas</li><li>• Ejercicios modelos para adquirir la internalización de los procedimientos.</li><li>• Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas</li><li>• Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias.</li></ul>	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Realiza de manera ágil y eficiente de forma responsable y teniendo sentido de pertenecía formateo de los diferentes medios de almacenamiento y compresión de datos.  <b>Alto:</b> Realiza de manera eficiente de forma responsable y teniendo sentido de pertenecía formateo de los diferentes medios de almacenamiento y compresión de datos.		<b>Básico</b> Realiza de manera responsable y teniendo sentido de pertenecía formateo de los diferentes medios de almacenamiento  <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Realizar de manera responsable y teniendo sentido de pertenecía formateo de los diferentes medios de almacenamiento	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: QUINTO	IHS: 2	PERIODO: 3
<b>LOGRO</b> Identifica como está conformado el computador internamente y aplica los conocimientos del sistema operativo Windows (formateo, comprimir archivos y organización de información con su explorador), su procesador de palabra Word el explorador de internet como herramienta de investigación y comunicación.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<b>Operaciones y Conceptos Básicos:</b> Demuestro una sólida comprensión del entorno Hotmail y chat como medios de comunicación modernos <b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de las herramientas tecnológicas y el software <b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad. <b>Herramientas Tecnológicas para la investigación</b> Los estudiantes utilizan las telecomunicaciones para colaborar, publicar e interactuar con compañeros, expertos y otras audiencias	<b>INTERNET</b> • Correo electrónico E-MAIL: ✂ Creación de cuenta (Hotmail). ✂ Configuración de cuenta ✂ Envío de correos (Con y sin archivos adjuntos) ✂ Chat.	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre los diferentes proveedores de E-mail y chat  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora comunicaciones a través de correos electrónicos (E-mail) y chat.  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas.	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Realiza un uso responsable de la comunicación atreves del E-mail y Chat permitiendo el fortalecimiento de valores como la amistad y el respeto	• Taller Práctico • Dimensión Axiológica	Motivación y conocimientos previos • Construcción del conocimiento con la participación activa de las educandas • Práctica guiada para adquirir la internalización de los procedimientos. • Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas • Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias.	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Realiza de forma muy responsable de la comunicación atreves del E-mail y Chat permitiendo el fortalecimiento de valores <b>Alto:</b> Realiza de forma apropiada y responsable de la comunicación atreves del E-mail y Chat permitiendo el fortalecimiento de valores		<b>Básico</b> Realiza un uso responsable de la comunicación atreves del E-mail y Chat permitiendo el fortalecimiento de valores  <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Realizar de manera responsable la comunicación atreves del E-mail y Chat permitiendo el fortalecimiento de valores	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: QUINTO	IHS: 2	PERIODO: 4
LOGRO Identifica como está conformado el computador internamente y aplica los conocimientos del sistema operativo Windows (formateo, comprimir archivos y organización de información con su explorador), su procesador de palabra Word el explorador de internet como herramienta de investigación y comunicación.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<b>Operaciones y Conceptos Básicos:</b> Demuestro una sólida comprensión del entorno Microsoft Word y de los elementos que se utilizan para la creación de escritos. <b>Problemas Sociales, Éticos y Humanos:</b> Hago uso responsable de las herramientas tecnológicas y el software <b>Herramientas Tecnológicas para la Productividad</b> Utilizo las herramientas tecnológicas para acrecentar el aprendizaje, incrementar la productividad y promover la creatividad. <b>Herramientas Tecnológicas para la investigación</b> Empleo las herramientas tecnológicas para elaborar diseños en el procesador de palabra Microsoft Word.	<b>PROCESADOR DE PALABRA WORD 2010 MAS ALLÁ DE UN TEXTO PLANO</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Como ejecutar Word.</li><li>• Alineación, seleccionar, pegar, cortar y copiar con teclado.</li><li>• Columnas</li><li>• tablas.</li></ul>	<b>Competencia Cognitiva:</b> Identifica, analiza, compara y establece semejanza y diferencias entre los componentes de la aplicación Word 2010  <b>Competencia Procedimental:</b> Elabora escritos, sopas de letras, crucigramas, entre otros que le permiten desarrollar el texto más allá del texto plano.  <b>Competencia Valorativa:</b> Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas...	
INDICADOR DEL LOGRO	ACTIVIDADES VALORATIVAS	METODOLOGÍA	
Elabora documentos, informes y materiales escritos en general utilizando el procesador de palabra Word 2010 hiendo más allá del texto plano.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Taller Práctico</li><li>• Examen Final</li><li>• Dimensión Axiológica</li></ul>	Motivación y conocimientos previos <ul style="list-style-type: none"><li>• Construcción del conocimiento con la participación activa de las educandas</li><li>• Práctica guiada para adquirir la internalización de los procedimientos.</li><li>• Talleres prácticos para adquirir habilidades y destrezas</li><li>• Transferencia de conocimientos para adquirir las competencias.</li></ul>	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Elabora documentos de forma eficiente e informes y materiales escritos en general utilizando el procesador de palabra Word 2010  <b>Alto:</b> Elabora documentos con facilidad e informes y materiales escritos en general utilizando el procesador de palabra Word 2010		<b>Básico</b> Elabora documentos, informes y materiales escritos en general utilizando el procesador de palabra Word 2010  <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Elaborar documentos, informes y materiales escritos en general utilizando el procesador de palabra Word 2010	

## JUICIOS VALORATIVOS PRIMARIA

### GRADO PRIMERO.

#### PERIODO 1.

**001.-** Explica espontáneamente y con claridad las dependencias de una casa y los objetos que en ella se manipulan. Su desempeño es Superior.

**002.** Conoce las dependencias de la una casa y maneja algunos utensilios. Su desempeño es Alto.

**003.** Requiere ayuda para identificar las dependencias de una casa y nombrar algunos objetos que en ella se necesitan. Su rendimiento es Básico.

**004.** Presenta dificultad para reconocer las dependencias de una casa y nombrar utensilios del quehacer diario.

#### PERIODO 2

**005.** Conoce las dependencias de la Institución en general, hace uso adecuado de sus servicios, cuida sus pertenencias y se apersona de que todos le den un buen trato a su Institución. Su desempeño es Superior.

**006.** Maneja las dependencias del colegio, utiliza adecuadamente sus servicios y es cuidadoso con sus útiles escolares. Su desempeño es Alto.

**007.** Conoce las dependencias de la institución y tiene manejo de sus útiles. Su desempeño es Básico.

**008.** Requiere de constantes orientaciones para que identifique y haga uso adecuado de las dependencias de la institución y de sus utensilios personales. Su desempeño es Bajo.

#### PERIODO 3

**009.** Explica a sus compañeros el manejo de algunos artefactos y demuestra precaución al usar los enchufes eléctricos. Su desempeño es Superior.

**010.** Demuestra conocimiento y Manejo de algunos artefactos eléctricos. Su desempeño es Alto.

**011.** Menciona artefactos eléctricos usuales en el hogar y conoce su manejo. Su desempeño es Básico.

**012.** Presenta dificultad al explicar los procesos de manejo de artefactos eléctricos usuales en el hogar. Su desempeño es Bajo

#### PERIODO 4.

**013.** Identifica y utiliza interpretativa y argumentativamente los medios de comunicación. Su desempeño es Superior.

**014.** Explica a sus compañeros el uso adecuado del teléfono.

**015.** Demuestra manejo del teléfono e internet y los identifica como los medios de comunicación más usados. Su desempeño es Básico.

**016.** Tiene dificultad para identificar los medios de comunicación más usuales en el mundo.

## **GRADO SEGUNDO.**

### **PERIODO 1**

**021.** Identifica los miembros de la casa, interpreta y respeta la autoridad que en ella se imparte. Su desempeño es Superior.

**022.** Identifica los miembros de la casa e interpreta las autoridades que ejercen. Su desempeño es Alto.

**023.** Identifica los miembros de la casa pero necesita ayuda para interpretar las funciones que ejercen sus miembros. Su desempeño es Básico.

**024.** Tiene dificultad para interpretar las funciones que desempeñan los miembros de su casa. Su desempeño es Bajo.

### **PERIODO 2**

**025.** Reconoce los utensilios del colegio, explica sus funciones y discute con sus compañeros su importancia en las actividades escolares. Su desempeño es Superior.

**026.** Reconoce los utensilios del colegio y explica sus funciones. Su desempeño es Alta.

**027.** Identifica los utensilios del colegio pero requiere de ayuda para interpretar su utilidad. Su desempeño es Básico

**028.** Presenta dificultad para utilizar los utensilios del colegio en forma interpretativa. Su desempeño es Bajo

### **PERIODO 3.**

**029.** Demuestra conocimiento de los artefactos eléctricos de la casa y del colegio y explica a sus compañeros el mecanismo para hacerlos funcionar. Su desempeño es Superior.

**030.** Identifica los artefactos eléctricos e interpreta sus funciones y utilidad. Su desempeño es Alto.

**031.** Necesita de sus compañeros para que le ayuden a reconocer los artefactos eléctricos y sus funciones. Su desempeño es Básico.

**032.** Requiere de actividades de refuerzo para que reconocer y hacer uso adecuado de los artefactos eléctricos. Su desempeño es Bajo.

### **PERIODO 4**

**033.** Expresa argumentativamente la utilidad que tienen algunos inventos como puentes, carreteras, acueducto, tras milenio y valora el servicio que prestan en la sociedad. Su desempeño es Superior.

**034.** Interpreta la utilidad que tienen algunos inventos hechos por el hombre como puentes carreteras y acueducto. Su desempeño es Alto.

**035.** Requiere de ayuda para interpretar la importancia que tienen los puentes, las carreteras, el acueducto y el tras milenio en

la sociedad. Su desempeño es Básico.

**036.** Tiene conocimiento de algunos inventos como tras milenio, acueducto carreteras, puentes pero no interpreta su utilidad en la sociedad. Su desempeño es Bajo.

### **GRADO TERCERO**

#### **PERIODO 1**

**041.** Explica los servicios públicos que tiene su comunidad, aprecia la importancia de los mismos y establece diferencias entre ellos. Su nivel de desempeño es Superior.

**042.** Explica los servicios públicos que tiene su comunidad, y aprecia la importancia de los mismos. Su nivel de desempeño es Alto.

**043.** Requiere de apoyo para explicar los servicios públicos que tiene su comunidad y apreciar la importancia de los mismos. Su nivel de desempeño es Básico.

**044.** Necesita actividades de refuerzo para explicar los servicios públicos que tiene su comunidad y apreciar la importancia de los mismos. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **PERIODO 2**

**045.** Interpreta los avances que ha tenido la tecnología a través de la construcción de electrodomésticos y discute con sus compañeros su importancia en la vida del hombre. Su nivel de desempeño es Superior.

**046.** Interpreta los avances que ha tenido la tecnología a través de la construcción de electrodomésticos. Su nivel de desempeño es Alto.

**047.** Requiere de apoyo para interpretar los avances que ha tenido la tecnología a través de la construcción de electrodomésticos. Su nivel de desempeño es Básico.

**048.** Necesita actividades de refuerzo para interpretar los avances que ha tenido la tecnología a través de la construcción de electrodomésticos. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **PERIODO 3**

**049.** Explica la historia y las diferentes generaciones de los computadores, discute con sus compañeros la utilidad del computador en la información y plantea soluciones a través del mismo. Su nivel de desempeño es Superior.

**050.** Explica la historia y las diferentes generaciones de los computadores, discute con sus compañeros la utilidad del computador en la información. Su nivel de desempeño es Alto.

**051.** Requiere de apoyo para explicar la historia y las diferentes generaciones de los computadores. Su nivel de desempeño es Básico.

**052.** Necesita actividades de refuerzo para interpretar la historia y las diferentes generaciones de los computadores. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **PERIODO 4**

**053.** Demuestra habilidad al utilizar el teclado, discute con sus compañeros los diferentes tipos de teclas y plantea la importancia de las mismas para introducir datos. Su nivel de desempeño es Superior.

**054.** Demuestra habilidad al utilizar el teclado, y discute con sus compañeros los diferentes tipos de teclas. Su nivel de desempeño es Alto.

**055.** Requiere de apoyo para demostrar habilidad al utilizar el teclado. Su nivel de desempeño es Básico.

**056.** Necesita actividades de refuerzo para demostrar habilidad al utilizar el teclado. Su nivel de desempeño es Bajo.

### **GRADO CUARTO**

#### **PERIODO 1**

**057.** Demuestra la importancia de la revolución industrial en los avances tecnológicos, discute con sus compañeros la importancia de las máquinas en el desenvolvimiento laboral del hombre y plantea soluciones a problemas cotidianos haciendo uso de herramientas tecnológicas. Su nivel de desempeño es Superior.

**058.** Demuestra la importancia de la revolución industrial en los avances tecnológicos y discute con sus compañeros la importancia de las máquinas en el desenvolvimiento laboral del hombre. Su nivel de desempeño es Alto.

**059.** Requiere de apoyo para demostrar la importancia de la revolución industrial en los avances tecnológicos. Su nivel de desempeño es Básico.

**060.** Necesita actividades de refuerzo para demostrar la importancia de la revolución industrial en los avances tecnológicos. Su nivel de desempeño es Bajo

#### **PERIODO 2**

**061.** Explica el origen e historia de los computadores e identifica sus partes, establece diferencias entre software y hardware y plantea la innovación que han tenido los computadores tanto en hardware como en software. Su nivel de desempeño es Superior.

**062.** Explica el origen e historia de los computadores, identifica sus partes, y establece diferencias entre software y hardware. Su nivel de desempeño es Alto.

**063.** Requiere de apoyo para explicar el origen e historia de los computadores, e identificar sus partes. Su nivel de desempeño es Básico

**064.** Necesita actividades de refuerzo para explicar el origen e historia de los computadores, e identificar sus partes.

### **PERIODO 3**

**065.** Comprende el funcionamiento de Windows como sistema operativo, discute con sus compañeros la importancia del mismo en el funcionamiento del computador y presenta habilidad en el manejo de sus herramientas. Su nivel de desempeño es Superior.

**066.** Comprende el funcionamiento de Windows como sistema operativo, discute con sus compañeros la importancia del mismo en el funcionamiento del computador. Su nivel de desempeño es Alto.

**067.** Necesita apoyo para Comprender el funcionamiento de Windows como sistema operativo. Su nivel de desempeño es Básico. 76

**068.** Requiere actividades de refuerzo para Comprender el funcionamiento de Windows como sistema operativo. Su nivel de desempeño es Bajo.

### **PERIODO 4.**

**069.** Interpreta las funciones de cada uno de los accesorios de Windows, interactúa con ellos a través de sus trabajos y debate con sus compañeros la utilidad que nos prestan. Su nivel de desempeño es Superior.

**070.** Interpreta las funciones de cada uno de los accesorios de Windows, interactúa con ellos. Su nivel de desempeño es Alto.

**071.** Necesita apoyo para interpretar las funciones de cada uno de los accesorios de Windows e interactuar con ellos. Su nivel de desempeño es Básico.

**072.** Requiere actividades de refuerzo para interpretar las funciones de cada uno de los accesorios de Windows e interactuar con ellos. Su nivel de desempeño es Bajo.

## **GRADO QUINTO**

### **PERIODO 1**

**073.** Conoce los inventos que originaron la revolución industrial, discute con sus compañeros la historia de algunos de ellos y explica el proceso de elaboración del papel y la imprenta. Su nivel de desempeño es Superior.

**074.** Conoce los inventos que originaron la revolución industrial y el proceso de elaboración del papel y la imprenta. Su nivel de desempeño es Alto.

**075.** Necesita apoyo para comprender el origen de la revolución industrial. Su nivel de desempeño es Básico.

**076.** Requiere de actividades de refuerzo y superación para comprender el origen de la revolución industrial. Su nivel de desempeño es Bajo.



## **PERIODO 2**

**077.** Identifica los medios de transportes, interpreta las normas de tránsito, y hace buen uso de ellas. Su nivel de desempeño es Superior.

**078.** Identifica los medios de transportes e interpreta las normas de tránsito. Su nivel de desempeño es Alto.

**079.** Requiere de apoyo para Identificar los medios de transportes e interpretar las normas de tránsito. Su nivel de desempeño es Básico.

**080.** Necesita actividades de refuerzo para Identificar los medios de transportes e interpreta las normas de tránsito. Su nivel de desempeño es bajo.

## **PERIODO 3**

**081.** Reconoce los diferentes dispositivos de almacenamiento, discute con sus compañeros la importancia de almacenar información y plantea soluciones para guardar información en diferentes formatos. Su nivel de desempeño es Superior.

**082.** Reconoce los diferentes dispositivos de almacenamiento y discute con sus compañeros la importancia de almacenar información. Su nivel de desempeño es Alto.

**083.** Requiere de apoyo para reconocer los diferentes dispositivos de almacenamiento y discutir con sus compañeros la importancia de almacenar información. Su nivel de desempeño es Básico.

**084.** Necesita actividades de refuerzo para reconocer los diferentes dispositivos de almacenamiento. Su nivel de desempeño es Bajo.

## **PERIODO 4**

**085.** Explica la elaboración de documentos en Word dándole diversas propiedades al texto, discute con sus compañeros la utilización de plantillas y Aplica el procedimiento para insertar encabezado y pié de página a un documento de Word. Su nivel de desempeño es Superior.

**086.** Explica la elaboración de documentos en Word dándole diversas propiedades al texto y discute con sus compañeros la utilización de plantillas. Su nivel de desempeño es Alto.

**087.** Requiere de apoyo para explicar la elaboración de documentos en Word dándole diversas propiedades al texto y discutir con sus compañeros la utilización de plantillas. Su nivel de desempeño es Básico.

**088.** Necesita de actividades de refuerzo para explicar la elaboración de documentos en Word dándole diversas propiedades al texto. Su nivel de desempeño es Bajo.

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: SEXTO	IHS: 2	PERIODO: 1
LOGRO GENERAL: Reconocer la incidencia de la informática, su historia y el uso de los computadores en el contexto social...			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico.  Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).  Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología.	La Informática, Datos e Información Historia de la informática Concepto de Informática Concepto de datos e información Bit y byte El computador y sus partes. Manejo del Mouse en Paint para dibujar Manejo de teclado como transforma el ser humano los recursos naturales en sistema de generación de la energía (energía eléctrica, eólica y solar)	ESPECIFICAS DEL AREA Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad. LABORALES GENERALES ⌘ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ⌘ Tecnológicas: herramientas informáticas. ⌘ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ⌘ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA	
COGNITIVOS: Establece relaciones entre el desarrollo tecnológico y el proceso de evolución de la humanidad.  PROCEDIMENTALES Reconoce la evolución de la informática y los computadores a través de la historia. Realiza laboratorios en los que distingue las partes del computador.		Realizar Prácticas para un mejor manejo del mouse interactuando con aplicativos gráficos.  Investigar acerca de la evolución de los computadores a lo largo de la historia.	
ESCALA VALORATIVA			
Superior Con gran facilidad establece relaciones entre el desarrollo tecnológico y el proceso de evolución de la humanidad.  Alto: Fluidamente establece relaciones entre el desarrollo tecnológico y el proceso de evolución de la humanidad.		Básico Establece relaciones entre el desarrollo tecnológico y el proceso de evolución de la humanidad.  Inferior: Presenta Dificultad al establecer relaciones entre el desarrollo tecnológico y el proceso de evolución de la humanidad.	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: SEXTO	IHS: 2	PERIODO: 2
LOGRO GENERAL: Reconocer las principales características y tareas del sistema operativo Windows.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico.  Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).  Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología.	<b>Operaciones Básicas en Windows</b> Qué es el Sistema Operativo Windows Accesorios de Windows. Las ventanas. El escritorio. Entorno de Windows Creación de carpetas y subcarpetas. Eliminación de carpetas, modificación de carpetas. La papelera de reciclaje. Configurar la pantalla. Manejo de teclado.	<b>ESPECIFICAS DEL AREA</b> Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad. <b>LABORALES GENERALES</b> ⌘ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ⌘ Tecnológicas: herramientas informáticas. ⌘ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ⌘ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
Reconoce los accesorios del sistema operativo Windows. Diferencia las funciones de cada uno de los accesorios de Windows.  Comprende las normas del uso correcto del teclado a fin de realizar prácticas diversas de digitación.		Investigar acerca de la función de los Accesorios del sistema operativo Windows. Practicar con cada uno de los accesorios del sistema operativo Windows.	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Reconoce los accesorios del sistema operativo Windows.  <b>Alto:</b> Diferencia las funciones de cada uno de los accesorios de Windows.		<b>Básico</b> Comprende las normas del uso correcto del teclado a fin de realizar prácticas diversas de digitación. <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Diferenciar las funciones de cada uno de los accesorios de Windows.	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: SEXTO	IHS: 2	PERIODO: 3
LOGRO GENERAL: Comprender las generalidades y funciones del procesador de texto, realizando producciones textuales. Reconocer y describir la importancia de algunos instrumentos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico.  Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).  Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología.	Introducción a Microsoft Word Concepto y origen de los procesadores de textos. Microsoft Office Word. Pantalla inicial de Word. Elaboración de textos simples en Ms Word. Opciones para dar formato a los textos. Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los Ubico y explico en su contexto histórico. Instrumentos tecnológicos cotidianos.	ESPECIFICAS DEL AREA Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad. LABORALES GENERALES ⌘ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ⌘ Tecnológicas: herramientas informáticas, Crear, adaptar, apropiar, manejar, transferir tecnologías. ⌘ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ⌘ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
COGNITIVOS Reconoce la importancia de los procesadores de texto para sus trabajos académicos y cotidianos. Reconozco y describo la importancia de algunos instrumentos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. PROCEDIMENTALES Realiza producciones textuales que permiten mejorar sus trabajos académicos utilizando las funciones del procesador de texto disponible. Construye instrumentos tecnológicos que permiten la solución de problemas cotidianos.		Realiza prácticas en aplicativos que permitan procesar texto y mejorar sus producciones textuales en las diferentes áreas del currículo. Desarrollar su creatividad para crear instrumentos tecnológicos.	
ESCALA VALORATIVA			
Superior Reconoce con gran facilidad la importancia de los procesadores de texto para sus trabajos académicos Alto: Reconoce con fluidez la importancia de los procesadores de texto para sus trabajos académicos		Básico Reconoce la importancia de los procesadores de texto para sus trabajos académicos Inferior: Presenta Dificultad Reconocer la importancia de los procesadores de texto para sus trabajos académicos	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: SEXTO	IHS: 2	PERIODO: 4
LOGRO GENERAL: Comprende el concepto e historia de Internet y la importancia en las actividades cotidianas, considerando sus servicios, ventajas y desventajas.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<p>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).</p> <p>Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología.</p> <p>Evalúo los costos y beneficios antes de adquirir y utilizar artefactos y productos tecnológicos.</p>	<p><b>Introducción a Internet</b>            Concepto de Internet.            Historia del Internet.            Servicios que ofrece Internet.            Ventajas y desventajas de Internet.            Navegadores de Internet            Barra de direcciones            Búsqueda tecnología en internet</p>	<p><b>ESPECIFICAS DEL AREA</b>            Operaciones y Conceptos Básicos.            Herramientas Tecnológicas para la Productividad.  <b>LABORALES GENERALES</b>            ☒ Intelectuales: Atención, solución de problemas.            ☒ Tecnológicas: herramientas informáticas, Crear, adaptar, apropiar, manejar, transferir tecnologías.            ☒ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos.            ☒ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.</p>	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
<p><b>PROCEDIMENTALES</b>            Identifica la ventana del explorador de internet.            Introduce direcciones para buscar información.            Construye textos partiendo de información consultada en internet.</p> <p><b>ACTITUDINALES</b>            Participa, elabora y cumple con las actividades propuestas en clase.</p>		<p>Realiza prácticas en aplicativos que permitan procesar texto utilizando información consultada en Internet.</p> <p>Realiza búsquedas sencillas en Google.</p> <p>Descarga imágenes desde internet y las guarda en el computador o medios extraíbles.</p>	
ESCALA VALORATIVA			
<p><b>Superior</b> identifica y Utiliza con gran habilidad el Explorador de Internet.</p> <p><b>Alto:</b> Busca información apropiada en la internet con facilidad.</p>		<p><b>Básico</b> Construye textos partiendo de información consultada en internet.</p> <p><b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al construir textos partiendo de información consultada en internet.</p>	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: SEPTIMO	IHS: 2	PERIODO: 1
LOGRO GENERAL: Caracterizar y describir las generaciones del computador para entender los avances y dispositivos con los que contamos en la actualidad.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<p>Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico.</p> <p>Identifico y explico técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte).</p> <p>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).</p>	<p><b>El Computador</b> Generaciones del Computador. Características de las cinco generaciones de los computadores. El explorador de Windows. Operaciones con Archivos: Copiar, cortar, pegar, cambiar nombre. Propiedades de los archivos: tamaño, ubicación, fecha de creación. Panel de control. Manejo y ejercicio con el teclado.</p>	<p><b>ESPECIFICAS DEL AREA</b> Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad.</p> <p><b>LABORALES GENERALES</b> ⌘ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ⌘ Tecnológicas: herramientas informáticas. ⌘ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ⌘ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.</p>	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
<p><b>COGNITIVOS</b> Reconoce la importancia de las generaciones del computador para entender los avances y dispositivos con los que contamos en la actualidad. Reconoce y describe el uso del panel de control.</p> <p><b>PROCEDIMENTALES</b> Realiza resúmenes en Word sobre las generaciones del computador. Crea y modifica archivos.</p>		<p>Resúmenes en Word sobre las generaciones del computador. Creación y modificación de archivos.</p> <p>Utilización del teclado con practicas</p>	
ESCALA VALORATIVA			
<p><b>Superior</b> Realiza con gran eficiencia resúmenes en Word sobre las generaciones del computador. <b>Alto:</b> Realiza con facilidad resúmenes en Word sobre las generaciones del computador.</p>		<p><b>Básico:</b> Realiza resúmenes en Word sobre las generaciones del computador. <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Realizar resúmenes en Word sobre las generaciones del computador.</p>	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: SEPTIMO	IHS: 2	PERIODO: 2
LOGRO GENERAL: Conocer y utilizar racional y adecuadamente las maravillas visuales.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
Identifico y explico técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte).  Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).  Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología.	Las Maravillas Visuales La imprenta La fotocopidora El plotter El scanner El telégrafo El telefax Trabajos en Microsoft Word Textos en columnas Creación de folletos Tablas Combinar correspondencia	ESPECIFICAS DEL AREA Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad.  LABORALES GENERALES ✂ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ✂ Tecnológicas: herramientas informáticas. ✂ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ✂ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
PROCEDIMENTALES Crea columnas de periódicos y revistas utilizando las herramientas de Word. Crea folletos mezclando textos con imágenes Crea cartas para mis familiares combinando la correspondencia. Insertar a los trabajos escritos tablas. Modificar tablas de tal forma que la Información expuesta en ellas este bien presentada. ACTITUDINALES Participa, elabora y cumple con las actividades propuestas en clase.		Elaboración de trabajo y exposiciones sobre las maravillas visuales.  Elaboración de documentos que incluyen tablas. Diseño e impresión de folletos. Creación de cartas a través de combinar correspondencia.	
ESCALA VALORATIVA			
Superior Crea columnas de periódicos con gran imaginación y revistas utilizando las herramientas de Word. Alto: Crea columnas de periódicos con facilidad y revistas utilizando las herramientas de Word.		Básico: Crea columnas de periódicos y revistas utilizando las herramientas de Word. Inferior: Presenta Dificultad al Crear columnas de periódicos con facilidad y revistas utilizando las herramientas de Word.	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: SEPTIMO	IHS: 2	PERIODO: 3
LOGRO GENERAL: Reconocer y apropiarse de nuevas herramientas para expresar ideas y presentar información.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).  Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología.  Evalúo los costos y beneficios antes de adquirir y utilizar artefactos y productos tecnológicos.	Microsoft PowerPoint Nociones básicas. Vistas Entorno de trabajo. Menús. Configurar pagina Imprimir. Presentaciones. Vista preliminar. Diseño de una presentación. Insertar objetos	ESPECIFICAS DEL AREA Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad.  LABORALES GENERALES ⌘ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ⌘ Tecnológicas: herramientas informáticas. ⌘ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ⌘ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
COGNITIVOS Reconoce herramientas como guardar, insertar imagen, abrir, entre otros. Incorpora a su conocimiento nuevas herramientas que ofrece el programa PowerPoint.  PROCEDIMENTALES Hace uso en sus presentaciones de las nuevas herramientas que el programa PowerPoint maneja. Inserta imágenes y fondos a sus presentaciones. Inserta textos u objetos a sus presentaciones.		Elabora una presentación en PowerPoint sobre un tema visto en otra asignatura, apoya su trabajo con contenido descargado de la internet. Representa una situación cotidiana a través de una presentación en PowerPoint: Mi autobiografía.	
ESCALA VALORATIVA			
Superior: Incorpora con gran habilidad a su conocimiento nuevas herramientas que ofrece el programa PowerPoint. Alto: Incorpora a su conocimiento con facilidad nuevas herramientas que ofrece el programa PowerPoint.		Básico: Incorpora a su conocimiento nuevas herramientas que ofrece el programa PowerPoint. Inferior: Presenta Dificultad al Incorporar a su conocimiento nuevas herramientas que ofrece el programa PowerPoint.	



AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: SEPTIMO	IHS: 2	PERIODO: 4
LOGRO GENERAL: Interiorizar el concepto de buscadores y cómo funcionan.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico. Identifico y explico técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte).  Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).	Internet Buscadores Tipos de buscadores Funcionamiento de un buscador. Búsquedas en Google. Correo electrónico Creación de una cuenta de correo. Chat y Messenger. Búsqueda y aplicación de la tecnología en internet.	ESPECIFICAS DEL AREA Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad. LABORALES GENERALES ⌘ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ⌘ Tecnológicas: herramientas informáticas. ⌘ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ⌘ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
COGNITIVOS Maneja adecuadamente el concepto de buscador web y tipos de buscadores. Maneja adecuadamente el concepto de correo electrónico. PROCEDIMENTALES Realiza consultas simples en un buscador. Realiza consultas especializadas en buscadores. Realizar su correo electrónico en un portal gratuito.		Elabora una presentación en PowerPoint sobre un tema visto en otra asignatura, apoya su trabajo con contenido descargado del internet. Representa una situación cotidiana a través de una presentación en PowerPoint: Mi autobiografía.	
ESCALA VALORATIVA			
Superior: Maneja con gran agilidad y de manera adecuadamente el concepto de buscador web y tipos de buscadores. Alto: Maneja adecuadamente el concepto de buscador web y tipos de buscadores.		Básico: Maneja el concepto de buscador web y tipos de buscadores. Inferior: Presenta Dificultad al Manejar adecuadamente el concepto de buscador web y tipos de buscadores.	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: OCTAVO	IHS: 2	PERIODO: 1
LOGRO GENERAL: Reconocer y empalmar algunas herramientas estándar del programa Excel. Realizar cálculos básicos y orientarlos a la solución de problemas de la vida diaria.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<p>Comparo tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explico sus cambios y posibles tendencias.</p> <p>Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico. Aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias).</p> <p>Analizo y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.</p>	<p><b>MICROSFT EXCEL</b></p> <p>Conceptos básicos. Hoja de cálculo, fila, columna, celda. Ventana de trabajo. Seleccionar celdas. Moverse por la hoja de trabajo. Proteger la hoja. Introducir datos Copiar entradas rápidas Insertar hojas, cambiarle el nombre, eliminarlas, moverlas.</p>	<p><b>ESPECIFICAS DEL AREA</b></p> <p>Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad.</p> <p><b>LABORALES GENERALES</b></p> <p>✂ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ✂ Tecnológicas: herramientas informáticas. ✂ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ✂ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.</p>	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
<p><b>COGNITIVOS</b></p> <p>Reconoce las herramientas estándar que maneja el programa Excel.</p> <p><b>PROCEDIMENTALES</b></p> <p>Realiza cálculos básicos como lo son suma, resta, multiplicación y división. Resuelve problemas de forma lógica. Trabaja con algunas propiedades de las celdas.</p>		<p>Realiza ejercicios con operaciones básicas.</p> <p>Creación de libros de trabajo con sus respectivas hojas, protegidos.</p> <p>Elabora ejercicios en Excel vistos en otras asignaturas.</p>	
ESCALA VALORATIVA			
<p><b>Superior:</b> Reconoce con gran habilidad y fluidez las herramientas estándar que maneja el programa Excel. <b>Alto:</b> Reconoce con facilidad las herramientas estándar que maneja el programa Excel.</p>		<p><b>Básico:</b> Reconoce las herramientas estándar que maneja el programa Excel. <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Reconocer las herramientas estándar que maneja el programa Excel.</p>	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: OCTAVO	IHS: 2	PERIODO: 2
LOGRO GENERAL: Identificar los elementos de la multimedia y sus aplicaciones en el mundo moderno.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias).  Analizo y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.	La multimedia Conceptos de multimedia Elementos de la multimedia Dispositivos de almacenamiento multimedia Ventajas y utilidades de la multimedia El asombroso ingenio audiovisual Un punto de luz La cámara fotográfica Imágenes a distancia	ESPECIFICAS DEL AREA Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad. LABORALES GENERALES ⌘ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ⌘ Tecnológicas: herramientas informáticas. ⌘ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ⌘ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
COGNITIVOS Conoce los dispositivos de almacenamiento multimedia y sus características. Conoce las utilidades y ventajas de utilizar la multimedia. PROCEDIMENTALES Crea elementos multimediales: textos, audio, video con las herramientas de Windows.		Lectura de documentos y Consultas en internet  Creación de elementos multimedia, grabador de voz, creación de videos en Movie Maker, creación de imágenes.	
ESCALA VALORATIVA			
Superior: Reconoce con gran facilidad y fluidez los dispositivos de almacenamiento multimedia y sus características. Alto: Reconoce con gran facilidad los dispositivos de almacenamiento multimedia y sus características.		Básico: Reconoce los dispositivos de almacenamiento multimedia y sus características. Conoce las utilidades y ventajas de utilizar la multimedia.  Inferior: Presenta Dificultad al Reconocer con gran facilidad y fluidez los dispositivos de almacenamiento multimedia y sus características. Conoce las utilidades y ventajas de utilizar la multimedia.	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: OCTAVO	IHS: 2	PERIODO: 3
LOGRO GENERAL: Identificar los elementos necesarios para dar animación a las presentaciones en PowerPoint.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
Comparo tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explico sus cambios y posibles tendencias. Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico.  Explico, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción.	<b>Animando en Microsoft PowerPoint</b> Inserto animaciones a las presentaciones de PowerPoint. Modifico las opciones de una presentación en PowerPoint. Inserto sonidos y videos a las presentaciones en power point Elaboro Gráficos y los inserto en las diapositivas. Copio elementos de archivos creados en Word y Excel a mis presentaciones de PowerPoint.	<b>ESPECIFICAS DEL AREA</b> Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad. <b>LABORALES GENERALES</b> ☿ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ☿ Tecnológicas: herramientas informáticas. ☿ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ☿ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
<b>COGNITIVOS</b> Conoce el proceso para insertar animaciones a una presentación de PowerPoint. <b>PROCEDIMENTALES</b> Crea presentaciones multimedia insertando animaciones.		Lectura de documentos Consultas en internet Descargar videoclips y sonidos de páginas de Internet y guardarlos en una carpeta para su utilización posterior-  Realizo una presentación multimedia sobre los géneros musicales.	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior:</b> Crea con gran ingenio y eficiencia presentaciones con multimedia insertando animaciones. <b>Alto:</b> Crea presentaciones multimedia con facilidad insertando animaciones.		<b>Básico:</b> Crea presentaciones multimedia insertando animaciones. <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Crear presentaciones multimedia insertando animaciones.	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: OCTAVO	IHS: 2	PERIODO: 4
LOGRO GENERAL: Reconocer el impacto de los virus informáticos sobre la información y el uso de antivirus y otras herramientas para protegerla.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
Comparo tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explico sus cambios y posibles tendencias. Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico.  Explico, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción.	Los virus informáticos Concepto Clases ¿Cómo detectarlos? Los virus más reconocidos en el mundo informático. Los anti virus Cuidados que se deben de tener para evitar estos contagios. Uso de un Antivirus Lista de antivirus más utilizados Cómo se utiliza un antivirus	ESPECIFICAS DEL AREA Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad. LABORALES GENERALES ⌘ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ⌘ Tecnológicas: herramientas informáticas. ⌘ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ⌘ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
COGNITIVOS Identifica un virus informático Define un virus informático Reconoce las clases de virus informáticos PROCEDIMENTALES Hace uso adecuado de las diferentes estrategias para evitar el contagio de virus.		Lectura de documentos  Consultas en internet  Realizo documentos en Word y tablas en Excel sobre información relacionada con virus y antivirus.	
ESCALA VALORATIVA			
Superior: Utiliza adecuadamente y utiliza diferentes estrategias para evitar el contagio de virus. Alto: Hace uso adecuado de las diferentes estrategias para evitar el contagio de virus.		Básico: Hace uso adecuado de las diferentes estrategias para evitar el contagio de virus. Inferior: Presenta Dificultad al hacer uso adecuado de las diferentes estrategias para evitar el contagio de virus.	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: NOVENO	IHS: 2	PERIODO: 1
LOGRO GENERAL: Interiorizar y dominar el concepto de internet, servicios que ofrece y URL como apoyo al quehacer diario.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
Comparo tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explico sus cambios y posibles tendencias. Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico.  Explico, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción.	INTERNET Qué es Internet Clasificación de los servicios ofrecidos por Internet. Qué es la WWW (World Wide Web). Qué es una dirección de Internet o URL Identifico los elementos de una dirección Web Los dominios. Elementos de la pantalla inicial de un browser Como acceder a los Favoritos e Historial del navegador	ESPECIFICAS DEL AREA Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad. LABORALES GENERALES ⌘ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ⌘ Tecnológicas: herramientas informáticas. ⌘ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ⌘ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
COGNITIVOS Adquiere elementos teóricos acerca del internet y las direcciones web. Identifica con facilidad las herramientas de un navegador de internet. PROCEDIMENTALES Utiliza funciones especiales de un navegador de internet. Maneja un servidor de correo electrónico para enviar mensajes como medio de comunicación. Guarda correctamente una página Web. Configura la página e Imprime Documentos Web.		Consultas sobre internet Test tipo icfes sobre la historia y conceptos básicos de internet.  Elaboración y envío de correos electrónicos.  Consulta de URLs en la web para detallar sus elementos.	
ESCALA VALORATIVA			
Superior: Adquiere elementos teóricos con gran facilidad y destreza acerca del internet y las direcciones web. Alto: Adquiere elementos teóricos con facilidad acerca del internet y las direcciones web.		Básico: Adquiere elementos teóricos acerca del internet y las direcciones web. Inferior: Presenta Dificultad al Adquirir elementos teóricos acerca del internet y las direcciones web.	

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: NOVENO	IHS: 2	PERIODO: 2
LOGRO GENERAL: Adquirir la capacidad de decidir en qué circunstancias o problemas debe utilizar Excel para obtener mejores resultados (numéricos, textuales, gráficos) y, para realizar un análisis de datos de manera ordenada, rápida y eficiente.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias).  Analizo y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.	MICROSOFT EXCEL: FUNCIONES DE LA HOJA DE CALCULO RANGOS DE CELDAS FUNCION SUMA FUNCION SI FUNCION CONTAR FUNCION CONTAR.SI FUNCION HOY FUNCION PROMEDIO FUNCION REDONDEAR FECHA FORMATO CONDICIONAL APLICACIÓN DE LAS FUNCIONES DE EXCEL. GRAFICOS EN EXCEL TIPOS DE GRAFICOS	ESPECIFICAS DEL AREA Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad. LABORALES GENERALES ⌘ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ⌘ Tecnológicas: herramientas informáticas. ⌘ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ⌘ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
PROCEDIMENTALES Edita hojas utilizando procedimientos de selección, copia, desplazamiento y eliminación de datos. Afianza sus conocimientos y procedimientos solucionando problemas en una hoja de cálculo a través de funciones predefinidas. ACTITUDINALES Asume actitudes de orden y método en el planteamiento y solución de problemas en una hoja de cálculo. Interactúa con los demás en un ambiente de respeto y trabajo colaborativo para una sana convivencia.		Consultas en internet  Elaboración y diseño de textos para ser publicados en un blog.  Creación de un blog.	
ESCALA VALORATIVA			

<b>Superior:</b> Crea con gran habilidad diferentes tipos de gráficos en una hoja de cálculo a partir de una tabla de datos. <b>Alto:</b> Crea diferentes tipos de gráficos en una hoja de cálculo a partir de una tabla de datos.		<b>Básico:</b> Crea diferentes tipos de gráficos en una hoja de cálculo a partir de una tabla de datos. <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Crear diferentes tipos de gráficos en una hoja de cálculo a partir de una tabla de datos.	
AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: NOVENO	IHS: 2	PERIODO: 3
LOGRO GENERAL: Reconocer las ventajas que ofrece el uso del internet y su aplicación a las actividades cotidianas.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
Comparo tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explico sus cambios y posibles tendencias.  Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico. Explico, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción.	<b>BLOGS Y WIKIS: EXPRESO Y COMPARTO MIS IDEAS</b> Concepto de Blog Cómo crear un blog Diseño un blog en <a href="http://www.blogger.com">www.blogger.com</a> Concepto de Wiki Cómo participar en una wiki Redes sociales Ventajas y desventajas de las redes sociales.	<b>ESPECIFICAS DEL AREA</b> Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad. <b>LABORALES GENERALES</b> ☞ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ☞ Tecnológicas: herramientas informáticas. ☞ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ☞ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
<b>COGNITIVOS</b> Adquiere elementos teóricos acerca de los blogs y los wikis en la web. Adquiere conocimientos acerca del concepto, evolución y herramientas en internet para crear un Blog. Identifica con facilidad las herramientas y proceso para crear un blog. Identifica la razón de ser de las redes sociales.		Consultas en internet Elaboración y diseño de textos para ser publicados en un blog. Creación de un blog. Participación en una wiki. Exposición sobre redes sociales: riesgos y beneficios.	
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior:</b> Crea con gran habilidad diferentes tipos de gráficos en una hoja de cálculo a partir de una tabla de datos. <b>Alto:</b> Crea diferentes tipos de gráficos en una hoja de cálculo a partir de una tabla de datos.		<b>Básico:</b> Crea diferentes tipos de gráficos en una hoja de cálculo a partir de una tabla de datos. <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Crear diferentes tipos de gráficos en una hoja de cálculo a partir de una tabla de datos.	



AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: NOVENO	IHS: 2	PERIODO: 4
LOGRO GENERAL: Reconocer la importancia de la tecnología en el mundo empresarial, desarrollando el espíritu emprendedor y la generación de ideas.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
Comparo tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explico sus cambios y posibles tendencias.  Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico. Explico, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción.	CONOZCO EL MUNDO EMPRESARIAL UTILIZANDO MICROSOFT PUBLISHER Concepto de empresa Y publicidad Ubicación de una empresa Técnicas de creatividad empresarial Cómo crear una empresa Tecnología y telecomunicación, factores que cambian la cultura empresarial Procesos de mercadeo (olx, mercado libre, linio, etc.) Elaboración de una propuesta comercial por medio de las redes sociales (Facebook)	ESPECIFICAS DEL AREA Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad. LABORALES GENERALES ⌘ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ⌘ Tecnológicas: herramientas informáticas. ⌘ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ⌘ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
COGNITIVOS Maneja de manera apropiada conceptos relacionados con una empresa. Reconoce los pasos que se aplican para la ubicación de una empresa. Aplica conceptos básicos a la solución de problemas empresariales. Reconoce los diferentes procesos de mercadeo. PROCEDIMENTALES Utiliza Microsoft Publisher para crear un sitio web sobre una idea de negocio.		Consultas en internet Tareas Trabajos en grupos. Exposiciones Diseño de sitios web. Muestra de sitios web.	
ESCALA VALORATIVA			

<b>Superior:</b> Maneja de manera apropiada conceptos relacionados con una empresa <b>Alto:</b> Maneja conceptos relacionados con una empresa.	<b>Básico:</b> Maneja conceptos relacionados con una empresa. <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Manejar conceptos relacionados con una empresa.
---	--

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: DÉCIMO	IHS: 2	PERIODO: 1
LOGRO GENERAL: Reconocer la importancia de la tecnología en el mundo empresarial, desarrollando el espíritu emprendedor y la generación de ideas.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<p>Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.</p> <p>Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas. Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.</p>	<p><b>EL PC Y LOS SERVIDORES</b> Concepto de PC (Personal Computer). Usos del PC Que es android Usos de las Tablet Servidor Usos del Servidor. Servidor Web – Servidor de bases de datos Diferencia según su utilidad entre el PC, Tablet y SERVIDOR. Semejanzas entre el PC, Tablet y el Servidor.</p>	<p><b>ESPECIFICAS DEL AREA</b> Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad. <b>LABORALES GENERALES</b> ☿ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ☿ Tecnológicas: herramientas informáticas. ☿ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ☿ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.</p>	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
<p><b>COGNITIVOS</b> Maneja de manera apropiada conceptos relacionados con un PC. Identifica los usos de los PDA en la sociedad actual. Reconoce la importancia de los servidores de bases de datos y los servidores web.</p> <p><b>PROCEDIMENTALES</b> Identifica los elementos de un PC y establece diferencias con un servidor y PDA.</p>		<p>Consultas en internet Tareas Trabajos en grupos. Exposiciones</p>	
ESCALA VALORATIVA			

<b>Superior</b> Identifica con gran facilidad los usos de los PDA en la sociedad actual. <b>Alto:</b> Identifica los usos de los PDA en la sociedad actual.	<b>Básico:</b> Identifica los usos de los PDA en la sociedad actual. <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Identificar los usos de los PDA en la sociedad actual.
--	--

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: DÉCIMO	IHS: 2	PERIODO: 2
<b>LOGRO GENERAL:</b> Identificar los factores físicos e intangibles que determinan el rendimiento de un PC.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<p>Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.</p> <p>Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas. Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.</p>	<p><b>RENDIMIENTO DE UN PC</b>  Concepto de rendimiento.  Elementos necesarios para el rendimiento de un PC.  Concepto e importancia del Microprocesador.  Partes de un microprocesador.  Señalo las empresas creadoras de Microprocesadores.  Concepto de memoria RAM.  Tipos de memoria RAM y su evolución con el tiempo.  Concepto de aplicación.  Proceso para instalar una aplicación en el PC.</p>	<p><b>ESPECIFICAS DEL AREA</b>  Operaciones y Conceptos Básicos.  Herramientas Tecnológicas para la Productividad.  <b>LABORALES GENERALES</b>  ☞ Intelectuales: Atención, solución de problemas.  ☞ Tecnológicas: herramientas informáticas.  ☞ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos.  ☞ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.</p>	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
<p><b>COGNITIVOS</b>  Maneja apropiadamente el concepto de rendimiento y lo relaciona con el funcionamiento de un PC. Identifica el microprocesador y la memoria RAM como elementos necesarios para el rendimiento de un PC. Maneja el concepto de aplicación informática y virus informáticas.</p> <p><b>PROCEDIMENTALES</b></p>		<p>Consultas en internet  Tareas  Trabajos en grupos.  Exposiciones</p>	

Identifica, retira e instala en la placa base de un PC la memoria RAM, el microprocesador y otros dispositivos hardware interno.			
ESCALA VALORATIVA			
<b>Superior</b> Maneja apropiadamente el concepto de rendimiento y lo relaciona con el funcionamiento de un PC. <b>Alto:</b> Maneja el concepto de rendimiento y lo relaciona con el funcionamiento de un PC.		<b>Básico:</b> Maneja el concepto de rendimiento y lo relaciona con el funcionamiento de un PC. <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Manejar el concepto de rendimiento y lo relaciona con el funcionamiento de un PC.	
AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: DÉCIMO	IHS: 2	PERIODO: 3
LOGRO GENERAL: Utilizar con creatividad, imaginación e iniciativa el uso de las etiquetas del lenguaje HTML para elaborar una página Web.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<p>Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.</p> <p>Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas. Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.</p>	<b>HTML: PROGRAMACION WEB</b> 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 utilizando lenguaje HTML en el blog de notas Visualizo las páginas Web creadas usando el navegador. Inserto hipervínculos a otras páginas Web. Inserto Multimedia a mis creaciones.	<b>ESPECIFICAS DEL AREA</b> Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad. <b>LABORALES GENERALES</b> ⌘ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ⌘ Tecnológicas: herramientas informáticas. ⌘ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ⌘ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
<b>COGNITIVOS</b> Adquiere conocimientos acerca del concepto, evolución y formas de crear páginas Web. Investiga acerca de Lenguajes de programación y en especial de HTML. <b>PROCEDIMENTALES</b>		Consultas en internet Tareas Trabajos en grupos. Talleres en el computador Creación de página web tema libre.	

Crea una página web básica utilizando el lenguaje HTML. Realiza consultas acerca de conceptos básicos del Internet.	
<b>ESCALA VALORATIVA</b>	
<b>Superior</b> Crea una página web básica con gran facilidad utilizando el lenguaje HTML. <b>Alto:</b> Crea una página web básica utilizando el lenguaje HTML.	<b>Básico:</b> Crea una página web básica utilizando el lenguaje HTML. <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Crear una página web básica utilizando el lenguaje HTML.

<b>AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA</b>	<b>GRADO: DÉCIMO</b>	<b>IHS: 2</b>	<b>PERIODO: 4</b>
<b>LOGRO GENERAL:</b> Manejar de manera apropiada aspectos concernientes a la codificación de la información a través lenguajes de programación que integran lo cognitivo, lo práctico y lo valorativo.			
<b>ESTÁNDARES</b>	<b>EJE TEMATICO</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	
<p>Integro componentes y pongo en marcha sistemas informáticos personales utilizando manuales e instrucciones.</p> <p>Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño. Identifico necesidades y potencialidades del país para lograr su desarrollo científico y tecnológico.</p> <p>Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.</p>	<p><b>FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION</b>  Lógica de programación  Conceptos básicos de programación.  Lenguajes de programación  Visual Basic.  Concepto de Bloques de Programación  Elaboración de macros en Microsoft Word.</p>	<p><b>ESPECIFICAS DEL AREA</b>  Operaciones y Conceptos Básicos.  Herramientas Tecnológicas para la Productividad.  <b>LABORALES GENERALES</b>  ☞ Intelectuales: Atención, solución de problemas.  ☞ Tecnológicas: herramientas informáticas.  ☞ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos.  ☞ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.</p>	
<b>INDICADOR DEL LOGRO</b>		<b>METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS</b>	
<b>COGNITIVOS</b> Maneja conceptos propios de programación y los argumenta a través de la práctica en el computador. Descubre el computador como una máquina que responde en forma sistemática y que integra un conjunto de aparatos e instrucciones de		Consultas en internet Tareas Trabajos en grupos. Talleres en el computador Creación de página web tema libre.	

forma útil.	
<b>ESCALA VALORATIVA</b>	
<b>Superior</b> Maneja con gran habilidad y fluidez los conceptos propios de programación y los argumenta a través de la práctica en el computador. <b>Alto:</b> Maneja conceptos propios de programación y los argumenta a través de la práctica en el computador.	<b>Básico:</b> Maneja conceptos propios de programación y los argumenta a través de la práctica en el computador.  <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Manejar conceptos propios de programación y los argumenta a través de la práctica en el computador.

<b>AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA</b>	<b>GRADO: UNDÉCIMO</b>	<b>IHS: 2</b>	<b>PERIODO: 1</b>
<b>LOGRO GENERAL:</b> Reconocer los diferentes tipos de imágenes diseñadas a través del computador como parte fundamental de una animación. Demuestra su creatividad en la creación de imágenes y animaciones.			
<b>ESTÁNDARES</b>	<b>EJE TEMATICO</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	
<p>Integro componentes y pongo en marcha sistemas informáticos personales utilizando manuales e instrucciones.</p> <p>Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño. Identifico necesidades y potencialidades del país para lograr su desarrollo científico y tecnológico.</p> <p>Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.</p>	<p><b>LA ANIMACIÓN POR COMPUTADOR</b>            Concepto de animación            Historia de la animación por computador            Manejo del photoshop            Concepto de frame o fotograma            ¿Qué es una imagen?            tipos de imágenes            Vectoriales            De mapa de bits            Formatos establecidos para los archivos de imágenes, audio y video.</p>	<p><b>ESPECIFICAS DEL AREA</b>            Operaciones y Conceptos Básicos.            Herramientas Tecnológicas para la Productividad.  <b>LABORALES GENERALES</b>            ☞ Intelectuales: Atención, solución de problemas.            ☞ Tecnológicas: herramientas informáticas.            ☞ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos.            ☞ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.</p>	
<b>INDICADOR DEL LOGRO</b>		<b>METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS</b>	
<b>PROCEDIMENTALES</b> Elabora imágenes en varios formatos: .gif, .bmp, .jpg. Elabora comparaciones sobre los diferentes formatos de imágenes. <b>ACTITUDINALES</b>		Consultas en internet Tareas Trabajos en grupos. Talleres en el computador	

Participa, elabora y cumple con las actividades propuestas en clase. Aplica normas de comportamiento para el trabajo en equipo.	Creación de página web tema libre.
<b>ESCALA VALORATIVA</b>	
<b>Superior</b> Elabora con gran habilidad imágenes en varios formatos: .gif, .bmp. , jpg. <b>Alto:</b> Elabora fácilmente imágenes en varios formatos: .gif, .bmp. , jpg.	<b>Básico:</b> Elabora imágenes en varios formatos: .gif, .bmp. , jpg. <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Elaborar imágenes en varios formatos: .gif, .bmp. , jpg.

<b>AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA</b>	<b>GRADO: UNDÉCIMO</b>	<b>IHS: 2</b>	<b>PERIODO: 2</b>
<b>LOGRO GENERAL:</b> Desarrollar la creatividad y representa situaciones de la realidad, a través de la elaboración de imágenes animadas en formato GIF.			
<b>ESTÁNDARES</b>	<b>EJE TEMATICO</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	
<p>Integro componentes y pongo en marcha sistemas informáticos personales utilizando manuales e instrucciones.</p> <p>Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño. Identifico necesidades y potencialidades del país para lograr su desarrollo científico y tecnológico.</p> <p>Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.</p>	<p><b>GIFS ANIMADOS</b>  Conozco la aplicación Advanced Gif Animator  Creo Gifs Animados usando Advanced Gif Animator  Edito mis imágenes en photoshop y las uso en la creación de Gifs animados.  Creo un Gif animado con mis fotografías personales.  Concepto de Banner o aviso publicitario en Internet.  Medidas de un banner  Creo un banner a través de imágenes en formato .Gif.  Menciono otras aplicaciones para realizar Animaciones</p>	<p><b>ESPECIFICAS DEL AREA</b>  Operaciones y Conceptos Básicos.  Herramientas Tecnológicas para la Productividad.  <b>LABORALES GENERALES</b>  ☞ Intelectuales: Atención, solución de problemas.  ☞ Tecnológicas: herramientas informáticas.  ☞ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos.  ☞ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.</p>	
<b>INDICADOR DEL LOGRO</b>		<b>METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS</b>	
<b>COGNITIVOS</b> Conoce elementos teóricos acerca del concepto, archivos que soporta y		Consultas en internet Tareas	

herramientas básicas del aplicativo Advanced Gif Animator. <b>PROCEDIMENTALES</b> Realiza animaciones para diferentes usos usando el aplicativo Advanced Gif Animator.	Trabajos en grupos. Talleres en el computador Creación de página web tema libre.
<b>ESCALA VALORATIVA</b>	
<b>Superior</b> Realiza con facilidad animaciones para diferentes usos usando el aplicativo Advanced Gif Animator. <b>Alto:</b> Realiza con facilidad animaciones para diferentes usos usando el aplicativo Advanced Gif Animator.	<b>Básico:</b> Realiza animaciones para diferentes usos usando el aplicativo Advanced Gif Animator. <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad Realizar animaciones para diferentes usos usando el aplicativo Advanced Gif Animator.

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: UNDÉCIMO	IHS: 2	PERIODO: 3
<b>LOGRO GENERAL:</b> Identificar los principios de las redes de computadores y su aplicación en la actualidad.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
Integro componentes y pongo en marcha sistemas informáticos personales utilizando manuales e instrucciones.  Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño. Identifico necesidades y potencialidades del país para lograr su desarrollo científico y tecnológico.  Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.	<b>REDES</b> Definición de redes Características de una red de computadores Tipos de redes (Wifi y Ethernet) Componentes Dispositivos de una red Ventajas y utilidades de las redes de computadores. Elaboración de un cable de red UTP cruzado y recto. Configuración de una red de computadores.	<b>ESPECIFICAS DEL AREA</b> Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad. <b>LABORALES GENERALES</b> ☒ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ☒ Tecnológicas: herramientas informáticas. ☒ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ☒ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
<b>COGNITIVOS</b> Identifica los principales tipos de redes y sus características. Reconoce los principales elementos que conforman una red y su función. <b>PROCEDIMENTALES</b>		Consultas en internet Tareas Trabajos en grupos. Talleres en el computador	



Elabora usando ponchadora un cable de red cruzado y recto. Configura un par de computadores en una red local.	Creación de página web tema libre.
<b>ESCALA VALORATIVA</b>	
<b>Superior</b> Identifica con gran facilidad los principales tipos de redes y sus características. <b>Alto:</b> Identifica los principales tipos de redes y sus características.	<b>Básico:</b> Identifica los principales tipos de redes y sus características. <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Identificar los principales tipos de redes y sus características.

AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: UNDÉCIMO	IHS: 2	PERIODO: 4
<b>LOGRO GENERAL:</b> Utilizar metodologías y estructuras secuenciales, iterativas y condicionales para analizar problemas, diseñar algoritmos, traducir algoritmos a un lenguaje de programación y depurar los procedimientos resultantes.			
ESTÁNDARES	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	
<p>Integro componentes y pongo en marcha sistemas informáticos personales utilizando manuales e instrucciones.</p> <p>Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño. Identifico necesidades y potencialidades del país para lograr su desarrollo científico y tecnológico.</p> <p>Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.</p>	<p><b>ALGORITMOS</b></p> <p>Concepto de algoritmo. Señalo los algoritmos más comunes que realizo en mis actividades diarias. Identifico la estructura general de un algoritmo. Diagramas de flujo o flujogramas Elementos de un diagrama de flujo. Técnicas para elaborar un flujograma. Realizo algoritmos en pseudocódigo. Conozco los condicionales, ciclos y sentencias en los algoritmos. Creo algoritmos sencillos sobre problemas matemáticos manejados durante toda la secundaria.</p>	<p><b>ESPECIFICAS DEL AREA</b></p> <p>Operaciones y Conceptos Básicos. Herramientas Tecnológicas para la Productividad.</p> <p><b>LABORALES GENERALES</b></p> <p>☞ Intelectuales: Atención, solución de problemas. ☞ Tecnológicas: herramientas informáticas. ☞ Interpersonales: Trabajo en equipo, comunicación, manejo de conflictos. ☞ Personales: Dominio personal, orientación ética, adaptación al cambio, inteligencia emocional.</p>	
INDICADOR DEL LOGRO		METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES VALORATIVAS	
<b>COGNITIVOS</b>		Consultas en internet	

<p>Maneja el concepto de algoritmo y es capaz de expresar actividades cotidianas en orden lógico. Comprende una metodología para resolver problemas matemáticos. Comprender las etapas del ciclo de programación de computadores. Comprender qué es un algoritmo. Utiliza el lenguaje pseudocódigo para representar algoritmos. Comprende qué son identificadores, variables y constantes. Conoce los símbolos que se utilizan para representar algoritmos mediante diagramas de flujo.</p>	<p>Tareas Trabajos en grupos. Talleres en el computador Creación de página web tema libre.</p>
<b>ESCALA VALORATIVA</b>	
<p><b>Superior</b> Maneja el concepto de algoritmo y es capaz de expresar actividades cotidianas en orden lógico <b>Alto:</b> Comprender las etapas del ciclo de programación de computadores.</p>	<p><b>Básico:</b> Utiliza el lenguaje pseudocódigo para representar algoritmos. <b>Inferior:</b> Presenta Dificultad al Utilizar el lenguaje pseudocódigo para representar algoritmos.</p>

# VIII. METODOLOGIA GENERAL EN BACHILLERATO

La metodología para dar la formación en el área de Tecnología e Informática consta de los siguientes eventos:

- Exposiciones por parte del profesor.
- Prácticas individuales y en grupo en el computador.
- Asesoría individual.
- Seguimiento de tutoriales.
- Realización de ejercicios dirigidos por el docente.
- Resolución de talleres.
- Orientación en el manejo de los equipos.

JUICIOS VALORATIVOS BACHILLERATO
GRADO 6
<p><b>PERIODO 1</b></p> <p><b>089</b> Interpreta el concepto de tecnología, valora la importancia que tiene en la vida del hombre y lo reconstruye con sus propias palabras. Su nivel de desempeño es superior.</p> <p><b>090</b> Interpreta el concepto de tecnología y valora la importancia que tiene en la vida del hombre. Su nivel de desempeño es alto.</p> <p><b>091</b> Requiere de apoyo para explicar la importancia de la tecnología en la vida del hombre. Su nivel de desempeño es Básico.</p> <p><b>092</b> Necesita actividades de refuerzo para interpretar el concepto de tecnología. Su nivel de desempeño es Bajo.</p> <p><b>PERIODO 2</b></p> <p><b>093</b> Utiliza el reproductor de Windows y explica los procesos para realizar grabaciones de voz y escuchar archivos de música desde CD o memorias USB. Su nivel de desempeño es superior.</p> <p><b>094</b> Realiza acciones con el reproductor de Windows en forma interpretativa. Su nivel de desempeño es Alto</p> <p><b>095.</b> Presenta dificultad para interpretar las funciones del reproductor de Windows y hacer uso de ellas. Su nivel de desempeño es Básico.</p> <p><b>096.</b> Muestra necesidad de apoyo para utilizar el reproductor de Windows en forma interpretativa. Su nivel de desempeño es Bajo.</p> <p><b>PERIODO 3</b></p> <p><b>097.</b> Identifica y utiliza interpretativa y argumentativamente las herramientas de dibujo, imágenes, WordArt, autoformas y cuadros de texto que nos ofrece Microsoft Word. Su nivel de desempeño es Superior.</p> <p><b>098.</b> Demuestra interpretación de las herramientas que nos ofrece Microsoft Word al</p>

realizar sus trabajos. Su nivel de desempeño es Alto.

**099.** Interpreta Utiliza las herramientas de Microsoft Word pero con un grado de dificultad. Su desempeño es Básico.

**100.** Necesita apoyo para utilizar las herramientas de Microsoft Word. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **PERIODO 4**

**101.-** Realiza búsqueda de documentos y hace consultas en Internet correctamente. Su nivel de desempeño es Superior.

**102.** Utiliza el internet explore para sus consultas sin ninguna dificultad. Su nivel de desempeño es Alto

**103.** Requiere de ayuda para realizar consultas en internet. Su nivel de desempeño es Básico.

**104.** Necesita apoyo de su maestro y compañeros para realizar consultas en internet.

### **GRADO 7**

#### **UNIDAD 1**

**105.** Interpreta los conceptos básicos de Word 2010, valora la importancia que tiene el procesador de textos en la vida diaria y construye sus propios documentos. Su nivel de desempeño es Superior.

**106.** Interpreta los conceptos básicos de Word 2010, valora la importancia que tiene el procesador de textos en la vida diaria. Su nivel de desempeño es Alto.

**107.** Requiere de apoyo para explicar la importancia de los conceptos básicos de Word 2010. Su nivel de desempeño es Básico.

**108.** Necesita actividades de refuerzo para interpretar los conceptos básicos de Word 2010. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **UNIDAD 2**

**109.** Interpreta la configuración de página en Word 2010, valora la importancia que tiene el uso de normas para trabajos escritos y construye sus propios documentos aplicando los conocimientos adquiridos. Su nivel de desempeño es Superior.

**110.** Interpreta la configuración de página en Word 2010, valora la importancia que tiene el procesador de textos en la elaboración de documentos. Su nivel de desempeño es Alto.

**111.** Requiere de apoyo para explicar la configuración de página en Word 2010. Su nivel de desempeño es Básico.

**112.** Necesita actividades de refuerzo para interpretar la configuración de página en Word 2010. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **UNIDAD 3**

**113.** Demuestra las formas de presentación y organización de trabajos escritos, valora la importancia que tiene el uso de encabezados y pies de páginas para documentos y construye sus propios trabajos usando listas, viñetas, sangría y columnas. Su nivel de desempeño es Superior.

**114.** Demuestra las formas de presentación y organización de trabajos escritos, valora la importancia que tiene el uso de encabezados y pies de páginas para documentos. Su nivel de desempeño es Alto.

**115.** Requiere de apoyo para Interpretar las formas de presentación y organización de

trabajos escritos. Su nivel de desempeño es Básico.

**116.** Necesita actividades de refuerzo para las formas de presentación y organización de trabajos escritos. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **UNIDAD 4**

**117.** Explica la inserción de tablas para trabajos escritos, valora la importancia que tiene el uso de las mismas y construye sus propios trabajos aplicando el uso de tablas. Su nivel de desempeño es Superior.

**118.** Explica la inserción de tablas para trabajos escritos, valora la importancia que tiene el uso de las mismas en trabajos escritos. Su nivel de desempeño es Alto.

**119.** Requiere de apoyo para explicar la inserción de tablas para trabajos escritos. Su nivel de desempeño es Básico.

**120.** Necesita actividades de refuerzo para interpretar la inserción de tablas para trabajos escritos. Su nivel de desempeño es Bajo.

### **GRADO 8**

#### **UNIDAD 1**

**125.** Interpreta los procedimientos básicos para trabajar en Microsoft Excel, argumenta sus trabajos exitosamente y propone posibles soluciones de problemas. Su desempeño es Superior.

**126.** Interpreta los procedimientos básicos para trabajar en Microsoft Excel, argumenta y desarrolla ágilmente operaciones con las celdas. Su desempeño es Alto.

**127.** Se apoya en sus compañeros al realizar operaciones con las celdas de Microsoft Excel. Su desempeño es básico.

**128.** Presenta dificultad para operar con las herramientas de Microsoft Excel. Su desempeño es Bajo.

#### **UNIDAD 2.**

**129.** Interpreta las herramientas básicas de Microsoft PowerPoint, realiza presentaciones argumentándolas y sugiere a sus compañeros soluciones de situaciones problemas. Su desempeño es Superior.

**130.** Interpreta las herramientas básicas de Microsoft PowerPoint y realiza presentaciones argumentándolas. Su desempeño es Alto

**131.** Necesita de sus compañeros para hacer presentaciones en PowerPoint y utilizar interpretativamente sus herramientas. Su desempeño es Básico.

**132.** Presenta dificultad en la interpretación de las herramientas de PowerPoint y no realiza presentaciones adecuadamente. Su desempeño es Bajo.

#### **UNIDAD 3**

**133.** Demuestra manejo de los servicios de correo electrónico, Messenger y buscadores y orienta a sus compañeros con facilidad. Su nivel de desempeño es Superior.

**134.** Tiene manejo de los servicios de correo electrónico, Messenger y buscadores. Su desempeño es Alto.

**135.** Se confunde en el manejo del correo electrónico, del Messenger y de los buscadores. Su desempeño es Básico.

**136.** Necesita mayor interacción con el correo electrónico, Messenger y buscadores

para demostrar su manejo. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **UNIDAD 4**

**137.** Interpreta las normas mecanográficas y digita correctamente y con soltura frente al teclado. Su desempeño es Superior.

**138.** Demuestra manejo de las normas mecanográficas al realizar sus trabajos. Su desempeño es Alto.

**139.** Necesita mayor interacción con el teclado para poner en práctica las normas mecanográficas. Su desempeño es Básico.

**140.** Requiere de actividades complementarias para manejar con soltura el teclado. Su desempeño es Bajo.

### **GRADO 9**

#### **UNIDAD 1**

**141.** Interpreta el uso de las herramientas de trabajo en Power Point, valora la importancia que tiene el manejo de las mismas en el diseño de presentaciones y diapositivas, y crea sus propias presentaciones. Su nivel de desempeño es Superior.

**142.** Interpreta el uso de las herramientas de trabajo en Power Point, valora la importancia que tiene el manejo de las mismas en el diseño de presentaciones y diapositivas. Su nivel de desempeño es Alto.

**143.** Requiere de apoyo para interpretar el uso de las herramientas de trabajo en Power Point. Su nivel de desempeño es Básico.

**144.** Necesita actividades de refuerzo para Interpretar el uso de las herramientas de trabajo en Power Point. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **UNIDAD 2**

**145.** Interpreta el uso de herramientas avanzadas en Excel 2010, valora la importancia que tiene el manejo de las funciones lógicas para resolver problemas cotidianos, y crea sus propias formulas. Su nivel de desempeño es Superior.

**146.** Interpreta el uso de herramientas avanzadas en Excel 2010, valora la importancia que tiene el manejo de las funciones lógicas para resolver problemas cotidianos. Su nivel de desempeño es Alto.

**147.** Requiere de apoyo para interpretar el uso de herramientas avanzadas en Excel 2010, Su nivel de desempeño es Básico.

**148.** Necesita actividades de refuerzo para Interpretar el uso de herramientas avanzadas en Excel 2010. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **UNIDAD 3**

**149.** Interpreta el concepto de buscadores y cómo funcionan, valora la importancia que tiene el manejo de los mismos para buscar información y hace sus propias consultas. Su nivel de desempeño es Superior.

**150.** Interpreta el concepto de buscadores y cómo funcionan, valora la importancia que tiene el manejo de los mismos para buscar información. Su nivel de desempeño es Alto.

**151.** Requiere de apoyo para interpretar el concepto de buscadores y cómo funcionan, Su nivel de desempeño es Básico.

**152.** Necesita actividades de refuerzo para Interpretar el concepto de buscadores y cómo funcionan. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **UNIDAD 4**

**153.** Interpreta el concepto de Access 2010 para el diseño de Bases de datos, valora la importancia que tiene el manejo de las mismas para almacenar información y hace sus propias consultas. Su nivel de desempeño es Superior.

**154.** Interpreta el concepto de Access 2010 para el diseño de Bases de datos, valora la importancia que tiene el manejo de las mismas para almacenar información. Su nivel de desempeño es Alto.

**155.** Requiere de apoyo para interpretar el concepto de Access 2010 para el diseño de Bases de datos, Su nivel de desempeño es Básico.

**156.** Necesita actividades de refuerzo para Interpretar el concepto de Access 2010 para el diseño de Bases de datos. Su nivel de desempeño es Bajo.

### **GRADO 10**

#### **UNIDAD 1**

**157.** Interpreta las herramientas de animación, diseño y presentación personalizada con diapositivas, Utiliza el programa para argumentar trabajos en distintas áreas del conocimiento y opina positivamente sobre el programa. Su nivel de desempeño es Superior.

**158.** Interpreta las herramientas de animación del programa de PowerPoint y elabora diapositivas utilizando plantillas de diseño. Su nivel de desempeño es Alto.

**159.** Necesita de orientación de sus compañeros para utilizar en forma interpretativa las herramientas de animación y presentación personalizada. Su nivel de desempeño es Básico.

**160.** Solicita con frecuencia actividades de refuerzo y superación para poder comprender la utilidad que ofrecen las herramientas de PowerPoint. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **UNIDAD 2.**

**161.** Interpreta la utilidad que ofrecen los portales sociales a través de internet, los utiliza para agilizar trámites y orienta a sus compañeros en el manejo adecuado. Su desempeño es Superior.

**162.** Utiliza los portales de servicio social de la red para agilizar trámites frecuentes y explica a sus compañeros los pasos a seguir. Su desempeño es Alto.

**163.** Necesita apoyo para realizar operaciones con los portales de servicio social de la red. Su desempeño es Básico.

**164.** No utiliza adecuadamente los portales de servicio social que ofrece la red. Su desempeño es Bajo.

#### **UNIDAD 3**

**165.** Realiza operaciones con las herramientas avanzadas de Microsoft Excel y soluciona pequeños problemas en sus trabajos. Su nivel de desempeño es Superior.

**166.** Demuestra manejo en las herramientas avanzadas de Excel. Su desempeño es Alto.

**167.** Requiere de apoyo para el manejo de las herramientas avanzadas de Microsoft

Excel. Su desempeño es Básico.

**168.** Necesita reforzar las actividades en Microsoft Excel para poder manejar las herramientas avanzadas del programa. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **UNIDAD 4**

**169.** Interpreta los portales para el aprendizaje virtual, hace uso de ellos para profundizar sus conocimientos y discute con sus compañeros algunos aspectos de su interés. Su desempeño es Superior.

**170.** Interpreta los portales para el aprendizaje virtual y hace uso de ellos. Su desempeño es Alto.

**171.** Necesita apoyarse en sus compañeros para interpretar los servicios que nos ofrecen los portales de aprendizaje virtual. Su desempeño es Básico.

**172.** Precisa reforzar las actividades para manipular los portales de aprendizaje virtual. Su desempeño es Bajo.

### **GRADO 11**

#### **UNIDAD 1**

**173.** Interpreta el concepto de etiquetas en el lenguaje HTML y cómo funcionan, valora la importancia que tienen en el diseño de páginas web y crea páginas web en HTML. Su nivel de desempeño es Superior.

**174.** Interpreta el concepto de etiquetas en el lenguaje HTML y cómo funcionan, valora la importancia que tienen en el diseño de páginas web. Su nivel de desempeño es Alto.

**175.** Requiere de apoyo para interpretar el concepto de etiquetas en el lenguaje HTML, Su nivel de desempeño es Básico.

**176.** Necesita actividades de refuerzo para Interpretar el concepto de etiquetas en el lenguaje HTML. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **UNIDAD 2**

**177.** Interpreta el concepto de trabajo con objetos en el lenguaje HTML y cómo funcionan, valora la importancia que tienen en el diseño de páginas web y crea páginas web en HTML. Su nivel de desempeño es Superior.

**178.** Interpreta el concepto de trabajo con objetos en el lenguaje HTML y cómo funcionan, valora la importancia que tienen en el diseño de páginas web. Su nivel de desempeño es Alto.

**179.** Requiere de apoyo para interpretar el concepto de trabajo con objetos en el lenguaje HTML y cómo funcionan, Su nivel de desempeño es Básico. 91

**180.** Necesita actividades de refuerzo para Interpretar el concepto de trabajo con objetos en el lenguaje HTML y cómo funcionan. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **UNIDAD 3**

**181.** Interpreta el concepto de enlaces, hipervínculos o links en el diseño de páginas web en el lenguaje HTML y cómo funcionan, valora la importancia que tienen en el diseño de páginas web y crea sus propios enlaces web. Su nivel de desempeño es Superior.

**182.** Interpreta el concepto de enlaces, hipervínculos o links en el diseño de páginas web en el lenguaje HTML y cómo funcionan, valora la importancia que tienen en el



diseño de páginas web. Su nivel de desempeño es Alto.

**183.** Requiere de apoyo para interpretar el concepto de enlaces, hipervínculos o links en el diseño de páginas web en el lenguaje HTML y cómo funcionan, Su nivel de desempeño es Básico.

**184.** Necesita actividades de refuerzo para Interpretar el concepto de enlaces, hipervínculos o links en el diseño de páginas web en el lenguaje HTML y cómo funcionan. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **UNIDAD 4**

**185.** Interpreta el concepto de Blogs como páginas web y sus funciones, valora la importancia que tienen para publicar información y crea sus propios blogs. Su nivel de desempeño es Superior.

**186.** Interpreta el concepto de Blogs como páginas web y sus funciones, valora la importancia que tienen para publicar información. Su nivel de desempeño es Alto.

**187.** Requiere de apoyo para interpretar el concepto de Blogs como páginas web y sus funciones. Su nivel de desempeño es Básico.

**188.** Necesita actividades de refuerzo para Interpretar el concepto de Blogs como páginas web y sus funciones. Su nivel de desempeño es Bajo.

#### **JUICIOS VALORATIVOS FINALES.**

**189.** Tiene buen comportamiento, demuestra sentido de pertenencia por las cosas de la Institución y realiza sus actividades curriculares y extracurriculares con agrado y éxito. Su desempeño es Superior.

**190.** Durante el año lectivo demostró interés, aprecio y valor por el área y manifestó sentido de pertenencia dentro de la institución. Su desempeño es alto.

**191.** Su desenvolvimiento en las actividades curriculares le permitió aprobar el área pero requiere actividades complementarias para alcanzar en su totalidad las metas propuestas en el programa. Su desempeño es Básico.

**192.** Le falta comprensión de los objetivos propuestos en la programación y requiere de refuerzo y superación para tener un buen desempeño en las actividades curriculares.

## IX. CRITERIOS DE EVALUACION

La evaluación, como toda acción didáctica, responde a una intencionalidad educativa y al mejoramiento de los procedimientos de enseñanza – aprendizaje. Está al servicio de todo el proceso didáctico y de sus elementos y exige una planificación y diseño sistemático que garantice el logro de los objetivos propuestos.

Es esencial considerar a la evaluación como el punto de encuentro en el que tanto los docentes como los estudiantes reciben información valiosa que mutuamente les afecta y que les permite aprender en qué, por qué y cómo cambiar para mejorar.

Evaluar es mucho más complejo que formular preguntas de examen y calificar, es un proceso serio que requiere de un diseño estratégico previo, de una metodología adecuada y exige tener presente ciertas características básicas para lograr que la evaluación sea integral, participativa, permanente, cualitativa, reguladora.

La evaluación es un instrumento que permite regular y ajustar los procesos pedagógicos desde su inicio y en diferentes fases o etapas de desarrollo, teniendo en cuenta:

- Conocimientos previos de los estudiantes.
- Pertinencia y coherencia curricular.
- Avances y desempeños de los estudiantes.
- Estrategias didácticas, flexibles a los procesos de aprendizaje.

Las actividades de evaluación en el área de Tecnología e informática se apoyan en observaciones constantes de la actividad pedagógica y didáctica en contextos escolares, teniendo en cuenta procesos de autoevaluación, co-evaluación y hetero-evaluación.

### **Criterios de Evaluación:**

Los principios que deben guiar las acciones y decisiones alrededor de la evaluación y promoción son:

1. Considerar integralmente al estudiante, y no desde la perspectiva de la asignatura.
2. Emplear y agotar todas las estrategias y alternativas posibles que garanticen un aprendizaje de calidad por parte de los estudiantes, y que aseguren su permanencia en el sistema escolar.
3. El estudiante, en cada evaluación, demuestra capacidad para resolver problemas relativos a los temas evaluados.

4. El estudiante cumple con tareas y otras actividades propuestas durante el periodo escolar evaluado.
5. El estudiante participa activamente en clase y hace aportes que enriquecen el conocimiento del docente y demás compañeros.
6. El estudiante demuestra desarrollo de competencias: tecnológicas, interpretativa, argumentativa, propositiva, ciudadanas y laborales, en general.
7. La Institución educativa Coyarcó del Municipio de Coyaima, siguiendo lo normado en el Decreto 1290 del 16 de abril de 2009, hace uso de las escalas de valoración nacional de Desempeño Superior, Desempeño Alto, Desempeño Básico, Desempeño Bajo estableciendo una escala de valoración de los desempeños de los estudiantes teniendo en cuenta la misión pretendida, los objetivos y los valores definidos en el P.E.I.

### **Instrumentos de Evaluación:**

- ✂ Evaluación permanente y continua de cada una de las clases.
- ✂ Evaluaciones Escritas de los contenidos teóricos
- ✂ Exámenes prácticos directamente sobre el computador
- ✂ Talleres prácticos en la sala de informática.
- ✂ Seguimiento en los talleres realizados dentro y fuera del salón.
- ✂ Trabajos Escritos
- ✂ Revisión de Apuntes
- ✂ Trabajos de Clase
- ✂ Evaluaciones Orales
- ✂ Participación en clase
- ✂ Además de los talleres existirá la auto evaluación y co-evaluación entre estudiantes.

Se tendrá en cuenta también la asistencia, participación y responsabilidad del estudiante en su desempeño en el área.

## X. RECURSOS

---

Se cuenta con tres salas de Informática en las sedes El floral, Coyarcó principal y lomas de Guaguarco, dos equipada con 20 computadores portátiles nuevos en buen estado, con sus mesas, sillas, tablero; con tarjetas de red inalámbricas que hacen posible dotarla del servicio de internet a través de los router Compartel de las salas de informática

Otra dotada con 10 equipos de Escritorio, sillas y mesas adecuadas para los equipos, tablero, Un Video Beam en cada una de las salas para apoyar algunas actividades académicas desarrolladas en las salas de informática.

En Software contamos con la Microsoft Office 2010, Sistema Operativo Windows XP y Windows 7 Professional, Publisher, Movie Maker, Microsoft Gif Animator, Scratch.

Además se cuenta con Software educativo proporcionado por el convenio de CPE-UIS en CD que sirven de apoyo para cubrir algunos contenidos de las asignaturas y complementar las demás áreas de su formación académica. Igualmente el software JClic para desarrollar algunas actividades didácticas.

## XI. BIBLIOGRAFIA

---

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL, Orientaciones generales para la educación en Tecnología. 2006.
- PRIETO, P. Manuel Francisco, GONZALEZ, R. Adolfo, MIRANDA, M. Jairo. *Área de Tecnología e Informática. Propuesta Pedagógica y Estándares Curriculares.*
- SÁNCHEZ, J. (1993). Informática educativa. Editorial Universitaria, Santiago.
- SÁNCHEZ, J. (2000). Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación para la construcción del aprender. Santiago.
- Ley 115 de 1994
- Constitución Política de Colombia

### **Webgrafía**

- [www.mineduacion.gov.co](http://www.mineduacion.gov.co)
- [www.senavirtual.edu.co](http://www.senavirtual.edu.co)
- [www.eduteka.org](http://www.eduteka.org)
- [www.colombiaaprende.edu.co](http://www.colombiaaprende.edu.co)