

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

TECNOLOGIA E INFORMATICA (Programación académica)

SEDES:

- ✓ ANTONIO BARAYA - Secundaria
- ✓ ELENA LARA - Primaria
- ✓ ROMULO BORRERO DURAN - Primaria
- ✓ LA ESPINALOSA - Primaria
- ✓ JORGE ELIECER GAITAN - Primaria

INSTITUCION EDUCATIVA ANTONIO BARAYA

BARAYA 2011

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

AREA ACADEMICA TECNOLOGIA E INFORMATICA

DIAGNOSTICO:

El área de Tecnología e Informática que se implementará en la Institución Educativa Antonio Baraya, está enmarcada en la conceptualización abordada por la ley 115 de 1994, las Orientaciones Generales para la educación en tecnología que trazó el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en el mes de octubre del 2006 ; y la media técnica de gestiona contable y financiera que adoptó la institución educativa a partir del año 2008 , El trabajo pedagógico en el área de Tecnología e informática se realizará en forma presencial y virtual desde el grado sexto hasta el grado once (opcional para primaria) a través del portal educativo PEDAGOGIA VIRTUAL www.pedagogiavirtual.org que compila la pagina Web de la institución educativa Antonio Baraya, los cursos virtuales TIV, HM, un PREICFES VIRTUAL, un PRESABER VIRTUAL, LEGISLACION EDUCATIVA, y OTRAS ASIGNATURAS.

A pesar de la desventaja existente en nuestro entorno social y económico por la falta de equipos de computación en las casas, en las familias de los estudiantes; el desconocimiento y desinterés existente entre los padres de familia, no obstante, la institución educativa Antonio Baraya se ha propuesto sobreponerse con trabajo pedagógico a esta situación social. Hoy contamos en la sede principal con una buena sala de informática y un excelente Laboratorio de Tecnología Lego. Para desarrollar el trabajo virtual hemos recurrido al uso pedagógico de un Servidor Local de Internet que nos ha permitido desarrollar los Objetos Virtuales de Aprendizaje Virtual (OVAs,) contenidos en el portal educativo PEDAGOGIA VIRTUAL. Con respecto a las sedes de primaria: Jorge Eliecer Gaitán, Elena Lara y Rómulo Borrero Duran, estas tienen salas de informática con el servicio de internet.

El área de Tecnología e Informática busca que tanto el estudiante como el egresado utilicen los conocimientos adquiridos para resolver problemas, comunicar ideas, manejar adecuadamente instrumentos tecnológicos con ética y responsabilidad social. Que respondan a las exigencias de la sociedad contemporánea, como la globalización. Que se cualifiquen, que muestren siempre un espíritu emprendedor y competitivo.

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

OBJETIVO GENERAL DEL AREA

- Brindar posibilidades de desarrollo a la comunidad educativa, especialmente a los estudiantes bajo principios y valores inherentes a la tecnología y a la informática como preparación para el mundo del trabajo y el bienestar individual y social.

METODOLOGIA: METODO, TECNICAS, FORMAS DE ENSEÑANZA

Para el nivel de secundaria, la metodología a aplicar en el desarrollo de las clases de Tecnología e Informática, será una combinación entre Presencial y Virtual. Con respecto al nivel de primaria el trabajo virtual será opcional. Se contará con la ayuda de los computadores, del Internet, y de un servidor local que aloja los Objetos Virtuales de Aprendizaje OVAs que están compendiados en el PORTAL EDUCATIVO [WWW. pedagogiavirtual.org](http://WWW.pedagogiavirtual.org). Igualmente se priorizará en la técnica de los talleres prácticos a partir de fotocopias, acetatos, videobeam, aplicaciones en el computador, y talleres con los laboratorios de Tecnología de Lego y de electrónica básica de Mister Electrónico.

EVALUACION:

La evaluación en el área de tecnología e informática tendrá en cuenta el desarrollo de las competencias básicas (Interpretación- Argumentación- Proposición) en el estudiante, correlacionándolas en forma transversal con otras áreas del conocimiento, especialmente lengua castellana, Ética, la modalidad técnica, de Gestión Contable y Financiera, y la educación sexual con material de Pro familia; buscando siempre con ello alcanzar el objetivo general del área de Tecnología e Informática.

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

INSTITUCION EDUCATIVA ANTONIO BARAYA PROGRAMACION ACADEMICA

TECNOLOGIA & INFORMATICA

AÑO 2011

GRADO PRIMERO

ESTÁNDAR	EJES TEMÁTICOS	OBJETIVO	COMPETENCIAS	ACTIVIDADES
PRIMER PERIODO				
*Reconoce medios que le permitan manejar información para comunicarse gráfica y verbalmente.	INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA *Normas que rigen en la sala de Sistemas *Estructura física de la sala *Conocimiento del computador en su parte externa *Reconocimiento del computador en su parte interior *Cómo encender y apagar el computador	Reconocer medios que le permitan manejar información para comunicarse gráfica y verbalmente	*Identifica las normas que rigen la sala de sistemas. *Reconoce el computador en su parte externa * Observa elementos teniendo en cuenta su función *Enciende y apaga correctamente el computador.	*Talleres *Dibujos *Dinámicas
SEGUNDO PERIODO				
Comprende la naturaleza y la operación de los sistemas	* Aprendo a través de los Sistemas de mi cuerpo y el entorno *. Que es un sistema	Comprender la naturaleza y la operación de los sistemas	*.Identifica que es un sistema. *Reconoce la importancia de los sistemas en el cuerpo humano *Identifica los elementos tecnológicos del aula de clase	*Talleres *Gráficas *Dinámicas Juegos interactivos

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

	<ul style="list-style-type: none"> *Cómo está conformado un sistema *Ejemplos de sistemas *El cuerpo humano como un sistema *La casa como sistema *El colegio como un sistema *Mi vereda como un sistema *El juego como un sistema *Acercamiento al computador a través de juegos didácticos 		<ul style="list-style-type: none"> *Interactúa con el computador a través de juegos didácticos, como sonidos, colores, parejas. 	
TERCER PERIODO				
Reconoce algunos instrumentos utilizados para la comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> * Comunicación, Manejo de información y multimedia *Fuentes de información *Símbolos básicos *La comunicación y los instrumentos tecnológicos *Acercamiento al computador a través de juegos didácticos *Partes del computador. 	Reconocer algunos instrumentos utilizados para la comunicación	<ul style="list-style-type: none"> *Clasifica las diferentes fuentes de información *Reconoce los animales según su régimen alimenticio. *Relaciona la comunicación con elementos tecnológicos como el celular, tv, computador, radio, Internet. *Identifica partes del computador como cpu, Mouse, teclado, impresora 	<ul style="list-style-type: none"> *Talleres *Gráficas *Dinámicas *juegos interactivos
CUARTO PERIODO				
Adquiere conocimientos sobre manejo de Mouse y dibujo en paint	<ul style="list-style-type: none"> *Dibujo en paint * Mouse * Manejo de Mouse, dibujando en paint *Lápiz, borrador, colores *Colores primarios *Figuras geométricas 	Adquirir conocimientos sobre manejo de Mouse y dibujo en paint.	<ul style="list-style-type: none"> * Observa y manipular algunas herramientas didácticas de manera lúdica. * Elaborar bocetos de los trabajos a realizar. * Es creativo en sus dibujos utilizando las herramientas que ofrece paint 	<ul style="list-style-type: none"> *Talleres *Gráficas *Dinámicas

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

GRADO SEGUNDO

ESTÁNDAR	EJES TEMÁTICOS	OBJETIVOS	COMPETENCIAS	ACTIVIDADES
PRIMER PERIODO				
Reconoce medios que le permitan manejar información para comunicarse gráfica y verbalmente.	Normas que rigen en la sala de Sistemas Mi cuerpo una máquina maravillosa Aparatos y sistemas de mi cuerpo funciones de algunas máquinas Dibujar algunas máquinas Representación práctica de algunas máquinas Evolución de las máquinas a través de la historia Máquinas para jugar	Reconocer medios que le permitan manejar información para comunicarse gráfica y verbalmente	*Identifica las normas que rigen la sala de sistemas. *Reconoce que el cuerpo humano es una máquina donde intervienen diferentes sistemas * Observa diferentes elementos teniendo en cuenta su función *Utiliza adecuadamente elementos tecnológicos y máquinas de su entorno inmediato * Representa gráficamente la evaluación de las máquinas a través de la historia	*Observamos las máquinas de la institución *Dibujamos *Talleres *lectura * Investigación *Carteleros. *Juegos
SEGUNDO PERIODO				
Reconoce la importancia del manejo de la información y las formas de sistematizarlas	Manejo de la información Temas Análisis y clasificación de la información Lectura de imágenes Representación de historietas a través de imágenes Elaboración de juegos didácticos	Reconocer la importancia del manejo de la información y las formas de sistematizarlas	♦ Identifica los diferentes medios de comunicación que existen *Reconoce y clasifica las diferentes clases de información * Analiza y crea cuentos dibujados *Representa historias y noticias a través de gráficas * Elabora rompecabezas, loterías y crucigramas	*Explicaciones *Dibujos *Investigación *Exposiciones.
TERCER PERIODO				
Manifiesta una	Dibujo en paint	Manifestar una	*Observa y manipular algunas	*Explicaciones

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

actitud positiva ante el estudio de los sistemas informáticos, disfrutando el área por medio de los programas de dibujos	<ul style="list-style-type: none"> * Mouse Manejo de Mouse, dibujando en paint *Lápiz, borrador, colores *Colores primarios *Figuras geométricas *copiar, pegar 	actitud positiva ante el estudio de los sistemas informáticos, y disfrutar el área por medio de los programas de dibujos	herramientas didácticas de manera lúdica. <ul style="list-style-type: none"> * Elaborar bocetos de los trabajos a realizar. * Es creativo en sus dibujos utilizando las herramientas que ofrece Saint * Dibuja con el lápiz, pincel * Aplica colores de diferentes maneras 	<ul style="list-style-type: none"> *Demostraciones *Dibujos *Juegos *Ejercicios de aplicación
CUARTO PERIODO				
Utiliza el computador como herramienta para el desarrollo de la lectura, escritura y las matemáticas a través del trabajo en multimedia	Los cd ROM Cuentos infantiles Objetos virtuales de aprendizaje Mi primera Encarta	Emplear el computador como herramienta para el desarrollo de la lectura, escritura y las matemáticas a través del trabajo en multimedia	<ul style="list-style-type: none"> * Reconoce “la importancia de los cd ROM y las bibliotecas virtuales * Realiza lecturas de cuentos en cd ROM, arma rompecabezas * Navega por la enciclopedia virtual mi primera encarta 	<ul style="list-style-type: none"> *Explicaciones *Demostraciones * Explicaciones *Demostraciones *Investigaciones

GRADO TERCERO

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

PRIMER PERIODO			
ESTÁNDAR	EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS	ACTIVIDADES
* Reconoce medios que le permitan manejar información para comunicarse gráfica y verbalmente.	INTRODUCCIÓN Normas que rigen en la sala de Sistemas Estructura física de la sala Conocimiento del computador en su parte externa Reconocimiento del computador en su parte interior Cómo encender y apagar el computador La cpu y sus partes Juegos	*Identifica las normas que rigen la sala de sistemas. *Reconoce el computador en su parte externa * Observa elementos teniendo en cuenta su función *Enciende y apaga correctamente el computador. * Identifica las partes de la cpu del computador y las características de Estas	*Observamos los computadores de la sala *Dibujamos *Talleres *lectura * Investigación *Carteleras. *Juegos
SEGUNDO PERIODO			
Reconoce los principales componentes de un computador personal	*Periféricos de entrada: (Teclado y Mouse) *Periféricos de salida (monitor, impresoras, bafles, usb, cámaras, etc) *Juegos para manejo de teclado	♦ Conoce las partes básicas que conforman un computador ♦ Comprende el concepto de dispositivo o periférico que hacen parte de un sistema ♦ Comprende el concepto de dispositivos de entrada de datos ♦ Comprende el concepto de dispositivos de salida de datos Sabe como colocar CD, memorías, cámaras	*Explicaciones *Dibujos *Investigación *Exposiciones.
TERCER PERIODO			

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

Explica en sus propias palabras las partes del Ratón y sus funciones	<p>El ratón</p> <p>*Partes del ratón función del botón izquierdo del Ratón.</p> <p>♦ la función del botón derecho del Ratón.</p> <p>♦ "botón rueda" del Ratón.</p> <p>♦ Utilizar el Ratón para mover el cursor en la pantalla.</p> <p>♦ señalar varias palabras</p> <p>♦ Utilizar el Ratón para seleccionar un elemento como, botón, etc.</p> <p>♦ clic o doble clic sobre un elemento en pantalla.</p> <p>♦ selecciona, arrastrar y soltar objetos.</p> <p>♦ Ejercicios para ganar precisión con el Ratón.</p>	<p>*Explica en sus propias palabras las partes del Ratón y sus funciones</p> <p>*Mediante la realización de ejercicios asignados por el profesor, demuestra que utiliza el Ratón apropiadamente para seleccionar texto (varias palabras)</p> <p>♦ Con la realización de ejercicios asignados por el profesor, demuestra que utiliza adecuadamente el Ratón para hacer clic o doble clic sobre un elemento en pantalla</p> <p>♦ Dada una serie de objetos (íconos) en pantalla, demuestra que utiliza apropiadamente el Ratón para seleccionarlos y moverlos a la ubicación indicada por el docente</p> <p>♦ Dado un documento que contenga varias páginas, demuestra que utiliza el botón rueda (roller) del Ratón para desplazarse por él</p>	<p>*Explicaciones</p> <p>*Demostraciones</p> <p>*Dibujos</p> <p>*Juegos</p> <p>*Ejercicios de aplicación</p>
CUARTO PERIODO			
Utiliza el computador como herramienta para el desarrollo de la lectura, escritura y las matemáticas a través del trabajo en multimedia	<p>Mi primera encarta</p> <p>Partes y secciones de la enciclopedia</p> <p>Buscador</p> <p>Videos</p> <p>Juegos</p>	<p>* Reconoce "Mi primera encarta" como una enciclopedia que permite una investigación interactiva</p> <p>* Realiza consultas y exposiciones utilizando la enciclopedia multimedia</p> <p>* Pone a prueba sus conocimientos con mi primera encarta</p>	<p>*Explicaciones</p> <p>*Demostraciones</p> <p>*Investigaciones</p> <p>Explicaciones</p> <p>*Demostraciones</p> <p>*Investigaciones</p>

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

GRADO CUARTO

PRIMER PERIODO

ESTÁNDAR	OBJETIVOS	ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS Y METODOLÓGICAS	EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS
Reconozco objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de producción y la relación con los recursos naturales involucrados.	<p>Organizar la información adquirida y la procesa con medios a su alcance.</p> <p>Diferenciar problemas sociales que son objetos de soluciones tecnológicas.</p> <p>Desarrollar proyectos sencillos y participar en la gestión colectiva de estos, basados en una metodología de diseño.</p> <p>Identificar las diferentes partes del computador</p> <p>Reconocer a Windows y al panel de inicio como un conjunto de opciones</p>	<p>Analizar e interpretar textos.</p> <p>Comprender y ampliar la cultura tecnológica.</p> <p>Reconocer y valorar el impacto de la tecnología sobre el medio ambiente.</p> <p>Comparar los avances tecnológicos a través de la historia.</p> <p>Reconocer hechos que marcaron la historia y la evolución de la humanidad.</p> <p>Identificar y caracterizar usos comunes de la tecnología en la vida cotidiana.</p> <p>Seleccionar y utilizar herramientas tecnológicas en la solución de problemas.</p> <p>Elaborar modelos tecnológicos teniendo en cuenta los componentes como parte de un sistema funcional.</p> <p>ACTIVIDADES METODOLÓGICAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leer textos. • Observar el entorno familiar y escolar. • Apreciar láminas sobre avances tecnológicos. • Elaborar sopas de letras. • Buscar biografías de grandes inventores. 	<p>Tecnología</p> <ul style="list-style-type: none"> • Origen de la tecnología. • Conceptos básicos. • Conocimientos tecnológicos. • Evocando el pasado. • Así nacieron y se transformaron. • Aspectos positivos y negativos de la tecnología. • Inventores. <p>Informática</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos. • El computador. • Historia del computador. • Partes del computador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de concentración. • Actividades extraclase. • Consulta. • Espíritu investigativo. • Puntualidad. • Aportes significativos. • Creatividad. • Interés. • Calidad de trabajo. • Respeto con compañeros. • Capacidad de observación. • Comparación. • Colaboración con el desempeño de la clase. • Intención permanente para mejorar.

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

	para acceder a tareas específicas.	<ul style="list-style-type: none"> Hallar las ventajas y desventajas que nos ofrece la tecnología. Dibujar el computador y sus partes. Visitar una sala de informática. Presentar trabajos. Observar el computador. Colocar el nombre a cada elemento de una ficha. 	<ul style="list-style-type: none"> Personalizar Windows. Fichas. 	rendimiento
--	------------------------------------	---	--	-------------

SEGUNDO PERIODO

ESTÁNDAR	OBJETIVOS	ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS Y METODOLÓGICAS	EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS
<p>Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma segura.</p>	<p>Utilizar de manera apropiada los recursos de su entorno para la solución de problemas tecnológicos.</p> <p>Reconocer que el escritorio es una imagen que puede cambiarse para su apariencia.</p>	<p>Reconocer el material de desecho escolar.</p> <p>Identificar elementos tecnológicos de la escuela.</p> <p>Comprender como se elabora una maqueta.</p> <p>Solucionar algunas reparaciones.</p> <p>Conocer algunas medidas de prevención.</p> <p>Aplicar normas de higiene y aseo.</p> <p>ACTIVIDADES METODOLÓGICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Reciclar material de desecho. Elaborar elementos tecnológicos. Asumir una postura crítica, creativa, y reflexiva con respecto al uso de la tecnología en la solución de problemas. Realizar maquetas en grupo demostrando sus conocimientos. Exponer trabajos. Elaborar algunas normas de higiene y 	<ul style="list-style-type: none"> Mi ambiente tecnológico escolar. Elementos tecnológicos de la sede. Visita salones. Maqueta sede. Medidas de prevención. Normas de higiene, conservación y aseo. Fondo del escritorio. Windows sidebar. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad de concentración. Actividades extraclase. Consulta. Espíritu investigativo. Puntualidad. Aportes significativos. Creatividad. Interés. Calidad de trabajo. Respeto a sus compañeros. Capacidad de observación.

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

		<p>aseo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escribir los nombres de las opciones que aparecen en la ventana. • Consultar la definición de personalizar y fondo de escritorio. • Diferenciar el significado de Windows sidebar y gadget. 		<ul style="list-style-type: none"> • comparaci • Colaboraci con desarrollo clase. • Intención permanent para mejo rendimient
--	--	--	--	---

TERCER PERIODO

ESTÁNDAR	OBJETIVOS	ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS Y METODOLÓGICAS	EJES TEMÁTICOS	COMPETENC
<p>Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana.</p>	<p>Diferenciar la función tecnológica que cumple diferentes espacios dentro de los ambientes en que se encuentra (hogar).</p> <p>Interpretar representaciones simbólicas de elementos que conforman sistemas en campos como la electricidad, la hidráulica, entre otros, de acuerdo con las convenciones establecidas</p>	<p>Reconocer el proceso de la electricidad. Identificar cómo contribuir a conservar el entorno. Enunciar medidas de prevención. Explicar algunas dificultades con la electricidad.</p> <p>Aplicar con creatividad e ingenio el conocimiento adquirido en la conservación de los elementos tecnológicos.</p> <p>Reconocer el valor de las normas y los acuerdos para la convivencia en la familia.</p> <p>Solucionar problemas de servicios públicos.</p> <p>Motivar a elaborar elementos tecnológicos con material reciclable.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La electricidad. • Los electrodomésticos. • Medidas de prevención. • Normas de higiene y aseo. • Soluciones a pequeños problemas eléctricos, de acueducto o alcantarillado. • Reutilizar y reciclar material de desecho del hogar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad concentrac • Actividades extraclase consulta. • Espíritu investigaci • Puntualida • Aportes significativ • Creativida • Interés. • Calidad trabajo. • Respeto sus compañer

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

	<p>culturalmente.</p> <p>Explicar funciones de elementos tecnológicos de su vida cotidiana.</p> <p>Identificar las opciones de pantalla observando la ventana.</p>	<p>ACTIVIDADES METODOLÓGICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar el entorno familiar. • Describir en forma oral y escrita. • Elaborar plegables. • Elaborar papel reciclable. • Graficar elementos tecnológicos del hogar. • Realizar carteleros con normas generales. • Consultar la definición de panel y computador. • Escribir diferentes horas y fechas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Panel iniciar. • Configuración de la pantalla. • Fecha y hora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad observación comparativa. • Colaboración con desarrollo clase. • Intención permanente para mejor rendimiento.
--	--	---	--	--

CUARTO PERIODO

ESTÁNDAR	OBJETIVOS	ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS Y METODOLÓGICAS	EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS
Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.	<p>Explicar funciones de elementos tecnológicos de su vida cotidiana.</p> <p>Obtener información proveniente de diversas fuentes, la procesa y la relaciona con otros procedimientos y</p>	<p>Valorar y conservar los objetos que nos rodean.</p> <p>Transformar objetos tangibles e intangibles del entorno.</p> <p>Reconocer procesos evolutivos.</p> <p>Reconocer y utilizar datos para resolver problemas tecnológicos sencillos.</p> <p>Comparar los avances tecnológicos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mi ambiente tecnológico en mi ciudad. • El medio de transporte. • Evocando el pasado. • La máquina a vapor. • Así nacieron y se transformaron. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad concentración • Actividades extraclase • consulta. • Espíritu investigativo • Puntualidad • Aportes significativos • Creatividad

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

	<p>procesos adquiridos.</p> <p>Desarrollar proyectos sencillos y participa en la gestión colectiva de proyectos basados en una metodología de diseño.</p> <p>Configurar el sistema utilizando fichas para mejorarlo o cambiarlo.</p>	<p>ACTIVIDADES METODOLOGICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar adecuadamente objetos e instrumentos. • Elaborar máquinas. • Exponer textos. • Presentar sustentaciones escritas y orales. • Elaborar maquetas de los medios de transportes. • Escribir dos resoluciones de pantalla que tenga el monitor de su computador. • Abrir el explorador de Windows y ver todo lo que hay en el disco duro. 	<p>(moto, carro y barco).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inventores: Leonardo Da Vinci. • El transporte en mi región. • Configuración de la pantalla. • El explorador de Windows. • De visita por el disco duro. • Configurar el puntero del mouse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés. • Calidad trabajo. • Respeto sus compañeros • Capacidad observación comparaci • Colaboraci con desarrollo clase. • Intención permanent para mejo rendimient
--	--	--	---	---

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

GRADO QUINTO

ESTÁNDAR	CONTENIDO	OBJETIVO	COMPETENCIAS	ACTIVIDADES
PRIMER PERIODO				
<p>♦ Identifica y conoce para qué sirven algunos periféricos avanzados de entrada y de salida (escáner, cámara digital, lápiz óptico, plotter, etc)</p>	<p>* Hardware y software * Repaso general de dispositivos de entrada y salida * Escáner, cámara web, lápiz óptico, plotter, cámara digital, infrarrojos * Redes, cajeros automáticos, sensores, códigos de barras * Importancia de antivirus en los computadores</p>	<p>Identificar y conocer para qué sirven algunos periféricos avanzados de entrada y de salida (escáner, cámara digital, lápiz óptico, plotter, etc)</p>	<p>* Reconoce los dispositivos de entrada y salida del computador * Conoce algunos usos de aplicaciones informáticas en el campo comercial (reserva de vuelos, transacciones bancarias, contabilidad, etc) ♦ Conoce algunos usos de aplicaciones informáticas en el campo de la administración pública (censo, oficinas de tránsito, declaración y pago de impuestos, votaciones electrónicas, etc) ♦ Comprender qué elementos y hábitos ergonómicos ayudan a crear un ambiente de trabajo saludable y seguro ♦ Ser consciente de cuándo y cómo pueden los virus infectar un computador</p>	<p>* Trabajo de campo orientada por el profesor, socializada y revisada en clase - Reconocimiento de partes de computadores del centro de cómputo describiéndolos apropiadamente y con lenguaje propio -</p>
SEGUNDO PERIODO				
<p>Conoce las partes que conforman el Teclado y Comprende el propósito y la importancia de adquirir técnicas adecuadas de digitación.</p>	<p>* Partes del teclado * Teclado qwerty * Consola, teclas, luces * Zonas del teclado * Teclas mayúsculas, retroceso, imprimir, edición * Digitación</p>	<p>Conocer las partes que conforman el Teclado y Comprende el propósito y la importancia de adquirir técnicas adecuadas de digitación.</p>	<p>♦ Identificar los dos principales conectores que puede tener el teclado. ♦ Identificar las cuatro zonas del teclado (alfanumérica, de navegación, Numérica, de funciones).. ♦ Identifica los sectores izquierdo y derecho del teclado alfanumérico. ♦ Reconocer, las teclas impresoras (Letras, números, signos, etc.) y</p>	<p>* Talleres * Dibujos * Prácticas de digitación * Tareas de investigación-</p>

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

			<p>las complementarias (mayúscula, control, retroceso, etc).</p> <p>♦ Utiliza cartulina, lápiz y colores para dibujar un teclado a escala.</p> <p>♦ Conocer con qué dedo se debe presionar cada tecla.</p> <p>♦ Conoce los dos tipos de configuración de teclado que han existido (Qwerty</p>	
TERCER PERIODO				
Conoce, maneja y aplica los comandos básicos del procesador de texto Word	<p>*Qué es un procesador de texto</p> <p>* Partes de la ventana de Microsoft Word</p> <p>* Formato carácter: Tamaño, tipo, estilo, negritas, cursivas, subrayados</p> <p>* Formato párrafo: Interlineados, alineaciones</p> <p>* Inserción de imágenes</p> <p>* Configuración de paginas</p>	Conocer, manejar y aplicar los comandos básicos del procesador de texto Word	<p>*identifica la funcionalidad de los procesadores de texto</p> <p>Reconoce el entorno de trabajo que presenta un Procesador de Texto (menús, barras, área de trabajo).</p> <p>• Utiliza apropiadamente las funciones básicas de un Procesador de Texto para elaborar documentos sencillos (crear, abrir, grabar y cerrar).</p> <p>• Realiza operaciones básicas con texto (insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, duplicar, mover, buscar y reemplazar).</p>	<p>Talleres</p> <p>*Dibujos</p> <p>*Practicas de digitación</p>

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

			• Dar formato a textos, párrafos.	
CUARTO PERIODO				
Reconoce el entorno de trabajo que presenta un navegador de Internet (menús, barras, área de visualización).	*Qué es Internet *Barras de herramientas *Direcciones de Internet *Páginas web * Buscadores y directorios	Reconocer el entorno de trabajo que presenta un navegador de Internet (menús, barras, área de visualización).	Entender la barra de menús (Archivo, Edición, Ver, Favoritos, Herramientas, Ayuda) Conocer la estructura de una dirección de Internet (url) ♦ Utilizar la barra de direcciones para acceder a diferentes páginas Web Diferenciar entre buscadores y directorios ♦ Acceder a la dirección Web de un motor de búsqueda determinado ♦ Realizar la búsqueda de una información concreta utilizando palabras y frases clave	*Explicaciones * Talleres de aplicación *Investigaciones Visita a sitios web interesantes en entorno educativo Tales como: www.colombiaa.gov.co , www.wikipedia.org otros de utilidad para el estudiante.

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

GRADO SEXTO

ESTÁNDAR	EJES TEMÁTICOS	OBJETIVOS	COMPETENCIAS	ACTIVIDADES
Conoce la historia y evolución de la Informática, la telemática y la tecnología	PRIMER PERIODO UNIDAD UNO Introducción a la informática, la telemática y la tecnología. Sistema, Informática y Computación Antecedentes históricos y evolutivos de la Informática El Computador Estructura de la Informática Elementos de la informática Hardware Partes del microcomputador C.P.U. (Partes) Clases de memoria unidades de memoria Unidades de drive o de disco fuente de poder Reloj Interfaces Periféricos de entrada y de salida Memoria auxiliar o almacenamiento Secundario El teclado(Partes) Funcionamiento del teclado (Curso relámpago de Mecanografía). Software	Conocer la historia y evolución de la Informática, la telemática y la tecnología	Conoce y maneja los conceptos y aplicaciones básicas de la informática, la telemática y los computadores.	Desarrolla talleres en clase usando el portal educativo www.pedagogiavirtual.org alojado en el servidor local de Internet, y software educativo. Desarrolla tareas virtuales por periodo académico usando el correo electrónico como una herramienta pedagógica.

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

Identifica elementos tecnológicos en: casa, colegio, en el pueblo	<p>Clasificación del software</p> <p>Clasificación del software</p> <p>Sistema operacional</p> <p>Lenguajes de programación</p> <p>Software de aplicación</p> <p>TECNOLOGIA</p> <p>Cronología de la Ciencia, tecnología e Inventos</p> <p>Elementos tecnológicos en: casa, colegio, Baraya, Dpto. del Huila</p>		Aprender a identificar elementos tecnológicos en diferentes contextos	Levantamiento de un inventario de elementos tecnológicos más significativos existentes en el hogar, la localidad y en el departamento del Huila.
Realiza las aplicaciones mas importantes del sistema operativo windows	<p>SEGUNDO PERIODO</p> <p>UNIDAD DOS</p> <p>sistema operativo windows</p> <p>Ventana de Windows</p> <p>Pasar de un programa a otro</p> <p>Configurar pantalla</p> <p>Buscar archivos</p> <p>Formatear disquetes</p> <p>Crear carpetas y archivos</p> <p>configurar panel de control</p> <p>Explorador de Windows</p> <p>Iconos de la Ventana de Windows.</p> <p>Aplicar antivirus o vacunar disco</p> <p>Comprimir archivo</p> <p>Desfragmentar disco</p> <p>Tallero</p>	<p>Identificar elementos tecnológicos en: casa, colegio, en el pueblo</p> <p>Realizar las aplicaciones más importantes del sistema operativo windows</p>	<p>Conocer y manejar el sistema operativo windows</p>	<p>Exploración y manejo de los iconos del escritorio de windows.</p>

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

	TECNOLOGIA Estructuras artificiales			
Estudia los diferentes tipos de estructuras artificiales	TERCER PERIODO UNIDAD TRES graficador paint brusch Ventana de Paint Brusch Paleta de colores Barra de herramientas Aplicaciones en Paint Brusch Guardar archivo Aplicaciones en Paint Bruchs y Print Screen Taller de Paint Bruchs		Identifica estructuras artificiales en diferentes contextos	Hace diseños de diferentes tipos de estructuras artificiales o materiales del medio.
Aplica correctamente los comandos mas importantes de Paint Brush y la calculadora	la calculadora Comandos más importantes de la calculadora Taller y uso de la calculadora TECNOLOGIA Estructuras: Soportes, vigas, y columnas	Estudiar los diferentes tipos de estructuras artificiales Aplicar correctamente los comandos mas importantes de Paint Brush y la calculadora	Aplica los conocimientos básicos de Paint Brush en proyectos graficos	Utiliza el programa Paint brush para diseñar gráficos y dibujos.
Conoce el concepto	CUARTO PERIODO			

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

<p>de: Soportes, vigas y Columnas.</p> <p>Conoce y aplica wordpad con la temática de tecnología vista en clase</p>	<p>UNIDAD CUATRO</p> <p>procesador de texto: wordpad</p> <p>Ventana de wordpad Aplicaciones en Wordpad Tallero en Wordpad: Composición de textos (Cartas, Memorandos, circulares, comunicados, Reseñas, Informes, ensayos etc.)</p>	<p>Conocer el concepto de: Soportes, vigas y Columnas.</p> <p>Conocer y aplicar wordpad con la temática de tecnología vista en clase</p>	<p>Conoce y valora la importancia de estos conceptos tecnológicos</p> <p>Conoce el programa y elabora diferentes tipos de trabajos escritos</p>	<p>Elabora con diferentes tipos de materiales estos tipos de estructuras.</p> <p>Elabora cartas, reseñas y otros tipos de documentos.</p>
--	---	--	---	---

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

GRADO SEPTIMO

ESTÁNDAR	EJES TEMÁTICOS	OBJETIVOS	COMPETENCIAS	ACTIVIDADES
Conoce la historia y evolución de la Informática, la telemática y la tecnología (Afianzamiento)	<p>Primer periodo Unidad uno</p> <p>Introducción a la informática, la telemática y la tecnología. (Afianzamiento)</p>	Conocer la historia y evolución de la Informática, la telemática y la tecnología (Afianzamiento)	Conoce y maneja los conceptos y aplicaciones básicas de la informática, la telemática y los computadores.	<p>Desarrolla talleres en clase usando el portal educativo www.pedagogiavirtual.org alojado en el servidor local de Internet, y software educativo: Tutor pc</p> <p>Desarrolla tareas virtuales por periodo académico usando el correo electrónico como una herramienta pedagógica</p>
Conoce y utiliza el teclado alfanumérico en Talleres de mecanografía	<p>Segundo periodo Unidad dos</p> <p>Conocimiento del teclado alfanumérico: Taller de mecanografía. Parte uno</p>	Conocer y utilizar el teclado alfanumérico en Talleres de mecanografía	Muestra disposición y realiza talleres de mecanografía.	Desarrolla talleres de mecanografía en clase
Conoce y aplica los comandos más	<p>Tercer periodo Unidad tres</p> <p>procesador de texto: Word: parte uno</p>	Conocer y aplicar	Demuestra actitud y	Elabora diferentes tipos de documentos en el

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

importantes de Word con la temática de tecnología vista en clase	<p>Inicializar el programa</p> <p>Abrir, guardar, borrar y cerrar documento</p> <p>Copiar, mover, e insertar texto</p> <p>Configurar pagina:</p> <p>Márgenes, tamaño del papel</p> <p>Imprimir un documento</p> <p>Formato, fuente, párrafo, bordes</p> <p>Sombreado, columnas</p> <p>Cambiar mayúsculas y minúsculas</p> <p>Letra capital,</p> <p>Numeración y viñetas</p> <p>Cuarto periodo</p> <p>Unidad cuatro</p>	los comandos más importantes de Word con la temática de tecnología vista en clase	aptitud para en talleres con el programa Word	programa Word
Conoce y aplica los comandos más importantes de Word con la temática de tecnología vista en clase	<p>procesador de texto: Word:</p> <p>parte dos</p> <p>Encabezado y pie de pagina</p> <p>Tablas</p> <p>Columnas</p> <p>Corrección ortográfica</p> <p>Combinar celdas</p> <p>Gráficos y objetos</p> <p>Hipervínculo</p> <p>Marcadores</p> <p>Símbolo</p> <p>Diagrama</p> <p>Cuadro de texto</p> <p>Encabezado de pie de</p>	Conocer y aplicar los comandos más importantes de Word con la temática de tecnología vista en clase	Demuestra actitud y aptitud para en talleres con el programa Word	Elabora diferentes tipos de documentos en el programa Word

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

Conoce y utiliza el teclado alfanumérico en Talleres de mecanografía	<p>pagina Barras de herramientas Combinar correspondencia Taller práctico: composición de textos en Word (Cartas. Memorandos, circulares, comunicados, Reseñas, Informes, ensayos y otros textos etc.)</p> <p>Conocimiento del teclado alfanumérico: Taller de mecanografía. Parte dos</p>	Conocer y utilizar el teclado alfanumérico en Talleres de mecanografía	Muestra disposición y realiza talleres de mecanografía.	Desarrolla talleres de mecanografía en clase
--	--	--	---	--

GRADO OCTAVO

ESTÁNDAR	EJES TEMÁTICOS	OBJETIVOS	COMPETENCIAS	ACTIVIDADES
Conoce la historia y evolución de la telemática	<p>Primer periodo Unidad uno</p> <p>Introducción a la telemática y uso pedagógico del Internet</p>	Conocer la historia y evolución de la telemática	Conoce y maneja los conceptos y aplicaciones básicas de la telemática y del Internet: uso del portal educativo www.pedagogiavirtual.org	Desarrolla talleres en clase usando el portal educativo www.pedagogiavirtual.org alojado en el servidor local de Internet. Desarrolla tareas virtuales por periodo académico

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

Conoce el desarrollo de la ciencia y la tecnología a traves de los inventos mas relevantes para la humanidad	TECNOLOGIA Cronología de la ciencia, tecnología, e Inventos	Conocer el desarrollo de la ciencia y la tecnología a través de los inventos mas relevantes para la humanidad	Estar en capacidad de identificar y valorar por periodos históricos los inventos mas relevantes que han servido para el desarrollo de la humanidad	usando el correo electrónico como una herramienta pedagógica. Consultas por Internet sobre estos tópicos y sustentarlos en clase en los periodos académicos 2 y 3
Realiza aplicaciones y desarrolla talleres en Word	Segundo periodo Unidad dos Procesador de texto Word Aplicación de los comandos más importantes de Word parte uno, en diversos talleres de composición escrita.	Realizar aplicaciones y desarrollar talleres en Word	Manejar con destreza el programa Word	Elabora todo tipo de documentos escritos con el programa Word
Conoce, elabora y utiliza Operadores mecánicos	Tercer periodo Unidad tres Operadores mecánicos La Palanca, El Balancín, La Polea,	Conocer, elaborar y utilizar Operadores mecánicos	Conoce e identifica los operadores mecánicos estudiados en clase en diferentes maquinas y mecanismos existentes en nuestro entorno tecnológico.	Observaciones en nuestro contexto tecnológico para identificar las diferentes clases de operadores mecánicos.

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

Realiza aplicaciones y desarrolla talleres en Word	<p>La Biela, La Leva, La Rueda Excéntrica La Manivela.</p> <p>Cuarto periodo</p> <p>Unidad cuatro</p> <p>Aplicación de los comandos más importantes de Word parte dos, en diversos talleres de composición escrita.</p>	Realizar aplicaciones y desarrollar talleres en Word	Maneja con destreza el programa Word	Elabora todo tipo de documentos escritos con el programa Word
--	---	--	--------------------------------------	---

GRADO NOVENO

ESTÁNDAR	EJES TEMÁTICOS	OBJETIVOS	COMPETENCIAS	ACTIVIDADES
Conoce la historia y evolución de la telemática y las Tic	<p>Primer periodo</p> <p>Unidad uno</p> <p>Introducción a la telemática, las Tic, y uso pedagógico del Internet</p>	Conocer la historia y evolución de la telemática y las Tic	Conoce y maneja los conceptos y aplicaciones básicas de la telemática, las Tic, y del Internet: uso del portal educativo www.pedagogiavirtual.org	Desarrolla talleres en clase usando el portal educativo www.pedagogiavirtual.org alojado en el servidor local de Internet. Desarrolla tareas virtuales por periodo académico usando el correo electrónico como una herramienta pedagógica.
	Segundo periodo	Conocer, y hacer		Desarrolla con destreza los

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

<p>Conoce, y hace ensamblajes de operadores mecánicos, en mecanismos y engranajes a través del laboratorio de tecnología lego.</p>	<p>Unidad dos operadores mecánicos, mecanismos y engranajes</p>	<p>ensamblajes de operadores mecánicos en mecanismos y engranajes a través del laboratorio de tecnología Lego.</p>	<p>Demuestra actitud y aptitud para ensamblar mecanismos y engranajes con componentes del laboratorio de tecnología Lego</p>	<p>talleres en clase de tecnología Lego, y los prepara para la exposición De ciencia y tecnología de la semana cultural.</p>
<p>Realiza aplicaciones y desarrolla talleres en Word</p>	<p>Tercer periodo Unidad tres Procesador de texto: Word</p>	<p>Realizar aplicaciones y desarrollar talleres en Word</p>	<p>Maneja con destreza el programa Word</p>	<p>Elabora todo tipo de documentos escritos con el programa Word</p>
<p>Conoce, aplica y elabora presentaciones y diapositivas a través de Power Point</p>	<p>presentador de diapositivas power point: parte uno Cómo iniciar el programa de power Point Pantalla de power point Creación de presentaciones y Diapositivas Diapositivas de titulo Lista con viñetas Texto a dos columnas Tabla Texto grafico- grafico texto Organigrama</p>	<p>Conocer, aplicar y elaborar presentaciones y diapositivas a través de Power Point</p>	<p>Conoce y maneja el programa Power Poínt</p>	<p>Utiliza el programa Power poin para sustentar sus consultas web gráficas en el Portal Educativo www.pedagogiavirtual.org</p>

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

<p>Realiza aplicaciones en con los programas Painschopro y Cmatools. desde el curso virtual Herramientas Multimediales HM:</p>	<p> Texto e imágenes prediseñadas Título solamente En blanco Modos de ver en power point Ver diapositiva Ver clasificador de diapositiva Adicionar encabezado de pie de Pagina Ver barras de herramientas Películas y sonidos Efectos de animación Personalizar animación Transición de diapositiva Insertar, copiar ,eliminar y duplicar Tallereo practico- exposiciones </p> <p style="text-align: center;"> cuarto periodo unidad cuatro </p> <p> curso virtual Herramientas Multimediales HM: Painschopro y Cmatools. </p>	<p>Realizar aplicaciones en el curso virtual Herramientas Multimediales HM: Painschopro y Cmatools.</p>	<p>Fundamentar al estudiante en la destreza de realizar aplicaciones desde el Internet</p>	<p>Aplicación desde el Internet y desde el servidor local de Internet de los programas: Painschopro y Cmatools.</p>
--	---	---	--	---

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

--	--	--	--	--

GRADO DECIMO

ESTÁNDAR	EJES TEMÁTICOS	OBJETIVOS	COMPETENCIAS	ACTIVIDADES
Conoce la historia y evolución de la telemática y las Tic	<p>Primer periodo Unidad uno</p> <p>Introducción a la telemática, las Tic, y uso pedagógico del Internet (Afianzamiento)</p>	Conocer la historia y evolución de la telemática y las Tic	Conoce y maneja los conceptos y aplicaciones básicas de la telemática, las Tic, y del Internet: uso del portal educativo www.pedagogiavirtual.org	Desarrolla talleres en clase usando el portal educativo www.pedagogiavirtual.org alojado en el servidor local de Internet. Desarrolla tareas virtuales por periodo académico usando el correo electrónico como herramienta pedagógica.
Aprende a utilizar el presentador de diapositivas Power Point	<p>Presentador de diapositivas Power Point (Afianzamiento)</p>	Aprender a utilizar el presentador de diapositivas Power Point	Conoce, y aplica el programa Power Point con material de educación sexual de Pro familia	Utiliza el programa power point para sustentar sus consultas web gráficas en el Portal Educativo www.pedagogiavirtual.org
Conoce, y utiliza	<p>Segundo periodo Unidad dos</p> <p>Operadores eléctricos, circuitos, motores eléctricos y de explosión</p>	Conocer, y utilizar operadores eléctricos, circuitos,	Identifica los operadores	Elabora circuitos eléctricos en serie, paralelos y mixtos.

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

operadores eléctricos, circuitos, y motores eléctricos y de explosión		y motores eléctricos y de explosión	eléctricos en un circuito y entiende la diferencia entre un motor de explosión, y un motor eléctrico	
Identifica y ensambla mecanismos a base de energías renovables	<p>Tercer periodo unidad tres</p> <p>Energías renovables: Laboratorio de Tecnología Lego.</p>	Identificar y ensamblar mecanismos a base de energías renovables	Entiende la importancia del uso de las energías renovables	Realiza pequeños ensamblajes en el Laboratorio de Tecnología Lego y comprende la importancia del uso de las energías renovables en el desarrollo de una nación
Aprende a realizar paginas Web en diferentes programas	<p>Creación de paginas Web en:</p> <p>Word Publisher</p>	Aprender a realizar paginas Web en diferentes programas	Aprende a diseñar paginas Web y sitios Web	Desarrolla talleres en clase
Realiza aplicaciones en el	<p>Cuarto periodo Unidad cuatro</p> <p>Curso virtual Herramientas Multimediales HM: Cmatools</p>	Realizar aplicaciones en el curso virtual	Aprende a elaborar mapas conceptuales con el	Hace uso pedagógico del Internet a través del portal educativo

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

<p>curso virtual Herramientas Multimediales HM: Cmatools,</p> <p>Aprende a utilizar los comandos más importantes de Excel</p>	<p>MS EXCEL</p> <p>Como entrar a Excel</p> <p>Ventana de Excel</p> <p>Iconos de la ventana de Excel.</p> <p>Nuevo</p> <p>Principales comandos de Excel</p> <p>Ampliar y disminuir columnas</p> <p>Abrir, grabar y cerrar documento</p> <p>Insertar columnas, filas y celdas</p> <p>Ordenar una columna</p> <p>Aplicar bordes, aplicar filtros Asistente grafico</p> <p>Formulas</p> <p>Borrar una hoja de Excel</p> <p>Elaboración del taller trabajo</p> <p>Formatos</p>	<p>Herramientas Multimediales HM: Cmatools,</p> <p>Aprender a utilizar los comandos más importantes de Excel</p>	<p>programa Cmatools que esta en el curso virtual herramientas multimediales HM que esta alojado en el servidor local de Internet y en el Portal Educativo www.pedagogiavirtual.org</p> <p>Conoce los comandos más importantes de Excel y elabora documentos comerciales</p>	<p>www.pedagogiavirtual.org</p> <p>Realiza con actitud y aptitud taller Excel en clase.</p>
---	---	--	--	---

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

GRADO UNDECIMO

ESTÁNDAR	EJES TEMÁTICOS	OBJETIVOS	COMPETENCIAS	ACTIVIDADES
Conoce la historia y evolución de la telemática y las Tic	Primer periodo Unidad uno Introducción a la red de Internet _ telemática y Tic (afianzamiento) Telecomunicaciones. Que es telemática Esquema básico de un sistema Teleinformática. Evolución histórica de las Redes de área local y redes de Área extensa Teleinformática - presente y futuro Elementos de un sistema Teleinformático. Los sistemas de transmisión Los protocolos de comunicación El nivel físico El nivel de enlace de datos	Conocer la historia y evolución de la telemática y las Tic	Conoce y maneja los conceptos y aplicaciones básicas de la telemática, las Tic, y del Internet: uso del portal educativo www.pedagogiavirtual.org	Desarrolla talleres en clase usando el portal educativo www.pedagogiavirtual.org alojado en el servidor local de Internet. Desarrolla tareas virtuales por periodo académico usando el correo electrónico como una herramienta pedagógica.

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

<p>Aprende a utilizar los comandos más importantes de Excel</p>	<p>El nivel de red Redes de área local topológicas. Teleinformática y sociedad Internet Historia de Internet. Requerimientos de hardware Como conectarse. Empresas de conexión y precios Utilidades de Internet. WWW y otros servicios. Que es http? Direcciones electrónicas Que es url? Correo electrónico Manipulación de información. El Chat. MSN- HOTMAIL Multibuscadores en Internet</p> <p>Segundo periodo Unidad dos</p> <p>MS EXCEL</p>	<p>Aprender a utilizar los comandos más</p>		<p>Realiza con actitud y aptitud talleres de Excel en clase.</p>
---	---	---	--	--

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO BARAYA 2011

	Tercer periodo unidad tres	importantes de Excel	Conoce los comandos más importantes de Excel y elabora documentos comerciales	
Conoce y manejar los principios básicos de electrónica	<u>Principios básicos de electrónica</u>	Conocer y manejar los principios básicos de electrónica	Conoce y ensambla los componentes electrónicos de un circuito electrónico en un protoboard	Desarrolla el laboratorio de electrónica básica Mister electrónico
	Cuarto periodo Unidad cuatro	Aprender a realizar		
Aprende a realizar paginas Web en diferentes programas	Creación de paginas Web en: Word y Publisher	paginas Web en diferentes programas	Aprende a diseñar paginas Web y sitios Web	Desarrolla talleres en clase
Identifica los conceptos de Robótica, inteligencia artificial y cibernética. Ensambla mecanismos robóticas a través del laboratorio de Tecnología Lego	Mecanismos robóticos: inteligencia artificial, cibernética Laboratorio de Tecnología Lego	Identificar los conceptos de Robótica, inteligencia artificial y cibernética. Ensamblar mecanismos robóticos a través del laboratorio de Tecnología Lego	Comprende la correlación entre la informática, la robótica y la cibernética.	Desarrolla el taller correspondiente para este tópico

“La educación es la llave que le permite al hombre abrir las puertas del futuro” José Luis Avilés Rivera

