

**INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA**

**Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Código Dane 273504000415 Reg. Ed 15042207
Código Icfes No 133711 Nit 809.002.448-1**



CURRICULO TECNOLOGIA E INFORMATICA

JUSTIFICACION

A lo largo de este año lectivo los alumnos de los grados, sexto, séptimo, octavo, noveno, decimo y once, descubrirán que el manejo de los computadores y la Internet no son nada difícil; ni que se requiere ser un experto para desarrollar las habilidades necesarias para adquirir los conocimientos que se les van a impartir, ya que la informática o computación es el conjunto de conocimientos científicos y de técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de computadores.

La informática combina los aspectos teóricos y prácticos de la ingeniería, electrónica, teoría de la información, matemáticas, lógica y comportamiento humano. Los aspectos de la informática cubren desde la programación y la arquitectura informática hasta la inteligencia artificial y la robótica.

El programa curricular de tecnología e informática de la Institución Educativa Puente de Cucuana, para los educandos de los grados Sextos a Once, se presenta en dos partes, la primera hace alusión a unas características básicas de todos los sistemas (como se pretende, apagar un computador, que es software, hardware, sistema operativo, manejo de Windows e Internet).

La segunda parte pretende dar herramientas básicas para que los educandos manejen los computadores y apliquen los conocimientos teóricos mediante talleres que partiendo de ejercicios simples van llevando al alumno poco a poco a desarrollar tareas cada vez más complejas.

OBJETIVOS PEDAGOGICOS

1.1 OBJETIVOS GENERALES

Aplicar teorías, métodos, técnicas y procedimientos para manejo correctamente de los computadores.

Desarrollar talleres que ayuden a los estudiantes a recibir conocimientos básicos en el manejo de los computadores.

2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.

- La iniciación de tecnologías modernas mediante procesos y técnicas que le permitan de una función social hacer una útil.
- Analizar y entender los manejos más usuales en los programas de computación.
- Analizar y aprovechar los propósitos y objetivos a que se refiere la formación tecnológica.
- Orientar la diversificación productiva acorde con la potencialidad de los recursos con tecnología adecuada.
-

2. LOGROS GENERALES

- Proporcionara la teoría necesaria para manejar un computador.
- Conocerá las partes del computador su similitud con otras maquinas.
- Reconocerá las aplicaciones, se familiaricen con el manejo de la programación, ventanas y controles más comunes de un computador.
- Identificara los cuidados necesarios para su buen funcionamiento.
- Reconocer como está organizado el teclado y su uso correcto.
- Aprenderá el manejo y almacenamiento de información en las diferentes unidades extraíbles (Cd, memorias USB, etc.) y el sistema operativo en general.

3. INDICADORES DE LOGRO.

- Realiza ejercicios prácticos para aprender a manejar correctamente el computador.
- Identifica conceptos básicos en el manejo de computadores.
- Identifica los principales componentes del hardware y el software en el computador.
- Familiarizarse con los conceptos elementales del computador.
- Comprender el entorno grafico que ofrece el programa Windows.
- Identifica los diferentes elementos que constituyen el ambiente de Windows.

4. **COMPETENCIA:** La competencias es un “saber hacer frente a una tarea específica, la cual se hace evidente cuando el sujeto entra en contacto con ella. Esta competencia supone conocimientos, saberes y habilidades que emergencia en la interacción que se establece

entre el individuo y la tarea y que no siempre están de ante mano. Las competencias se refieren a un "saber hacer en contexto", por ello la competencia se demuestra a través de los desempeños de una persona, los cuales son observables y medibles y por lo tanto evaluables

El desarrollo integral de un estudiante debe atender todas sus dimensiones por lo tanto la formación y evaluación deberá estar encaminada al desarrollo de competencias de distinto tipo.

5. **COMPETENCIAS BÁSICAS:** relacionadas con el pensamiento lógico-matemático, y las habilidades comunicativas, considerándose estas son la base para la apropiación y aplicación del conocimiento científico provistos por las diferentes disciplinas, se convierten en el punto de partida para el aprender a aprender.
6. **COMPETENCIAS CIUDADANAS:** Es la capacidad de actuar con base en los principios concertados por una sociedad y validados universalmente, la formación en estas competencias está relacionada con la apropiación de mecanismos de regulación del comportamiento. Estas competencias en el ámbito laboral permiten que el individuo respete normas y procedimientos, asuma comportamientos adecuados según la situación y el interlocutor, participe activamente y genere sentido de pertenencia y sea capaz de resolver conflictos.
7. **COMPETENCIAS LABORALES:** se refiere a los conocimientos, habilidades y actitudes que aplicadas o demostradas en situaciones del ámbito productivo, tanto en un empleo como en una unidad para la generación de ingreso por cuenta propia se traducen en resultados efectivos para el logro de los objetivos de la organización. La competencia Laboral es en síntesis la capacidad que una persona posee para desempeñar una función productiva en escenarios laborales usando diferentes recursos bajo ciertas condiciones, que aseguren la calidad en el logro de los resultados.

8.1 Currículo: Es el conjunto de acciones con intención educativa que va desde lo pedagógico hasta lo administrativo y que tienen lugar en el ámbito escolar. La intención de un currículo para la media técnica en informática está formulada en el artículo 32 de la Ley 115: "La Educación Media Técnica prepara a los estudiantes para el desempeño laboral en uno de los sectores de la producción y de los servicios y para la continuación en la Educación Superior". Significa entonces desde todo el accionar educativo de la institución poner a los miembros de la organización en un nivel superior de participación creando además con el sector productivo y no solo la escuela, ambientes de aprendizaje pertinentes y devolviendo el saber de la escuela a la comunidad a fin de que lo evalúe, lo avale y lo redirecciones si así lo estima conveniente.

8.2 Estándares: Criterios que especifican lo que todos los estudiantes de educación preescolar, básica y media deben saber y ser capaces de hacer en un área y grado determinado. Se traducen en formulaciones claras, universales, precisas y breves, que expresan lo que debe hacerse y cuán bien debe hacerse. Están sujetos a la verificación; por lo tanto también son referentes para la construcción de sistemas y procesos de evaluación interna y externa, consistentes con las acciones educativas.

La noción de estándar hace referencia a una meta que expresa, en forma observable lo que el estudiante debe saber, es decir los conceptos básicos de cada áreas, así como las competencias, entendidas como el saber hacer, utilizando estos conceptos. La noción de logro, por otra parte, hace referencia al nivel en el cual los estudiantes alcanzan una determinada meta o estándar.

8.3 Informática: Es la ciencia del tratamiento automático de la información; permite presentar los datos en forma organizada, mostrando los pasos en forma lógica y secuencial. Potencia la comunicación del conocimiento, permitiendo recrear, revisar, construir y socializar en distintos ambientes, aún abiertos y globales, recobrando de esta manera la dinámica comunicativa y de construcción colectiva y permanente que el conocimiento tiene. Para validarse el proceso de información deberá responder al cuestionamiento: qué se hace, para qué sirve, a quiénes sirve y cómo se aplica lo sabido.

8. CRITERIO DE EVALUACION:

La evaluación será permanente secuencial y formativa, se buscara en todo momento que el estudiante comprenda, razone e intérprete, adquiera habilidades frente a los conocimientos recibidos para tal sentido se tendrá en cuenta los siguientes parámetros:

- Manejo básico de Microsoft Word.
- Manejo básico de Microsoft Power Point.
- Manejo básico de Microsoft Excel.
- La construcción de figuras usando teclas de movimiento (Ratón)
- La participación en clase y de las actividades que se programen.
- La habilidad con que reconozca partes básicas del computador.
- Los cuidados que se tengan en el computador.

9. JUICIOS DE PROMOCION.

- Logro objetivos propuestos.
- Logro de objetivos alcanzados.
- No alcanzo los logros previstos, por lo tanto requiere actividades especiales.
- Logro los objetivos en forma satisfactoria.
- Se le facilita por haber logrado los objetivos propuestos.
- Presento dificultades para alcanzar los logros propuestos.
- Debe realizar actividades de recuperación.
- Su cupo para el año siguiente define la Comisión de Evaluación y promoción.
- Después de presentar las actividades de nivelación no logro superar las deficiencias.
- Promovido
- No promovido.

10. METAS DE CALIDAD

1. PRIMER PERIODO: Al finalizar el periodo los logros propuestos serán el 60% de los estudiantes estarán en capacidad de realizar un correcto manejo en los programas vistos de tecnología e informática y el 80% los maneja muy bien.
2. SEGUNDO PERIODO: Terminando el desarrollo de los logros propuestos para el segundo periodo, el 70% de los estudiantes trabajaran con mucha habilidad el manejo del programa de computación visto.
3. TERCER PERIODO: Desarrollados los logros propuestos en el periodo el 70% de los estudiantes estarán en la capacidad de realizar fundamentación en manejo básico de programas de computación.
4. CUARTO PERIODO: Finalizando el desarrollo los logros el 75% de los estudiantes realizaran ejercicios con el computador en los programas de computación vistos.



**INSTITUCION EDUCATIVA “PUENTE CUCUANA”
ORTEGA TOLIMA**
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO PRIMERO

PRIMER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida:</p> <p>Diferencio en mi entorno, productos naturales de productos creados por el hombre</p> <p>Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados:</p> <p>Identifico artefactos que se utilizan hoy y que no se utilizaban en épocas pasadas:</p> <p>Identifico la tecnología que me rodea y explico la importancia que tiene para desarrollar actividades en mi barrio, casa, colegio y parque.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>ELEMENTOS DE USO DIARIO:</p> <p>Estructura y funcionamiento Cuidados y uso adecuado.</p> <p>El recogedor</p> <p>La escoba</p> <p>El trapero</p> <p>El cepillo</p> <p>El baño</p> <p>El jabón</p> <p>Los cubiertos</p> <p>Herramientas de trabajo:</p> <p>Martillo</p> <p>Peinilla</p> <p>SERRUCHO PALA</p> <p>Barretón Cíncel</p> <p>Carretilla Azadón</p> <p>Guadaña</p> <p>Moto sierra</p>	<p>Reconocer el uso y manejo de los elementos básicos de aseo en el hogar y en el entorno.</p> <p>Demostrar interés en la realización de las diferentes actividades del área.</p> <p>Comparar la evolución de algunas herramientas</p>	<p>Comprende la evolución de algunas herramientas utilizadas en su entorno.</p> <p>Conoce e identifica algunos elementos de uso cotidiano.</p> <p>Maneja adecuadamente los elementos de uso diario.</p> <p>Coopera con el buen desarrollo de la clase</p> <p>Coopera con el buen desarrollo de la clase.</p>	<p>Dibujar y escribir como eran las casas de nuestros antepasados y como son nuestras casas.</p> <p>Dibujar y escribir el nombre de los diferentes sistemas que componen el entorno “la casa”.</p> <p>Elegir uno de los objetos que componen el sistema habitación, realizar su dibujo y escribir para que se utiliza.</p> <p>Realizar en el cuaderno y en el computador tres dibujos de objetos de la habitación.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO PRIMERO

SEGUNDO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados:</p> <p>Identifico la tecnología que me rodea y explico la importancia que tiene para desarrollar actividades en mi barrio, casa, colegio y parque.</p> <p>Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada:</p> <p>Reconozco la computadora como recurso de trabajo y comunicación y la utilizo en diferentes actividades.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>ELECTRODOMESTICOS:</p> <p>T.V</p> <p>RADIOS</p> <p>TELEFONOS</p> <p>BETAMAX-VH-DVD</p> <p>EL COMPUTADOR:</p> <p>Breve historia</p> <p>Partes (Hardware)</p> <p>Cuidados básicos</p> <p>El monitor</p> <p>El Mouse</p> <p>El teclado</p> <p>La torre</p> <p>Parlantes</p> <p>Impresora</p> <p>Estabilizador</p>	<p>Comprender la evolución de algunos electrodomésticos que utilizada en su entorno.</p> <p>Identificar la estructura básica del hardware externo del computador.</p> <p>Facilitar el buen desarrollo de las clases.</p>	<p>Identifica y explica brevemente las partes básicas de Hardware de un computador.</p> <p>Entrega sus trabajos organizados y a tiempo</p> <p>Da buen uso a los equipos</p> <p>Comprende la evolución de algunos electrodomésticos utilizados en su entorno.</p>	<p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Recortar</p> <p>Prende y apaga la computadora</p> <p>Manipula el teclado</p> <p>Escribe palabras</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



**INSTITUCION EDUCATIVA “PUENTE CUCUANA”
ORTEGA TOLIMA**
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO PRIMERO

TERCER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.</p> <p>Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Funcionamiento del botón izquierdo del Ratón</p> <p>Funcionamiento del botón derecho del Ratón.</p> <p>Uso del Ratón para mover el cursor en la pantalla.</p> <p>El clic o doble clic</p> <p>Seleccionar, arrastrar y soltar objetos.</p>	<p>Adquirir habilidad y destreza en la utilización del Ratón para interactuar efectivamente con el software.</p> <p>Utilizar adecuadamente los elementos de trabajo.</p>	<p>Identifica el mouse como un dispositivo de entrada.</p> <p>Realiza actividades sencillas utilizando el mouse.</p>	<p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Recortar</p> <p>Prende y apaga la computadora</p> <p>Manipula el teclado</p> <p>Escribe palabras</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



**INSTITUCION EDUCATIVA “PUENTE CUCUANA”
ORTEGA TOLIMA**
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO PRIMERO

CUARTO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.</p> <p>Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>SOFTWARE APLICATIVO:</p> <p>MICROSOFT PAINT</p> <p>Ventana de Microsoft Paint</p> <p>Funciones</p> <p>Creación de Dibujos</p> <p>Barra de herramientas</p> <p>Barra de colores</p> <p>Elaboración de dibujos sencillos</p>	<p>Utilizar Microsoft Paint como herramienta de dibujo básica.</p> <p>Utilizar adecuadamente los elementos de trabajo.</p>	<p>Utiliza Microsoft Paint en la creación y edición de imágenes</p> <p>Demuestra creatividad para elaborar los dibujos en Paint.</p>	<p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Recortar</p> <p>Prende y apaga la computadora</p> <p>Manipula el teclado</p> <p>Realizar dibujos y colorear</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO SEGUNDO

PRIMER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.</p> <p>Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>CONOCIMIENTO DE OBJETOS ELÉCTRICOS BÁSICOS:</p> <p>La historia y la evolución</p> <p>Uso adecuado</p> <p>Estructura y funcionamiento</p> <p>Prevención</p> <p>La plancha</p> <p>El ventilador</p> <p>La licuadora</p> <p>El televisor</p> <p>El equipo de sonido</p> <p>La nevera</p>	<p>Conocer la historia básica, evolución y el uso adecuado de algunos electrodomésticos</p>	<p>Interactúa con los elementos eléctricos que hay en su entorno.</p> <p>Reconoce la utilidad de algunos elementos eléctricos de su hogar</p> <p>Describe físicamente cada electrodoméstico visto</p>	<p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Recortar</p> <p>Realizar talleres de fundamentación práctica.</p> <p>Exploración en el entorno.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p> <p>Videos</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO SEGUNDO

SEGUNDO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.</p> <p>Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>EL COMPUTADOR:</p> <p>La historia y la evolución</p> <p>Uso adecuado</p> <p>Cuidados</p> <p>El ábaco</p> <p>La calculadora</p> <p>El computador</p> <p>Normas para el buen uso del computador</p> <p>Cuidados</p>	<p>Comprender someramente la evolución del computador.</p> <p>Demostrar interés en la realización de las diferentes actividades del área.</p>	<p>Manipula someramente los dispositivos principales de interacción con el computador como el ratón y el teclado.</p> <p>Adquiere una actitud favorable frente a un computador identificándolo como una herramienta de trabajo.</p>	<p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Recortar</p> <p>Prende y apaga la computadora</p> <p>Realizar dibujos y colorear</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO SEGUNDO

TERCER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.</p> <p>Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Ventana de Microsoft Paint</p> <p>Funciones</p> <p>Creación de Dibujos Paint</p> <p>Barra de herramientas</p> <p>Barra de colores</p> <p>Aplicabilidad en dibujos</p>	<p>Emplear de manera adecuada la caja de herramienta de Paint.</p> <p>Utilizar adecuadamente los elementos de trabajo</p>	<p>Sigue instrucciones para realizar tareas con algunas aplicaciones de Paint</p> <p>Demuestra creatividad para elaborar los dibujos en Paint.</p>	<p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Recortar</p> <p>Prende y apaga la computadora</p> <p>Manipula el teclado</p> <p>Realizar dibujos y colorear</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO SEGUNDO

CUARTO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.</p> <p>Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>EL TECLADO:</p> <p>Definición y clases</p> <p>Partes</p> <p>Funcionamiento de teclas principales (Enter, Backspace, Home, End, Shift, Alternate, Control, otros)</p> <p>Disposición de las manos en el teclado División</p> <p>Funcionamiento</p> <p>Juegos interactivos.</p>	<p>Comprender la estructura física y manejo del teclado.</p>	<p>Identifica y explica la estructura física del teclado.</p> <p>Manipula el teclado digitando textos sencillos.</p>	<p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Recortar</p> <p>Prende y apaga la computadora</p> <p>Manipula el teclado</p> <p>Realizar práctica de laboratorio de informática.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO TERCERO

PRIMER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.</p> <p>Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>El agua</p> <p>La hidroeléctrica</p> <p>El acueducto</p> <p>Importancia del agua en nuestra vida</p> <p>Energía producía por el agua</p> <p>Agua para el consumo humano Elaboración de filtro casero.</p>	<p>Reconocer la importancia del agua en todos los aspectos de su vida.</p> <p>Mostrar interés en la realización de las diferentes actividades del área.</p>	<p>Reconoce la importancia del agua en la industria y la vida cotidiana.</p> <p>Valora el adecuado uso del agua y la importancia de su conservación.</p> <p>Desarrolla las actividades con agrado</p> <p>Coopera con el buen desarrollo de la clase.</p>	<p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Recortar</p> <p>Realizar dibujos y colorear</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO TERCERO

SEGUNDO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.</p> <p>Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>EL COMPUTADOR:</p> <p>Definición</p> <p>Estructura</p> <p>Conocimientos básicos del Software</p> <p>Sistema operativo</p> <p>Software aplicativo</p> <p>El computador</p> <p>Partes básicas</p> <p>Software</p> <p>Hardware</p>	<p>Explicar la estructura física y lógica básica de un computador.</p> <p>Reconocer los componentes del computador y sus funciones</p> <p>Reconocer el teclado del computador e iniciar el aprendizaje de la correcta ubicación de los dedos.</p>	<p>Explica la estructura física de un computador.</p> <p>Manipula los dispositivos principales de interacción con el computador como el Ratón, el Teclado y el Monitor.</p> <p>Da buen uso a los equipos</p> <p>Comprende las principales funciones de cada una de las partes del computador.</p> <p>Adquiere destreza para ubicar los dedos de cada mano con el teclado correspondiente.</p>	<p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Recortar</p> <p>Prende y apaga la computadora</p> <p>Manipula el teclado</p> <p>Ejercicios prácticos con el teclado</p> <p>Explicación a cerca de cada una de las partes del computador</p> <p>Actividades practicas de reconocimiento e identificación de las partes del computador.</p> <p>Desarrollo laboratorio de tecnología.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO TERCERO

TERCER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.</p> <p>Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>SISTEMA OPERATIVO: MICROSOFT WINDOWS.</p> <p>Iniciar y salir de un programa</p> <p>Salir y cerrar la PC</p> <p>El menú inicio</p> <p>Las ventanas</p> <p>Los íconos</p> <p>Los punteros</p> <p>Crear y mover carpetas en el escritorio</p> <p>Abrir y guardar archivos en discos flexibles y duros</p> <p>Copiar, cortar y pegar</p>	<p>Asimilar Microsoft Windows como herramienta de procesamiento básico.</p>	<p>Asimila Microsoft Windows como herramienta de procesamiento básico.</p> <p>Corta, pega y copia archivos utilizando el Ratón y el Teclado.</p> <p>Cumple con las actividades propuestas en clase.</p>	<p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Recortar</p> <p>Prende y apaga la computadora</p> <p>Manipula el teclado</p> <p>Reconocimiento de las funciones básicas del computador.</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



**INSTITUCION EDUCATIVA “PUENTE CUCUANA”
ORTEGA TOLIMA**
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO TERCERO

CUARTO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.</p> <p>Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>SOFTWARE APLICATIVO:</p> <p>MICROSOFT WORD</p> <p>Ventana de Microsoft Word</p> <p>Funciones</p> <p>Creación de Textos</p> <p>Edición de Textos</p>	<p>Asimilar Microsoft Word como herramienta de procesamiento de textos.</p> <p>Conocer y aplicar algunos conceptos fundamentales de Word</p> <p>Manejar algunos conceptos y familiarizarse con el escritorio del sistema operativo de Windows.</p>	<p>Asimila Microsoft Word como herramienta de procesamiento de textos</p> <p>Utiliza Microsoft Word en la creación y edición de Documentos.</p> <p>Desarrolla con interés los talleres propios de la clase</p> <p>Coopera con el buen desarrollo de la clase</p> <p>Reconoce el escritorio de Windows, sus partes.</p> <p>Reconoce el computador como instrumento tecnológico esencial en el desarrollo de múltiples actividades.</p>	<p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Recortar</p> <p>Prende y apaga la computadora</p> <p>Manipula el teclado</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p> <p>Escribe textos cortos</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO CUARTO

PRIMER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>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> <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 y apropiada.</p> <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>Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>La máquina de escribir</p> <p>Historia de la máquina</p> <p>Cuidados de la máquina</p> <p>Partes de la máquina</p> <p>Estrategias básicas de mecanografía</p> <p>Avances de la tecnología</p> <p>Maquina eléctrica</p> <p>Posición de los dedos</p> <p>Posición del cuerpo</p> <p>Concepto de informática</p>	<p>Reconocer la importancia de la máquina de escribir y su uso.</p> <p>Establecer claramente la diferencia entre la maquina manual y eléctrica</p> <p>Manejar algunos conceptos relacionados con informática.</p>	<p>Comprende la historia de la máquina de escribir.</p> <p>Identifica las principales estrategias para el aprendizaje de la mecanografía</p> <p>Reconoce la maquina eléctrica como uno de los avances de la tecnología</p> <p>Comprende la utilidad de colocar correctamente los dedos sobre el teclado</p> <p>Comprende la utilidad y las ventajas de la posición del cuerpo frente a la maquina.</p> <p>Comprende con claridad el concepto de informática.</p>	<p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Recortar</p> <p>Manipula el teclado</p> <p>Realizar dibujos y colorear</p> <p>Charlas de introducción la clase.</p> <p>Presentación y explicación de láminas</p> <p>Preguntas de comprensión sobre el tema</p> <p>Consignación de conceptos básicos</p> <p>Desarrollo laboratorio de informática.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA “PUENTE CUCUANA”
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO CUARTO

SEGUNDO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>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> <p>Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma egura y apropiada.</p> <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>Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>SOFTWARE APLICATIVO:</p> <p>MICROSOFT WORD</p> <p>Creación de Textos</p> <p>Edición de Textos</p> <p>Word</p> <p>Barras de herramientas</p> <p>Creación de documentos.</p> <p>Guardar el archivo Edición de textos.</p>	<p>Emplear la información adquirida y la organiza de a cuerdo a su creatividad en Word.</p>	<p>Realiza documento escritos empleando a Microsoft Word como herramienta de procesamiento de textos</p> <p>Elabora documento insertando imágenes y tablas.</p> <p>Entrega sus trabajos organizados y a tiempo</p> <p>Elabora consultas sencillas responsablemente</p>	<p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Recortar</p> <p>Prende y apaga la computadora</p> <p>Manipula el teclado</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p> <p>Retroalimentación de contenidos.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO CUARTO

TERCER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>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> <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 y apropiada.</p> <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>Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>MICROSOFT PowerPoint</p> <p>Conceptos básicos</p> <p>Ventana de PowerPoint: barra de herramientas y barra de estado</p> <p>Insertar, eliminar y reordenar diapositivas.</p>	<p>Conocer las herramientas básicas de Microsoft PowerPoint</p>	<p>Emplea adecuadamente las herramientas básicas.</p> <p>Elabora presentaciones sencillas en Microsoft PowerPoint.</p> <p>Entrega sus trabajos organizados y a tiempo</p> <p>Elabora consultas sencillas responsablemente</p>	<p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Recortar</p> <p>Prende y apaga la computadora</p> <p>Manipula el teclado</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p> <p>Retroalimentación de contenidos</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO CUARTO

CUARTO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>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> <p>Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma egura y apropiada.</p> <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>Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>MICROSOFT PowerPoint</p> <p>Conceptos básicos</p> <p>Diseños de diapositivas</p> <p>Plantillas y gráficos</p> <p>Crear una diapositiva</p> <p>Ventana de PowerPoint: barra de herramientas y barra de estado</p> <p>Insertar, eliminar y reordenar diapositivas</p> <p>Texto y fondos en las diapositivas</p> <p>Como animar objetos e introducir sonidos.</p> <p>Creación y ejecución de presentaciones</p> <p>Botones de acción y plantillas.</p>	<p>Utilizar Microsoft PowerPoint como herramienta en la elaboración de presentaciones.</p>	<p>Elabora diapositivas sencillas.</p> <p>Utiliza herramientas como animación y fondo en la elaboración de diapositivas.</p> <p>Cumple con las actividades propuestas en clase y extractase</p>	<p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Recortar</p> <p>Prende y apaga la computadora</p> <p>Manipula el teclado</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p> <p>Retroalimentación de contenidos</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO QUINTO

PRIMER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>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> <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 y apropiada.</p> <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>Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Maquinas Simples: palancas, ruedas, herramientas.</p> <p>Electrodomésticos más utilizados: plancha, licuadora, estufa, nevera, ventilador, bombillo y otros.</p> <p>Máquinas de comunicación: Máquina de escribir, Teléfonos, Calculadora, Computador, Radio, televisor, el celular, cámara fotográfica, el fax</p> <p>Máquinas de transporte: Barcos, Bicicletas, Motocicletas, Autos, Aviones.</p>	<p>Reconocer como se hacen, como funcionan y para qué sirven las máquinas simples.</p> <p>Reconocer como se hacen, como funcionan y para qué sirven algunos electrodomésticos.</p> <p>Adquirir habilidades para el manejo de máquinas de comunicación.</p> <p>Diferenciar las principales partes de que están compuestas estas máquinas.</p> <p>Reconocer las máquinas de comunicación como un medio eficaz y rápido para resolver problemas y acortar distancias.</p> <p>Reconocer como se hacen, como funcionan y para qué sirven algunas máquinas de transporte.</p>	<p>Elabora máquinas simples.</p> <p>Reconoce el funcionamiento y la aplicación de máquinas simples.</p> <p>Diseña algunos electrodomésticos.</p> <p>Reconoce el funcionamiento y la aplicación de algunos electrodomésticos.</p> <p>Identifica las principales partes de las máquinas de comunicación.</p> <p>Diseña algunas máquinas de comunicación.</p> <p>Reconoce el funcionamiento y la aplicación de algunas máquinas de comunicación</p> <p>Diseña algunas máquinas de transporte.</p> <p>Reconoce el funcionamiento y uso de algunas máquinas de transporte.</p> <p>Desarrollo de laboratorio de tecnología.</p>	<p>Desarrollo de guías.</p> <p>Trabajos en equipo.</p> <p>Actividades de observación.</p> <p>Actividades de modelación.</p> <p>Diseño de productos (maquetas, máquinas).</p> <p>Desarrollo de talleres de trabajo</p> <p>Actividades de observación y práctica.</p> <p>Diseño de máquinas de comunicación</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p> <p>Láminas</p> <p>Guías de trabajo</p> <p>Máquinas de comunicación</p> <p>Elementos del medio</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



**INSTITUCION EDUCATIVA “PUENTE CUCUANA”
ORTEGA TOLIMA**
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO QUINTO

SEGUNDO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>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> <p>Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma egura y apropiada.</p> <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>Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Entrar a Excel</p> <p>Ingresar datos</p> <p>Guardar un archivo</p> <p>Seleccionar celdas</p> <p>Sumas básicas</p> <p>Restas básicas</p> <p>Ordenar listas de datos</p> <p>Copiar datos</p>	<p>Identificar algunas funciones y reconocer la importancias del manejo del programa Microsoft Excel</p>	<p>Emplea conceptos básicos de la aplicación.</p> <p>Organiza la información y la procesa de a cuerdo a sus conocimientos.</p> <p>Propicia la armonía y la buena convivencia en el aula.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p> <p>Guías de trabajo</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO QUINTO

TERCER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>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> <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 y apropiada.</p> <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>Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>OPERACIONES CON EXCEL :</p> <p>Multiplicar y dividir</p> <p>Generar datos automáticamente</p> <p>Formato a las celdas</p> <p>Aplicar autoformato a las celdas.</p>	<p>Relacionar datos mediante fórmulas para ser solucionados en una hoja de cálculo.</p>	<p>Desarrolla la capacidad de análisis para la solución de problemas mediante una hoja de cálculo</p> <p>Representa datos en forma gráfica en una hoja de cálculo.</p> <p>Demuestra interés por las actividades propias de la clase</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO QUINTO

CUARTO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>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> <p>Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma egura y apropiada.</p> <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>Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>INTERNET</p> <p>Historia y Evolución</p> <p>Servicios WWW</p> <p>Correo Electrónico</p> <p>Chat</p> <p>Aplicaciones</p> <p>Uso de las redes sociales</p>	<p>Identificar los conceptos básicos de Internet y su función educativa.</p>	<p>Explica importancia de la Internet en el mundo actual y su uso educativo.</p> <p>Identifica los dispositivos necesarios para navegar en la Internet</p> <p>Realiza las consultas con interés</p> <p>Cumple con sus trabajos en clase y extractase</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO SEXTO

PRIMER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Analizo y explico la evolución y vinculación que los procesos técnicos han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas.</p> <p>Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Selecciono, adapto y utilizo artefactos, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en diferentes contextos.</p> <p>Analizo y explico la relación que existe entre la transformación de los recursos naturales y el desarrollo tecnológico, así como su impacto sobre el medio ambiente, la salud y la sociedad.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>El Computador: HARDWARE Y SOFTWARE.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La Unidad Central de Proceso - La tarjeta Madre. - El Microprocesador - La Memoria del computador. - Unidades de Almacenamiento. - Imagen y Sonido por computador. - El DVD. - Los Periféricos. 	<p>Identificar conceptos básicos en el manejo de computadores.</p> <p>Identificar y reconocer elementos tales como entrada, procesamiento, almacenamiento y salida de la computadora</p>	<p>Identifica conceptos básicos en el manejo de computadores.</p> <p>Identifica y reconoce elementos tales como entrada, procesamiento, almacenamiento y salida de la computadora.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA “PUENTE CUCUANA”
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO SEXTO

SEGUNDO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Analizo y explico la evolución y vinculación que los procesos técnicos han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas.</p> <p>Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Selecciono, adapto y utilizo artefactos, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en diferentes contextos.</p> <p>Analizo y explico la relación que existe entre la transformación de los recursos naturales y el desarrollo tecnológico, así como su impacto sobre el medio ambiente, la salud y la sociedad.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>El sistema Operativo Windows:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El Escritorio - El botón inicio. - Las ventanas de Windows. - La papelera - Personalizar escritorio - Acceder a las distintas carpetas. 	<p>Realizar ejercicios prácticos para aprender a manejar correctamente el teclado del computador.</p> <p>Dominar el manejo de ventanas y menús del escritorio Windows.</p>	<p>Realiza ejercicios prácticos para aprender a manejar correctamente el teclado del computador.</p> <p>Domina el manejo de ventanas y menús del escritorio Windows.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO SEXTO

TERCER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Analizo y explico la evolución y vinculación que los procesos técnicos han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas.</p> <p>Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Selecciono, adapto y utilizo artefactos, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en diferentes contextos.</p> <p>Analizo y explico la relación que existe entre la transformación de los recursos naturales y el desarrollo tecnológico, así como su impacto sobre el medio ambiente, la salud y la sociedad.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Paint Bruch como programa para dibujar y organizar imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La ventana Paint. - Elaboración de dibujos y gráficas desde la barra de herramientas. <p>Organización de imágenes.</p>	<p>Realizar ejercicios prácticos para aprender a manejar correctamente el Paint Bruch.</p> <p>Utilizar correctamente herramientas para elaborar gráficas y pegarlas en la elaboración de trabajos.</p>	<p>Realiza ejercicios prácticos para aprender a manejar correctamente el Paint Bruch.</p> <p>Utiliza correctamente herramientas para elaborar gráficas y pegarlas en la elaboración de trabajos.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p> <p>Elaborar gráficas y dibujos de acuerdo a la temática de las partes del computador.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO SEXTO

CUARTO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Analizo y explico la evolución y vinculación que los procesos técnicos han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas.</p> <p>Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Selecciono, adapto y utilizo artefactos, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en diferentes contextos.</p> <p>Analizo y explico la relación que existe entre la transformación de los recursos naturales y el desarrollo tecnológico, así como su impacto sobre el medio ambiente, la salud y la sociedad.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>MICROSOF WORD Y EL INTERNET:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qué es Word? - Las ventanas que utiliza Word. - Elaboración de textos en Word. - Las Técnicas para la elaboración de trabajos escritos. <p>El Internet como medio para la búsqueda de información.</p>	<p>Crear palabras, oraciones y textos que nos ayuden alivianar las manos en el manejo del teclado.</p> <p>Aplicar correctamente opciones de centrado, justificado, negrita, subrayado y cursiva en textos elaborados en Word y textos bajados desde Internet.</p>	<p>Crea palabras, oraciones y textos que nos ayuden alivianar las manos en el manejo del teclado.</p> <p>Aplica correctamente opciones de centrado, justificado, negrita, subrayado y cursiva en textos elaborados en Word y textos bajados desde Internet.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p> <p>Reconoce Word y organiza textos teniendo en cuenta las técnicas lcontec y la Información obtenida desde Internet.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO SEPTIMO

PRIMER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Analizo y explico la evolución y vinculación que los procesos técnicos han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas.</p> <p>Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Selecciono, adapto y utilizo artefactos, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en diferentes contextos.</p> <p>Analizo y explico la relación que existe entre la transformación de los recursos naturales y el desarrollo tecnológico, así como su impacto sobre el medio ambiente, la salud y la sociedad.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>El computador la herramienta Multiusos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El sistema Operativo Windows. - Formas de computadoras - El sistema Binario La ayuda en Windows. 	<p>Identificar los principales componentes del Hardware y el software.</p> <p>Reconocer el Sistema Binario como elementos fundamental en el proceso de la información.</p>	<p>Identifica los principales componentes del Hardware y el software.</p> <p>Reconoce el Sistema Binario como elementos fundamental en el proceso de la información.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p> <p>Relacionar la computadora y el Sistema Binario como medio para la transferencia de datos.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



**INSTITUCION EDUCATIVA “PUENTE CUCUANA”
ORTEGA TOLIMA**
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO SEPTIMO

SEGUNDO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Analizo y explico la evolución y vinculación que los procesos técnicos han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas.</p> <p>Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Selecciono, adapto y utilizo artefactos, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en diferentes contextos.</p> <p>Analizo y explico la relación que existe entre la transformación de los recursos naturales y el desarrollo tecnológico, así como su impacto sobre el medio ambiente, la salud y la sociedad.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Definición de Word</p> <p>Partes de la ventana</p> <p>Configuración de página</p> <p>Formatos de texto (atributos de texto, columnas, sangrías, letra capital, tabuladores, fondos, etc.)</p>	<p>Identificar las partes y la funcionalidad de la ventana de Microsoft Word.</p> <p>Identificar las partes y funciones de la ventana de Microsoft Word para el diseño y elaboración de diferentes textos aplicando varios formatos.</p>	<p>Identifica con propiedad las funciones del menú y barra de herramientas y formatos.</p> <p>Configura apropiadamente las páginas con Normas lcontec.</p> <p>Crea documentos aplicando diferentes formatos de textos</p> <p>Hace uso adecuado de los de los elementos que se utilizan en clase (equipos de computo y periféricos, video bind, etc.)</p> <p>Es responsable y ordenado en la entrega de sus trabajos</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p> <p>Explicar la importancia de Word como medio para procesar textos.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



**INSTITUCION EDUCATIVA “PUENTE CUCUANA”
ORTEGA TOLIMA**
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO SEPTIMO

TERCER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Analizo y explico la evolución y vinculación que los procesos técnicos han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas.</p> <p>Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Selecciono, adapto y utilizo artefactos, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en diferentes contextos.</p> <p>Analizo y explico la relación que existe entre la transformación de los recursos naturales y el desarrollo tecnológico, así como su impacto sobre el medio ambiente, la salud y la sociedad.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Inserción y manejo de imágenes.</p> <p>Inserción de hipervínculos</p> <p>Notas al pie de página</p> <p>Encabezados y pie de página</p> <p>Manejo de tablas</p> <p>Combinar correspondencia</p>	<p>Incluir imágenes, hipervínculos, tablas, notas al pie de página, encabezados y pie de páginas en un documento.</p> <p>Empleo las tecnologías de la información y la comunicación en la elaboración de textos con diferentes técnicas y formatos.</p> <p>Crear correspondencia combinando archivos de bases de datos y documentos.</p>	<p>Inserta imágenes, crea marcas de agua e hipervínculos</p> <p>Inserta notas al pie de página, encabezados y pie de página.</p> <p>Maquetea información a través de tablas en un documento.</p> <p>Hace uso adecuado de los de los elementos que se utilizan en clase (equipos de computo y periféricos, video bind, etc.)</p> <p>Es responsable y ordenado en la entrega de sus trabajos.</p> <p>Crea el archivo de origen de datos (bases de datos) en Microsoft Word.</p> <p>Crea el documento principal o carta modelo</p> <p>Combina el archivo origen de datos con el documento principal para generar la correspondencia.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO SEPTIMO

CUARTO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Analizo y explico la evolución y vinculación que los procesos técnicos han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas.</p> <p>Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Selecciono, adapto y utilizo artefactos, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en diferentes contextos.</p> <p>Analizo y explico la relación que existe entre la transformación de los recursos naturales y el desarrollo tecnológico, así como su impacto sobre el medio ambiente, la salud y la sociedad.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>MICROSOFT POWER POINT:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Como crear una diapositiva. - Las barras de funciones - Las ventanas - Tipos de diapositivas. - Introducción de textos, colores, imágenes y gráficos - Películas y sonidos. 	<p>Familiarizar al estudiante con los conceptos elementales del programa Power Point.</p> <p>Dominar opciones de colores y otros efectos especiales en la realización de diapositivas en Power Point.</p>	<p>Familiariza al estudiante con los conceptos elementales del programa Power Point.</p> <p>Domina opciones de colores y otros efectos especiales en la realización de diapositivas en Power Point.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p> <p>Elaborar diapositivas sobre el estudiante teniendo en cuenta sus datos personales, gustos y disgustos, proyecto de vida, fotos, colores, efectos de transición y las expone a sus compañeros en clase.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



**INSTITUCION EDUCATIVA “PUENTE CUCUANA”
ORTEGA TOLIMA**
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO OCTAVO

PRIMER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Analizo y explico la manera como el hombre, en diversas culturas y regiones del mundo, ha empleado conocimientos científicos y tecnológicos para desarrollar artefactos, procesos y sistemas que buscan resolver problemas y que han transformado el entorno.</p> <p>Analizo y explico los principios científicos y leyes en las que se basa el funcionamiento de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma eficiente y segura.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas apropiando conocimiento científico y tecnológico, teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones; reconozco y comparo las diferentes soluciones.</p> <p>Participo en discusiones y debates sobre las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>INTERNET:</p> <p>Qué es Internet</p> <p>Servicios que ofrece el Internet</p> <p>Tipos de conexión</p> <p>Estructura de una red</p> <p>Importancia y uso de Internet.</p> <p>Ventana de Inter</p>	<p>Conocer acerca de la historia, servicios, requerimientos y aplicaciones sobre el uso de la Internet.</p> <p>Mostrar interés por las actividades propuestas en clase y extra clase y hace uso correcto de los equipos en la sala de sistemas.</p>	<p>Describe la estructura de redes para formar Internet.</p> <p>Asimila el origen de Internet y su impacto en la comunicación</p> <p>Identifica y utiliza las barras de herramientas de una ventana de Internet Explorer.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO OCTAVO

SEGUNDO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Analizo y explico la manera como el hombre, en diversas culturas y regiones del mundo, ha empleado conocimientos científicos y tecnológicos para desarrollar artefactos, procesos y sistemas que buscan resolver problemas y que han transformado el entorno.</p> <p>Analizo y explico los principios científicos y leyes en las que se basa el funcionamiento de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma eficiente y segura.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas apropiando conocimiento científico y tecnológico, teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones; reconozco y comparo las diferentes soluciones.</p> <p>Participo en discusiones y debates sobre las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Microsoft Power Point:</p> <p>Ventanas y barras de herramientas de la ventana de Power Point</p> <p>Manipulación del entorno de una presentación con diapositivas.</p>	<p>Conocer sobre la funcionalidad del programa Power Point y sus posibles aplicaciones.</p> <p>Utilizar adecuadamente la aplicación Microsoft power point, para realizar presentaciones.</p>	<p>Asimila las funciones del programa Power Point como herramienta de presentación</p> <p>Identifica las barras de herramientas que componen el programa de Microsoft Power Point y manipula correctamente sus botones.</p> <p>Elabora diapositivas, utilizando todas las herramientas que ofrece Power Point.</p> <p>Distingue las diferentes formas de ver una diapositiva en el programa Microsoft Power Point</p> <p>Conoce y manipula el ambiente multimedia y las posibilidades que presta para combinar sonidos, gráficos y vídeo</p> <p>Diseña proyectos con diapositivas, para ser usados como medios didácticos</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO OCTAVO

TERCER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Analizo y explico la manera como el hombre, en diversas culturas y regiones del mundo, ha empleado conocimientos científicos y tecnológicos para desarrollar artefactos, procesos y sistemas que buscan resolver problemas y que han transformado el entorno.</p> <p>Analizo y explico los principios científicos y leyes en las que se basa el funcionamiento de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma eficiente y segura.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas apropiando conocimiento científico y tecnológico, teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones; reconozco y comparo las diferentes soluciones.</p> <p>Participo en discusiones y debates sobre las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Hoja de cálculo:</p> <p>Definición de hoja de cálculo.</p> <p>Microsoft Excel conceptos básicos</p> <p>Elementos y utilización de Microsoft Excel.</p>	<p>Manipular el entorno de la ventana de una hoja de cálculo.</p>	<p>Define Microsoft Excel como hoja de cálculo.</p> <p>Referencia la ubicación de las celdas, filas, columnas, hojas, página en una hoja de cálculo.</p> <p>Identifica las barras de herramientas que componen el programa y manipula bien cada uno de los botones.</p> <p>Propicia la armonía y la buena convivencia en las actividades a desarrollar.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



**INSTITUCION EDUCATIVA “PUENTE CUCUANA”
ORTEGA TOLIMA**
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO OCTAVO

CUARTO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Analizo y explico la manera como el hombre, en diversas culturas y regiones del mundo, ha empleado conocimientos científicos y tecnológicos para desarrollar artefactos, procesos y sistemas que buscan resolver problemas y que han transformado el entorno.</p> <p>Analizo y explico los principios científicos y leyes en las que se basa el funcionamiento de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma eficiente y segura.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas apropiando conocimiento científico y tecnológico, teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones; reconozco y comparo las diferentes soluciones.</p> <p>Participo en discusiones y debates sobre las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Los navegadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Personalización del navegador. - Configurar Internet Explorer. - Elementos de la pantalla. - Comprar en Internet. - Protocolos de comunicaciones - La página principal. - La seguridad en Internet. - Utilización de los correos electrónicos. 	<p>Reconocer y manejar el lenguaje básico de los computadores.</p> <p>Procesar información obtenida desde Internet en otros programas teniendo en cuenta las Técnicas Icontec.</p>	<p>Reconoce y maneja el lenguaje básico de los computadores.</p> <p>Procesa información obtenida desde Internet en otros programas teniendo en cuenta las Técnicas Icontec.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p> <p>Elabora trabajos escritos utilizando los diferentes motores de búsqueda y los envía a través del correo electrónico para ser evaluados.</p>	<p>Colores</p> <p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO NOVENO

PRIMER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Analizo y explico la manera como el hombre, en diversas culturas y regiones del mundo, ha empleado conocimientos científicos y tecnológicos para desarrollar artefactos, procesos y sistemas que buscan resolver problemas y que han transformado el entorno.</p> <p>Analizo y explico los principios científicos y leyes en las que se basa el funcionamiento de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma eficiente y segura.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas apropiando conocimiento científico y tecnológico, teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones; reconozco y comparo las diferentes soluciones.</p> <p>Participo en discusiones y debates sobre las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Hoja de cálculo:</p> <p>Configuración de los elementos de la hoja de cálculo.</p> <p>Operaciones Básicas (suma, resta, multiplicación, división, porcentaje y promedio)</p> <p>Configuración de formatos de número y categoría.</p>	<p>Realizar cuadros y tablas con diferentes diseños usando los elementos de las barras de herramientas para que sean aplicados adecuadamente a una hoja de cálculo.</p>	<p>Utiliza correctamente el pegado especial, moviliza e inmoviliza paneles, oculta e inserta columnas, filas y hojas, aplica correctamente el formato de celda.</p> <p>Utiliza correctamente las operaciones básicas en una hoja de cálculo (suma, resta, multiplicación y división, porcentaje y promedio).</p> <p>Aplica bien el formato de números con su categoría y tipo.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



**INSTITUCION EDUCATIVA “PUENTE CUCUANA”
ORTEGA TOLIMA**
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO NOVENO

SEGUNDO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Analizo y explico la manera como el hombre, en diversas culturas y regiones del mundo, ha empleado conocimientos científicos y tecnológicos para desarrollar artefactos, procesos y sistemas que buscan resolver problemas y que han transformado el entorno.</p> <p>Analizo y explico los principios científicos y leyes en las que se basa el funcionamiento de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma eficiente y segura.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas apropiando conocimiento científico y tecnológico, teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones; reconozco y comparo las diferentes soluciones.</p> <p>Participo en discusiones y debates sobre las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Gráficos estadísticos</p> <p>Creación de documentos comerciales</p>	<p>Crear gráficos estadísticos con base a información tabulada o de una encuesta y crea documentos comerciales</p>	<p>Utiliza correctamente las fórmulas y funciones en una hoja de cálculo.</p> <p>Analiza la información que se va a graficar</p> <p>Elabora adecuadamente documentos comerciales e inventarios.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO NOVENO

TERCER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Analizo y explico la manera como el hombre, en diversas culturas y regiones del mundo, ha empleado conocimientos científicos y tecnológicos para desarrollar artefactos, procesos y sistemas que buscan resolver problemas y que han transformado el entorno.</p> <p>Analizo y explico los principios científicos y leyes en las que se basa el funcionamiento de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma eficiente y segura.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas apropiando conocimiento científico y tecnológico, teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones; reconozco y comparo las diferentes soluciones.</p> <p>Participo en discusiones y debates sobre las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Creación de documentos comerciales.</p> <p>Aplicabilidad de funciones en Microsoft Excel.</p> <p>Protección y validación de celdas</p>	<p>Realizar trabajos que impliquen operaciones con números y funciones matemáticas, lógicas, estadísticas, financieras etc.</p>	<p>Aplica adecuadamente funciones y fórmulas de mayor uso en Microsoft Excel.</p> <p>Elabora una nómina utilizando la herramienta de Microsoft Excel</p> <p>Protege y valida celdas</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO NOVENO

CUARTO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Analizo y explico la manera como el hombre, en diversas culturas y regiones del mundo, ha empleado conocimientos científicos y tecnológicos para desarrollar artefactos, procesos y sistemas que buscan resolver problemas y que han transformado el entorno.</p> <p>Analizo y explico los principios científicos y leyes en las que se basa el funcionamiento de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma eficiente y segura.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas apropiando conocimiento científico y tecnológico, teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones; reconozco y comparo las diferentes soluciones.</p> <p>Participo en discusiones y debates sobre las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Conceptos de bases de datos:</p> <p>Tipos de datos</p> <p>Microsoft Access</p> <p>Creación de estructuras de tablas en Microsoft Access</p>	<p>Conocer la importancia y aplicabilidad de las bases de datos.</p>	<p>Conoce los conceptos básicos de las base de datos.</p> <p>Diseña y crea estructuras de tablas, teniendo en cuenta los tipos de datos</p> <p>Crea bases de datos y tablas en Microsoft Access.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO DECIMO

PRIMER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Interpreto la tecnología y sus manifestaciones (artefactos, procesos, productos, servicios y sistemas) como elaboración cultural, que ha evolucionado a través del tiempo para cubrir necesidades, mejorar condiciones de vida y solucionar problemas.</p> <p>Selecciono y utilizo eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>BUSQUEDA DE INFORMACIÓN EN INTERNET:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los portales de Internet - Los buscadores Web - Tipos de buscadores Web - Buscadores especializados - Como obtener mejores resultados en la búsqueda de información. - Problemas de búsqueda. - Los operadores. 	<p>Reconocer en detalle del proceso de entrada a Internet.</p> <p>Identificar los principales portales de búsqueda.</p>	<p>Reconoce en detalle del proceso de entrada a Internet.</p> <p>Realiza búsqueda de información en los principales portales de internet.</p> <p>Identifica la importancia de la internet en la educación y en el desarrollo social.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p> <p>A través de la red Internet, realizará búsquedas en los diferentes portales, la organizará teniendo en cuenta las pautas dadas y se enviará a través del correo electrónico.</p>	<p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO DECIMO

SEGUNDO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Interpreto la tecnología y sus manifestaciones (artefactos, procesos, productos, servicios y sistemas) como elaboración cultural, que ha evolucionado a través del tiempo para cubrir necesidades, mejorar condiciones de vida y solucionar problemas.</p> <p>Selecciono y utilizo eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Base de datos:</p> <p>Formularios</p> <p>Consultas</p> <p>Informes</p>	<p>Crear formularios para administrar la información en una base de datos.</p> <p>Diseñar consultas para filtrar o seleccionar datos y genera informes.</p>	<p>Utiliza el asistente para la creación de formularios.</p> <p>Diseña consultas para filtrar la información, según los requerimientos establecidos.</p> <p>Crea informes para presentar la información de una base de datos.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO DECIMO

TERCER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Interpreto la tecnología y sus manifestaciones (artefactos, procesos, productos, servicios y sistemas) como elaboración cultural, que ha evolucionado a través del tiempo para cubrir necesidades, mejorar condiciones de vida y solucionar problemas.</p> <p>Selecciono y utilizo eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Análisis de bases de datos</p> <p>Bases de datos relacionales en Access.</p>	<p>Crear bases de datos relacionales para estructurar la información que se genera en una empresa</p>	<p>Analiza la información que se va a almacenar en una base de datos.</p> <p>Diseña la estructura de tablas de un modelo relacional.</p> <p>Establece las relaciones entre las tablas de un modelo relacional a través de índices.</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO DECIMO

CUARTO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Interpreto la tecnología y sus manifestaciones (artefactos, procesos, productos, servicios y sistemas) como elaboración cultural, que ha evolucionado a través del tiempo para cubrir necesidades, mejorar condiciones de vida y solucionar problemas.</p> <p>Selecciono y utilizo eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Diseño y creación de una página web.</p> <p>Marcas para la estructura de la página Web.</p> <p>Marcas para formatear el texto de una página Web.</p> <p>Marcas para insertar objetos en una página Web.</p> <p>Movie marker:</p> <p>Edición de sonido</p> <p>Edición de video</p> <p>Combinación de sonido y video</p>	<p>Diseñar y crear páginas Web, mediante el lenguaje de programación HTML.</p> <p>Crear archivos multimediales, combinando sonidos y video</p>	<p>Diseña la estructura de una página Web.</p> <p>Aplica marcas para la creación de las páginas Web.</p> <p>Crea enlaces entre páginas Web.</p> <p>Crea y edita archivos de sonido</p> <p>Crea y edita archivos de video</p> <p>Combina archivos de sonido y video, para crear archivos multimediales</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO ONCE

PRIMER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Interpreto la tecnología y sus manifestaciones (artefactos, procesos, productos, servicios y sistemas) como elaboración cultural, que ha evolucionado a través del tiempo para cubrir necesidades, mejorar condiciones de vida y solucionar problemas.</p> <p>Selecciono y utilizo eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Editor de imágenes Fireworks.</p> <p>Estructura o diseño de un lienzo.</p> <p>Microsoft FrontPage: Creación de una página Web con FrontPage Express.</p> <p>Asistentes para la creación de páginas.</p> <p>Comprobación del funcionamiento de las páginas.</p> <p>Los hipervínculos y la publicación de webs.</p>	<p>Crear y editar archivos de imágenes en Fireworks</p> <p>Mostrar interés por las actividades propuestas en clase y extra clase y hace uso adecuado de los equipos en la sala de sistemas.</p> <p>Utilizar motores de búsqueda en Internet para sacar un mejor provecho en consultas de trabajos.</p>	<p>Conoce la ventana y las herramientas del diseñador gráfico Fireworks.</p> <p>Edita y crea archivos de imágenes</p> <p>Crea secuencia de imágenes</p> <p>Hace uso adecuado de los de los elementos que se utilizan en clase (equipos de computo y periféricos, video bind, etc.).</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p> <p>Define el tipo de pagina web que debe presentarse, teniendo en cuenta información obtenida desde Internet, sonidos, animaciones, fondos, colores, hipervínculos, marquesinas, gifs animados y videos que más se ajusten a un portal educativo o comercial.</p>	<p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO ONCE

SEGUNDO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Interpreto la tecnología y sus manifestaciones (artefactos, procesos, productos, servicios y sistemas) como elaboración cultural, que ha evolucionado a través del tiempo para cubrir necesidades, mejorar condiciones de vida y solucionar problemas.</p> <p>Selecciono y utilizo eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Conceptos básicos de programación</p> <p>Lógica y Algoritmos</p> <p>Variables Seudocódigo</p>	<p>Plantear soluciones algorítmicas aplicando la lógica en la resolución de problemas.</p>	<p>Adquiere conceptos básicos sobre programación de computadores.</p> <p>Aplica adecuadamente los operadores matemáticos y de comparación</p> <p>Representa soluciones algorítmicas mediante pseudocódigos</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO ONCE

TERCER PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Interpreto la tecnología y sus manifestaciones (artefactos, procesos, productos, servicios y sistemas) como elaboración cultural, que ha evolucionado a través del tiempo para cubrir necesidades, mejorar condiciones de vida y solucionar problemas.</p> <p>Selecciono y utilizo eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Visual Basic</p> <p>Objetos (formularios)</p> <p>Propiedades</p> <p>Eventos</p> <p>Procedimientos (mecánica de la programación en VB)</p>	<p>Crear soluciones informáticas mediante el lenguaje de programación Visual Basic.</p>	<p>Conoce las partes y las herramientas de Microsoft Visual Basic</p> <p>Identifica qué es un objeto y sus propiedades</p> <p>Reconoce qué es un evento y un procedimiento</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>



INSTITUCION EDUCATIVA "PUENTE CUCUANA"
ORTEGA TOLIMA
Resolución de aprobación. No 1626 Nov. 19 de 2009
Nit. 809002448-1

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO ONCE

CUARTO PERIODO

ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO TEMATICO	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES PEDAGOGICAS	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>Interpreto la tecnología y sus manifestaciones (artefactos, procesos, productos, servicios y sistemas) como elaboración cultural, que ha evolucionado a través del tiempo para cubrir necesidades, mejorar condiciones de vida y solucionar problemas.</p> <p>Selecciono y utilizo eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</p> <p>Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</p>	<p>Competencias básicas</p> <p>Competencias específicas</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <p>Competencias laborales</p>	<p>Condicionales (control de flujo)</p> <p>Ciclos repetitivos</p> <p>Formularios</p>	<p>Crear algoritmos y aplicaciones que incluyan condicionales y ciclos repetitivos.</p>	<p>Aplica condicionales simples en la resolución de problemas.</p> <p>Aplica ciclos repetitivos en la resolución de problemas.</p> <p>Crea aplicaciones que incluyen condicionales y ciclos repetitivos</p>	<p>Desarrollo de contenidos.</p> <p>Talleres grupales</p> <p>Desarrollo de guías</p> <p>Desarrollo de laboratorio de informática.</p>	<p>Textos guías</p> <p>Fotocopias</p> <p>Recortes</p> <p>Tijeras</p> <p>Ega</p> <p>Computador</p> <p>Láminas</p>	<p>Desarrollo de actividades en clase y en casa.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Heteroevaluación tipo pruebas Saber.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Laboratorio de tecnología</p>