



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

PLAN GENERAL DE ESTUDIOS AREA DE TECNOLOGÍA E INFORMATICA

COMITÉ DE TECNOLOGÍA E INFORMATICA

**ARAUCA PALESTINA
AÑO 2010**



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

PLAN DE ESTUDIOS TECNOLOGÍA E INFORMATICA.

AREA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA.**

ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA.**

INTENSIDAD HORARIA:

GRADOS:

PRIMERO A ONCE: 2 HORAS SEMANALES.

JUSTIFICACION.

Entendida el área de tecnología e informática como un proceso permanente y continuo de adquisición y transformación de los conocimientos valores y destrezas inherentes al diseño y producto de artefactos, procedimientos, sistemas y ambientes tecnológicos se incorporó en el sistema educativo en los niveles básico y media en dos facetas: Primero como área fundamental y obligatoria en la ley 115 de 1994 artículo 23 y segundo como componente transversal en el currículo.

En la primera tiene una faceta interdisciplinaria, en donde convergen saberes de orden teórico y práctico, en la segunda tiene una dimensión fundamental de la cultura para lograr una formación de carácter general. Estas facetas de la actual área de tecnología e informática pretenden abrir posibilidades para la innovación curricular y la transformación del ambiente escolar en una forma interesante y creativa.

La Resolución 2343 de 1996, direcciona el componente de tecnología e informática de la educación básica y media. Hace énfasis en pertinencia y significado de los saberes mediante el desarrollo y evaluación de procesos que integren lo cognitivo, lo expresivo y lo valorativo. También se reafirma la necesidad de desarrollar la capacidad para argumentar en torno a la solución de tipo tecnológico a problemas locales, a partir de la experiencia y la apropiación de saberes.

Es pues nuestra intención formar estudiantes en el HACER, SABER HACER Y SER, porque es importante educar para el análisis, la crítica y el razonamiento a través de la construcción significativa del conocimiento y de la formación para la vida ciudadana, aprovechando sus cualidades multidisciplinares de aplicación en un sin número de actividades permitiendo trabajar todas las áreas, desde proyectos o situaciones problemas para lograr aprendizajes significativos, que motiven realmente a los estudiantes.



INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS ARAUCA PALESTINA

El presente plan de estudios busca propiciar una formación tecnológica con una reflexión sobre avances tecnológicos que favorezca la familiarización con diferente tecnología de base y promover la permanente reflexión sobre los avances modernos, sus usos e implicaciones y favorecer la aplicación a problemas y situaciones concretas.

Es propósito de esta área enfrentar el reto de desarrollar en el estudiante unas competencias básicas ciudadanas: intelectual, personal, interpersonal, organizacional, empresarial y comunicativa que le permitan enfrentar con responsabilidad de las situaciones personales y concretas.

Estas competencias estarán orientadas a posibilitarle al estudiante a tener una comprensión de los nuevos instrumentos y de la lógica interna de sistemas y procedimientos, todo esto requiere de un componente serio como es la competencia comunicativa que le facilita el acceso a los nuevos códigos y lenguajes en los que se fomenta la tecnología actual.

Para el logro de los objetivos es necesario tener unas líneas claras de evaluación basados fundamentalmente en criterios como continuidad, Integralidad- crecimiento personal y dominio especial de programas y herramientas afines a los contenidos del área.

La acción de la tecnología en el mundo actual se ve reflejada en toda la interacción del hombre con su entorno. Esta realidad exige de las personas una preparación y competencia en el manejo de tecnologías y del bien máspreciado de la sociedad moderna: "La información". El proceso educativo no debe ser ajeno esta realidad, por esto presentamos a continuación el Plan de Área de Tecnología e Informática, donde se hace énfasis en las técnicas de manejo de información necesarias para su desarrollo productivo e intelectual.

PROPÓSITOS GRADO PRIMERO:

- Permite que el estudiante adquiera conocimientos básicos sobre tecnología e informática por medio de estrategias lúdicas y recreativas.
- Acercar al estudiante al estudio de la informática y a la utilización del computador como herramienta de trabajo de uso cotidiano.
- Lograr que el estudiante vea en el computador una herramienta que le permita expresar sus ideas y forma de ver el mundo.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

PRIMER PERIODO					
ESFERAS	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Intelectuales Clase: Atención. Grado: Primero.	Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.	1-Identificar y describir las características físicas del computador	El computador Características físicas del computador Utilidad del computador	Describe las características físicas del computador Describe la utilidad del computador en nuestra vida cotidiana
EXPRESIVA			2-explicar el funcionamiento del computador para diversas actividades en la vida del hombre.	Sensibilización a los estudiantes sobre el conocimiento básico del computador. Conocimientos básicos del computador	Describe el computador como una innovación tecnológica, Explica las funciones básicas del computador.
VALORATIVA	Grupo: Interpersonales Clase: Capacidad de adaptación al cambio.		3-Manifestar respeto frente a las sugerencias que se le hacen		Demuestra respeto en el trato a sus compañeros y superiores. Atiende a las llamadas de atención.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

SEGUNDO PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA		Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.	1-Identificar los diferentes instrumentos eléctricos de la vida cotidiana.	Aparatos eléctricos. Manejo y cuidado de enchufes y swiches.	Identifica los aparatos eléctricos de su entorno. Identifica artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en época pasadas.
EXPRESIVA	Grupo: Interpersonal Clase: Trabajo en equipo		2-Mencionar las partes del computador 3-Describir las partes del computador.	Partes del computador.	Dibuja las partes del computador y las explica.
VALORATIVA	Grupo: Interpersonales Clase: Capacidad de adaptación al cambio.		4-Manifestar respeto frente a las sugerencias que se le hacen		Demuestra respeto en el trato a sus compañeros y superiores. Atiende a las llamadas de atención.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

TERCER PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA		Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	1-Conocer y aplicar el proceso de encendido y apagado del computador.	Encendido y apagado del computador	Identifica correctamente el proceso de encendido y apagado del computador. Maneja de manera adecuada el encendido y el apagado del computador
EXPRESIVA	Grupo: Intelectual Clase: Trabajo en equipo		2-Explicar el proceso para ingresar a un programa determinado	Ruta para ingresar a programas	Utiliza correctamente la ruta para ingresar a un programa determinado Adopta una actitud de cuidado frente al computador Disfruta el interactuar con el computador para el ingreso a aplicaciones
VALORATIVA	Grupo: Interpersonales Clase: Capacidad de adaptación al cambio.		3-Manifestar respeto frente a las sugerencias que se le hacen		Demuestra respeto en el trato a sus compañeros y superiores. Atiende a las llamadas de atención.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

CUARTO PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: intelectuales Clase: Atención.	Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.	1-Identificar el origen de la energía 2-Utilizar vocabulario inicial de Tics.	La energía Vocabulario inicial de tecnología e informática. Normas de la sala de computadores y aula de clase.	Identifica el origen de la energía Utiliza vocabulario inicial de Tics Reconoce las normas que se deben adoptar dentro de la sala de TICs
EXPRESIVA		.	3-Explicar para qué sirven las partes básicas del computador (mouse, teclado) 4- Adquirir habilidad y destreza en la utilización del Ratón para interactuar con el computador	Funcionamiento de las partes básicas del computador Manejo del mouse	Explica la función de las partes básicas del computador. Utiliza el Ratón (mouse) con la precisión necesaria para interactuar con el computador.
VALORATIVA	Grupo: Interpersonales Clase: Capacidad de adaptación al cambio.		5-Manifestar respeto frente a las sugerencias que se le hacen		Demuestra respeto en el trato a sus compañeros y superiores. Atiende a las llamadas de atención.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

PROPOSITOS GRADO SEGUNDO:

- Conocer los diferentes lugares donde está presente la tecnología, en donde el ser humano aprende a vivir con ella y volverla indispensable como medio de vida más cómodo.

PRIMER PERIODO					
ESFERA	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: intelectuales Clase: Solución de problemas Grado: Segundo	Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	1-Identificar la tecnología como parte fundamental de nuestra vida cotidiana	Que es Tecnología. -¿Cómo encontramos la tecnología en nuestro medio? Productos tecnológicos que conocemos. Principales avances tecnológicos	Identifica la evolución de la tecnología. Reconoce la importancia de la tecnología para la vida del hombre. Analiza los diferentes avances tecnológicos del país.
EXPRESIVA			2-Reconocer la función de cada una de las partes que componen el mouse 3-Conocer y aplicar las reglas de uso de la sala de sistemas.	El mouse Función de cada una de las partes del mouse Reglas de uso de la sala de sistemas. Manejo adecuado del computador.	Explica la función de cada una de las partes del mouse. Utiliza el mouse en forma adecuada. Se comporta adecuadamente en la sala de sistemas. Conoce y aplica las reglas de uso de la sala de sistemas. Identifica las reglas básicas de manejo del computador.
VALORATIV A	Grupo: Interpersonales		4-valorar su propio trabajo		Valora el trabajo realizado en clase Colabora y ayuda a sus compañeros



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

	Clase: Capacidad de adaptación al cambio.		en relación con el de sus compañeros		
--	--	--	--------------------------------------	--	--

SEGUNDO PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA			1-Identificar programas o aplicaciones que se encuentran en el computador	¿Qué es un programa? Tipos de programas Utilidad de los programas o aplicaciones ¿Cómo podemos ingresar a una aplicación? Software de aplicación	Reconoce los diferentes programas que hacen parte del computador Describe la utilidad de algunas aplicaciones Interactúa con software de aplicación
EXPRESIVA	Grupo: intelectuales Clase: Resolución de problemas Grado: Segundo	Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de	2-Manejar en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito	El colegio. Uso de la regla como punto de apoyo. La grapadora, saca ganchos perforadora, uso del tablero, el papel	Maneja en forma segura herramientas y materiales de uso cotidiano Utiliza en forma segura y apropiada elementos de uso cotidiano de su entorno escolar como el saca gancho, la grapadora, la perforadora, El tablero, el papel. Explica la función de estas herramientas.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

		vida.			
VALORATIV A	Grupo: Interpersonales Clase: Capacidad de adaptación al cambio.		3-valorar su propio trabajo en relación con el de sus compañeros		Valora el trabajo realizado en clase Colabora y ayuda a sus compañeros

TERCER PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: intelectuales Clase: Atención Grado: Segundo	Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.	1-Identificar los principales aparatos que han evolucionado y las funciones como medios de comunicación	- Aparatos eléctricos: el televisor, el vh, la grabadora, módulo de CD, la nevera, la lavadora	Identifica artefactos que facilitan sus actividades y satisfacen sus necesidades cotidianas. Identifica los principales aparatos que han evolucionado. Reconoce los aparatos eléctricos como el televisor, el vh, la grabadora, la nevera, la lavadora.
		.	2-Utilizar el programa diseñado para crear dibujos 3- Utilizar en forma apropiada las herramientas	Explorando el Paint . Ingresando a paint. Paint. La ventana de Paint. La barra de herramientas. La barra de colores. Manejo de texto.	Explica la función del programa paint. Utiliza las herramientas que proporciona paint. Realiza gráficos con el programa paint Identifica las partes de la ventan de paint. Utiliza las herramientas gráficas que proporciona paint para la realización de gráficos. Expresa sus ideas en forma gráfica utilizando Paint. Inserta textos en las imágenes creadas en Paint.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

EXPRESIVA			que contiene Paint. 4-Expresar sus ideas y sentimientos en forma gráfica utilizando paint		
VALORATIVO A	Grupo: Interpersonales Clase: Capacidad de adaptación al cambio.		5-valorar su propio trabajo en relación con el de sus compañeros		Valora el trabajo realizado en clase Colabora y ayuda a sus compañeros

CUARTO PERIODO

	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA		Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.	1-reconocer productos tecnológicos que mejoran la calidad de vida y su importancia en la vida cotidiana	Los electrodomésticos	Identifico los diferentes electrodomésticos que hay en mi casa y en la de mis amigos. Diferencia los electrodomésticos de su entorno.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

EXPRESIVA	Grupo: Intelectual Clase. Solución de problemas		2-Realizar diferentes objetos con material reciclable 3-Expresar la forma cómo podemos cuidar el medio ambiente.	Importancia de la reutilización de materiales en la elaboración de productos La tecnología ha deteriorado el medio ambiente Tecnología y medio ambiente	Identifica la importancia de reutilizar material reciclable en la elaboración de productos Reconoce el deterioro que ha causado la tecnología al medio ambiente Realiza un paralelo entre tecnología y medio ambiente Reconoce la importancia de utilizar adecuadamente la tecnología.
VALORATIVO A	Grupo: Interpersonales Clase: Capacidad de adaptación al cambio.		4-valorar su propio trabajo en relación con el de sus compañeros		Valora el trabajo realizado en clase Colabora y ayuda a sus compañeros



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

PROPÓSITOS GENERALES GRADO TERCERO:

- En el área de tecnología e informática, los estudiantes pretenden realizar trabajos sencillos integrando todas las áreas y haciendo uso de los programas: Wordpad y paint; y demostrando su creatividad.

PRIMER PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Personales Clase: Adaptación al cambio Grado: Tercero	Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.	1-Identificar manifestaciones tecnológicas y sus aplicaciones en la vida cotidiana.	Conceptos fundamentales sobre tecnología. Manifestaciones tecnológicas - Artefactos - Procesos - Sistemas - Descubrimientos e inventos.	Identifica en su entorno algunos problemas tecnológicos de la vida cotidiana. Reconoce diferentes manifestaciones tecnológicas de su entorno. Establece la diferencia entre descubrimiento e invento.
EXPRESIVA			2-Desarrollar actitudes de cuidado de materiales atendiendo a criterios de economía, eficacia y seguridad, aplicando técnicas	- Conocimiento y uso de herramientas sencillas(herramientas comunes :mazo ,martillo ,tijeras ,llaves Utensilios, etc.). Hábitos de trabajo, limpieza, orden, y otros. Operadores tecnológicos (lámpara	Conoce y utiliza materiales y recursos tecnológicos de su entorno Valora los fenómenos científicos y tecnológicos más representativos de su ambiente.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

			elementales para manipularlos	,pilas ,interruptor ,tuberías)	
VALORATIVO A			3-Demostrar una actitud de compromiso frente a las actividades programadas en el área.		Cumple con los tiempos establecidos para el desarrollo de las actividades. Demuestra una actitud de respeto en el trato que da a los demás Autoevalúa su desempeño en el área

SEGUNDO PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA			1-Identificar la utilidad que le brindan los diferentes elementos tecnológicos	Normas de manejo de algunos dispositivos tecnológicos.	Conoce las normas de manejo de algunos dispositivos tecnológicos. Reconoce los riesgos de manejo de algunos elementos tecnológicos.
EXPRESIVA	Grupo: Personales Clase: Adaptación al cambio Grado: Tercero	Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	2-Reconocer los diversos software de mecanografía que ofrece el computador.	-Conceptos fundamentales de software de aplicación -Manejo de mecanet	Define correctamente el término software de aplicación Ubica correctamente las manos en el teclado Realiza prácticas utilizando mecanet



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

EXPRESIVA			3-Conocer la función del teclado	El teclado Función del teclado Partes del teclado	Explica la función del teclado. Describe las partes del teclado. Muestra habilidad en el manejo del teclado Cumple con los tiempos establecidos para el desarrollo de las actividades.
VALORATIVA	Grupo: Interpersonales Clase: Capacidad de adaptación al cambio.		4-Demostrar una actitud de compromiso frente a las actividades programadas en el área.		Demuestra una actitud de respeto en el trato que da a los demás Autoevalúa su desempeño en el área

TERCER PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Intelectuales Clase: Memoria Grado: Tercero	Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.	1-Identificar invenciones e innovaciones que han contribuido a mejorar la calidad de vida del hombre 2-Reconocer el escritorio de Windows y las partes que lo componen.	Aparatos, máquinas y sistemas que evolucionan: La radio, el cine, la rueda, el teléfono, la máquina de escribir, el internet. El escritorio de Windows. Partes del escritorio de Windows.	Identifica la evolución de los aparatos, máquinas y sistemas. Reconoce la importancia de estas máquinas en la vida del hombre. Analiza las invenciones e innovaciones que han contribuido al hombre s para comunicarse. Identifica los principales aparatos que han evolucionado y de las funciones que han cumplido como medios de comunicación. Reconoce el entorno de Windows. Reconoce las partes que conforman el escritorio de Windows.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

				Iconos. Barra de tareas. Menú de inicio. Fondo del escritorio.	
EXPRESIVA			3-Conocer la función de algunos dispositivos de sonido 4-Reconocer la función del botón derecho del mouse	Definición de dispositivo de sonido Uso de los dispositivos de sonido Uso del botón derecho del mouse	Reconoce los dispositivos de sonido Utiliza los dispositivos de sonido con el propósito adecuado. Muestra habilidad en el manejo del botón derecho del mouse. Cumple con los tiempos establecidos para el desarrollo de las actividades.
VALORATIVA	Grupo: Interpersonales Clase: Capacidad de adaptación al cambio.		5-Demostrar una actitud de compromiso frente a las actividades programadas en el área.		Demuestra una actitud de respeto en el trato que da a los demás Autoevalúa su desempeño en el área
CUARTO PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA		Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su	1-Dar instrucciones al computador para ingresar al programa solicitado utilizando la	Menú inicio. Menú programas. Accediendo a programas. Rutas de acceso	Identifica la función del menú de inicio. Reconoce programas por medio del menú Ingresa a programas utilizando la ruta de acceso correcta.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

		funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.	ruta adecuada.		
EXPRESIVA	Grupo: Personales Clase: Adaptación al cambio Grado: Tercero		2-Reconocer las herramientas que contiene el procesador de texto. 3-Utilizar el procesador de texto para escribir historias.	El procesador de texto - ¿Qué es? - ¿Para qué se utiliza? - Herramientas	Describe la función del procesador de texto Utiliza adecuadamente las herramientas que brinda el procesador de texto Realiza trabajo escrito utilizando el procesador de texto Utiliza el procesador de texto para escribir historias.
VALORATIVA	Grupo: Interpersonales Clase: Capacidad de adaptación al cambio.		4-Demostrar una actitud de compromiso frente a las actividades programadas en el área.		Cumple con los tiempos establecidos para el desarrollo de las actividades. Demuestra una actitud de respeto en el trato que da a los demás Autoevalúa su desempeño en el área



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

PROPÓSITOS GRADO CUARTO:

Motivar la inquietud por la investigación, donde la producción racional de bienes y servicios son elementos esenciales en la búsqueda constante de una mejor calidad de vida personal y social.

PRIMER PERIODO					
	COMPET	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA			1-Identificar y describir la historia y evolución del computador 2-asumir una posición crítica frente a la historia y evolución del computador 3-Comprender los conceptos de Hardware, Software y Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.	Historia y evolución del computador Secuencia lógica de la evolución de los PC. Sistema Informático (Hardware y Software) Tecnología de la información y comunicación	Explica la historia del computador y su evolución Asume una posición crítica frente a la evolución del computador Narra con palabras claras la historia del computador. Reconoce los principales componentes de un computador personal. Comprender el concepto general de sistema. Comprender los conceptos de hardware y software.
EXPRESIVA	Grupo: Interpersonales Clase: Trabajo cooperativo Grado: Cuarto	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.	4-Reconocer el programa power point como herramienta para diseñar presentaciones 5-Explicar las funciones básicas que ofrece Power Point	Operaciones básicas con diapositivas Operaciones básicas con textos, gráficos, imágenes y autoformas Efectos de animación - Efectos de transición - La tecla F5	Identifica el entorno de trabajo que ofrece Power Point Asigna formato a texto ,gráficos, imágenes y autoformas en una diapositiva Aplica efectos de animación a objetos en una diapositiva Agrega transiciones a diapositivas. Interviene colaborativamente en la adquisición del aprendizaje
VALORATIVA	Grupo: Interpersonales		5- Asumir una actitud responsable y respetuosa en el desarrollo de las		Cumple con los tiempos establecidos para el desarrollo de las actividades. Demuestra una actitud de respeto en el trato



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

	Clase: Capacidad de adaptación al cambio.		actividades planteadas en el área		que da a los demás Autoevalúa su desempeño en el área
--	--	--	-----------------------------------	--	--

SEGUNDO PERIODO					
	COMPET	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA			1-Reconocer el escritorio de Windows y las partes que lo componen.	Sistema operativo. Arranque del sistema. El escritorio de Windows. Partes del escritorio de Windows. Iconos, Barra de tareas, Menú de inicio. Fondo del escritorio.	Reconoce el entorno de Windows. Reconoce las partes que conforman el escritorio de Windows. Identifica los iconos y las barras de tareas
EXPRESIVA	Grupo: Interpersonales Clase: Trabajo cooperativo Grado: Cuarto	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.	2-Interactuar con el editor de imágenes de office (Picture Manager)	Herramientas de Picture Manager Organización y edición de imágenes utilizando picture manager.	Identifica el entorno de trabajo que ofrece picture manager. Realiza edición a imágenes utilizando picture manager.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

VALORATIVO A	Grupo: Interpersonales Clase: Capacidad de adaptación al cambio.		3-Demostrar una actitud de compromiso frente a las actividades planteadas en el área.		Cumple con los tiempos establecidos para el desarrollo de las actividades. Demuestra una actitud de respeto en el trato que da a los demás Autoevalúa su desempeño en el área.
---------------------	---	--	---	--	--

TERCER PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Interpersonales Clase: Comunicación Grado: Cuarto	Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.	1- Analizar los problemas tecnológicos relacionados con la basura.	El estudio de los problemas de la basura, su reciclaje y la elaboración de compost.	Identifica los problemas de salud que se generan con las basuras. Analiza los problemas tecnológicos relacionados con el mal manejo de las basuras. Reconoce la importancia de reciclar las basuras
EXPRESIVA			2-Reconocer el entorno de trabajo que ofrece Publisher 3- Utilizar las herramientas básicas que ofrece Publisher.	Herramientas de Publisher Realización de un volante y un diploma utilizando Publisher.	Identifica el entorno de trabajo que ofrece Publisher Utiliza las herramientas adecuadas para realizar un volante y un diploma. Interviene colaborativamente en la adquisición del aprendizaje
VALORATIVO A	Grupo: Interpersonales		4-Demostrar una actitud de compromiso		Cumple con los tiempos establecidos para el desarrollo de las actividades.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

	nales Clase: Capacidad de adaptación al cambio.		frente a las actividades planteadas en el área.		Demuestra una actitud de respeto en el trato que da a los demás. Autoevalúa su desempeño en el área.
--	---	--	---	--	---

CUARTO PERIODO

	COMPET	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Interpersonales Clase: Comunicación	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.	1-Identificar los programas de multimedia que ofrece el computador	Multimedia ¿Qué es? ¿Cómo se utiliza? Entorno de trabajo Programas de multimedia	Define correctamente el concepto de multimedia Reconoce el entorno de trabajo que ofrece un programa multimedia. Utiliza adecuadamente las herramientas que ofrece un programa multimedia Realiza trabajos utilizando programas multimedia.
EXPRESIVA			2-Escribir textos utilizando técnicas de digitación. 3-Utiliza software de aplicación en	El teclado. Partes del teclado. Ubicación de los dedos en el teclado. Técnicas de mecanografía.	Describe las partes del teclado. Ubica correctamente los dedos en el teclado. Realiza ejercicios de digitación utilizando las técnicas de mecanografía vistas en clase. Utiliza comandos rápidos del teclado Realiza ejercicios de digitación utilizando



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

			la adquisición de técnicas de digitación(TACA-TACA O MECANET).	Software de aplicación.	software para mecanografía.
VALORATI VA	Grupo: Interpersonales Clase: Capacidad de adaptación al cambio.		4-Demostrar una actitud de compromiso frente a las actividades planteadas en el área.		Cumple con los tiempos establecidos para el desarrollo de las actividades. Demuestra una actitud de respeto en el trato que da a los demás. Autoevalúa su desempeño en el área.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

PROPÓSITOS GRADO QUINTO:

Que los jóvenes aprendan a usar herramientas de un procesador de texto y aprendan a cuidar la sala de cómputo y todos los equipos tecnológicos a cargo del área. También conocer el uso de señales, manuales, reglamentos, medios de transporte y buscar en Internet algunas consultas.

ESFERA	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Interpersonales Clase: Capacidad de adaptación al cambio. Grado: Quinto	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.	1-Identificar los medios de transporte y su evolución tecnológica.	La tecnología en el transporte Inventos e innovaciones en el transporte. Medios de transporte y su evolución. Vías de comunicación, concepto, historia, tipos.	Reconoce la influencia de la tecnología en la evolución de los medio de transporte. Diseño de las señales de tránsito más comunes en el medio.
EXPRESIVA			2-Reconocer las conexiones básicas que tiene un computador 3-Conocer y aplicar las normas de seguridad que posee la sala de sistemas.	Uso adecuado del computador Conexiones básicas de un computador Puertos más conocidos Conexiones eléctricas Reglas de seguridad Manejo adecuado del computador. Comportamiento en la sala.	Identifica las conexiones básicas que posee un computador Reconoce los puertos más conocidos que tiene el computador Conoce y practica las normas de seguridad de la sala de sistemas Identifica las normas básicas para realizar una conexión segura
VALORATIVA	Grupo: Interpersonales Clase: Capacidad de adaptación al cambio.		4-Valorar la importancia de una sana convivencia en el grupo		Demuestra respeto por sus compañeros y docentes. Utiliza un vocabulario adecuado para dirigirse a sus compañeros.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

SEGUNDO PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA			1-Identificar los tipos de software que componen un sistema de cómputo	Software -Tipos -uso -actividades prácticas con varios tipos de software	Utiliza adecuadamente el software de la computadora Identifica el software que se encuentra instalado en el computador Conceptualiza el término software
EXPRESIVA	Grupo: Intelectual Clase. Solución de problemas	Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana.	2-Reconocer algunas de las funciones de un sistema operativo	Sistema operativo Posibles fallas Acceso a detección de fallas Informes	Define el término sistema operativo Detecta posibles fallas en el sistema. Realiza informes de las fallas del sistema Utiliza adecuadamente la herramienta



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

VALORATIV A	Grupo: Interpersonales Clase: Capacidad de adaptación al cambio. Grado: Quinto		3-Valorar la importancia de una sana convivencia en el grupo		Demuestra respeto por sus compañeros y docentes. Utiliza un vocabulario adecuado para dirigirse a sus compañeros.
------------------------	--	--	--	--	--

TERCER PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Intelectual Clase: solución de problemas Grado: Quinto	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.	1-Identificar la hoja de cálculo Excel como herramienta útil en el campo matemático	Excel -Definición -uso en la vida cotidiana -ruta de acceso Algunos ejemplos	Explica el uso de Excel Define correctamente la hoja de cálculo Excel Accede correctamente a la hoja de cálculo.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

EXPRESIVA			2-Utilizae en forma apropiada las herramientas que contiene Excel. 3-Realizar cálculos matemáticos utilizando herramientas básicas	Conceptos básicos de Excel Tipos de datos de Excel (numérico, fecha...) Herramientas de excel	Realiza operaciones básicas utilizando Excel Utiliza correctamente las herramientas básicas que proporciona excel. Realiza trabajos siguiendo instrucciones
VALORATIV A	Grupo: Interpersonales Clase: Capacidad de adaptación al cambio. Grado: Quinto		4- Valorar la importancia de una sana convivencia en el grupo		Asume responsabilidad frente al aprendizaje, conservación y cuidado de la institución. Demuestra respeto por sus compañeros y docentes. Utiliza un vocabulario adecuado para dirigirse a sus compañeros.

CUARTO PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Intelectual Clase: Capacidad de análisis Grado: Quinto	Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi	1-comprender y asimilar el contenido de un manual de funciones de un equipo	Observación de algunos manuales de equipos. El televisor, VHS, celular, teléfono.	Analizar los cambios tecnológicos de algunos equipos de función Identificar posibles problemas que se puedan presentar en el manejo de equipos. Identifica y compara ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

		entorno y los uso en forma segura y apropiada.			
EXPRESIVA			<p>2-Realizar cambios en el sistema operativo desde el panel de control</p> <p>3-Reconocer el uso de Gifs animados</p>	<p>Panel de control -Ruta de acceso</p> <p>Cambios en el sistema -fecha -hora -Fondo de escritorio -protector de pantalla</p> <p>Manejo de Gifs animados</p>	<p>Realiza cambios en el sistema operativo desde aplicaciones básicas del panel de control</p> <p>Utiliza correctamente el programa Gifs animados</p>
VALORATIVA	<p>Grupo: Interpersonales</p> <p>Clase: Capacidad de adaptación al cambio.</p> <p>Grado: Quinto</p>		<p>4-Valorar la importancia de una sana convivencia en el grupo</p>		<p>Demuestra respeto por sus compañeros y docentes.</p> <p>Utiliza un vocabulario adecuado para dirigirse a sus compañeros.</p>



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

PROPÓSITOS GRADO SEXTO:

- Que el estudiante interactúe con algunos de los artefactos tecnológicos e identifique la forma como se relaciona en su contexto.
- Lograr que el estudiante realice creaciones elegantes, creativas y profesionales mediante las herramientas que el editor de presentaciones multimedia le ofrece.
- Que el estudiante reconozca las presentaciones multimedia como una herramienta didáctica para captar la atención de un auditorio y para presentar contenidos de manera profesional y elegante.

PRIMER PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Organización Clase: Gestión de la información Grado: Sexto	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.	Identificar innovaciones e inventos trascendentales, ubicarlos y explicarlos en su contexto histórico y reconocer cómo cambiaron la sociedad.	Historia de la tecnología. Cómo se relacionan la ciencia y la tecnología. Inventos tecnológicos Software Clases de software (operativo, de aplicación y programación)	Define adecuadamente el término computador. Conoce la función del computador. Describe la historia del computador. Identifica las partes del computador. Clasifica en forma correcta los periféricos en un computador. Identifica las funciones básica de un sistema informático(software)
EXPRESIVA			Manipular piezas de hardware interno, identificando nombres, funciones y evolución de las mismas.	Hardware interno Partes o piezas de hardware interno Funciones y cambios significativos en la época actual.	Identifica las partes de hardware interno básicas Tiene claridad en las funciones básicas de las partes de hardware interno Manipula partes de hardware y reconoce sus nombres.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

VALORATIVO A			3. Valorar la importancia de una sana convivencia en el grupo.		Demuestra respeto por sus compañeros y docentes. Utiliza un vocabulario adecuado para dirigirse a sus compañeros.

SEGUNDO PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Organización Clase: Gestión de la información Grado: Sexto	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.	Analizar razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales han mejorado la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.-	-Qué es técnica? -Diferencias entre técnica, ciencia y tecnología. -Materiales en la innovación de artefactos tecnológicos.	Analiza las creaciones del hombre a nivel crítico Identifica Algunos inventos prioritarios en la vida del hombre. -Tiene claridad entre los conceptos de técnica, ciencia y tecnología. Identifico el concepto de técnica -Diferencio claramente los conceptos de técnica, ciencia y tecnología.
EXPRESIVA			4-Explorar a través de informes sencillos el programa de Infopath como software para la creación de formularios o encuestas.	-Qué es infopath? -Exploración de infopath -Ruta de acceso (paquete de Office)	Utilizar apropiadamente las funciones básicas de infopath Realizar infotmes básicos con infopath Elaborar encuesta sencilla con infopath



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

VALORATIVA			5-Valorar la importancia de una sana convivencia en el grupo.		Demuestra respeto por sus compañeros y docentes Utiliza un vocabulario adecuado para dirigirse a sus compañeros
------------	--	--	---	--	--

TERCER PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA		Análisis y explicación de las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos y su uso en forma segura y apropiada.	1-Identificar y formular problemas propios del entorno que son resueltos a través de soluciones tecnológicas.	Problemas de nuestro entorno con presencia tecnológica. Soluciones tecnológicas. Cuadros comparativos en la solución de problemas: costos, seguridad, beneficios, debilidades.	Detecta fallas en artefactos, procesos y sistemas tecnológicos, Reconoce algunas formas de organización del trabajo Para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología. Entiende la conveniencia de utilizar recursos multimedia para mejorar diferentes trabajos académicos. Reconoce la sigla DOFA y realiza evaluación de un proceso según sus indicaciones
EXPRESIVA			- Seleccionar la mejor alternativa de solución entre diferentes productos, artefactos, procesos y sistemas tecnológicos, teniendo en cuenta sus características generales, funcionamiento e impacto en el	Matriz DOFA en la evaluación de procesos tecnológicos .	



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

			entorno (eficiencia, seguridad, consumo, costo)		
VALORATIVA	Grupo: Tecnológicas Clase: Uso de herramientas de información	.	5-Valorar la importancia de una sana convivencia en el grupo.		<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra respeto por sus compañeros y docentes - Utiliza un vocabulario adecuado para dirigirse a sus compañeros

CUARTO PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA		Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada	1. Reconocer el proceso adecuado para grabar información en un dispositivo usb. - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales.	-Dispositivos de almacenamiento. -puertos usb y puertos ps2 -rutas de guardado en memorias usb, (cambio de nombre, peso, propiedades) -Formato de excel para clave de seguridad de libros en esxel u hojas de cálculo.	-Realiza acciones sobre los archivos por medio de Excel. -Graba los archivos creados en los diferentes medios de almacenamiento. -Maneja apropiadamente las funciones eliminar, copiar, cortar y pegar archivos y reconoce las diferencias en la utilización de cada una de ellas. -seguir la ruta de guardado en dispositivos usb.
	Grupo:		1. Crear	Carpetas y	-Crea carpetas para organizar la información



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

EXPRESIVA	Organización Clase: Gestión de la información Grado: Sexto		estructuras de carpetas para organizar información en forma adecuada	subcarpetas. Creación de carpetas y subcarpetas. Guardar archivos en la estructura creada.	almacenada en el computador. -Crea una estructura lógica de carpetas para organizar la información. -clasifica los archivos en las carpetas de manera ordenada según la estructura de carpetas creada. -Aporta ideas para la elaboración de un trabajo escrito. -Aplica los conceptos y técnicas vistas en clase para la -Crea documentos con aspecto llamativo, utilizando las herramientas vistas en clase.
VALORATIVA			5- Valorar la importancia de una sana convivencia en el grupo		Demuestra respeto por sus compañeros y docentes Utiliza un vocabulario adecuado para dirigirse a sus compañeros.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

PROPOSITOS GRADO SEPTIMO:

- Dar al estudiante nociones que lo relacionen con los nuevos contenidos tecnológicos con una perspectiva de proyección a su quehacer futuro con base en sus actitudes, aptitudes destrezas e intereses.
- Ofrecer al estudiante una alternativa ofimática que le ayude a desarrollar su creatividad por medio de la inclusión de las herramientas multimedia en su proceso de aprendizaje.
- Lograr que el estudiante realice documentos elegantes, creativos y profesionales mediante las herramientas que el editor de textos le ofrece.
- Que el estudiante reconozca el procesador de texto como una herramienta para realizar trabajos escritos, expresar sus ideas y pensamientos.

PRIMER PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA		Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada	-Reconocer el concepto de seguridad tecnológica y ergonomía. -Concretar normas básicas de seguridad en el área de tecnología Identificar y operar con hipervínculos.	-Artefactos tecnológicos por categorías (alimentación, salud, industria...) -Ergonomía -Normas de seguridad en el campo tecnológico.	- Diferencia los instrumentos tecnológicos de su entorno. - Identifica el origen y la evolución de los instrumentos tecnológicos - Define con claridad el concepto de ergonomía y normas de seguridad tecnológica.
			.Enlistar diferentes artefactos de uso cotidiano en diferentes campos de la tecnología.	-Hipervínculos -Proceso para su creación. -Aplicación de hipervínculos en actividades varias.	- Reconoce que es un hipervínculo -Elabora hipervínculos con facilidad.
EXPRESIVA			3. Utilizar comandos rápidos del teclado. Adquirir técnicas adecuadas de digitación.	Manejo de atajos o comandos rápidos de teclado. Digitación de textos. Configuración del	- Aplica con destreza las funciones básicas del teclado. - Explica con sus propias palabras las partes del teclado.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

				teclado (teclado de pantalla)	
--	--	--	--	-------------------------------	--

SEGUNDO PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA		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	1. Identificar inventos e innovaciones trascendentales para la Sociedad, evaluando ventajas y desventajas.	-Productos tecnológicos recientes o modernos. -Ventajas y desventajas de artefactos tecnológicos modernos	<ul style="list-style-type: none"> - Diferencias y similitudes de productos tecnológicos, sus pro y contra. - Analiza el impacto que generaron los artefactos tecnológicos modernos.
EXPRESIVA	I		2- Explorar diferentes software, educativos como herramientas de interacción y acercamiento con la informática.	-Software educativos: Seterra, scratch... -Software aplicativos de diferentes áreas del conocimiento.	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza exploración de software de aplicación como seterra y scrach. - Aplica con destreza las funciones básicas que ofrece el software
VALORATIVA	Grupo: interpersonal Clase: liderazgo		4- Valorar la importancia de una sana convivencia en el grupo	.	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra respeto por sus compañeros y docentes - Utiliza un vocabulario adecuado para dirigirse a sus compañeros.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

TERCER PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA		Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada.	1- Identificar herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos	-Elaboración del manual de usuario del nuevo invento tecnológico. -Bosquejo del diseño (borrador del esquema o gráfico-invento nuevo-creación)	.Diseña creativamente nuevos inventos tecnológicos. -Grafica su diseño -Realiza el manual del usuario del invento tecnológico.
EXPRESIVA			-Fabricar maqueta o modelo del nuevo invento tecnológico para exponer en clase. 3-Elaborar videos sencillos con la ayuda de Movie Marker.	Modelo del nuevo invento. -Elaboración en material reciclable. Exposición de inventos -Qué es movie marker? -videos y animación...ejemplos -informe inicial, básico del software... -Video sencillo	-Utiliza acertadamente el software para la elaboración de videos movie marker Diseña, fabrica y expone nuevos inventos tecnológicos con funciones del mismo.
VALORATIVA	Grupo: Organizacional Clase: Responsabilidad ambiental Grado: Séptimo		4-. Valorar la importancia de una sana convivencia en el grupo		- Demuestra respeto por sus compañeros y docentes - Utiliza un vocabulario adecuado para dirigirse a sus compañeros



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

--	--	--	--	--	--

CUARTO PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA		Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada.	1-Reconocer el proceso para armar y desarmar artefactos tecnológicos dados de baja - Adquirir nociones básicas de internet.	-Artefactos del medio dados de baja(computadores, planchas, equipos de sonido...) Qué es internet? Qué es intranet? Conceptos básicos de internet: buscadores, navegadores, correo electrónico, www, http, spam, servidor, sistema de red Lan	-Utiliza su inteligencia e imaginación para ensamblar artefactos tecnológicos. - Explica las funciones del internet. - Utiliza adecuadamente los recursos que ofrece internet para la investigación. - Utiliza apropiadamente las funciones básicas de un programa de correo electrónico Realiza consultas en internet
EXPRESIVA			2.. Ensamblar artefactos y dispositivos que no poseen uso, de tal manera que se practique el proceso de armar y desarmar artefactos tecnológicos	-Desarmar y armar el artefacto tecnológico- Proceso paso a paso. -instrucciones necesarias en un proceso o proyecto. ...	- Desarma y arma artefactos dados de baja



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

VALORATIVA	Grupo: Interpersonales Clase: Liderazgo Grado: Séptimo.		3.. Valorar la importancia de una sana convivencia en el grupo		<ul style="list-style-type: none">- Demuestra respeto por sus compañeros y docentes- Utiliza un vocabulario adecuado para dirigirse a sus compañeros
------------	---	--	--	--	---



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

PROPÓSITOS GRADO OCTAVO:

- Propiciar en los educandos un acercamiento lúdico con los problemas asociados a la tecnología y la informática, despertando y generando en ellos un profundo deseo de aprender para la vida.
- Ofrecer al estudiante una alternativa ofimática que le ayude a desarrollar su creatividad por medio de la inclusión de las herramientas multimedia en su proceso de aprendizaje.
- Lograr que el estudiante realice creaciones elegantes, creativas y profesionales mediante las herramientas que el editor de presentaciones multimedia le ofrece.
- Que el estudiante reconozca las presentaciones multimedia como una herramienta didáctica para captar la atención de un auditorio y para presentar contenidos de manera profesional y elegante.

PRIMER PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA		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.	1. Identificar los hechos que marcan la evolución de la tecnología. -Comparar algunas de las tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explicar sus cambios y posibles tendencias..	Definiciones: tecnología y sus manifestaciones. Principales hechos que marcaron el desarrollo de la tecnología. -Tecnologías antiguas y actuales -La tecnología en la cultura. -El conocimiento científico	1.1 Define adecuadamente el término tecnología. 1.2 Conoce las manifestaciones de la tecnología. 1.3 Describe los principales hechos históricos que marcaron la evolución de la tecnología. 1.4 Compara las tecnologías antiguas con las actuales y sus beneficios y debilidades.
EXPRESIVA			Descargar e instalar	-Qué es un antivirus? -Los antivirus en la	-Utiliza adecuadamente el antivirus como herramienta de protección del PC.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

			antivirus como forma de protección del equipo de cómputo.	modernidad tecnológica. -Clases de virus y antivirus para combatirlos.	-Reconoce la importancia del antivirus, identifica los existentes a través de ejemplos. Realiza consultas sobre los virus y las dificultades en el equipo por los mismos.
VALORATIVA	Grupo: Interpersonales Clase Proactividad Grado: Octavo		3. Asumir una actitud responsable frente a las actividades propuestas en clase		1.1 Respeta a sus compañeros y docentes. 1.2 Asiste puntualmente a clases 1.3 Presenta puntualmente las actividades propuestas



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

SEGUNDO PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	CIENCIA Y TECNOLOGÍA	<p>1. 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>2. Identifico aplicaciones comerciales e industriales del transporte de energía y de las interacciones de la materia.</p>	<p>1. Reconocer la importancia y funcionamiento de herramientas y máquinas utilizadas en el desarrollo de la tecnología energética</p> <p>2. Comprender la importancia y la incidencia de la energía en el desarrollo tecnológico</p>	<p>La magia de la energía Fuentes de energía Clases de energía Corriente eléctrica Centrales hidroeléctricas.</p> <p>Experimentación: -El billete que no se quema -Plastilina casera -Experimentación relacionada con el tema.</p>	<p>1. Reconoce la importancia y funcionamiento de herramientas y máquinas utilizadas en el desarrollo de la tecnología energética</p> <p>2. Comprende la importancia y la incidencia de la energía en el desarrollo tecnológico</p>
EXPRESIVA	<p>Grupo: Tecnológicas Clase: Crear, adaptar y apropiar Grado: Octavo</p>		<p>3. Utilizar con propiedad las diferentes opciones del programa Publisher</p>	<p>-folletos o plegables. -sobres -tarjetas de felicitación, grado, presentación. -elaboración de hojas de vida o currículo en</p>	<p>Elabora diseños aplicando las diferentes opciones del programa Publisher -Trabaja colaborativamente en el desarrollo de las actividades</p>



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

				Publisher.	
VALORATIVA	Grupo: Interpersonales Clase Proactividad Grado: Octavo		4. Fomentar un ambiente alegre y acogedor para el aprendizaje		Respetar la opinión de sus compañeros y docentes. Asiste puntualmente a clases.

TERCER PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA		Análisis 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.	1. Desarrollar ayudas multimedia e hipermedia como apoyo al proceso de aprendizaje y de Comunicación.	-Animación -Herramientas multimedia e hipermedia. -Prezi (software para la presentación de exposiciones, en línea). -jcllic, otros programas multimediales	-Realiza exploración de Prezi en línea. Para elaborar sus propias presentaciones. -Elabora actividades en Jcllic, transversalizando la tecnología con áreas y aprendizaje.
EXPRESIVA	Grupo: Tecnológicas Clase: Crear, adaptar y apropiar Grado: Octavo		2. Construir trabajos con movimiento, animación, efectos de sonido y texto 3D.	-Efectos básicos en diseñadores de presentaciones (Power Point-Prezi) -Transiciones, sombras, plantillas, textos...	Aplica la opción insertar diapositivas. Inserta animaciones en las diapositivas. Inserta efectos de sonido en las diapositivas. Crea transiciones entre diapositivas. Inserta texto con efectos de sombra y 3D.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

EXPRESIVA			3. Obtener resultados importantes con la exploración de Photoscape como diseñador de fotografías e imágenes	-Photoscape -informe inicial -Herramientas de uso -Mosaicos, retoques, efectos en Photoscape.	-Realiza exploración e informe básico de Photoscape. -Reconoce efectos y herramientas del programa. -Manipula fotos e imágenes en el software.
VALORATIVA	INTERPERSONAL Grupo: Interpersonales Clase Proactividad Grado: Octavo		4. Respetar ideas ajenas, conservando los derechos de autor.	-Derechos de autor	-Valora y respeta las ideas o aportes de otras personas- -Identifica ley de derechos de autor y cómo utilizar las teorías en el campo tecnológico de autores reconocidos.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

CUARTO PERIODO					
COGNITIVA		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>. Utilizar eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias)</p> <p>1. Identificar las diferentes herramientas que ofrece Excel.</p>	<p>-Principios científicos -Leyes y normas del funcionamiento de artefactos. -Artefactos -Procesos y sistemas tecnológicos.</p> <p>-Qué es Excel? -Área de trabajo o espacio: barra de título, menú propiedades, desplazamiento, función, barra de fórmulas, celda, columna, fila, íconos básicos...</p>	<p>-Transversalizo la tecnología en el trabajo cotidiano y social. -Explico los principios científicos.</p> <p>Identifica las diferentes herramientas que ofrece Excel. Identifica la función de algunos comandos de la hoja de cálculo</p>
EXPRESIVA	Grupo: Organizacional Clase: Gestión de la información Grado: Noveno		<p>2. Crear pequeños trabajos utilizando las herramientas básicas de la hoja de cálculo.</p> <p>3. Aplicar los conocimientos adquiridos realizando trabajos como inventarios.</p>	<p>Aplicaciones prácticas sencillas de la hoja de cálculo. -Fórmulas básicas (suma, resta, multiplicación, división) -Libro de trabajo (trabajo con varias hojas en uno sólo archivo)</p>	<p>Crea fórmulas matemáticas básicas. -Aplica los conocimientos adquiridos en clase para crear aplicaciones que requieren la utilización de diferentes opciones de formato. -Crea aplicaciones sencillas en las cuales debe aplicar las fórmulas matemáticas aprendidas. -Realiza diferentes talleres que lo familiarizarán con el programa de Excel</p>
			5. Valorar la importancia de una		Demuestra respeto por sus compañeros y docentes.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

VALORATIVA	Grupo: Interpersonales Clase: Liderazgo Grado: Séptimo		sana convivencia en el grupo.		Utiliza un vocabulario adecuado para dirigirse a sus compañeros
------------	--	--	-------------------------------	--	---



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

PROPÓSITOS GRADO NOVENO:

- Acercar con criterio crítico y reflexivo a los educandos al mundo del conocimiento de los problemas cotidianos, aportando creativamente ideas de solución susceptibles de ser abordadas con un enfoque tecnológico e inducirlos a los procesos de investigación desde el aula de clase.
- Acercar al estudiante al manejo de la hoja de cálculo, y que la utilice como una herramienta eficiente para el análisis y manejo de información.
- Lograr que el estudiante pueda aplique los conocimientos matemáticos en la realización de trabajos con Microsoft Excel.

ENSEÑANZAS Y LOGROS PRIMER PERIODO

ESFERA	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA		. Análisis 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	1- Explicar conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción	.tecnología -procesos -productos -servicios -artefactos -herramientas -materiales -técnica -fabricación -producción	-Tengo claridad de conceptos con relación al conocimiento tecnológico. -Diferencio los conceptos vistos.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

EXPRESIVA	Grupo: Organización al Clase: Gestión de la información Grado: Noveno		1. Realizar un diagnóstico de problemas ambientales y sociales, que se han visto afectados por la tecnología.	-problemas ambientales y sociales actuales en el mundo. -Cómo la tecnología ha incidido en su propagación? -Acciones de mejoramiento de países. -informe general de la investigación -Utilización de WinRAR y Zip como programas para comprimir información.	.-Indago por causas y efectos en ámbitos ambientales y sociales por causa de la tecnología. -Construyo un plan de solución casero para contribuir al impacto de la tecnología en la sociedad. -Tengo claridad entre los pro y los contra de la tecnología en el mundo
VALORATIVA			2. Asumir una actitud de responsabilidad y respeto en las diferentes actividades en el aula de clase.		Asiste cumplidamente a clases. Desarrolla los trabajos propuestos. Respeto a sus compañeros y superiores. Es puntual en la llegada a clase.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

ENSEÑANZAS Y LOGROS SEGUNDO PERIODO

ESFERA	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZAS	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA		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.	-Identificar los pasos claves en la elaboración de una página web básica en Word y Publisher.	-Página web -Enlaces o link's -Contenido páginas web (diseño básico en Word y Publisher)	-Identifico qué es una página web y su elaboración. -elaboro hipervínculos, link's o enlaces en páginas web. -exploro las aplicaciones Word y Publisher en la elaboración web.
EXPRESIVA	Grupo: Interpersonales Clase Proactividad Grupo: Tecnológicas Clase: Crear, adaptar y apropiar		4.. Utilizar responsable y autónomamente las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse con otros en el mundo.	-Creación de páginas web sencillas -Exploración de dreamweaver	Aplica las técnicas aprendidas en clase para la elaboración de una página web. Trabaja en equipo y genera ideas que aportan al logro de los objetivos propuestos. Presenta el tema de manera clara y concisa con el apoyo de enlaces.
VALORATIVA			5. Asumir una actitud de responsabilidad y respeto en las diferentes actividades en el aula de clase.		<ul style="list-style-type: none"> - Asiste cumplidamente a clases. - Desarrolla los trabajos propuestos. - Respeta a sus compañeros y superiores. - Es puntual en la llegada a clase.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

ENSEÑANZAS Y LOGROS TERCER PERIODO

	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Organizacional Clase: Gestión de la información	Identifico, formulo y resuelvo problemas apropiando conocimiento científico y tecnológico, teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones; reconozco y comparo las diferentes soluciones	1. Definir conceptos relacionados con la estadística. - Formular problemas propios del entorno susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas	Conceptos básicos de estadística: -población o universo -Muestra -Instrumentos de recolección de información..	Define correctamente qué es la estadística. Define conceptos relacionados con el estudio de la estadística. Reconoce la importancia del estudio de la estadística. Interpreta la información obtenida en la tabulación de los datos.
EXPRESIVA			-Realizar todo el proceso de un proyecto estadístico.	Elaboración de encuestas en infopath. -Aplicación de encuestas a comunidad de información -tabulación de información -Elaboración de tablas y gráficas estadísticas -Análisis de resultados	Interactúa con el programa de infopath en la elaboración de encuestas. -Solicita información a la muestra seleccionada sobre un tema específico. -tabula o consolida información -Construye tablas y gráficas estadísticas -Analiza las gráficas y extrae conclusiones finales
VALORATIVA			4. Asumir una actitud de responsabilidad y respeto en las diferentes actividades en el aula de clase.		<ul style="list-style-type: none"> - Asiste cumplidamente a clases. - Desarrolla los trabajos propuestos. - Respeta a sus compañeros y superiores. - Es puntual en la llegada a clase.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

CUARTO PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Organizacional Clase: Gestión de la información	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.	1. Identifico procesos y productos del entorno los cuales sean mediados por la tecnología y utilizados en la vida cotidiana del hombre.	-Productos de aseo -Productos de belleza -Plegables -Certificados -Volantes	-Reconoce insumos para la elaboración de productos de aseo y belleza -Identifica propiedades físicas y químicas de los materiales utilizados en la elaboración de productos de aseo y belleza.
EXPRESIVA			2. Utilizar eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación Física, matemáticas, ciencias).	-Emprendimiento -Elaboración de productos tecnológicos comercializables. -Ideas de negocio y microempresa.	-Reconoce el concepto de emprendimiento -Elabora productos comercializables mediados por la tecnología. -Diseña y publica folletos, volantes y certificados



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

VALORATIVA			3- Asumir una actitud de responsabilidad y respeto en las diferentes actividades en el aula de clase.		Asiste cumplidamente a clases. Desarrolla los trabajos propuestos. Respeto a sus compañeros y superiores. Es puntual en la llegada a clase.
------------	--	--	---	--	--



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

PROPÓSITOS GRADO DECIMO:

- Ofrecer al estudiante conocimientos sobre la tecnología y sus manifestaciones, con el fin de que realice un reflexión crítica y creativa sobre sus efectos e implicaciones en todos los aspectos de la vida.
- Lograr que el estudiante tenga otra visión sobre aspectos relacionados con tecnología, y que descubra que además de ser una excelente herramienta de entretenimiento y diversión, es todo un universo que no sólo facilita las labores del hombre, sino, que para muchos puede llegar a ser su fuente de sustento diario.

PRIMER PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Tecnológicas Clase: Elaborar modelos tecnológicos	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.	1. Proponer y evaluar la utilización de tecnología para mejorar la productividad en la pequeña empresa.	Conceptos básicos de Access	Argumenta creencias, cuidados y expectativas e intereses y necesidades con relación a una base de datos.
EXPRESIVA			2.. Diseñar e implementar bases de datos sencillas que le permitan almacenar y manipular información	Crear una base de datos Cerrar la base de datos Abrir una base de datos El generador de campos	Utiliza el software para diseñar una Base de Datos sencilla. Realiza operaciones básicas con informes (reportes) que respondan a requerimientos específicos de una base de datos.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

				Tipos de datos	
VALORATIVA			4. Asumir una actitud de responsabilidad y respeto en las diferentes actividades en el aula de clase.		Asiste cumplidamente a clases. Desarrolla los trabajos propuestos. Respeto a sus compañeros y superiores. Es puntual en la llegada a clase.

SEGUNDO PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Tecnológicas Clase: Elaborar modelos tecnológicos	Identifico transformaciones en mi entorno a partir de la aplicación de algunos principios físicos, Químicos y biológicos que permiten el desarrollo de tecnologías	1. Identificar los conceptos básicos de electricidad y magnetismo.	-Magnetismo -Generalidades del magnetismo (origen, historia...) -Electricidad -Generalidades de la electricidad	Define adecuadamente los términos relacionados con electricidad y magnetismo. Identifica los peligros inmersos en el uso inadecuado de la electricidad.
EXPRESIVA	Grupo: Tecnológicas Clase: Elaborar modelos tecnológicos		2. Describir la importancia de la electricidad en el desarrollo de la tecnología.	-Experimentación de magnetismo y electricidad. -Principios físicos -Circuitos eléctricos -Tableros electrónicos	Reconoce aplicaciones de la electricidad en diferentes dispositivos utilizados en la vida cotidiana. Reconoce algunas aplicaciones del magnetismo en la vida diaria. Reconoce las aplicaciones de la electricidad en la vida diaria.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

VALORATIVA			3. Asumir una actitud de responsabilidad y respeto en las diferentes actividades en el aula de clase.		Asiste cumplidamente a clases. Desarrolla los trabajos propuestos. Respeto a sus compañeros y superiores. Es puntual en la llegada a clase.
------------	--	--	---	--	--

TERCER PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Empresariales para el emprendimiento Clase: Identificación de oportunidades de negocio Grado: Décimo	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.	1. Definir los conceptos básicos de diseño gráfico. Comprender el impacto del diseño gráfico en la sociedad actual	Diseño gráfico. Teoría del Color. Software de diseño gráfico.(photoshop, corel draw) La Imagen. Capas y Máscaras. Efectos. El diseño en la sociedad actual	Define el concepto de diseño gráfico. Comprende la sensación de los colores (cálidos, fríos y neutros). Define los elementos de los colores como tono, valor, saturación e intensidad. Describe las características de los programas de diseño gráfico. Comprender las diferencias entre escala, dimensión y tamaño. Reconoce el impacto que el diseño gráfico ha tenido en la sociedad actual
			2.. Realizar planos y diseños manualmente o	-Tutoriales: cambio color de ojos, cabellos, blanqueamiento de	Realiza efectos gráficos aplicando las herramientas que brindan los programas de diseño



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

EXPRESIVA			con ayuda de herramientas informáticas	dentadura, adelgazamiento, imperfecciones, logotipos...	gráfico.
VALORATIVA			3. Asumir una actitud de responsabilidad y respeto en las diferentes actividades en el aula de clase.		Asiste cumplidamente a clases. Desarrolla los trabajos propuestos. Respeto a sus compañeros y superiores. Es puntual en la llegada a clase.

CUARTO PERIODO					
	COMPETE	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA		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	1. Identificar conceptos básicos de mantenimiento preventivo y correctivo	Definiciones: Hardware y software. -Mantenimiento preventivo y correctivo. -Materiales para el mantenimiento. -El desfragmentador	Define adecuadamente los términos hardware y software. Identifica los dispositivos físicos del computador y la forma de conectarlos. Reconoce los pasos específicos para realizar mantenimiento preventivo y correctivo.
	Grupo: Empresarial es para el		2. Diseñar y aplicar planes sistemáticos de	-Mantenimiento preventivo a software. -Mantenimiento	-Realiza el proceso adecuado para realizar mantenimiento preventivo en software y hardware .



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

EXPRESIVA	empresarial Clase: Identificación de oportunidades de negocio		mantenimiento de artefactos tecnológicos utilizados en la vida cotidiana (bicicleta, aparatos eléctricos, equipos de información y comunicación, elementos de laboratorio, herramientas).	preventivo a equipos dados de baja. -Práctica con desfragmentadores -Normas de seguridad -Tipos de software	-Utiliza el desfragmentador como herramienta en la reorganización del espacio de archivos en el disco.
VALORATIVA			5. Asumir actitud de responsabilidad y respeto en las diferentes actividades en el aula de clase.		Asiste cumplidamente a clases. Desarrolla los trabajos propuestos. Respeto a sus compañeros y superiores. Es puntual en la llegada a clase.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

PROPÓSITOS GRADO ONCE:

- Proporcionar al estudiante las competencias específicas que generen los conocimientos básicos tanto de software como de hardware para la utilización óptima de la herramienta, su funcionamiento, su mantenimiento preventivo correctivo y su reparación.
- Ofrecer al estudiante conocimientos sobre la tecnología y sus manifestaciones, con el fin de que realice una reflexión crítica y creativa sobre sus efectos e implicaciones en todos los aspectos de la vida.
- Lograr que el estudiante tenga otra visión sobre aspectos relacionados con tecnología, y que descubra que además de ser una excelente herramienta de entretenimiento y diversión, es todo un universo que no sólo facilita las labores del hombre, sino, que para muchos puede llegar a ser su fuente de sustento diario.

PRIMER PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	INTELLECTUAL	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	1. Describir las ventajas y desventajas del uso de la tecnología.	Definiciones: tecnología y sus manifestaciones. Principales hechos que marcaron el desarrollo de la tecnología. -Ventajas y desventajas de la tecnología.	Define adecuadamente el término tecnología. Conoce las manifestaciones de la tecnología. Reconoce la importancia de la tecnología en el desarrollo y calidad de vida del hombre actual. Describe y reconoce la importancia de los principales hechos históricos que marcaron la evolución de la tecnología.
EXPRESIVA			Utilizar tecnologías de la información y la comunicación para mejorar la productividad, eficiencia, calidad y gestión en actividades personales,	-Qué es un blog en internet? -Pasos en la elaboración de un blog. -Cuentas gratuitas. -Publicación de blogs.	-Identificar el concepto de blog como medio de comunicación. -Diseñar y elaborar un blog en internet gratuito. -Publicar el blog y hacer partícipes a otros compañeros.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

			laborales y sociales y en la realización de proyectos colaborativos		
VALORATIVA			4. Asumir una actitud de responsabilidad y respeto en las diferentes actividades en el aula de clase.		Asiste cumplidamente a clases. Desarrolla los trabajos propuestos. Respeto a sus compañeros y superiores. Es puntual en la llegada a clase.

SEGUNDO PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	I Grupo: Empresariales para el emprendimiento Clase: Identificación de oportunidades de negocio	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	1. Asociar el término de google como buscador e identificar las opciones de trabajo con el mismo.	-Buscadores de información en internet -Qué es un buscador (repaso) -Google y todas sus generalidades: -Google plus -Google geo -Google docs -Google plus -Navegador chrome de google.	Define adecuadamente los términos relacionados con buscadores en internet Conoce las principales funciones del navegador de Internet. Reconoce que es un sitio web y como navegar por las páginas que lo componen. Identifica los principales buscadores y las técnicas de búsqueda de información.
	ARGUMENTAL		2.. Utilizar adecuadamente	-Visitas a los diferentes enlaces de google. -Prácticas extra-clases de	Reconoce las herramientas de acceso generadas por google.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

EXPRESIVA			herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de información y la comunicación de ideas	los temas vistos. -	
VALORATIVA	ACTITUDINAL		3. Reconocer los efectos positivos y negativos del uso de Internet.	Uso racional de Internet. Internet sano (proyecto de Mintic)	Reconoce el impacto social del uso de Internet. Crea estrategias que garanticen el uso racional de Internet.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

TERCER PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Empresariales para el emprendimiento Clase: Identificación de oportunidades de negocio Grado: Décimo	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.	1. Definir los conceptos básicos de diseño gráfico. Comprender el impacto del diseño gráfico en la sociedad actual	Diseño gráfico. Teoría del Color. Software de diseño gráfico.(photoshop, corel draw) La Imagen. Capas y Máscaras. Efectos. El diseño en la sociedad actual	Define el concepto de diseño gráfico. Comprende la sensación de los colores (cálidos, fríos y neutros). Define los elementos de los colores como tono, valor, saturación e intensidad. Describe las características de los programas de diseño gráfico. Comprender las diferencias entre escala, dimensión y tamaño. Reconoce el impacto que el diseño gráfico ha tenido en la sociedad actual
EXPRESIVA			2.. Realizar planos y diseños manualmente o con ayuda de herramientas informáticas	-Tutoriales: cambio color de ojos, cabellos, blanqueamiento de dentadura, adelgazamiento, imperfecciones, logotipos...	Realiza efectos gráficos aplicando las herramientas que brindan los programas de diseño gráfico.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

VALORATIVA			3. Asumir una actitud de responsabilidad y respeto en las diferentes actividades en el aula de clase.		Asiste cumplidamente a clases. Desarrolla los trabajos propuestos. Respeto a sus compañeros y superiores. Es puntual en la llegada a clase.
------------	--	--	---	--	--

CUARTO PERIODO					
	COMPETENCIA	ESTANDAR	LOGRO	ENSEÑANZA	INDICADOR DE LOGRO
COGNITIVA	Grupo: Empresariales para el emprendimiento Clase: Identificación de oportunidades de negocio Grado: Once	. 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.	-Entender qué es la identidad corporativa -Describir las características de distintos procesos de producción de productos tecnológicos en diversos contextos..	Imagen corporativa (empresarial). -Creación de logotipos propios. -Qué es un logotipo -Prácticas de trabajo en diseñadores gráficos -Emprendimiento	Define la identidad corporativa.
EXPRESIVA			2. Crear logotipos e íconos adecuados para una empresa.	-Exploración de software para creación de logotipos	Crea logotipos e íconos adecuados para una empresa. Respeto los colores y las especificaciones de la empresa en la elaboración de



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

					logotipos y sitios Web Empresariales.
VALORATIV A			4. Asumir una actitud de responsabilidad y respeto en las diferentes actividades en el aula de clase.		Asiste cumplidamente a clases. Desarrolla los trabajos propuestos. Respeto a sus compañeros y superiores. Es puntual en la llegada a clase.

METODOLOGIA Y DIDACTICA

En el área de Tecnología e Informática se aplicarán las siguientes didácticas:

1. Didáctica Anti constructivista: el docente partirá de la explicación de los conceptos, reforzará paso a paso cada enseñanza con ejemplos que permitan una mejor comprensión; luego, el participante desarrollará los talleres propuestos en la clase, en los cuales deberá resolver situaciones y encontrar ejemplos que indiquen que comprendió los conceptos.
2. Didáctica expresiva: A través de esta didáctica el alumno realizará diferentes actividades en las cuales demuestre la comprensión de las temáticas planteadas, las cuales se centrarán en:
 - Exposiciones con ejemplos y casos de la cotidianidad.
 - Proposición de experiencias aplicativas.
 - Realización de prácticas donde pueda expresar sus ideas con respecto a las temáticas trabajadas.

Igualmente durante las clases se hará énfasis en el desarrollo de actividades relacionadas con la solución de problemas y manejo de conflictos. De esta manera, se podrá fomentar en el estudiante el desarrollo de competencias laborales interpersonales como la capacidad de adaptación, la resolución de conflictos y el liderazgo.



INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS ARAUCA PALESTINA

EVALUACIÓN:

De acuerdo con lo establecido en el sistema de evaluación institucional de la Institución Educativa Monseñor Alfonso de los Ríos, la evaluación a realizar en el área de Tecnología e Informática se centra en un proceso de acompañamiento, que el docente hace al estudiante, con el propósito de identificar claramente las características personales, los intereses, los ritmos y los estilos de aprendizaje, e implementar estrategias pedagógicas que favorezcan el desarrollo de las competencias definidas en el currículo.

La evaluación que se realiza en el área es continua, integral, flexible, sistemática y participativa, para lo cual se identifican claramente las tres esferas del aprendizaje, cognitiva, expresiva y valorativa, a través de las cuales se valora las competencias que ha alcanzado el estudiante así:

ESFERA COGNITIVA (EL SABER): La evaluación en esta esfera tiende a valorar la capacidad que el estudiante tiene para:

1. Establecer juicios argumentados y definir acciones adecuadas para resolver una situación determinada.
2. Elegir y llevar a la práctica la solución o estrategia adecuada para resolver una situación problemática.
3. Cambiar y transformar procesos con métodos y enfoques innovadores.
4. Observar, descubrir y analizar críticamente, deficiencias en distintas circunstancias, para definir alternativas e implementar soluciones acertadas y oportunas.
5. Recibir, obtener, interpretar, procesar y transmitir información de distintas fuentes, de acuerdo con las necesidades específicas de una situación dentro de los procedimientos técnicos establecidos.

ESFERA EXPRESIVA (EL SABER HACER): Con el objetivo de que nuestros procesos educativos garanticen que todos nuestros estudiantes aprendan "algo útil" como miembros activos de la sociedad y como seres capaces de emprender con acierto sus proyectos de vida, se valorarán aspectos en los estudiantes en el área de Tecnología e Informática, que conlleven a desarrollar capacidades para:

1. Reconocer y comprender a los otros y expresar ideas y emociones, con el fin de crear y compartir significados, transmitir ideas, interpretar, procesar conceptos y datos, acordes al contexto.
2. Consolidar un equipo de trabajo, integrados, aportando conocimientos, ideas y experiencias, para definir objetivos colectivos, establecer roles y responsabilidades que permitan un trabajo coordinado y coherente.
3. Identificar las necesidades de un grupo e influir positivamente en él, con capacidad de convocatoria, organización y compromiso para canalizar ideas, fortalezas y recursos con el fin de alcanzar beneficios colectivos, actuando como agente de cambio mediante acciones o proyectos.



INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS ARAUCA PALESTINA

4. Identificar, ubicar, organizar, controlar y utilizar en forma racional y eficiente los recursos disponibles, en la realización de proyectos y actividades.
5. Identificar los mecanismos, procedimientos y prácticas de otros para mejorar los propios desempeños.

ESFERA VALORATIVA (EL SABER SER): Este lo concebimos como la conjunción de conocimientos y habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, que al articularse entre sí, hacen posible que el estudiante actúe de manera constructiva en la sociedad, relacionándose con otros de una manera cada vez más comprensiva, justa y comprometida para resolver problemas cotidianos.

En éste contexto EL SABER SER debe valorarse con base en la capacidad del estudiante para contribuir a la convivencia pacífica, al actuar responsable y constructivamente en los procesos sociales; así como por el respeto a la pluralidad y las diferencias, tanto en su entorno inmediato, como en su comunidad.

Igualmente para la valoración integral del desempeño de los estudiantes se utilizarán las siguientes estrategias en cada una de las esferas:

Cognitiva (saber): El uso de pruebas y/o actividades de comprensión, análisis, discusión crítica y en general de apropiaciones de conocimientos.

Expresiva (saber hacer): La ejecución de trabajos, proyectos, exposiciones, socializaciones, demostraciones, entre otras, que permitan apreciar el proceso de organización del conocimiento que ha adquirido el estudiante y sus capacidades para producir formas alternativas de solución a problemas.

Valorativa (El ser): Apreciaciones cualitativas basadas en la observación, diálogo, entrevista abierta, realizadas con el estudiante, (coevaluación); valoración del estudiante sobre su desempeño y cumplimiento de actividades de acuerdo con los parámetros previamente establecidos (autoevaluación).

RECURSOS:

- Sala de informática, software.
- Talleres individuales y grupales para fortalecer la aprehensión de los temas.
- Noticias relacionadas con el tema, como base de análisis de información.
- Material didáctico.
- Material reciclable.



**INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR ALFONSO DE LOS RIOS
ARAUCA PALESTINA**

BIBLIOGRAFIA:

- **INFORMATICA EN EL AULA 6° - 11°.** Amador, Javier Francisco. Serie para la educación básica secundaria y media vocacional. Editorial Prentice Hall de Colombia, Santafé de Bogotá. 1998.
- **CLIC 1° - 7°.** Cursos paso a paso de informática. Educar Editores.
<http://www.educar.com.co>
- **EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA 2:** Silva Rodríguez, Francisco. Gómez Olalla, Luis Arcadio. Mc-Graw-Hill/Interamericana de España, S.A.U. Madrid 1994.
- **EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA 3 y 4:** Vejo Gallo, Primo. Mc-Graw-Hill/Interamericana de España, S.A.U. Madrid 1997.
- **GENERACION NET:** Trejos Alvarracín, Jhon Jairo. Coleccionable La Patria. 2009.