

INSTITUCION EDUCATIVA AGROINDUSTRIAL VALENTIN CARABALI



DOCENTE: Ing. DEISY CARACAS VASQUEZ

TECNOLOGIA INFORMATICA

Y DIBUJO TECNICO

PLAN ESTUDIOS AÑO LECTIVO 2010

PLAN DE ESTUDIOS AÑO LECTIVO 2010

AREA: INFORMATICA

PROFESORA (O) :

GRADO: TRANSICIÓN

PERIODO: 4

TIEMPO: 40 SEMANAS

ESTANDAR: AL TERMINAR LA UNIDAD: Reconoce y dibuja cada una de las partes del computador

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUCIÓN	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALAUCION	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
1, El computador y sus partes	<ul style="list-style-type: none"> Incentiva al estudiante el deseo de descubrir algo nuevo cada día 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica en papel bon, revistas, entre otros , las partes del computador Colorea las partes del computador recorta las partes del computador y las pega en su cuaderno 	<ul style="list-style-type: none"> Colorear Recortar pegar * 	<ul style="list-style-type: none"> La profesora le busca los recortes o les imprime del computador las partes para que ellos la recorten y al impriman 	El salón de clase La sala de informática	Tablero revistas Fotocopias Computador papel bon plumones plastilina cartulina papel varios temperas
2. Software Educativo	<ul style="list-style-type: none"> Brinda al estudiante la posibilidad de explorar un programa de computadora didáctico para niños 	<ul style="list-style-type: none"> Manipula el Mouse y el teclado para hacer uso de su motricidad en diferentes figuras hace uso del Mouse para probar motricidad 	<ul style="list-style-type: none"> Ingresar al computador manipulando el teclado y el Mouse ingresar al software infantil 	<ul style="list-style-type: none"> El docente lleva a los niños al computador para explicarles el manejo del teclado y como funciona 	Salón de clase sala de informática biblioteca	El computador

COMPETENCIAS: INTERPRETATOVAS, CIUDADANAS

EJES INTEGRADORES: IDENTIFICACION DE LAS LETRAS, MOTRICIDAD, DIBUJO, figuras

PLAN DE ESTUDIOS AÑO LECTIVO 2010

AREA: INFORMATICA

PROFESORA (O):

GRADO: PRIMERO

PERIODO: 4

TIEMPO: 40 SEMANAS

ESTANDAR: AL TERMINAR LA UNIDAD: Reconoce y dibuja cada una de las partes del computador

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUCIÓN	INDICADORES DE LOGROS	COMPETENCIAS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALAUCION	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
1, El computador y sus partes	<ul style="list-style-type: none"> Identifica de forma visual cada una de las partes del computador 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica en papel bon, revistas, entre otros , las partes del computador Colorea las partes del computador recorta las partes del computador y las pega en su cuaderno 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretativas, 	<ul style="list-style-type: none"> Pintar Recortar pegar dibujar * 	<ul style="list-style-type: none"> La profesora le busca los recortes o les imprime del computador las partes para que ellos la recorten y las pegan 	El salón de clase La sala de informática	Tablero revistas Fotocopias Computador papel bon temperas marcadores colores
2. Software Educativo	<ul style="list-style-type: none"> Brinda al estudiante la posibilidad de explorar un programa de computadora didáctico para niños y escribir palabras 	<ul style="list-style-type: none"> Manipula el Mouse y el teclado para identificar las letras y símbolos especiales hace uso del Mouse para probar aumentar su motricidad escribir palabras 	<ul style="list-style-type: none"> ciudadanas 	<ul style="list-style-type: none"> Ingresar al computador manipulando el teclado y el Mouse ingresar al software infantil 	<ul style="list-style-type: none"> El docente lleva a los niños al imputador para explicarles el manejo del teclado y como funciona 	Salón de clase sala de informática biblioteca	El computador

EJES INTEGRADORES: LECTO- ESCRITURA , ARTISTICA (PINTAR, DIBUJAR, RECORTAR)

PLAN DE ESTUDIOS AÑO LECTIVO 2010

AREA: INFORMATICA

PROFESORA (O) :

GRADO: SEGUNDO

PERIODO: 4

TIEMPO: 40 SEMANAS

ESTANDAR: AL TERMINAR LA UNIDAD: Reconoce y dibuja cada una de las partes del computador

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUCIÓN	INDICADORES DE LOGROS	COMPETENCIAS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALAUCION	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
1, El computador	* Describe en un papel de acuerdo a lo observado un dibujo del computador	<ul style="list-style-type: none"> Escribe frases cortas de lo que es el computador dibuja el computador y sus partes de acuerdo a a lo observado 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretativas, 	<ul style="list-style-type: none"> Dibujar Pintar Transcribir frases cortas 	<ul style="list-style-type: none"> Con ayuda de al profesora los niños escriben un texto corto copiado del tablero o acorde con la observación que ellos hicieron. 	El salón de clase La sala de informática	Tablero revistas Fotocopias Computador papel bon colores lápices
2. Software Educativo	<ul style="list-style-type: none"> Brinda al estudiante la posibilidad de explorar un programa de computadora didáctico para niños de acuerdo con su edad 	<ul style="list-style-type: none"> Manipula el Mouse y el teclado para identificar las letras y símbolos especiales hace uso del Mouse para probar motricidad escribe frases corta 	<ul style="list-style-type: none"> Ciudadanas 	<ul style="list-style-type: none"> Ingresar al computador manipulando el teclado y el Mouse ingresar al software infantil 	<ul style="list-style-type: none"> El docente lleva a los niños al imputador para explicarles el manejo del teclado y como funciona 	Salón de clase sala de informática biblioteca	El computador

EJES INTEGRADORES: creatividad, observación, motricidad

PLAN DE ESTUDIOS AÑO LECTIVO 2010

AREA: INFORMATICA PROFESORA (O) : GRADO: TERCERO PERIODO: 4 TIEMPO: 40 SEMANAS

ESTANDAR: AL TERMINAR LA UNIDAD: Reconoce y dibuja cada una de las partes del computador

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGROS	COMPETENCIAS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
1, El computador y sus partes	<ul style="list-style-type: none"> Manipula el computador, observación y contacto 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica la función que cumple un computador realiza en el cuaderno un dibujo de lo observado y le coloca los nombres 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretativas, 	<ul style="list-style-type: none"> Dibujar Escribir 	<ul style="list-style-type: none"> El docente les pide de acuerdo a lo observado elaboren un dibujo y le escriban cada una de las partes que lo identifican 	<ul style="list-style-type: none"> El salón de clase La sala de informática 	<ul style="list-style-type: none"> Tablero revistas Fotocopias Computador colores cuadernos hojas de block
2. Software Educativo	<ul style="list-style-type: none"> Brinda al estudiante la posibilidad de explorar un programa de computadora didáctico para niños 	<ul style="list-style-type: none"> Manipula el Mouse y el teclado para identificar las letras y símbolos especiales hace uso del Mouse para probar motricidad 	<ul style="list-style-type: none"> ciudadanas 	<ul style="list-style-type: none"> Ingresar al computador manipulando el teclado y el Mouse ingresar al software infantil 	<ul style="list-style-type: none"> El docente lleva a los niños al computador para explicarles el manejo del teclado y como funciona 	<ul style="list-style-type: none"> Salón de clase sala de informática biblioteca 	<ul style="list-style-type: none"> El computador software didáctico

EJES INTEGRADORES: LECTO- ESCRITURA, DIBUJO,

PLAN DE ESTUDIOS AÑO LECTIVO 2010

AREA: INFORMATICA

PROFESORA (O):

GRADO: CUARTO

PERIODO: 4

TIEMPO: 40 SEMANAS

ESTANDAR: AL TERMINAR LA UNIDAD: Reconoce y dibuja cada una de las partes del computador

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUCIÓN	INDICADORES DE LOGROS	COMPETENCIAS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALAUCION	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
1, sottware (paint)	<ul style="list-style-type: none"> Motiva a los estudiantes a explorar el mundo informático 	<ul style="list-style-type: none"> Manejar el Mouse y el teclado al elaborar dibujos en el computador 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretativas, 	<ul style="list-style-type: none"> Dibuja en el computador haciendo uso del Mouse 	<ul style="list-style-type: none"> El docente le indica al niño como llegar al programa y que haga un dibujo libre y escriba texto de acuerdo al texto 	El salón de clase La sala de informática	Computador programa graficador
2. Software Educativo	<ul style="list-style-type: none"> Brinda al estudiante la posibilidad de explorar un programa de computadora didáctico para niños e identificar las partes que lo conforman 	<ul style="list-style-type: none"> Manipula el Mouse y el teclado para ingresar al programa manipula el software en el computador haciendo uso de su motricidad de una forma mas rápida 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Ingresar al computador manipulando el teclado y el Mouse ingresar al software infantil 	<ul style="list-style-type: none"> El docente lleva a los niños al computador para que ellos manipulen el software e identifique lo conforma 	Salón de clase sala de informática biblioteca	Software didáctico computador

EJES INTEGRADORES: LECTO- ESCRITURA- DIBUJO, MOTRICIDAD

PLAN DE ESTUDIOS AÑO 2010

AREA: INFORMATICA

PROFESORA (O) :

GRADO: QUINTO PERIODO: 4

TIEMPO: 40 SEMANAS

ESTANDAR: AL TERMINAR LA UNIDAD: Reconoce y manipula las partes del computador elaborando textos

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGROS	COMPETENCIAS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALAUCION	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
1, software graficador	<ul style="list-style-type: none"> Llevar a los estudiantes el uso adecuado del computador y como se maipulan algunos programas 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora en el computador dibujos con buena técnica practica los trazos a mano alzada guardo su información y la imprime 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretativas, 	<ul style="list-style-type: none"> Dibujar pintar graficar explorar imprimir grabar <p>*elabora dibujos y textos</p>	<ul style="list-style-type: none"> El docente les pedirá un dibujo especial y les brindara la posibilidad de guardarlo en el disco e imprimirlo 	El salón de clase La sala de informática	Computador un graficador un diskett o cd tutor de graficar
2. Software Educativo	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante explora un software educativo con mayor propiedad, describiendo su composición 	<ul style="list-style-type: none"> Manipula una de las partes del computador (teclado, Mouse, impresoras, etc.)con mayor claridad 	<ul style="list-style-type: none"> Básicas Ciudadanas 	<ul style="list-style-type: none"> Ingresar al computador manipulando el teclado y el Mouse ingresar al software infantil 	<ul style="list-style-type: none"> El docente lleva a los niños al imputador para explicarles el manejo del software, como fuciona y que aprendizaje le deja. 	Salón de clase sala de informática biblioteca	El computador software didáctico

EJES INTEGRADORES: LECTO- ESCRITURA, CRATIVIDAD, MOTRICIDAD, OBSERVACION , COMUNICACIÓN

PLAN DE ESTUDIOS AÑO 2010

AREA: INFORMATICA PROFESORA : DEISY CARACAS GRADO 6 PERIODO: TIEMPO: 40 SEMANAS

ESTANDAR: AL TERMINAR LA UNIDAD: Reconocer que es y para que sirve la informática y cada uno de los elementos que intervienen en ella

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION (ACTIVIDADES)	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
1. informática 2. el computador 3. dispositivos de almacenamiento 4. graficador 5. software didácticos(Mario Teches, Mario BROS entre otros)	Identifica que es la informática y cada uno de sus elementos que la conforman manipulando cada uno de ellos. Identifica el computador y sus partes Manipula dispositivos de almacenamiento Identifica el funcionamiento de un software educativo y su funcionamiento	Resuelve preguntas planteadas en el texto. • Identifica la importancia de la informática en su medio • identifica el software y el hardware y sus componentes. • Lee textos donde se le indica que es el computador y que lo conforma. • Resuelve cuestionarios a cerca de los temas leídos • dibuja cada una de las partes del computador • practica en los computadores lo visto en teoría • manipula cada una de las partes del computador. • Dibuja el colegio, el plano y lo pinta • Dibuja la casa donde vive y el plano, escribe su historia familiar. • Dibuja su comunidad y una pequeña historia de la misma • Utiliza cada una de las herramientas desprograma adquiriendo destrezas, creatividad para la elaboración de dibujos. • Manipula el programa adecuadamente	• Elaboración de cuestionarios • Preguntas orales y escritas • Practica en el computador en la elaboración de dibujos y transcripción de textos alusivos al dibujo • Manipulación de software planteado	• El docente da al estudiante una explicación del tema a tratar y algunas pautas para consultar los temas, explica como realizar y resolver las preguntas, una explicación del computador y sus partes y luego se va a la practica desarrollando todo lo planteado.	El salón de clase La sala de informática La casa	Tablero Textos Fotocopias Computador Diskett CD Software educativo Tutor de windows

COMPETENCIAS: interpretativas, argumentativa,

EJES INTEGRADORES: Lectura y escritura, producción de textos, Etnoeducación,

PLAN DE ESTUDIOS AÑO LECTIVO 2010

AREA: INFORMATICA

PROFESORA : DEISY CARACAS

GRADO 7

PERIODO:

TIEMPO: 40 SEMANAS

ESTANDAR: AL TERMINAR LA UNIDAD: Reconoce la importancia que tiene el software dentro del mundo informático y su utilidad en nuestro medio

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION (ACTIVIDADES)	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
1.Sistema Operativo (Windows) 2. Tipos de software	Identifica los diferentes tipos de software, la función que cumplen en la computadora y como se manipulan en el procesamiento de información	<ul style="list-style-type: none"> • Manipula cada uno de los elementos del escritorio • Identifica las tareas que se hacen en el sistema operativo • Asimila cada tipo de software y su función • Lee textos donde se el indica los diferentes tipos de software y su función realiza cuestionarios utilizando los temas leídos • En el computador identifica los diferentes tipos de software 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionarios, • Practica en el computador • preguntas orales • interpretación de textos 	<ul style="list-style-type: none"> • Se da una explicación en el salón de clases del tema, en el cual se hace uso de material alusivo a el, para que los estudiantes lean, contesten y realicen cuestionarios al estilo lcfes. • En el computador el estudiante practica los conceptos teóricos ya vistos. 	<ul style="list-style-type: none"> * El salón de clase * La sala de informática * la casa * la biblioteca 	Tablero Textos Fotocopias Computador Tutor Windows
3. procesador de textos	Comprende que es el programa Word pad, como funciona y su utilidad en el campo informático	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la función del software planteado • Practica la lectura, la escritura, la consulta y al investigación en al recopilación de los materiales a transcribir • Manipula el programa en la transcripción de textos :historia de su vida, historia del colegio, de su comunidad, mitos, cuentos, leyendas, comidas, trajes, instrumentos, bailes típicos de nuestra región 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación • Consultas , charlas • Trascrición de textos • Elaboración de cuestionarios • Tipo lcfes • Observación directa • conversatorios • Manipulación del software • Elaboración de cartilla (producto final) 	<ul style="list-style-type: none"> • Se explica el programa y su funcionamiento, cada uno de sus partes, se pasa al computador a la práctica. • Con ayuda de los padres y personas adultas de la comunidad se realiza la investigación de las historias y se consulta en algunos textos el resto de información para finalizar el año poder elaborar la cartilla como producto final 	<ul style="list-style-type: none"> • el salón de clases • la sala de informática • la biblioteca • la comunidad • su casa 	Tablero Fotocopias Computador Textos Disket Cd Impresora Papel bom Cámara fotográfica
4. Graficador	Manipula el software y el hardware en la elaboració	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora dibujos para decorar sus escritos con buena técnica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Procesa Dibujos y fotografías alusivos a 	<ul style="list-style-type: none"> • Practica el programa elaborando dibujos en 	<ul style="list-style-type: none"> • El salón de clases 	El computador Cámara fotográfica

5.	n de dibujos	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere destrezas en el manejo del teclado y el Mouse 	<ul style="list-style-type: none"> • los textos hechas en Word pad 	<ul style="list-style-type: none"> • cada una de las historias y las pega a su texto y procesa fotografías y las adjunta a su cartilla 	<ul style="list-style-type: none"> • La comunidad • La biblioteca • La cancha • La finca 	digital Impresora CD Diskett Cámara fotográfica
----	--------------	--	---	---	--	---

2. ESTANDAR: El estudiante al terminar al unidad reconoce, manipula e identifica los periféricos de almacenamiento

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUCIÓN	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALAUCION (ACTIVIDADES)	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIO DIDACTICO RECURS EDUCATI
6. periféricos de almacenamiento	Manipula los elementos de almacenamiento y lectura de información y como se puede visualizar su funcionamiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Manipula el disco duro, el CD y el diskett para ver y guardar su información • identifica la diferencia entre cada uno de los periféricos 	<ul style="list-style-type: none"> • practica en el computador • observación directa • graba sus trabajos hechos en clases en los tres dispositivos • 	<ul style="list-style-type: none"> • Se le da una explicación del tema, luego con ayuda del docente pasa a gravar su información en sus dispositivos 	<ul style="list-style-type: none"> • El salón • Sala de informática 	Cd Diskett Fotocopias textos Televisor Dvd vhs

COMPETENCIAS: INTERPRETATIVAS, ARGUMENTATIVAS,

EJES INTEGRADORES:

LECTURA Y ESCRITURA

PRODUCCION DE TEXTOS

CONSULTA E INVESTIGACION

ETNOEDUCACION

PLAN DE ESTUDIOS AÑO 2010

AREA: INFORMATICA

PROFESORA : DEISY CARACAS

GRADO 8

PERIODO:1,2,3,4

TIEMPO: 40 SEMANAS

ESTANDAR: AL TERMINAR LA UNIDAD: Reconoce la importancia que tiene el software aplicativo dentro del mundo informático y su utilidad en nuestro medio para el proceso de información

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION (ACTIVIDADES)	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
elementos tecnológicos y ciencia, informática, dispositivos de almacenamiento ,	Amplia conceptos relacionados con la informática y analiza las similitudes y diferencias entre ellas y amplia su lenguaje oral y escrito y pierde el miedo de hablar en publico	<ul style="list-style-type: none"> • practica la lectura, la escritura y comunicación oral en al preparación de exposiciones. • El estudiante incursiona en el mundo tecnológico de la información. • Habla en público de manera segura • Practica el trabajo en equipo • Amplia su léxico y se mete en el campo de la consulta y la investigación 	Exposiciones consulta Lectura y escritura Preguntas tipo lcfes Carteleras	Se conforman grupos de trabajo, los cuales buscan información para ampliar el tema que le toca exponer, lo prepara y elabora preguntas tipo lcfes para cuando finaliza la exposición evaluar a los demás compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> • el salón de clases • la biblioteca • la sala de informática 	Textos fotocopias computadora tablero papelografo marcadores Internet DISKETT CD MEMORIAS
PROCESADOR DE TEXTOS	Reconoce y manipula el software utilizado para el procesamiento de textos y da un uso adecuado al Internet para la consulta de información	<ul style="list-style-type: none"> • Asimila que es y para que se utiliza Word • Manipula cada uno de los elementos básicos de Word. • consulta temas varios y los transcribe aplicando las normas iconTex • Elabora plegables, documentos comerciales, hoja de vida, entre otros. • Elabora y responde cuestionarios tipo lcfes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos • Cuestionarios • Salidas de campo • Preguntas orales y escritas • Conversatorios • Charlas • Elaboración de una cartilla 	Se da una clase donde se explica el programa y se procede en el computador a practicar lo visto con los temas consultados por los estudiantes. Se visitan personas de la comunidad para adquirir la información necesaria. Se hacen lecturas de textos, consultas en Internet y se organiza esa información para trabajar. Al finalizar cada periodo se procede a imprimir la información que se transcribió con ayuda del docente con la cual se arma una cartilla en al cual lleva toda la información Tutor de Word	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clases • La granja escolar • La sala de informática • La biblioteca 	Textos Internet Fotocopias Computador Tablero marcadores Televisor DVD VHS DISKETT CD Memorias Impresoras Papel bom Cámara pápelo grafo

INTERNET	Identificar conceptos básicos de Internet,	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce que es Internet • Elabora consultas en Internet • Maneja conceptos básicos de Internet 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración en la sala informática 	Manejo de las clases en al sala de informática donde el estudiante podrá tener acceso a toda la red	<ul style="list-style-type: none"> • Sala informática 	de Computador Fotocopias textos
----------	--	---	--	---	--	------------------------------------

COMPETENCIAS: ARGUMENTATIVAS, INTERPRETATIVAS, COMUNICATIVAS, COMPETENCIAS CIUDADANAS

EJES INTEGRADORES: LECTO- ESCRITURA, PRODUCCIÓN DE TEXTOS, AFROCOLOMBIANIDAD, COMUNICACIÓN

PLAN DE ESTUDIOS AÑO 2010

AREA: INFORMATICA PROFESORA : DEISY CARACAS GRADO: 9 PERIODO: 1,2,3,4 TIEMPO: 40 SEMANAS

ESTANDAR: Reconoce al importancia de los procesadores, los periféricos y el Internet en el mundo informático globalizado

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUCIÓN	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALAUCION (ACTIVIDADES)	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
Avances tecnológicos, dispositivos de almacenamiento, informática, Internet, redes, multimedia, telecomunicaciones	Consulta y prepara exposiciones de diferentes temas, se informa de lo que ocurre en el campo informático, además puede interpretar lo que lee y transcribir lo que necesita para manejar su ortografía y manipula los periféricos de lectura y escritura de información, como se pueden visualizar para su funcionamiento.	<ul style="list-style-type: none"> Habla en publico con mucha propiedad Explica el tema de exposición con claridad a sus compañeros. Consulta temas planteados en clase para profundización. Trabaja con facilidad en grupo Asimila cada uno de los temas vistos Presenta sus trabajos guardados en los medios de almacenamiento. Lee e imprime y manipula la información de los dispositivos de almacenamiento Identifica cada una de las partes de un dispositivo de almacenamiento y su función. Elabora y resuelve preguntas tipo icfes de cada uno de los temas planteados. 	Exposiciones Plenarias Conversa torios Trabajos escritos Practiclas en el computador	Cada grupo escoge un tema, lo consulta en Internet o en lo libros, lo expone a sus compañeros, el docente entra a dar un explicación en donde hayan preguntas que el el grupo no pueda responder y posteriormente los expositores evalúa al resto del grupo con preguntas tipo icfes.	<ul style="list-style-type: none"> Sala de informática Salón de clases La biblioteca 	Tablero Pápelo grafo Textos Internet Cd, diskett Memorias USB Marcadores Papel computador
proceador de textos	Identifica una de las herramientas útiles en la trascripción de textos y manipulación de información en medios impresos a mayor profundidad, amplia sus conocimientos en dicha herramienta.	<ul style="list-style-type: none"> Manipula el programa Word en la elaboración de textos. Asimila cada uno de los elementos del programa Word. Practica lectura y escritura en la elaboración de textos. Consulta temas de la modalidad y los transcribe en el computador. Desarrolla destrezas para producir textos y transcribir empleando normas icontec consulta temas afros (Bibliografía) haciendo uso del Internet y otros medios para formar un banco d datos. 	Cuestionarios Producción de textos Observaciones directa Preguntas orales y escritas Elaboración e impresión de una cartilla con todos los insumos trabajados en el periodo.	Se explica cada uno de los elementos del programa y su funcionamiento, explicando su utilidad, luego se procede a producir los textos con material que ellos han consultado y clasificado, se imprimen y se guardan en un medio de almacenamiento (CD, o diskeet)	<ul style="list-style-type: none"> Salón de clases. Sala de informática Biblioteca Comunidad 	Computador Internet Televisor DVD Papelografo Impresora CD, DISKETT Marcadores Papel bom Textos Fotocopias

Internet	Identifica que es el Internet y su utilidad Para su proceso de educación	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce que es Internet y como funciona • Identifica las partes que se utilizan para consultar información • Consulta temas variados en Internet 	Practica en el computador Observación directa manejo de preguntas orales y escritas Lecturas y escrituras de textos alusivos al Internet	El profesor da una clase donde explica todo lo concerniente al Internet haciendo uso del tutor que hay en el computador	<ul style="list-style-type: none"> • Salon de clases • Sala de informática 	Computador Tutor de Internet Internet
----------	---	---	---	---	--	---

COMPETENCIAS: Interpretativas, argumentativas, prepositivas, básicas, competencias ciudadanas

EJES INTEGRADORES: Lecto – escritura, producción de textos, medio ambiente, comunicación, C. Afro, Creatividad, Trabajo en Equipo, motricidad

PLAN DE ESTUDIOS AÑO 2010

AREA: INFORMATICA

PROFESORA : DEISY CARACAS

GRADO:10 PERIODO: 1,2,3,4

TIEMPO: 40 SEMANAS

ESTANDAR: Brinda al estudiante la posibilidad de empaparse en temas de actualidad referentes a la informática y mejorar su manera de expresarse, escribir y aumentar su léxico y comunicarse con el mundo exterior.

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUCIÓN	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALAUCION (ACTIVIDADES)	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
<p>Contenidos Informáticos Telemática, telecomunicaciones redes informáticas Tecnología Avances tecnológicos Globalización Robótica Informática</p>	<p>Amplia algunos conceptos que se escuchan a diario en los medios a cerca del mundo tecnológico y esto lo motiva a ver de una manera diferente la informática.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Habla en publico con mucha propiedad Aumenta su léxico de lectura y escritura Manipula el Internet en la comunicación global, enviando correos y consultando información. Amplia sus conocimientos de temas informáticos Produce textos con buena ortografía y normas icontec. 	<ul style="list-style-type: none"> Producción de textos Exposiciones Conversa torios Talleres escritos Consulta de Internet 	<p>Después de dar una clase de explicación cada grupo escoge un tema y lo consulta para ampliar su información y preparar la exposición. Se Hace la consulta por Internet, en demás medios necesarios para preparar su exposición Evalúa el grupo de expositor a los demás compañeros con preguntas tipo icfes a cerca del tema expuesto y ellos le dan la calificación</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sala de computo Salón de clases Biblioteca Café Internet 	<p>Internet Computador Fotocopias Textos Tablero Papel Computador Pápele grafo Marcadores Diskett CD Memoria VHS</p>
<p>presentaciones corporativas Proyecto</p>	<p>Brinda al estudiante la posibilidad de desempeñarse en el mundo laboral de la informática utilizando herramientas corporativa (Power Point) , complementándola con un procesador de textos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Elabora una cartilla con el material consultado Produce textos donde elabora preguntas tipo Icfes. Desarrolla destrezas para producir textos y transcribir empleando las normas Icontec. Consulta temas Afros (Bibliografías) y los transcribe para formar un banco de datos Elabora una presentación corporativa en power point con los temas planteados para la cartilla. 	<ul style="list-style-type: none"> Material impreso (cartilla) Presentación corporativa Exposiciones Crear correo electrónico Consultas en Internet Compartir información con otras personas 	<p>Se le explica al estudiante como funciona el programa y sus partes, su utilidad, luego se pasa a la practica, se producen textos con material que ellos consultan e imprimen Se hace una exposición por cada grupo de trabajo a un grado de la.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Salón de clases Sala de computo La biblioteca La comunidad Su hogar 	<p>Internet Computador Papelografo Impresora Tablero Marcadorae Papel Diskett Cd Cámara fotográfica digital</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Expone a un grupo del colegio su cartilla con ayuda de la presentación elaborada en power point. • Presenta fotografías de personas, lugares, entre otras relacionados con el tema de la cartilla. 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<p>institución que ellos decidan, por ultimo se procede al diseño de la cartilla donde se recogen todo lo producido mediante la consulta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 	
inducción a hoja de calculo	Posibilita al estudiante el conocimiento de herramientas fundamentales en el campo laboral	<ul style="list-style-type: none"> • Nociones básicas de hojas de calculo • Explora el programa para identificar cada una de sus partes • Elabora trabajo sencillos para aplicar lo entendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios • Sustentación de trabajos • Talleres escritos 	<p>Se recibe un inducción del tema por parte del docente y se entra a l sala de informática para hacer usos de la tecnología par al practica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sala de informática • La biblioteca • El salo de clases 	<p>Papel milimetrado Computadora Calculadora</p>

ESTANDAR 2: Al finalizar al temática el estudiante estará en capacidad de incursionar en la globalización que por medio del Internet es proyectada

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALAUACION (ACTIVIDADES)	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
Internet	Posibilita al estudiante incursionar en la globalización, mejorando sus potenciales, su calidad de vida y cada uno de los conceptos necesarios para sostenerse en ell mundo globalizado.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y Hace uso de los motores de búsqueda para encontrar información. • Crea su propio correo electrónico e intercambia información. • consulta temas de sumo interés para su formación integral . • Hace uso del Internet en cada uno de las área del conocimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de un correo • Compartir correspondencia • Buscar información • Depurar al información 	<p>Se da una explicación de todo lo que es un correo electrónico, se hace una practica donde cada estudiante crea el suyo ,posteriormente se procede a compartir e información (enviar y recibir)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Salón de clases. • Sala de informática • biblioteca 	<p>Computador Tutor de Internet</p>
las Tic's	Brinda al estudiante la posibilidad de incursionar ell mundo de las tic's para su conocimiento y manejo	<ul style="list-style-type: none"> • asimila que son las Tic,s • utiliza las Tic's en su proceso de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • manejo de plataformas • identificación de algunas tics 	<p>En la sala de informática se dara un explicación de lo que son las tics y se utilizaran algunas de ellas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sal de informática 	<p>El computador con Internet Video Bin Proyector de filminas</p>

EJES INTEGRADORES: C. AFRO., LECTO- ESCRITURA, PRODUCCION DE TEXTOS, CREATIVIDAD, TRABAJO EN EQUIPO, MANEJO DE GRUPO

COMPETENCIAS: CIUDADANAS, INTERPRETATIVAS, ARGUMENTATIVAS, PROPOSITIVAS

PLAN DE ESTUDIOS AÑO 2010

AREA: INFORMATICA

PROFESORA : DEISY CARACAS

GRADO:11

PERIODO: 1,2,3,4

TIEMPO: 40 SEMANA

ESTANDAR: Incursionar al estudiante en el campo globalizado de la informática, reconociendo y manipulando programas en el campo de operaciones matemáticas, graficas y trascripción de textos.

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUCIÓN	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALAUCION (ACTIVIDADES)	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
Excel	Manipula el programa Excel viendo cada uno de sus aplicabilidades en el campo laboral	<ul style="list-style-type: none"> identifica el funcionamiento del programa y cada uno de los elementos que al conforman. Elabora documentos (nóminas, cheques, facturas, gráficos, comprobantes de pago, comprobantes de egreso, remisiones, entre otros) haciendo uso de los elementos del programa 	Nóminas, cheques, facturas, comprobantes de egreso, graficas, tablas, comprobantes de pago	Se explica en el salón como funciona el programa, cuales son sus ventajas, desventajas y que utilidad se le puede dar a cada uno de sus componentes, luego se procede a realizar cada uno de los documentos necesarios como la nómina, etc. En el salón después se procede en la sala de informática a elaborarlos.	El salón de clase Sala de informática la biblioteca Los pasillos	Papel milimetrado Computador Calculadora Hojas de block Tablero marcadores Computador Diskett CD menorías usb
proyecto	Motiva al estudiante a la consulta e incentiva su creatividad en la creación de una empresa para lo cual involucra todos posprogramas vistos durante su estudia en la Institución	<ul style="list-style-type: none"> transcribir todo lo concerniente a al creación de la empresa (nombre, ubicación, propietarios, extensión, actividad económica a l que se dedica detalladamente, 3 de empleados y sus cargos, entre otros) elabora todos los documentos comerciales necesarios para la contabilidad de la finca dibuja o presenta una foto de al finca. 	<ul style="list-style-type: none"> * Proyecto impreso * Presentación corporativa * exposición * Internet 	Haciendo uso del programa Word ,cada estudiante elabora su escrito de la finca. En Excel elabora todos los documentos comerciales para la contabilidad de al misma. En power point hace su presentación del proyecto En Paint elabora un dibujo de al finca. Este proyecto es elaborado máximo por 2 personas.	<ul style="list-style-type: none"> sala de computo salón de clases la comunidad la biblioteca 	Internet Computador Camara forografica CD Menorías usb Diskett Papel Marcadores Tablero

mantenimiento de computadores	IncurSIONa al estudiante en el conocimiento a fondo de cada una de las partes del computador y como se le debe hacer su debida limpieza	<ul style="list-style-type: none"> • identificar plenamente el nombre y uso de cada parte • Destapar el computador para limpiar cada una de las partes • Ensamblar cada una de las partes y probar su funcionamiento • Sopletear cada aun de las partes 	<ul style="list-style-type: none"> • desarme del computador • limpieza de las piezas • ensamble de las mismas • identificación de cada una por su nombre 	<p>Los estudiantes haciendo sus de Internet debe enviar sus avances del proyecto a al profesora y por el mismo medio les serán enviadas las correcciones.</p> <p>Entrar a Internet y buscar teoria de cada una de als piezas que al componen, luego con ayuda del docente desarmar el equipo e identificar cada una de als piezas que lo componen y proceder a su estudio y reconstrucción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sala informática de 	<p>Computador Sopladora Kit de aseo Destornilladores Limpiones</p>
las Tic's	Brinda al estudiante la posibilidad de incursionar ell mundo de las tic's para su conocimiento y manejo	<ul style="list-style-type: none"> • asimila que son las Tic,s • utiliza las Tic's en su proceso de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • manejo de plataformas • identificación de algunas tics 	<p>En la sala de informática se dara un explicación de lo que son las tics y se utilizaran algunas de ellas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sal informática de 	<p>El computador con Internet Video Bin Proyector de filminas</p>

COMPETENCIAS: BÁSICAS, CIUDADANAS, LABORALES ESPECIFICAS

EJES INTEGRADORES: ADC, LECTO- ESCRITURA, CREATIVIDAD, COMUNICACIÓN

PLAN DE ESTUDIOS AÑO 2010

AREA: DIBUJO TECNICO

PROFESORA : DEISY CARACAS

GRADO:6 PERIODO: 1,2,3,4

TIEMPO: 40 SEMANAS

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION (ACTIVIDADES)	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
* Historia del dibujo * Implementos utilizados en dibujo <ul style="list-style-type: none"> • Trazos a mano alzada • Elaboración de planos • Unidades de medidas 	Explica la importancia que tiene el dibujo técnico, su funcionalidad en la vida y el uso que se debe dar en muchas materias.	<ul style="list-style-type: none"> • Asimilar la procedencia, la importancia del dibujo técnico. • Identifica cada uno de los elementos básicos para el dibujo técnico. • Manipula todos los implementos de dibujo en la elaboración de planos varios. • Elabora trazos a mano alzada con una buena técnica. • Lectura de textos concernientes al dibujo. • Identificación de las unidades de medidas 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de planos a mano alzada • Elaboración de formatos • Elaboración de planos con instrumentos • Elaboración de maquetas 	Se lee información acerca del dibujo técnico, se explica la función de cada uno de los implementos y para que sirven, se procede a la elaboración de trabajos a mano alzada en el cuaderno, luego se elaboran en las hojas de block con formato utilizando los implementos, utilizando las unidades de medidas y se hacen maquetas de diferentes figuras con una explicación del docente.	<ul style="list-style-type: none"> • el salón de clases • la finca • la casa • el patio 	Escuadras Regla t Lápices HBy 2H Borrador Transportador Compás Block tamaño carta Tablero Marcador Sacapuntas Papel fomi, jabón Cuaderno cuadriculado Silicona

COMPETENCIAS: INTERPRETATIVAS

EJES INTEGRADORES: matemáticas, creatividad, motricidad, lecto- escritura

PLAN DE ESTUDIOS AÑO 2010

AREA: DIBUJO TECNICO

PROFESORA : DEISY CARACAS

GRADO:7 PERIODO: 1,2,3,4

TIEMPO: 40 SEMANAS

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALAUCION (ACTIVIDADES)	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
* Dibujo geométrico <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de planos • Elaboración de maquetas 	Identifica las figuras geométricas y las utiliza en la elaboración de planos y maquetas, lo cual es útil para desarrollar su creatividad y ampliar los conceptos del dibujo técnico y dibujo geométrico	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica cada una de las figuras que se manejan en el dibujo geométrico. - Elabora planos empleando las figuras - Manipula los instrumentos en la elaboración de formatos y planos. - Elabora figuras en diferentes materiales aplicando buenas técnicas de acabado. - Interpreta las lecturas de texto variados concernientes al dibujo. - Elabora y contesta preguntas tipo Icfes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de planos con buena técnica • Construcción de maquetas. • Elaboración de preguntas tipo Icfes. 	Se explica que es el dibujo geométrico y su funcionalidad, se elaboran cuestionarios de preguntas tipo Icfes para que los estudiantes las resuelvan; se elaboran figuras en el cuaderno, luego se hacen en hojas de block y posteriormente se elaboran en una maqueta en papel fomi, jabón, cartón y la maqueta de una casa en palos de paleta, guaches de caña, cartón o cartón paja	<ul style="list-style-type: none"> • el salón de clases • la finca • la casa • el patio 	Escuadras Regla t Lápices HBy 2H Borrador Transportador Compás Block tamaño carta Tablero Marcador Sacapuntas Papel fomi, jabón Cuaderno cuadriculado Guaches Palos de paleta Silicona Entre otros

Competencias : ciudadanas, interpretativas,
Ejes integradores: unidades de medida, creatividad, lecto- escritura, motricidad fina,

PLAN DE ESTUDIOS AÑO 2010

AREA: DIBUJO TECNICO

PROFESORA : DEISY CARCAS

GRADO:8 PERIODO: 1,2,3,4

TIEMPO: 40 SEMANAS

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUCIÓN	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALAUCION (ACTIVIDADES)	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - proyección isométrica - vistas - cotas - elaboración de planos - Elaboración de maquetas 	<p>Asimila la función de la proyección isométrica en la presentación grafica de sólidos en el plano, diferenciando cada una de las vistas utilizadas en el dibujo y la manera de cómo acotar cada una de ellas; lo cual termina con la elaboración de una maqueta empleando todas las técnicas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Asimila que es y para que sirve la proyección Isométrica. - Identifica cada una de las vistas de un dibujo y las representa en un plano - Asimila que es y cual es la función de una cota en el dibujo técnico. - Elabora planos donde representa las vistas y las cotas. - Manipula los instrumentos de dibujo en al elaboración de formatos y planos. - Elabora maquetas en diferentes materiales aplicando buenas técnicas de acabado. - Interpreta las lecturas de textos variados concernientes al dibujo, elabora y contesta preguntas tipo icfes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de planos con buena técnica utilizando los instrumentos. • Construcción de maquetas en diferentes materiales. • Elaboración de preguntas tipo Icfes. 	<p>Se explica que la proyección Isométrica, se hacen ejemplos de cómo se sacan las vistas y se representan las cotas en un objeto y posteriormente se emplean en la elaboración de un plano con todas las técnicas. Se elaboran cuestionarios de preguntas tipo Icfes para que los estudiantes las resuelvan con la teoría de cada subtema. Se van elaborando maquetas de cada objeto. Por ultimo se elabora una maqueta del colegio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El salón de clases. • La finca • La casa • El pasillo 	<p>Escuadras Regla t Lápices HB y 2H Borrador Transportador Compás Block tamaño carta Tablero Marcador Sacapuntas Papel fomi, jabón Cuaderno cuadriculado Guaches Palos de paleta Silicona Textos de dibujo El computador Fotocopias Entre otros</p>

COMPETENCIAS: interpretativas, argumentativas, ciudadanas

EJES INTEGRADORES: lecto- escritura, creatividad, motricidad, unidades de medida,

PLAN DE ESTUDIOS AÑO 2010

AREA: DIBUJO TECNICO PROFESORA : DEISY CARCAS GRADO:0- 5 PERIODO: 1,2,3,4 TIEMPO: 40 SEMANAS

EJES TEMATICOS	LOGROS O CONTENIDOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALAUCION (ACTIVIDADES)	METODOLOGIA	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MEDIOS DIDACTICOS, RECURSOS EDUCATIVOS
* Figuras geométricas <ul style="list-style-type: none"> • Colorear y recortar • Unidades de medidas • Implementos de dibujo • Trazos a mano alzada • Dibujo libre 	Combina colores en la elaboración de dibujos libres, asiendo uso de los implementos de dibujo y el manejo, con buenos trazos	<ul style="list-style-type: none"> - elaborar dibujos - colorear - recortar y pegar - utilizar implementos de dibujo - realizar figuras geométricas - identificar cada uno de las figuras geométricas. - Crear y colorear figuras 	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujos libres • Cortar y pegar • Colorear figuras • Elaborar dibujos 	El docente dependiendo el grado le explica al niño el trabajo de un dibujo libre o le coloca a recortar y pegar de textos o revisas algunos objetos, los cuales se deben colorear. Explica las figuras geométricas para que entiendan sus similitudes y diferencias, utilizando diferentes colores y estilos de manejo.	<ul style="list-style-type: none"> • El salón de clases. • Los pasillos • La finca • La casa • El patio 	Colores Plastilina Revistas Temperas Plumones Papel Reglas, lápices Borrador Cuaderno Tablero Marcadores

COMPETENCIAS: INTERPRETATIVAS

EJES INTEGRADORES: CREATIVIDAD, MOTRICIDAD, DESTREZAS,

INSTITUCION EDUCATIVA AGROINDUSTRIAL
VALENTIN CARABALI

PLAN ESTUDIOS AÑO LECTIVO 2009

DOCENTE: Ing. DEISY CARACAS VASQUEZ