



República de Colombia  
Institución Educativa Técnica Ramírez  
Jornada Diurna y nocturna  
Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012  
NIT: 800.014.626-3- DANE: 173504000011  
Ortega -Tolima

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**ASIGNATURA: INFORMÁTICA**

**ADRIANA PAOLA TORO RADA  
LEIDY JOHANA SALAMANCA VALENCIA  
CÉSAR AUGUSTO ALZATE RAMOS**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA  
NICOLÁS RAMÍREZ  
ORTEGA - TOLIMA  
2019**



**República de Colombia**  
**Institución Educativa Técnica Ramírez**  
**Jornada Diurna y nocturna**  
**Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012**  
**NIT: 800.014.626-3- DANE: 173504000011**  
**Ortega -Tolima**

### **JUSTIFICACIÓN**

La masificación de los computadores y los dispositivos móviles, la facilidad de su uso y la posibilidad de interactuar con otras personas a través de los mismos, ha hecho que en la sociedad, hoy llamada de la información, se produzcan cambios en la forma de manejar su cotidianidad ya que están inmersos en todos los campos tanto científicos, laborales y educativos.

La Institución Educativa Técnica Nicolás Ramírez no ha sido ajena al desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación y su difusión generalizada entre las personas y especialmente en los estudiantes en los que ha provocado cambios significativos en su forma de aprender y vivir. En todos los campos de la ciencia y laborales está presente el desarrollo tecnológico determinado por el software y el hardware asociado; por tal motivo, es importante aprender a utilizarlos desde tempranas edades en forma adecuada beneficiando al estudiante en su aprendizaje y su vida laboral posterior.

A su vez la Ley General de Educación establece como área obligatoria la Tecnología e Informática por lo cual la Institución Educativa Técnica Nicolás Ramírez decide diseñar y adoptar el presenta plan para el área de la asignatura de Informática para ser trabajado durante el año escolar en todos los grados, desde Básica Primaria, pasando por Básica Secundaria y finalmente en la Educación Media.

Para poder desarrollar la temática del plan, la institución cuenta con salas de sistemas que permiten facilitar la práctica fortaleciendo la teoría, haciendo que el estudiante desarrolle competencias laborales para que puedan desenvolverse en el mundo productivo o seguir una carrera profesional de manera exitosa,



## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-LEGAL

### Marco Legal - Sistema de Educación en Colombia

La Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación), de conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles de preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal. La educación superior, por su parte, es reglamentada por la Ley 30 de 1992 que define el carácter y autonomía de las Instituciones de Educación Superior -IES-, el objeto de los programas académicos y los procedimientos de fomento, inspección y vigilancia de la enseñanza. Estas dos leyes indican los principios constitucionales sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, por su parte, las condiciones de calidad que debe tener la educación se establecen mediante el Decreto 2566 de 2003 y la Ley 1188 de 2008.

La Ley 1188 de 2008 estableció de forma obligatoria las condiciones de calidad para obtener el registro calificado de un programa académico, para lo cual las Instituciones de Educación Superior, además de demostrar el cumplimiento de condiciones de calidad de los programas, deben demostrar ciertas condiciones de calidad de carácter institucional.

Esta normatividad se complementa con la Ley 749 de 2002 que organiza el servicio público de la educación superior en las modalidades de formación técnica profesional y tecnológica, amplía la definición de las instituciones técnicas y tecnológicas, hace énfasis en lo que respecta a los ciclos propedéuticos de formación, establece la posibilidad de transferencia de los estudiantes y de articulación con la media técnica.

Los artículos de la Constitución Política de Colombia referentes a la educación dicen:

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

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

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

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

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

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

Artículo 71. La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología de las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.



República de Colombia  
Institución Educativa Técnica Ramírez  
Jornada Diurna y nocturna  
Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012  
NIT: 800.014.626-3- DANE: 173504000011  
Ortega -Tolima

## OBJETIVOS

### GENERAL

Dar una formación, lo más completa y actualizada con las realidades del mundo, teniendo en cuenta la rápida evolución de las tecnologías de la información y la comunicación, en la asignatura de Informática, para que tengan la capacidad de resolver problemas en el ámbito escolar, proyectándolo en la vida cotidiana para los más pequeños y en el campo laboral o universitario para los futuros egresados.

### ESPECÍFICOS

- 1) Impartir los fundamentos teórico-prácticos en el área de la informática.
- 2) Estimular la creatividad, la comunicación, el razonamiento visual, las habilidades artísticas y la integración con otras áreas del conocimiento.
- 3) Reconocer los beneficios y riesgos del uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- 4) Preparar al estudiante para que adquiera habilidades en el registro y manejo de información en el computador.
- 5) Determinar la importancia de la Informática en el campo laboral y de la vida cotidiana.



República de Colombia  
Institución Educativa Técnica Ramírez  
Jornada Diurna y nocturna  
Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012  
NIT: 800.014.626-3- DANE: 173504000011  
Ortega -Tolima

### **METODOLOGÍA**

La metodología busca que el estudiante tenga la capacidad de interactuar en forma teórico-práctica con las tecnologías de la información y la comunicación. Además, se tienen en cuenta los saberes previos y así determinar la evolución en el aprendizaje, a continuación vamos a enumerar dicha metodología:

- ✓ Definición de parámetros a través de Acuerdos Pedagógicos por periodos teniendo en cuenta el plan de área, entre estudiantes y docente.
- ✓ Exposiciones por parte del profesor apoyadas con videos, presentaciones, folletos y demás mecanismos audiovisuales.
- ✓ Utilizando videobeam y, en la sala de cómputo, hacer que los estudiantes repliquen lo explicado en el manejo de programas.
- ✓ Prácticas en la sala de cómputo en forma grupal o individual
- ✓ Asesorías individuales en el aula.
- ✓ Realización de ejercicios guiados por el docente.
- ✓ Resolución de talleres
- ✓ Orientación en el manejo de los equipos.
- ✓ Establecimiento de parámetros para el buen comportamiento y desempeño en el aula y en la sala de cómputo.



República de Colombia  
Institución Educativa Técnica Ramírez  
Jornada Diurna y nocturna  
Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012  
NIT: 800.014.626-3- DANE: 173504000011  
Ortega -Tolima

## RECURSOS

Los recursos didácticos son aquellos elementos que facilitan la realización del proceso de enseñanza por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el proceso educativo.

Proporcionarle experiencias sensoriales a los alumnos, lo cual contribuye a que ellos logren el dominio de un conocimiento determinado.

Los recursos didácticos abarcan una amplísima variedad de técnicas, estrategias, instrumentos, materiales, etc., que van desde el tablero hasta los videos y el uso del internet.

En la Institución Educativa Técnica Nicolás Ramírez se cuenta con recursos humanos (docentes y alumnos), recursos tecnológicos (salas de cómputo, videobeam), para apoyar la labor educativa.

- ✓ Sala de sistemas con computadores en buen estado, con sistema operativo Windows.
- ✓ Conexión a Internet de banda ancha.
- ✓ Materiales de consulta impresos.
- ✓ Materiales de consulta en internet guiados por el docente.
- ✓ Sitios web de la entidad.



República de Colombia  
Institución Educativa Técnica Ramírez  
Jornada Diurna y nocturna  
Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012  
NIT: 800.014.626-3- DANE: 173504000011  
Ortega -Tolima

## EVALUACIÓN

Los estudiantes de la educación básica primaria, secundaria y media al terminar cada año deberán manejar los conceptos teóricos que se establezcan para cada grado y demostrar las habilidades y destrezas adquiridas en la utilización del computador y las aplicaciones trabajadas en cada curso, al desarrollar las actividades y trabajos correspondientes a cada unidad temática.

En cada grado se establecen unas competencias básicas como referente para el aprendizaje que debe alcanzar cada estudiante durante el año escolar. En cada unidad temática el referente que se tendrá en cuenta para verificar los aprendizajes que alcance cada estudiante son los desempeños.

Para hacer seguimiento de los alcances que hayan tenido los estudiantes y poder aplicar los planes de apoyo que sean necesarios para superar las dificultades que se les presenten, durante cada periodo del año se realizarán dos tipos de evaluaciones:

- ✓ **Evaluaciones escritas:** para observar el nivel de aprendizaje de conceptos teóricos básicos que deba manejar cada estudiante.
- ✓ **Evaluaciones prácticas:** en la sala de cómputo donde demuestren, a través de la solución de una situación presentada o de la realización de actividades y trabajos que el profesor les asigne según la temática vista en clases, las habilidades y destrezas que ha desarrollado en el manejo del computador y los programas estudiados.

Además de estas evaluaciones, se podrán desarrollar proyectos de aula interdisciplinarios, donde los estudiantes apliquen lo aprendido en el área de informática para solucionar problemas, presentar trabajos o exposiciones de otras áreas, utilizando los conocimientos y herramientas informáticas aprendidas.



**República de Colombia**  
**Institución Educativa Técnica Ramírez**  
**Jornada Diurna y nocturna**  
**Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012**  
**NIT: 800.014.626-3- DANE: 17350400011**  
**Ortega -Tolima**

**GRADO PRIMERO**

PERIODO	Primero	GRADO	Primero	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
El Computador	Reconozco y describo las partes del computador y sus utilidades	Reconoce el computador como una máquina formada por muchas partes y con muchas utilidades.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El Computador</li> <li>✓ La CPU</li> <li>✓ El monitor</li> <li>✓ El teclado</li> <li>✓ El mouse o ratón</li> </ul>	Identifica el computador como una máquina que tiene muchas utilidades y que está formada por diferentes partes	Los estudiantes mediante dibujos aprenden a reconocer las partes del computador. En la sala de cómputo identificar las partes descritas en el capítulo y su función.	Dibujar un computador y describir las utilidades que tiene. Dibujar un teclado y un mouse.	Reconoce el computador como una máquina conformada por CPU, monitor, teclado y Mouse.

PERIODO	Segundo	GRADO	Primero	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Funcionamiento básico del computador	Reconozco los pasos para prender y apagar un computador. Reconozco la interfaz del sistema operativo, programas, archivos y carpetas.	Poner en práctica el correcto proceso para prender y apagar un computador. Identificar qué es el sistema operativo, archivos, carpetas y programas	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Conexiones del computador</li> <li>✓ Prender y Apagar correctamente.</li> <li>✓ Sistema Operativo</li> <li>✓ Abrir y cerrar programas</li> <li>✓ Archivos y Carpetas</li> </ul>	Identifica los componentes de conexión de un computador, prenderlo y apagarlo correctamente y diferencia entre un archivo, carpeta y programa.	En la sala de cómputo identificar las conexiones físicas, como prender y apagar correctamente el computador.  En la sala de cómputo reconocer la interfaz general del sistema operativo, abrir y cerrar programas, revisar carpetas y encontrar archivos.	Identificar carpetas, archivos en un computador.  Prender y apagar el computador.  Abrir y cerrar programas correctamente.	Identifica los componentes de conexión de un computador,(prenderlo y apagarlo) abrir y cerrar programas.

PERIODO	Tercero	GRADO	Primero	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Los Dispositivos del computador.	Reconozco los diferentes dispositivos que trabajan con el computador.	Reconocer los diferentes dispositivos que funcionan por medio del computador.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Unidades de Almacenamiento</li> <li>✓ El escáner</li> <li>✓ Memorias USB</li> <li>✓ La impresora</li> <li>✓ Lectores de Discos</li> </ul>	Realizar algunas tareas sencillas con el computador y los dispositivos trabajados en el contenido. Reconocer la importancia del disco duro interno y discos de almacenamiento externo.	En la sala de cómputo los estudiantes reconocerán los diferentes dispositivos y su funcionamiento y practicarán como revisar en unidades de almacenamiento y memorias las carpetas y archivos. Conocerán la forma de escanear documentos e imprimir archivos.	Dibujar las diferentes unidades de almacenamiento. Diferenciar entre imprimir y escanear.	Reconoce que es un dispositivo y como funciona por medio del computador.

PERIODO	Cuarto	GRADO	Primero	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Paint (Entornos de Dibujo)	Reconozco la interfaz de Paint y realizo mis primeros dibujos.	Iniciar la realización de pequeños dibujos utilizando el programa Paint, siguiendo las instrucciones del profesor y aportando su propia creatividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cómo entrar a Paint</li> <li>✓ Interfaz de Paint</li> <li>✓ Barra de Colores</li> <li>✓ Crear dibujos</li> </ul>	Reconocer la interfaz de Paint y sus opciones. Realizar los primeros dibujos asistidos por el profesor.	En la sala de cómputo los estudiantes ingresan a Paint a través del computador, reconocen su interfaz y empiezan a realizar los primeros dibujos.	Ingresar a Paint y realizar un dibujo indicado por el profesor donde utilicen las diferentes herramientas de Paint.	Reconoce que es el Paint y realiza dibujos.





**República de Colombia**  
**Institución Educativa Técnica Ramírez**  
**Jornada Diurna y nocturna**  
**Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012**  
**NIT: 800.014.626-3- DANE: 17350400011**  
**Ortega -Tolima**

**GRADO SEGUNDO**

PERIODO	Primero	GRADO	Segundo	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
El sistema operativo	Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma Segura y apropiada.	Reconocer la diferencia entre hardware y software. Manejar documentos con Wordpad. Reconocer el sistema operativo a través del explorador para la creación de carpetas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Hardware y Software</li> <li>✓ Inicio de Windows</li> <li>✓ Abrir y cerrar programas</li> <li>✓ Wordpad</li> <li>✓ Acciones del ratón</li> <li>✓ Manejo de Carpetas</li> </ul>	Diferenciar entre hardware y software. Navegar por el sistema operativo desde el inicio. Manejo apropiado del ratón. Iniciar el manejo de documentos con Wordpad. Manejar carpetas en el explorador.	En la sala de cómputo iniciar con el encendido del computador, manejar el sistema operativo desde el menú de inicio con el fin de abrir y cerrar programas, crear carpetas y finalmente crear documentos en Wordpad y guardarlos en las carpetas creadas.	Ingresar desde el inicio de Windows al explorador, crear unas carpetas y con el ratón abrir y cerrar programas. Escribir un cuento escrito en Wordpad y guardarlo en una carpeta creada por el estudiante.	Reconoce qué es un producto tecnológico y le da el uso adecuado. Establece las diferencias entre Hardware y Software.

PERIODO	Segundo	GRADO	Segundo	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
El Teclado	Reconozco partes y funciones del teclado	Reconoce el teclado como un dispositivo para ingresar información al computador y los grupos de teclas que lo conforman.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El teclado</li> <li>✓ Teclas funcionales</li> <li>✓ Teclas alfanuméricas</li> <li>✓ Teclas especiales</li> </ul>	Define el teclado, teclas funcionales, teclas Alfanuméricas, teclas especiales.	En la sala de cómputo los estudiantes comienzan a comprender la importancia del teclado, sus partes y funcionalidades. Digitar un cuento en Wordpad para ir practicando la digitación.	Dibujar un teclado diferenciando los diferentes conjuntos de teclas por su característica con diferentes colores. Digitar un cuento en wordpad en un tiempo específico.	Reconoce el teclado y sus funciones

PERIODO	Tercero	GRADO	Segundo	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
El sistema operativo	Reconozco algunas herramientas del sistema operativo.	Identificar algunas herramientas de manejo de Windows y ponerlas en práctica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Manejo de ventanas</li> <li>✓ Barra de tareas</li> <li>✓ Configuración de pantalla</li> <li>✓ El calendario</li> <li>✓ El reloj</li> </ul>	Explora los diferentes componentes que tiene el sistema operativo. Manipula las ventanas. Maneja los programas ubicados en la barra de tareas. Configura fondo de pantallas. Modifica la configuración regional. Identifica el calendario en el sistema operativo.	En la sala de cómputo enseñarles a abrir, cerrar, maximizar, minimizar, mover ventanas. Abrir varios programas y ubicar su posición en la barra de tareas. Revisar la configuración regional para modificar la fecha y hora del sistema operativo. Identificar el calendario en el sistema operativo y manejarlos hacia adelante y hacia atrás.	Crear un dibujo en Paint y ubicarlo como fondo de pantalla. Modificar la configuración regional del sistema operativo mostrarla y volverla a dejar como estaba. Identificar el día de nacimiento utilizando el calendario del sistema operativo.	Reconoce el del Sistema Operativo, el manejo de ventanas y Barra de Tareas.

PERIODO	Cuarto	GRADO	Segundo	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Paint (Entornos de Dibujo)	Realizo dibujos utilizando más herramientas de Paint.	Realizar dibujos utilizando el programa Paint, siguiendo las instrucciones del profesor y aportando su propia creatividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Repaso</li> <li>✓ Barra de Colores</li> <li>✓ Figuras</li> <li>✓ Crear dibujos</li> </ul>	Reconocer nuevas opciones de Paint. Realizar asistidos por el profesor y creatividad del estudiante.	En la sala de cómputo los estudiantes ingresan a Paint a través del computador, reconocen nuevas opciones y empiezan a realizar nuevos dibujos.	Ingresar a Paint y realizar un dibujo indicado por el profesor donde utilicen las diferentes herramientas de Paint.	Maneja la Barra de Colores y figuras.



**República de Colombia**  
**Institución Educativa Técnica Ramírez**  
**Jornada Diurna y nocturna**  
**Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012**  
**NIT: 800.014.626-3- DANE: 17350400011**  
**Ortega -Tolima**

**GRADO TERCERO**

PERIODO	Primero	GRADO	Tercero	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
El Computador	Reconozco la memoria RAM. Reconozco los diferentes dispositivos que interactúan con el computador.	Reconocer la estructura física y lógica de un computador	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La memoria RAM</li> <li>✓ Dispositivos de almacenamiento</li> <li>✓ Dispositivos de entrada</li> <li>✓ Dispositivos de salida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identifica la memoria RAM y la función que cumple en el computador</li> <li>✓ Identifica los dispositivos de entrada que utiliza el computador</li> <li>✓ Identifica los dispositivos de salida que utiliza el computador.</li> </ul>	Mediante una presentación mostrar el funcionamiento de la memoria RAM. Mediante una presentación mostrar los diferentes dispositivos existentes y que trabajan apoyando la labor del computador.	Mediante dibujos identificar ¿qué tipo de dispositivo es? Realizar un dibujo donde explique el funcionamiento de la memoria.	Identifica los dispositivos de entrada y salida que utiliza el computador.

PERIODO	Segundo	GRADO	Tercero	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Procesador de Texto Básico	Reconozco la interfaz de Word y realizo mis primeros documentos y configuraciones de texto y página.	Escribir textos en Procesador de Palabras, teniendo en cuenta la configuración de páginas y el formato del texto	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Concepto de Procesador de Texto</li> <li>✓ Interfaz de Word</li> <li>✓ Teclado y Word</li> <li>✓ Guardar Documentos</li> <li>✓ Página</li> <li>✓ Fuente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sigue adecuadamente los pasos para ingresar al procesador de texto Word</li> <li>✓ Guarda información en diferentes discos</li> <li>✓ Selecciona y edita textos usando negrilla, subrayado y cursiva.</li> <li>✓ Selecciona textos para hacerle cambios como estilo, tamaño y color de fuente</li> </ul>	En la sala de cómputo indicar al estudiante la forma de ingresar al programa de Word y mediante un texto indicar al estudiante que escriba un texto y que le realice varias configuraciones a la fuente y a las páginas.	Entregar un texto para que lo digite en Word dándole unos parámetros de configuración de la fuente en diferentes párrafos y revisar la configuración de la hoja.	Elabora documentos y configuraciones de texto y página.

PERIODO	Tercero	GRADO	Tercero	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Procesador de Texto II	Reconozco otras opciones del procesador de texto como alineación de texto, imagen, ortografía e imprimir.	Escribir textos en Procesador de Palabras, teniendo en cuenta la alineación, inserción de imagen, ortografía e impresión del documento	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El menú</li> <li>✓ Abrir documentos (Identificar el icono del programa)</li> <li>✓ Configurar páginas</li> <li>✓ Alineación del texto</li> <li>✓ Insertar imagen</li> <li>✓ Corregir ortografía</li> <li>✓ Imprimir documentos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Configura páginas en Word</li> <li>✓ Realiza alineación de texto</li> <li>✓ Inserta una imagen en el documento</li> <li>✓ Corrige ortografía</li> <li>✓ Prepara un documento para imprimir.</li> </ul>	En la sala de cómputo indicar al estudiante que digite un documento y realice las configuraciones indicadas por el docente.	Entregar un texto para que lo digite en Word dándole unos parámetros de configuración vistos en clase, revise ortografía y prepare el documento para imprimir.	Configura páginas y prepara documentos para imprimir.

PERIODO	Cuarto	GRADO	Tercero	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Internet	Reconozco el internet como un medio de comunicación que facilita la vida de las personas.	Reconocer la Internet como un medio de comunicación que facilita la vida de las personas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué es Internet?</li> <li>✓ Como entrar a Internet.</li> <li>✓ Escribir direcciones de páginas web</li> <li>✓ Hipervínculos</li> <li>✓ Navegando en el sitio web de la IET Nicolás Ramírez</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconoce la Internet como un medio de comunicación para realizar diferentes actividades</li> <li>✓ Identifica la función que tienen los botones o hipervínculos en una página web</li> <li>✓ Practica los pasos para abrir y navegar en un sitio web</li> </ul>	Presentación de diapositivas con la historia y el concepto de Internet.  Práctica en la sala de cómputo con los navegadores, ingreso a páginas, hipervínculos.	Sopa de letras con el concepto y términos de internet.  Buscar la página del colegio y navegar por los diferentes link, exponer cada una de las opciones.	Reconoce las utilidades del Internet en diferentes actividades en el ámbito escolar.



**República de Colombia**  
**Institución Educativa Técnica Ramírez**  
**Jornada Diurna y nocturna**  
**Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012**  
**NIT: 800.014.626-3- DANE: 17350400011**  
**Ortega -Tolima**

**GRADO CUARTO**

PERIODO	Primero	GRADO	Cuarto	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Partes del computador	Reconozco nuevos tipos de dispositivos. Diferencio Hardware y software	Identificar nuevos dispositivos de procesamiento y comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Hardware y Software</li> <li>✓ Dispositivos de entrada</li> <li>✓ Dispositivos de salida</li> <li>✓ Dispositivos de almacenamiento</li> <li>✓ Dispositivos de procesamiento</li> <li>✓ Dispositivos de comunicación</li> <li>✓ Dispositivos Híbridos</li> </ul>	Reconocer nuevos dispositivos de procesamiento, comunicación e híbridos. Clarificar la diferencia entre hardware y software.	Presentación con diapositivas de los diferentes dispositivos y reconocimiento físico de algunos de ellos en la sala de cómputo.	Sopa de letras. Unir imágenes con tipo de dispositivos.	Diferencia entre los dispositivos de Hardware y las utilidades del Software.

PERIODO	Segundo	GRADO	Cuarto	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Procesador de Texto III	Reconozco otras opciones del procesador de texto como alineación de texto, imagen, ortografía e imprimir.	Escribir textos en Procesador de Palabras, teniendo en cuenta la alineación, inserción de imagen, ortografía e impresión del documento	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Repaso</li> <li>✓ Insertar tabla</li> <li>✓ Insertar filas y columnas</li> <li>✓ Insertar ilustraciones</li> <li>✓ Cuadro de texto</li> <li>✓ Fondo de página</li> <li>✓ Ortografía y gramática</li> <li>✓ Herramientas de fuente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Inserta una tabla y maneja filas y columnas.</li> <li>✓ Inserta imágenes y formas en el documento para complementar el texto.</li> <li>✓ Modifica texto a través del cuadro de texto, dándole diferentes formatos.</li> <li>✓ Modifica la hoja adicionando marca de agua, color de fondo y borde.</li> <li>✓ Revisa ortografía y gramática</li> </ul>	En la sala de cómputo indicar al estudiante que digite un documento y realice las configuraciones indicadas por el docente.	Entregar un texto para que lo digite en Word dándole unos parámetros de configuración vistos en clase, revise ortografía y prepare el documento con marca de agua, color de fondo y borde.	Escribe textos en Procesador de Palabras, teniendo en cuenta la alineación e impresión del documento.

PERIODO	Tercero	GRADO	Cuarto	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Presentaciones	Reconozco la importancia de las presentaciones con diapositivas como complemento a las exposiciones en todas las materias.	Identificar la importancia de las presentaciones con diapositivas, su utilidad como soporte en las exposiciones y manejar diferentes configuraciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presentaciones multimedia</li> <li>✓ Interfaz de PowerPoint</li> <li>✓ Configurar página e Insertar diapositivas</li> <li>✓ Fondo de las diapositivas</li> <li>✓ Insertar textos</li> <li>✓ Insertar imágenes</li> <li>✓ Animaciones</li> <li>✓ Guardar una presentación.</li> </ul>	Realiza presentaciones con el programa PowerPoint, modificando el fondo con color, estilos o degradados. Inserta cuadros de texto, Wordart para el texto. Inserta imágenes prediseñadas o desde un archivo. Realiza animaciones con el texto y las imágenes. Guarda la presentación en el computador.	En la sala de cómputo mostrar la interfaz de PowerPoint en forma guiada. Iniciar la administración de diapositivas y configuración de las mismas en forma guiada en la sala de cómputo.	Realizar una presentación de un cuento parte por parte insertando texto e imágenes con animaciones.	Realiza presentaciones con el programa PowerPoint, modificando el fondo con color, estilos o degradados.  Inserta imágenes prediseñadas o desde un archivo

PERIODO	Cuarto	GRADO	Cuarto	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Internet	Reconozco el internet como un medio de comunicación e investigación que facilita la vida de las personas.	Reconocer la Internet como un medio de comunicación e investigación que facilita la vida de las personas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Historia del internet</li> <li>✓ Los navegadores</li> <li>✓ Los buscadores</li> <li>✓ Los sitios web</li> <li>✓ El correo electrónico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Investiga en el internet a través de los buscadores.</li> <li>✓ Creo un correo electrónico en una página.</li> </ul>	Presentación de diapositivas con la historia del Internet. Práctica en la sala de cómputo con los navegadores, ingreso a páginas, investigo temas a través de los buscadores. Crear un correo electrónico.	Sopa de letras con la historia del internet. Buscar un cuento en internet y leerlo.	Investiga en el internet a través de los buscadores.  Crea un correo electrónico en una página.



**República de Colombia**  
**Institución Educativa Técnica Ramírez**  
**Jornada Diurna y nocturna**  
**Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012**  
**NIT: 800.014.626-3- DANE: 17350400011**  
**Ortega -Tolima**

**GRADO QUINTO**

PERIODO	Primero	GRADO	Quinto	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Procesador de Texto IV	Reconozco otras opciones del procesador de texto como diseño de página, márgenes, encabezado y pie de página, símbolos.	Escribir textos en Procesador de Palabras, teniendo en cuenta el diseño de página, márgenes, encabezado y pie de página, símbolos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Repaso</li> <li>✓ Diseño de Página</li> <li>✓ Márgenes</li> <li>✓ Encabezado</li> <li>✓ Pie de página</li> <li>✓ Símbolos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Modifica el diseño de la página.</li> <li>✓ Modifica y ajusta márgenes</li> <li>✓ Adiciona encabezados y pies de página.</li> <li>✓ Inserta símbolos en el documento.</li> </ul>	En la sala de cómputo indicar al estudiante que digite un documento y realice las configuraciones indicadas por el docente.	Entregar un texto para que lo digite en Word dándole unos parámetros de configuración vistos en clase.	<p>Modifica el diseño de la página y ajusta márgenes.</p> <p>Adiciona encabezados y pies de página.</p>

PERIODO	Segundo	GRADO	Quinto	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Presentaciones Multimedia	Reconozco la importancia de las presentaciones con diapositivas como complemento a las exposiciones en todas las materias.	Identificar la importancia de las presentaciones con diapositivas, su utilidad como soporte en las exposiciones y manejar diferentes configuraciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diseño de diapositivas (color, estilo)</li> <li>✓ Insertar y duplicar diapositivas</li> <li>✓ Insertar elementos (textos, imágenes, formas)</li> <li>✓ Insertar elementos multimedia (sonidos, videos)</li> <li>✓ Animaciones (personalizar animación, transiciones)</li> <li>✓ Preparar presentaciones para exposiciones</li> </ul>	<p>Realiza presentaciones con el programa PowerPoint, modificando el color y estilo de las diapositivas.</p> <p>Duplica diapositivas.</p> <p>Inserta texto, imágenes y formas.</p> <p>Inserta sonidos y videos.</p> <p>Realiza animaciones con los objetos de la diapositiva.</p>	En la sala de cómputo mostrar la interfaz de PowerPoint en forma guiada. Iniciar la administración de diapositivas y configuración de las mismas en forma guiada en la sala de cómputo.	Realizar una presentación de un cuento parte por parte insertando texto e imágenes con animaciones.	<p>Duplica diapositivas.</p> <p>Inserta texto, imágenes y formas.</p> <p>Inserta sonidos y videos.</p>

PERIODO	Tercero	GRADO	Quinto	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Hoja de Cálculo	Identifico qué es y para qué sirve una hoja de cálculo. Reconozco la interfaz de la hoja de cálculo.	Identificar qué es y para qué sirve una hoja de cálculo. Reconocer la interfaz de la hoja de cálculo y sus opciones generales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Qué es una hoja de cálculo</li> <li>✓ Microsoft Excel (ventana y barras)</li> <li>✓ La hoja de Excel (columnas, filas, celdas, rangos)</li> <li>✓ Agregar y eliminar filas y columnas</li> <li>✓ Ingresar datos en las celdas</li> <li>✓ Agregar bordes y sombreados a la tabla</li> <li>✓ Resolver operaciones matemáticas en Excel</li> </ul>	<p>Reconoce al programa Excel como una herramienta que facilita los cálculos matemáticos</p> <p>Reconoce los pasos para ingresar a la hoja de cálculo</p> <p>Reconoce el ambiente de una hoja de cálculo y nombra los elementos que la conforman.</p>	En la sala de cómputo, asistidos por el docente quien con videobeam proyecta el programa Excel y muestra paso a paso cada una de sus partes y cómo se trabaja con la Hoja de Cálculo. En cada sesión se avanza de acuerdo a la unidad temática.	Realizar las tablas de multiplicar y de la suma, del 1 al 9 con celdas coloreadas en los operadores aplicando dichas operaciones matemáticas.	Reconoce al programa Excel como una herramienta que facilita los cálculos matemáticos

PERIODO	Cuarto	GRADO	Quinto	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Internet	Reconozco el internet como un medio de comunicación e investigación que facilita la vida de las personas.	Reconocer la Internet como un medio de comunicación e investigación que facilita la vida de las personas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Elementos del navegador</li> <li>✓ Traductores</li> <li>✓ Redes Sociales</li> <li>✓ Ventajas y riesgos del internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Adiciona páginas a favoritos (marcadores) para tenerlas en cuenta posteriormente.</li> <li>✓ Limpia el historial</li> <li>✓ Traduce palabras, frases y textos</li> <li>✓ Reconoce los peligros del internet</li> </ul>	Práctica en la sala de cómputo con los traductores con textos incluidos. Videos de apoyo mostrando casos de los riesgos del internet.	Sopa de letras con la historia del internet. Mostrar un caso de riesgo en internet, en forma de cuento para ser analizado y determinar los riesgos del internet.	<p>Adiciona páginas a favoritos (marcadores) para tenerlas en cuenta posteriormente.</p> <p>Reconoce los peligros del Internet.</p>





**República de Colombia**  
**Institución Educativa Técnica Ramírez**  
**Jornada Diurna y nocturna**  
**Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012**  
**NIT: 800.014.626-3- DANE: 17350400011**  
**Ortega -Tolima**

**GRADO SEXTO**

PERIODO	Primero	GRADO	Sexto	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Introducción a la Informática	Reconozco e identifico los componentes físicos y lógicos de un sistema de cómputo.	Reconocer e identificar los componentes lógicos (software) y físicos (hardware) que hacen parte de un sistema de cómputo y los elementos más utilizados del sistema operativo, practicando su uso para mejorar el desempeño al crear, guardar y organizar información en la computadora.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La informática</li> <li>✓ Historia de los computadores</li> <li>✓ La estructura del computador</li> <li>✓ Recomendaciones con el manejo del computador.</li> <li>✓ El sistema operativo</li> <li>✓ Las ventanas</li> <li>✓ El ratón y sus botones.</li> <li>✓ Accesorios del Sistema Operativo</li> <li>✓ Los archivos y las carpetas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Define con propiedad los conceptos: informática, computador, hardware, software, sistema operativo, archivos y diferencia los componentes de hardware de los componentes de software, que constituyen un computador.</li> <li>- Identifica los elementos del escritorio, los elementos comunes en las ventanas del sistema operativo y determina la función que cumplen.</li> <li>- Diferencia entre una carpeta y un archivo y reconocer el entorno físico para guardar la información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación con diapositivas y videos sobre la informática.</li> <li>Presentación con diapositivas y videos sobre hardware.</li> <li>Presentación con diapositivas y videos sobre software.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sopa de letras con diferentes términos de hardware y software.</li> <li>Dibujar diferentes componentes de hardware y software.</li> <li>Mediante dibujos identificar partes del computador.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica lo tangibles y lo no tangible de un sistema de cómputo.</li> <li>Identifica los componentes del hardware y los componentes del software como herramientas útiles y funcionales en el manejo de la información.</li> </ul>

PERIODO	Segundo	GRADO	Sexto	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
El Teclado	Reconozco la estructura del teclado.	Reconocer la estructura del teclado, la función que cumplen los distintos grupos de teclas que lo componen así como desarrollar habilidades y destrezas para digitar documentos de manera correcta.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El teclado (concepto y función del teclado)</li> <li>✓ Grupos de teclas, Teclas especiales</li> <li>✓ Segundos y terceros caracteres de las teclas</li> <li>✓ Desplazarse en un texto</li> <li>✓ Seleccionar textos, copiar y pegar, con el teclado</li> <li>✓ Clasificación del teclado alfabético</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce la función del teclado e identifica los grupos de teclas que lo conforman.</li> <li>- Identifica las teclas que le permiten escribir en mayúsculas, borrar textos, dejar espacio entre palabras y crear un nuevo párrafo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mediante presentación con diapositivas presentar las partes del teclado.</li> <li>Práctica en la sala de cómputo con el teclado.</li> <li>Utilizar herramientas de software como Mecanet para aprender a digitar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las partes del teclado mediante un dibujo.</li> <li>Pasar las lecciones de Mecanet con una adecuada digitación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende y aplica las funciones del teclado.</li> <li>Uso y posición correcta de los dedos en el teclado.</li> </ul>

PERIODO	Tercero	GRADO	Sexto	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Procesador de Palabras	Reconozco la función del procesador de palabras.	Hacer uso del procesador de palabras para la producción de textos escritos que permitan mejorar la presentación de trabajos escolares de cualquier área.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Que es un procesador de palabras</li> <li>✓ Interfaz del programa</li> <li>✓ Configuración de páginas y formato</li> <li>✓ Alineación de textos</li> <li>✓ Guardar y abrir un documento</li> <li>✓ Seleccionar textos, copiar, cortar, pegar,</li> <li>✓ Insertar imágenes</li> <li>✓ Corrección de ortografía, sinónimos</li> <li>✓ Paginar un documento</li> <li>✓ Imprimir un documento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce los elementos de la ventana del programa de procesador de palabras, como los menús, las barras y las herramientas más utilizadas y sus funciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>En la sala de cómputo, el docente, apoyado por el videobeam, mostrará paso a paso cada una de las opciones del procesador de palabras dadas en la unidad temática.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Digitar un cuento de varias hojas en Word, con las configuraciones y requisitos dados por el docente y guardarlo en el computador.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende y aplica las funciones del teclado.</li> <li>Abrir y guardar un documento. Seleccionar texto, copiar, cortar y pegar.</li> <li>Uso y posición correcta de los dedos en el teclado.</li> </ul>

PERIODO	Cuarto	GRADO	Sexto	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Internet	Utilizo el computador y el internet como apoyo a los procesos de aprendizaje.	Utilizar la computadora y el Internet para apoyar los procesos de aprendizaje y actividades personales, asumir comportamientos responsables relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Qué son las redes de computadores</li> <li>✓ Qué es la Internet</li> <li>✓ Historia del Internet</li> <li>✓ Los navegadores</li> <li>✓ Los buscadores</li> <li>✓ Sitios web</li> <li>✓ correo electrónico</li> <li>✓ Ventajas y riesgos de la Internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Define con propiedad los conceptos de la internet, red, correo electrónico, sitio web, navegador y buscador.</li> <li>Utiliza navegadores y buscadores para encontrar direcciones de sitios web e información que necesita para sus trabajos.</li> <li>Crea una cuenta de correo electrónico y sabe utilizarlo en el envío de mensajes y archivos adjuntos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A través de un video o presentaciones mostrar la historia del internet.</li> <li>En la sala de cómputo realizar prácticas de navegación, búsqueda de información y manejo del correo electrónico.</li> <li>A través de casos reales mostrar los riesgos del internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Indicar como fue la historia y el avance del internet en un documento.</li> <li>Crear un correo electrónico.</li> <li>Buscar una información específica.</li> <li>Presentar e interpretar los riesgos del internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza el Internet como herramienta de trabajo escolar.</li> <li>Utiliza el correo electrónico Email, para enviar y recibir información.</li> </ul>



**República de Colombia**  
**Institución Educativa Técnica Ramírez**  
**Jornada Diurna y nocturna**  
**Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012**  
**NIT: 800.014.626-3- DANE: 17350400011**  
**Ortega -Tolima**

**GRADO SÉPTIMO**

PERIODO	Primero	GRADO	Séptimo	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Estructura física del computador	Identifico los componentes de hardware y software.	Identificar los componentes de hardware, internos y externos, que hacen parte de un sistema de cómputo así como clasificarlos de acuerdo a la función que cumplen en el tratamiento de los datos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El Hardware</li> <li>✓ Organización física del computador (entrada, proceso, salida)</li> <li>✓ Dispositivos de entrada</li> <li>✓ Dispositivos de salida</li> <li>✓ Dispositivos de almacenamiento</li> <li>✓ Dispositivos de comunicación</li> <li>✓ Dispositivos de cómputo</li> <li>✓ Tarjeta principal</li> <li>✓ Unidades de medidas en computación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica los componentes internos y externos que forman el computador y los clasifica de acuerdo a las funciones que cumplen en dispositivos de entrada, salida, procesamiento, almacenamiento y comunicación.</li> <li>- Maneja las unidades de medidas que se utilizan en computación y realiza comparaciones y conversiones entre ellas.</li> </ul>	<p>Realizar presentaciones donde se muestra la estructura física del computador, identificando también cada uno de los diferentes dispositivos.</p> <p>Explicar en el aula en forma teórico-práctica las unidades de medida en computación.</p>	<p>Realizar un taller sobre unidades de medidas en computación.</p> <p>Realizar un taller donde identifique una imagen de dispositivos con el tipo de dispositivo que és.</p>	<p>Clasifica y utiliza los dispositivos externos e internos del pc.</p> <p>Reconoce las unidades de medidas utilizadas en el ámbito de sistemas de cómputo.</p>

PERIODO	Segundo	GRADO	Séptimo	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Procesador de Palabras	Reconozco la función del procesador de palabras implementando nuevos elementos.	Hacer uso del procesador de palabras para la producción de textos escritos que incluyan elementos como tablas, imágenes, gráficos, que permitan mejorar la presentación de trabajos escolares de cualquier área.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Repaso</li> <li>✓ Crear tablas</li> <li>✓ Modificación de una tabla</li> <li>✓ Propiedades de una tabla</li> <li>✓ Inserción de objetos</li> <li>✓ Encabezado y pie de página</li> <li>✓ Diseñar textos en columnas</li> <li>✓ Crear gráfico de datos</li> <li>✓ Fondo de página</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica las herramientas de un procesador de palabras y reconoce los procedimientos que puede utilizar para configurar páginas, aplicar formato, alinear textos, así como para insertar imágenes, tablas, encabezados y textos en columnas.</li> </ul>	<p>En la sala de cómputo, el docente, apoyado por el videobeam, mostrará paso a paso cada una de las opciones del procesador de palabras dadas en la unidad temática.</p>	<p>Crear un documento de Word con las herramientas vistas en las clases.</p>	<p>Identifica el procesador de palabras Word, como una herramienta del pc.</p> <p>Reconoce las opciones de guardar, copiar, insertar objetos, diseñar textos en columnas e imprimir.</p>

PERIODO	Tercero	GRADO	Séptimo	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Multimedia	Realizo presentaciones gráficas con el editor de presentaciones.	Realizar representaciones gráficas de sus ideas y diseños aprovechando el editor de presentaciones multimedia, que permitan mejorar la presentación de temas de investigación para exposiciones en cualquiera de las áreas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Que es un editor de presentaciones</li> <li>✓ La interfaz del programa</li> <li>✓ Diseño y estilo de diapositiva</li> <li>✓ Introducir textos</li> <li>✓ Insertar imágenes</li> <li>✓ Ver presentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce los elementos de la interfaz como los menús, las barras y las herramientas más utilizadas y sus funciones.</li> <li>- Crear presentaciones sencillas teniendo en cuenta los elementos básicos para su diseño, como el fondo, los textos, las imágenes y animaciones.</li> </ul>	<p>En la sala de cómputo, el docente, apoyado por el videobeam, mostrará paso a paso cada una de las opciones de PowerPoint dadas en la unidad temática.</p>	<p>Buscar un cuento y realizar una presentación del mismo con los parámetros vistos en las clases.</p>	<p>Identifica el PowerPoint como una herramienta del pc.</p> <p>Reconoce las principales opciones del PowerPoint; diseñar diapositivas y sus estilos, manejo de imágenes y estilos de presentación e imprimir.</p>

PERIODO	Cuarto	GRADO	Séptimo	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Internet	Utilizo el computador y el internet como apoyo en los procesos de aprendizaje y actividades personales.	Utilizar la computadora y la Internet para apoyar los procesos de aprendizaje y actividades personales, asumir comportamientos responsables relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Características y servicios de la Internet.</li> <li>✓ Las direcciones en la web</li> <li>✓ Términos de Internet</li> <li>✓ Uso de los buscadores en la internet</li> <li>✓ El correo electrónico y el chat</li> <li>✓ Las buenas maneras en la red</li> <li>✓ Interactuar en Internet, las redes sociales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Define con propiedad los conceptos de Internet, servidor, hosting, dominio, ancho de banda, link, correo electrónico, redes sociales.</li> <li>- Utiliza adecuadamente el correo electrónico para el envío de mensajes, archivos adjuntos y trabajos, asignados en la clase.</li> </ul>	<p>Explicar los términos utilizados en internet y en la sala de cómputo ver la función de cada uno de ellos.</p> <p>Utilizar búsqueda de temas específicos en los buscadores.</p> <p>Mediante videos de experiencias, presentar casos de redes sociales.</p>	<p>Realizar un crucigrama con los términos utilizados en internet.</p> <p>Presentar un tema y mediante un buscador investigar sobre dicho tema y realizar una exposición.</p>	<p>Identifica las características y servicios del Internet.</p> <p>Uso del correo electrónico y el chat en el ámbito escolar.</p>



**República de Colombia**  
**Institución Educativa Técnica Ramírez**  
**Jornada Diurna y nocturna**  
**Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012**  
**NIT: 800.014.626-3- DANE: 173504000011**  
**Ortega -Tolima**

**GRADO OCTAVO**

PERIODO	Primero	GRADO	Octavo	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Procesador de Palabras	Reconozco la función del procesador de palabras implementando nuevos elementos.	Hacer uso del procesador de palabras para la producción de textos escritos que incluyan diversos elementos tales como esquemas, vínculos, notas, columnas, paginación, tablas de contenido, que permitan mejorar la presentación de trabajos escolares de cualquier área.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Creación de diagramas, mapas y esquemas conceptuales</li> <li>✓ Marcadores e Hipervínculos en un documento</li> <li>✓ Usar encabezado y pie de página, notas al pie y al final</li> <li>✓ Numeración y viñetas</li> <li>✓ Crear escritos en columnas y con distintas alineaciones de texto.</li> <li>✓ Insertar símbolos y caracteres especiales</li> <li>✓ Paginar documentos</li> <li>✓ Tabla de contenido en un documento</li> <li>✓ Combinar correspondencia</li> <li>✓ Normas para trabajos escritos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica las herramientas del procesador de palabras y reconoce los procedimientos que puede utilizar para diseñar diagramas, paginar documentos, insertar hipervínculos, encabezados, notas, viñetas, crear tablas de contenido y combinar correspondencia.</li> <li>- Diseña documentos en el procesador de palabras que incluyen diagramas, hipervínculos, encabezados, viñetas, paginación y tablas de contenido.</li> <li>- Aplica las normas vigentes para la elaboración de documentos escritos.</li> </ul>	En la sala de cómputo, el docente, apoyado por el videobeam, mostrará paso a paso cada una de las opciones del procesador de palabras dadas en la unidad temática.	Crear un documento de Word con las herramientas vistas en las clases.	Utiliza la herramienta Word, para elaboración de trabajos escritos, en el ámbito escolar.

PERIODO	Segundo	GRADO	Octavo	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Presentaciones Multimedia	Realizo presentaciones gráficas con el editor de presentaciones	Realizar representaciones gráficas de sus ideas y diseños aprovechando el editor de presentaciones multimedia, que permitan mejorar la exposición de temas en cualquiera de las áreas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Repaso</li> <li>✓ Insertar elementos multimedia</li> <li>✓ Crear gráficos y tablas</li> <li>✓ Formas y botones de acción</li> <li>✓ Creación de diagramas, mapas y esquemas conceptuales</li> <li>✓ Crear hipervínculos</li> <li>✓ Animación de una presentación</li> <li>✓ Convertir diapositivas en imágenes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica las herramientas del editor de diapositivas y reconoce los procedimientos para insertar imágenes, sonidos, videos, textos, hipervínculos y los correspondientes a la aplicación de animaciones en una presentación.</li> <li>- Diseña presentaciones que incluyen imágenes, textos, sonidos, videos, hipervínculos, diagramas y animaciones, para la socialización de una idea o tema de exposición</li> </ul>	En la sala de cómputo, el docente, apoyado por el videobeam, mostrará paso a paso cada una de las opciones de PowerPoint dadas en la unidad temática.	Buscar un cuento y realizar una presentación del mismo con los parámetros vistos en las clases.	Uso de las opciones del Power Point; para diseñar diapositivas con animación.  Realizar diagramas y mapas conceptuales.

PERIODO	Tercero	GRADO	Octavo	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Hoja de Cálculo	Hago uso de la hoja de cálculo para la manipulación y organización de datos.	Hacer uso de la hoja de cálculo para la manipulación y organización de datos numéricos que le permitan realizar cálculos y operaciones varias.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Qué es una hoja de cálculo</li> <li>✓ Interfaz de la Hoja de Cálculo</li> <li>✓ El área de trabajo</li> <li>✓ Entrada de datos</li> <li>✓ Edición de la hoja de cálculo</li> <li>✓ Formato de una hoja de cálculo</li> <li>✓ Libros, agregar y eliminar hojas.</li> <li>✓ Crear formulas</li> <li>✓ Guardar, configurar e imprimir una hoja de cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce los elementos de la interfaz, como los menús, las barras, el área de trabajo y las herramientas más utilizadas y sus funciones.</li> <li>- Crea tablas en una hoja de cálculo, modifica la estructura de las columnas, filas y celdas, aplica el formato y la alineación deseada, para ajustarla a las necesidades.</li> <li>- Realiza operaciones matemáticas con los datos ingresados en una hoja de cálculo usando fórmulas.</li> </ul>	En la sala de cómputo, asistidos por el docente quien con video beam proyecta el programa Excel y muestra paso a paso cada una de sus partes y cómo se trabaja con la Hoja de Cálculo. En cada sesión se avanza de acuerdo a la unidad temática.	Realizar las tablas de multiplicar y de la suma, del 1 al 9 con celdas coloreadas en los operadores aplicando dichas operaciones matemáticas.	Identifica la hoja de cálculo como herramienta del pc.  Aplica las principales opciones del Excel; manipula y organiza datos para realizar cálculos numéricos y Configura la hoja para imprimir.



**República de Colombia**  
**Institución Educativa Técnica Ramírez**  
**Jornada Diurna y nocturna**  
**Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012**  
**NIT: 800.014.626-3- DANE: 173504000011**  
**Ortega -Tolima**

PERIODO	Cuarto	GRADO	Octavo	ASIGNATURA	Informática	AREA	Tecnología e Informática
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Publicaciones en Internet	Utilizo responsablemente las TIC.	Utilizar responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse con otros en el mundo, asumir comportamientos responsables relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El blog</li> <li>✓ Los wiki</li> <li>✓ Las redes sociales</li> <li>✓ Los foros</li> <li>✓ Publicación de documentos en la web</li> <li>✓ Publicación de material multimedia en la web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica los medios a través de los cuales puede realizar publicaciones en Internet y conoce los procedimientos y normas que se deben tener en cuenta.</li> <li>- Crea espacios en la Web, tales como blogs, wikis, foros o grupos sociales, donde es capaz de compartir sus opiniones e ilustrarlas con imágenes o videos.</li> <li>- Pone en práctica el respeto por los demás y las buenas maneras en la red al realizar publicaciones en la web.</li> </ul>	<p>En la sala de cómputo, asistidos por el docente quien con video beam proyecta y muestra paso a paso la creación de un blog. En cada sesión se avanza de acuerdo a la unidad temática.</p>	<p>Crear un cuento y subirlo a la web.            Crear un foro de un tema específico.            Realizar una wiki.</p>	<p>Crea blogs y participa en foros y grupos sociales.             Hace correcto uso de las redes sociales.</p>





**República de Colombia**  
**Institución Educativa Técnica Ramírez**  
**Jornada Diurna y nocturna**  
**Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012**  
**NIT: 800.014.626-3- DANE: 17350400011**  
**Ortega -Tolima**

**GRADO NOVENO**

PERIODO	Primero	GRADO	Noveno	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Presentaciones Multimedia Avanzadas	Realizo presentaciones gráficas avanzadas con el editor de presentaciones	Realizar representaciones gráficas de sus ideas y diseños aprovechando el editor de presentaciones multimedia, que permitan mejorar la exposición de temas en cualquiera de las áreas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Repaso</li> <li>✓ Animaciones avanzadas</li> <li>✓ Transiciones</li> <li>✓ Diapositivas y/o escenarios.</li> <li>✓ Aplicación de notas</li> <li>✓ Herramientas on line y off line</li> </ul>	<p>Aplica las herramientas aprendidas en el diseño de un documento multimedia.</p> <p>Diseña presentaciones multimedia utilizando herramientas on-line y off-line.</p>	En la sala de cómputo, el docente, apoyado por el videobeam, mostrará paso a paso cada una de las opciones de PowerPoint dadas en la unidad temática.	Seleccionar un tema y realizar una presentación del mismo con los parámetros vistos en las clases.	Realizar presentaciones con gráficas, mapas conceptuales y Animación.

PERIODO	Segundo	GRADO	Noveno	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Presentaciones Multimedia Avanzadas II	Realizo presentaciones gráficas avanzadas con el editor de presentaciones	Realizar representaciones gráficas de sus ideas y diseños aprovechando el editor de presentaciones multimedia, que permitan mejorar la exposición de temas en cualquiera de las áreas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Insertar audios</li> <li>✓ Insertar videos</li> <li>✓ Tratamiento de un video</li> <li>✓ Guía para una buena exposición.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica las herramientas del editor de diapositivas y reconoce los procedimientos para insertar imágenes, sonidos, videos, textos, hipervínculos y los correspondientes a la aplicación de animaciones en una presentación.</li> <li>- Diseña presentaciones que incluyen imágenes, textos, sonidos, videos, hipervínculos, diagramas y animaciones, para la socialización de una idea o tema de exposición</li> </ul>	En la sala de cómputo, el docente, apoyado por el videobeam, mostrará paso a paso cada una de las opciones de PowerPoint dadas en la unidad temática.	Seleccionar un tema y realizar una presentación del mismo con los parámetros vistos en las clases.	Realizar presentaciones con hipervínculos, animación.

PERIODO	Tercero	GRADO	Noveno	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Hoja de Cálculo	Hago uso de la hoja de cálculo para la manipulación y organización de datos.	Hacer uso de la hoja de cálculo para la manipulación y organización de datos numéricos que le permitan realizar cálculos y tomas de decisiones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Repaso</li> <li>✓ Ordenar datos en Excel</li> <li>✓ Crear gráficos estadísticos</li> <li>✓ Operadores de Cálculo en Excel</li> <li>✓ Orden en las operaciones en Excel</li> <li>✓ Fórmulas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza operaciones matemáticas con los datos ingresados en una hoja de cálculo usando fórmulas.</li> <li>- Realiza un documento en una Hoja de Cálculo aplicando las fórmulas y relacionando los datos a través de gráficos.</li> </ul>	En la sala de cómputo, asistidos por el docente quien con videobeam proyecta el programa Excel y muestra paso a paso cada una de sus partes y cómo se trabaja con la Hoja de Cálculo. En cada sesión se avanza de acuerdo a la unidad temática.	Realizar un documento indicado por el docente donde aplique los temas vistos en clase.	Ordenar datos numéricos y realizar operaciones numéricas.

PERIODO	Cuarto	GRADO	Noveno	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Hoja de Cálculo II	Hago uso de la hoja de cálculo para la manipulación y organización de datos.	Hacer uso de la hoja de cálculo para la manipulación y organización de datos numéricos que le permitan realizar cálculos y representarlos a través de gráficos estadísticos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Función Si</li> <li>✓ Función SI anidada</li> <li>✓ Funciones Estadísticas</li> <li>✓ Gráficos Estadísticos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Realiza operaciones matemáticas con los datos ingresados en una hoja de cálculo usando fórmulas.</li> <li>- Comprende y utiliza la toma de decisión a través de la función SI.</li> <li>- Tabula datos estadísticos y genera gráficos.</li> </ul>	En la sala de cómputo, asistidos por el docente quien con videobeam proyecta el programa Excel y muestra paso a paso cada una de sus partes y cómo se trabaja con la Hoja de Cálculo. En cada sesión se avanza de acuerdo a la unidad temática.	Realizar un análisis estadístico indicado por el docente donde aplique los temas vistos en clase.	<p>Comprende y utiliza función SI.</p> <p>Utiliza la función SI anidada.</p> <p>Utiliza las funciones estadísticas.</p>



**República de Colombia**  
**Institución Educativa Técnica Ramírez**  
**Jornada Diurna y nocturna**  
**Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012**  
**NIT: 800.014.626-3- DANE: 17350400011**  
**Ortega -Tolima**

**GRADO DÉCIMO**

PERIODO	Primero	GRADO	Décimo	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Procesador de Palabras – Normatividad	Reconozco la importancia de las normas vigentes y su utilidad en el diseño de documentos en el procesador de palabras.	Hacer uso del procesador de palabras para la producción de textos escritos con normas vigentes, que permitan mejorar la presentación de trabajos escolares de cualquier área.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Repaso</li> <li>✓ Normas ICONTEC</li> <li>✓ Normas APA</li> <li>✓ Guía para una buena exposición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseña documentos en el procesador de palabras aplicando las normas ICONTEC.</li> <li>- Diseña documentos en el procesador de palabras aplicando las normas APA.</li> <li>- Aplica las técnicas vistas para una buena exposición.</li> </ul>	En la sala de cómputo, el docente, apoyado por el videobeam, mostrará la aplicación de normas vigentes en los trabajos escritos.	Realizar un documento de investigación definido por el docente aplicando las normas aprendidas.	Uso de las Normas vigentes, en la elaboración de trabajos escritos en formato digital.

PERIODO	Segundo	GRADO	Décimo	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Presentaciones Multimedia Avanzadas III	Realizo presentaciones gráficas avanzadas con el editor de presentaciones y otros programas relacionados.	Realizar representaciones gráficas de sus ideas y diseños aprovechando el editor de presentaciones multimedia, que permitan mejorar la exposición de temas en cualquiera de las áreas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diseño de Plegables</li> <li>✓ Diseño de folletos</li> <li>✓ Diseño de Volantes</li> <li>✓ Diseño de Tarjetas</li> <li>✓ Crear videos</li> <li>✓ Realizar ajustes sobre videos</li> <li>✓ Crear audios</li> <li>✓ Realizar ajustes sobre audios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseña plegables, folletos, volantes.</li> <li>- Crea videos y realiza los ajustes necesarios al mismo.</li> <li>- Crea audios y realiza los ajustes necesarios al mismo.</li> </ul>	En la sala de cómputo, el docente, apoyado por el videobeam, mostrará paso a paso cada una de las opciones dadas en la unidad temática.	Seleccionar un tema: presentar un video con audio y como soporte al video entregar un folleto.	Diseña plegables y volantes.  Crea y edita videos.

PERIODO	Tercero	GRADO	Décimo	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Publicaciones en Internet II	Utilizo responsablemente las TIC.	Utilizar responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse con otros en el mundo, asumir comportamientos responsables relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El blog II</li> <li>✓ Los wiki II</li> <li>✓ Las redes sociales II</li> <li>✓ Los foros II</li> <li>✓ Publicación de documentos en la web II</li> <li>✓ Publicación de material multimedia en la web II</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica los medios a través de los cuales puede realizar publicaciones en Internet y conoce los procedimientos y normas que se deben tener en cuenta.</li> <li>- Crea espacios en la Web, tales como blogs, wikis, foros o grupos sociales, donde es capaz de compartir sus opiniones e ilustrarlas con imágenes o videos.</li> <li>- Pone en práctica el respeto por los demás y las buenas maneras en la red al realizar publicaciones en la web.</li> </ul>	En la sala de cómputo, asistidos por el docente quien con videobeam proyecta y muestra paso a paso la creación de un blog. En cada sesión se avanza de acuerdo a la unidad temática.	Crear un video y subirlo a la web. Crear un foro de un tema específico. Realizar una competencia para la creación del mejor blog por grupos y sustentar el blog.	Crea blogs, participa en Wikis y foros.  Publica documentos, haciendo uso de las buenas prácticas en la Web.

PERIODO	Cuarto	GRADO	Décimo	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Hoja de Cálculo	Hago uso de la hoja de cálculo para la manipulación y organización de datos.	Hacer uso de la hoja de cálculo para la manipulación y organización de datos numéricos que le permitan realizar cálculos, búsqueda de datos y macros	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Repaso</li> <li>✓ Función de búsqueda</li> <li>✓ Macros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza operaciones matemáticas con los datos ingresados en una hoja de cálculo usando fórmulas.</li> <li>- Comprende y utiliza la búsqueda de datos.</li> <li>- Diseña Macros sencillos.</li> </ul>	En la sala de cómputo, asistidos por el docente quien con videobeam proyecta el programa Excel y muestra paso a paso cada una de sus partes y cómo se trabaja con la Hoja de Cálculo. En cada sesión se avanza de acuerdo a la unidad temática.	Realizar una macro que realice una operación indicada por el docente. Crear una planilla de consulta de datos.	Utiliza las fórmulas para realizar operaciones matemáticas.  Utiliza las macros sencillas .



**República de Colombia**  
**Institución Educativa Técnica Ramírez**  
**Jornada Diurna y nocturna**  
**Resolución 03956 de septiembre 17 de 2012**  
**NIT: 800.014.626-3- DANE: 17350400011**  
**Ortega -Tolima**

**GRADO ONCE**

PERIODO	Primero	GRADO	Once	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Hoja de Cálculo	Hago uso de la hoja de cálculo para la manipulación y organización de datos.	Hacer uso de la hoja de cálculo para la manipulación y organización de datos numéricos que le permitan realizar cálculos, macros, tablas dinámicas, filtros funciones y macros	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Repaso</li> <li>✓ Filtro, filtros avanzados</li> <li>✓ Funciones</li> <li>✓ Macros</li> <li>✓ Tablas dinámicas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza operaciones matemáticas con los datos ingresados en una hoja de cálculo usando fórmulas.</li> <li>- Comprende y utiliza los filtros para la agrupación de datos.</li> <li>- Diseña funciones y macros sencillos.</li> <li>- Diseña tablas dinámicas a partir de tablas de datos.</li> </ul>	En la sala de cómputo, asistidos por el docente quien con videobeam proyecta el programa Excel y muestra paso a paso cada una de sus partes y cómo se trabaja con la Hoja de Cálculo. En cada sesión se avanza de acuerdo a la unidad temática.	Mediante un taller determinar la capacidad de analizar datos de los estudiantes tomando de base una tabla de datos.	Aplica hábilmente las funciones avanzadas en Excel, filtros, funciones y Macros.

PERIODO	Segundo	GRADO	Once	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Bases de Datos	Reconozco las bases de datos como herramienta fundamental en el control y manejo de los datos.	Hacer uso de la aplicación Ms Access para el diseño y desarrollo de las Bases de Datos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué son las bases de datos?</li> <li>✓ ¿Importancia de las Bases de Datos?</li> <li>✓ Interfaz del administrador de Bases de Datos</li> <li>✓ Crear una base de datos</li> <li>✓ Crear tablas</li> <li>✓ Crear formularios</li> <li>✓ Crear consultas</li> <li>✓ Crear reportes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoce y entiende lo que es una base de datos.</li> <li>- Diseña una base de datos sencilla a partir de un problema planteado</li> </ul>	En la sala de cómputo, asistidos por el docente quien con videobeam proyecta el programa Excel y muestra paso a paso cada una de sus partes y cómo se trabaja con la Ms Access. En cada sesión se avanza de acuerdo a la unidad temática.	Diseñar una base de datos de acuerdo a un tema planteado por el docente.	Entiende la aplicación de las Bases de Datos en los diferentes campos empresariales.  Diseña base de datos sencilla.

PERIODO	Tercero	GRADO	Once	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Recursos Educativos Diigitales	Reconozco la utilidad de los recursos educativos digitales.	Comprender la importancia y la necesidad de interactuar con los recursos educativos digitales como elemento iniciador al ámbito universitario. Reconocer las bibliotecas virtuales como herramientas de investigación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Recursos Educativos Digitales</li> <li>✓ Bibliotecas virtuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce los recursos educativos digitales como herramientas claves en el ámbito educativo.</li> <li>- Conoce las bibliotecas virtuales de Colombia.</li> </ul>	En la sala de cómputo, el docente, apoyado por el videobeam, mostrará la importancia de las REDAS y su utilización en el ámbito universitario. Revisar material de las REDAS y desarrollar las actividades expuestas en ellas.	Cumplimiento de las actividades y exámenes montados en las REDAS en el tiempo estipulado.	Comprende y Utiliza las REDAS como herramienta de aprendizaje.

PERIODO	Cuarto	GRADO	Once	ASIGNATURA	Informática	ÁREA	Tecnología Informática e
EJE CURRICULAR	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	LOGRO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	EVALUACIÓN	DBA
Internet	Utilizo el computador y el internet como apoyo en los procesos de aprendizaje y actividades personales.	Utilizar la computadora y la Internet para apoyar los procesos de aprendizaje y actividades personales, asumir comportamientos responsables relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Búsquedas avanzadas y eficientes</li> <li>✓ Utilidades de internet.</li> <li>✓ Riesgos y ventajas de internet</li> <li>✓ Delitos informáticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aprende a realizar búsquedas más eficientes y específicos para las diferentes áreas.</li> <li>Reconoce las diferentes utilidades que ofrecer internet, entre ellas, espacio para guardar documentos, creación de páginas web.</li> <li>Sabe los riesgos de entregar toda la información y subir fotos o videos inadecuados. Comprende que estas actividades ya tienen castigo en Colombia.</li> </ul>	En la sala de cómputo, el docente, apoyado por el videobeam, mostrará la importancia de las búsquedas eficientes, las utilidades del internet. Mostrar, actividad complementaria con una autoridad civil los castigos que existen para el caso de los delitos informáticos	Entregar un tema para realizar una investigación, generar un documento y guardarlo en la nube. Realizar un ensayo sobre los delitos y riesgos en el internet.	Reconoce las utilidades de búsquedas en diferentes áreas y uso de la nube para guardar información.  Reconoce los delitos informáticos.