

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMATICA

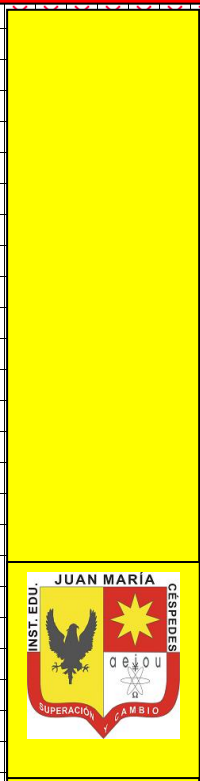


**INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JUAN MARÍA CÉSPEDES**

**Código: PL-GA-010
Versión: 03
Fecha: 2011/07/05**

EDUCACIÓN CON CALIDAD

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN MARÍA CÉSPEDES
EDUCACIÓN CON CALIDAD**



**PLAN DE ESTUDIOS AREA DE
TECNOLOGIA E INFORMATICA**

PL - GA – 010

25 PÁGINAS

VERSIÓN 03

VIGENCIA: 2011- 07 - 05

Revisado por:	Aprobado por:
Firma _____	Firma : _____
Fecha revisión _____	Fecha aprobación _____

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

EDUCACIÓN CON CALIDAD

**JUAN MARÍA
CÉSPEDES**

Fecha: 2011/07/05

PLAN DE ÁREA

IDENTIFICACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN MARÍA CÉSPEDES

Dirección: Cll 32b N° 76ª -48

Teléfono: 256 x 90 x 86

E-MAIL: secretaria@juanmariacespedes.edu.co,

rectoria@juanmariacespedes.edu.co,

WEB: www.Juanmariacespedes.edu.co

MEDELLÍN

Núcleo de desarrollo educativo: 934

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Responsables:

ALEJANDRO AUGUSTO GALVIS ENCISO

EDGAR RAMÍREZ AARON

CONRADO HENAO ESTRADA

ALCANCES: Población Alumnos de Preescolar, Primaria, Básica Secundaria y Media técnica, con énfasis en Autotrónica, y Telecomunicaciones, incluyendo la tercera jornada.

MARCO CONCEPTUAL

El sistema educativo no puede ser ajeno al desarrollo tecnológico y científico en que esta inmerso el mundo actual, de ahí que el área de tecnología e informática debe replantear los temas, desde el grado 0 hasta 11, de tal forma que respondan a las expectativas y exigencias de la sociedad moderna, por tanto, este tiene que propender por la formación de ciudadanos conscientes de su existencia y que respondan de una manera creativa, responsable y ética.

En este sentido, la misión de ciencia, educación y desarrollo replantea el esquema de la educación técnica y tecnológica en la que se debe orientar hacia los componentes de los nuevos instrumentos y la formación de conceptos básicos que el estudiante esté en capacidad de acceder a los nuevos códigos y lenguajes de la

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

**JUAN MARÍA
CÉSPEDES**

EDUCACIÓN CON CALIDAD

Fecha: 2011/07/05

tecnología actual. Igualmente el Ministerio de Educación viene trabajando sobre el replanteamiento de esta área estableciendo en la ley 115 de 1994 la que define en su artículo 1° la Educación "como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes" En su artículo 5°,

Plantea los fines de la Educación, de los cuales podemos resaltar: "... el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que favorezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución de problemas y al progreso social y económico del país".

En su artículo 11°, de la citada ley, hace referencia a la media técnica, planteando: La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social, serán las bases del desarrollo de la nación.

Partiendo de esta ley se incorpora entonces la tecnología e informática como área obligatoria y fundamental, tanto en la Educación básica como en la Educación media académica (artículos 23 y 31) y se establece la Educación media técnica como preparación de los estudiantes para el desarrollo laboral y para la continuación en la educación superior.

Según orientaciones del Ministerio de Educación se debe:

Entender la tecnología como un área interdisciplinaria en la que se pueden integrar diferentes elementos curriculares y actividades tecnológicas que llevan a los estudiantes a enfrentar problemas concretos de su entorno y a darles solución.

Capacitar a los estudiantes en la vida y para la vida, preparándolos para un desempeño social exitoso.

Asumir la educación en tecnología como un proceso permanente en el que se adquieren y transforman conocimientos, valores y destrezas relacionadas con procedimientos y sistemas tecnológicos.

Preparar personas que hagan uso racional de la tecnología.

Reconocer la informática como una expresión particular de la tecnología.

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

EDUCACIÓN CON CALIDAD

**JUAN MARÍA
CÉSPEDES**

Fecha: 2011/07/05

Entender que la informática no se restringe al uso del computador únicamente, sino que hace referencia a otros procesos integrales del manejo de la información.

Observar que históricamente el hombre y su desarrollo han estado unidos, por la constante preocupación de estar creando y diseñando instrumentos y máquinas que beneficiarán la productividad de vida de las generaciones existentes para cada época.

Es paradójico que las guerras, las hambrunas, las miserias, hayan sido inspiradoras de la creatividad del hombre para poder subsistir y fortalecer el dominio que unos pocos tendrán de generación en generación.

Desde la aparición del Abaco, inspiración inicial de la deslumbrante tecnología actual, pasando por el intelecto de los Hindúes, Arabes y Europeos que fueron mejorando cada máquina y proceso técnico existente, hasta el invento y aparición de la máquina en Inglaterra, en el siglo XVII, que desencadenó todo un proceso de transformaciones y beneficios a gran escala que se fueron mejorando, hasta lograr lo que actualmente observamos, leemos, palpamos y disfrutamos.

Por lo tanto, nosotros como educadores debemos transmitir y beneficiar con la mejor disposición, a la comunidad estudiantil aprovechando la tecnología que se posee en las instituciones y en los hogares, haciendo de la escuela un aula del desarrollo de la creatividad.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Desde el referente pedagógico, el área de tecnología e informática perfila a un estudiante enmarcado en los postulados de Jean Piaget, Lev Vigostky, Reuven Feuerstein y David Ausbel.

Piaget propone cuatro estadios de desarrollo a saber: Sicomotor (De 0-2 años), intuitiva o preoperacional (de 2-7 años), operaciones concretas (De 7-11 años), operaciones formales (De 11-16 años). Dichos estadios de desarrollo poseen estructuras lógicas diferentes y de creciente complejidad que permiten al individuo resolver algunos tipos de problemas y otros no, de acuerdo con el estadio en que se encuentra.

Vigotsky plantea el desarrollo cognitivo como elemento dinámico, independiente y complementario al desarrollo cronológico y por ende susceptible de adelantarse. El desarrollo cognitivo no es una programación que se da con el paso de la edad de una forma obligatoria, por el contrario, este hay que construirlo y sólo se logra en los procesos de socialización, (La familia, la escuela, los grupos de amigos, etc.).

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

**JUAN MARÍA
CÉSPEDES**

EDUCACIÓN CON CALIDAD

Fecha: 2011/07/05

Vigotsky establece con estos postulados dos elementos fundamentales: El aprendizaje real y el potencial de aprendizaje, así aparece el concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP) para explicar que todo individuo alcanza su desarrollo cognitivo gracias a la mediación, la experiencia compartida y la reflexión grupal con otros que saben algo que se desconocía.

Feuerstein concibe el desarrollo cognitivo como el proceso dinámico y modificable de las estructuras mentales, independiente del desarrollo cronológico, pero, dependiente del papel activo y el interés, además de la participación del aprendiz.

Los postulados de cada uno de los anteriores pedagogos son base fundamental en el desarrollo del área de tecnología e informática y vale la pena retomarlos y

aplicarlos ya que los temas se presentan con distinto grado de complejidad a medida que se avanza en los diferentes niveles y estadios del desarrollo.

Desde Vigotski, el área permite la construcción del desarrollo cognitivo gracias a la cooperación y ayuda al compartir y socializar diferentes temas y permitir que algunos alumnos más avanzados motiven y orienten a los demás estudiantes y en lo que respecta a las actividades informáticas, compartan sus saberes en las diferentes prácticas, de esta forma el trabajo colectivo permite un mejor desarrollo y enriquece el desarrollo individual y grupal.

También es posible a la luz de los postulados de Feuerstein hacer de esta materia un espacio en el que el estudiante es un ser activo y dinámico que contribuye a la construcción del conocimiento mediante la investigación, el desarrollo de la creatividad y la participación en la parte teórica y práctica de los temas estudiados.

Desde el Área de tecnología e informática y en la transversalidad con otras áreas es posible contribuir al crecimiento y desarrollo del estudiante ya que en su entorno inmediato puede verificar sobre los avances tecnológicos, científicos, imaginar, crear, jugar, experimentar y despertar su creatividad para avanzar en este campo.

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

EDUCACIÓN CON CALIDAD

**JUAN MARÍA
CÉSPEDES**

Fecha: 2011/07/05

II. JUSTIFICACIÓN

Tanto la tecnología como la informática son las herramientas fundamentales en el mundo de hoy, para que el educando pueda aprender y desarrollar procesos educativos.

Es necesario entender que todo el cambio en los sistemas de información y comunicación han tocado muchos aspectos de la vida del hombre, su persona, sus actividades, intereses, expectativas, desempeños y logros.

El interés principal es plantear que es y como funciona la tecnología e informática y sus incidencias en la educación.

Siendo el computador una poderosa herramienta para el aprendizaje, es fundamental, conocer, el manejo, funcionalidad y aporte útil en el desarrollo de una educación integral para los educandos que les posibilite desenvolverse en el siglo XXI, con una adecuada preparación.

La comunidad educativa debe comprender los avances tecnológicos del mundo moderno, desde una perspectiva histórica y científica, que le permita comprender como surgieron y se desarrollaron los principios científicos que le dieron vida a los diferentes instrumentos mecánicos, electrónicos e informáticos que hacen productiva la sociedad actual y sobre todo permitir que esta área sea un campo abierto para la investigación y desarrollo de proyectos que motiven al estudiante en el aspecto tecnológico y científico y lo preparen para afrontar los retos futuros en este campo, siendo el parte activa en este proceso.

III. OBJETIVOS

a). GENERALES

1. Proporcionar al educando los principios básicos de la ciencia, la tecnología y la informática.
2. Capacitar al estudiante para la comprensión del origen, desarrollo, funcionamiento y posibles utilidades de los instrumentos científicos, tecnológicos e informáticos.
3. Permitir que el estudiante comprenda los conceptos, los procesos y las nociones específicas de la informática.

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

EDUCACIÓN CON CALIDAD

**JUAN MARÍA
CÉSPEDES**

Fecha: 2011/07/05

4. Iniciar al educando en la manipulación del computador en forma práctica (software y hardware).
5. Utilizar ordenadamente el lenguaje oral y escrito de informática.
6. Identificar los conceptos teóricos básicos de la informática, para su aplicación práctica.

b) OBJETIVOS POR NIVEL

BÁSICA PRIMARIA

- 1- Identificar y usar instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato constituidos por artefactos, sistemas y proceso, tales como los aparatos eléctricos y electrónicos
- 2- Emplear los instrumentos tecnológicos de acuerdo a la función propia de cada uno.
- 3- Relacionar la función de una materia prima y su transformación tecnológica.
- 4- Identificar en su contexto algunos problemas tecnológicos y proponer un tipo de solución

EDUCACIÓN MEDIA Y MEDIA ACADEMICA

- 1- Adquirir habilidades de comunicación de diversas fuentes
- 2- Explicar las funciones de algunos artefactos electrónicos y mecánicos
- 3- Jugar e imaginar con algunos artefactos tecnológicos
- 4- Comunicar sus ideas en forma oral, escrita y gráfica.

C) OBJETIVOS POR GRADO

GRADO PRIMERO, SEGUNDO, TERCERO

1. Investigar acerca de la historia de la informática, los inventos y aparatos eléctricos que facilitan el trabajo de las personas.

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

EDUCACIÓN CON CALIDAD

**JUAN MARÍA
CÉSPEDÉS**

Fecha: 2011/07/05

2. Investigar las principales partes que conforman el computador.
3. Identificar los usos y procedimientos para el acceso a programas en el computador.
4. Diferenciar los equipos que facilitan las funciones del computador.
5. Reconoce el vehículo, sus partes y los riesgos.
6. Comprender el concepto de qué es el computador y sus partes.
7. Aprender a aprehender el funcionamiento del computador en cuanto el encendido y el apagado.
8. Manejar los periféricos.
9. Cumplir con las normas de comportamiento en la sala de cómputo.
10. Identificar los vehículos las clases de ellos, y los aparatos que evitan el peligro en los vehículos.
11. Adquirir conocimientos de tecnología e informática en la interacción con los equipos eléctricos y electrónicos de su entorno.
12. Identificar el computador como instrumento tecnológico, par adquirir conocimientos, comunicarse y resolver problemas.
13. Establecer relaciones entre las áreas del conocimiento mediante la investigación en Internet.
14. Desarrollar destrezas y habilidades cognitivas, visomotrices y comunicativas mediante las prácticas del manejo del computador.
15. Identificar las señales de tránsito y su importancia para el autocuidado de la vida.

GRADO CUARTO, QUINTO

1. Identificar mediante actividades informáticas las partes de un computador y el uso adecuado de ellas.

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

EDUCACIÓN CON CALIDAD

**JUAN MARÍA
CÉSPEDÉS**

Fecha: 2011/07/05

2. Obtener los elementos para la creación y manejo de bases de datos.
3. Emplear los programas adecuados para graficar.
4. Entender elementos básicos de sistemas de comunicación (Telemática y Redes).
5. Reconocer el riesgo y acciones preventivas en los modos de transporte al igual que las normas y señales.
6. Obtener los elementos para la creación y manejo de bases de datos.
7. Usar la herramienta de la Internet para la solución de los problemas de comunicación, envío y consulta de información.
8. Utilizar la Multimedia como herramienta para el aprendizaje y diversión.
9. Comprender la importancia de los valores básicos de la convivencia ciudadana.
10. Identifica los dispositivos de seguridad, los elementos de protección y las normas de comportamiento en la vía.
11. Participar en la construcción de acuerdos básicos sobre normas para el logro de metas comunes.

GRADO SEXTO, SEPTIMO:

1. Comprender el proceso tecnológico mediante el cual se generan los servicios públicos y el uso adecuado y racional de estos.
2. Utilizar correctamente las acciones básicas necesarias para entrar y salir del sistema.
3. Manejar correctamente las herramientas básicas y diversas que ofrece el sistema informático.
4. Valorar y utilizar adecuadamente los elementos del correo electrónico y la navegación en Internet.
5. Utilizar de forma adecuada el programa power point, en exposiciones y presentaciones realizadas.

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

EDUCACIÓN CON CALIDAD

**JUAN MARÍA
CÉSPEDÉS**

Fecha: 2011/07/05

6. Conocer las normas de comportamiento en la vía, los riesgos de accidentalidad y las acciones preventivas.
7. Observar la ciencia y la tecnología como algo tangible, práctico y valiosísimo para la vida de todos los seres vivos.
8. Conocer, consultar e investigar la teoría sobre los computadores y artefactos tecnológicos para su fácil comprensión y uso.
9. Identificar los sistemas operativos especialmente Windows y sus programas (Word, PowerPoint y Excel) para un excelente manejo.
10. Analizar la importancia de la comunicación y su aplicabilidad, en cada uno de los miembros de la comunidad educativa en general.
11. Representar por medio de maquetas, dibujos y otros materiales las partes de la vía, además del uso y los comportamientos adecuados, de la misma.

OCTAVO, NOVENO

1. Cumplir con las normas de comportamiento en la sala de cómputo.
2. Identificar en forma teórica el concepto de tecnología e informática.
3. Manejar adecuadamente un procesador de texto.
4. Comprender el concepto de que es el computador sus partes y su aplicación.
5. Identifica y reconoce los sistemas que componen el vehículo, su estructura y finalidad.
6. Comprender el programa de Word para permitir su aplicación en el ámbito personal y laboral.
7. Identificar los principios de la ciencia y la tecnología para permitir la aplicación correcta y práctica.

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Código: PL-GA-010

Versión: 03

EDUCACIÓN CON CALIDAD

JUAN MARÍA CÉSPEDÉS

Fecha: 2011/07/05

8. Proporcionar conocimientos históricos de los procesos de desarrollo científico, tecnológico e informático.
9. Emplear los instrumentos tecnológicos de acuerdo a la función propia de cada uno.
10. Analiza como ha evolucionado el vehículo a través de los tiempos, comprendiendo y valorando la importancia de los diferentes sistemas del vehículo, en relación con su integridad.

DECIMO, UNDECIMO:

1. Proporcionar los conocimientos básicos de la Internet, correos electrónicos, outlook y Chat.
2. Relacionar la función de una materia prima y su transformación tecnológica en la sociedad colombiana.
3. Reconocer los diversos programas (software) y aplicaciones utilizados para la solución de los problemas cotidianos. Como "LA CREACIÓN DE EMPRESA"
4. Explicar las funciones de algunos artefactos electrónicos, eléctricos manuales y mecánicos como los informáticos.
5. Saber reconocer las normas básicas de protección que garantizan la vida de la víctima, conoce posprocedimientos de primeros auxilios.
6. acondicionar problemas cotidianos a su vida diaria y generar posibles soluciones teniendo en cuenta la "2MENTALIDAD EMPRENDEDORA"
7. acondicionar a su vida diaria y cotidiana los cursos virtuales dictados por algunos estamentos educativos (SENA)
8. Identificar en su contexto algunos problemas tecnológicos y proponer un tipo de solución.
9. Comunicar y expresar las ideas en forma oral, escrita y gráfica.

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Código: PL-GA-010

Versión: 03

JUAN MARÍA CÉSPEDES

Fecha: 2011/07/05

EDUCACIÓN CON CALIDAD

10. Promover el sentido de pertenencia con la institución, docentes y compañeros.
11. Comprender la importancia de los valores básicos de la convivencia ciudadana.
12. Implementar las herramientas tecnológicas para el desempeño académico y laboral en el futuro.
13. Identifica y comprende las complicaciones que pueden poner en riesgo de muerte.
14. acondicionar problemas cotidianos a su vida diaria y generar posibles soluciones teniendo en cuenta la "MENTALIDAD EMPRENDEDORA"
15. Proporcionar los conocimientos básicos de la Internet, correos electrónicos, out look. Chat, Excel y power point.
16. acondicionar a su vida diaria y cotidiana los cursos virtuales dictados por algunos estamentos educativos (SENA)

VI. CONTENIDOS TEMÁTICOS:

**GRADOS 1º, 2º, 3º
ESTÁNDARES**

1. Estudio las partes del computador.
2. Pregunto cómo comunicarme con los demás.
3. Busco cómo utilizar las partes del computador.
4. Practico lo enseñado en el computador.

COMPETENCIAS

1. Explico las funciones de algunos artefactos tecnológicos que utiliza.
2. Utilizo de manera apropiada los recursos de su entorno para la solución de problemas tecnológicos.
3. Describo el funcionamiento general de algunos electrodomésticos y aparatos.
4. Imagino, juego y experimento con instrumentos tecnológicos de su entorno.

LOGROS

- Investiga sobre la técnica y la tecnología.
- Reconoce a través de prácticas las partes del computador.
- Comprende cómo funcionan las partes del computador.
- Conoce cómo funcionan los vehículos.
- Ha comprendido la historia del desarrollo tecnológico.
- Valora la importancia del computador en la era moderna.

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

**JUAN MARÍA
CÉSPEDES**

Fecha: 2011/07/05

EDUCACIÓN CON CALIDAD

- Utiliza adecuadamente la sala de cómputo y la valora como herramienta de aprendizaje.
- Realiza correctamente los pasos de encendido y apagado del computador.
- Hace uso adecuado de artefactos tecnológicos.
- Imagina, juega y experimenta con instrumentos tecnológicos de su entorno.
- Valora la importancia de los servicios públicos.
- Ha comprendido la historia del desarrollo tecnológico.
- Investiga acerca de la historia de la informática, los inventos y aparatos eléctricos que facilitan el trabajo de las personas.
- Identifica los usos y procedimientos para el acceso a programas en el computador.
- Investiga las principales partes que conforman el computador y sus funciones.
- Identifica los usos y procedimientos para el acceso a programas en el computador.
- Reconocer y utilizar correctamente algunas de las herramientas del programa Sant.
- Diferencia los equipos que facilitan y complementan las funciones del computador.
- Identifica los usos y procedimientos para el acceso a programas en el computado.
- Reconoce pos principios de la ciencia y la tecnología mediante la práctica y la investigación.
- Identifica mediante actividades informáticas las partes de un computador y el uso adecuado de ellas.
- Demostrar seguridad en el manejo de Windows realizando distintas actividades.
- Generar ideas para identificar objetos aplicando diferentes técnicas.

CONTENIDOS

GRADO 1º

- El monitor.
- La CPU unidad central de proceso.
- El ratón.
- Fuerza que impulsa los vehículos.
- Principios de la ciencia y la tecnología.
- Qué es la ciencia.
- Qué es la tecnología. - Para qué sirve el computador.
- En que lugares los encontramos.
- Cómo encender y apagar el computador.
- Cómo hacer funcionar un programa.
- Clases de vehículos.
- Qué es la informática. - Historia del computador.
- La comunicación.
- Amigos de mi computador.
- Altavoces o parlantes.
- El micrófono.
- La impresora.
- Como imprimir.
- El escáner.
- El CD Writer.
- Aparatos que protegen.
- Clases de servicios.
- Inventos y aparatos eléctricos.
- Investigando en la biblioteca.
- Programa wordpad.
- Herramientas.
- Utilización.
- Manejo.

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

**JUAN MARÍA
CÉSPEDES**

Fecha: 2011/07/05

EDUCACIÓN CON CALIDAD

Elaboración de textos sencillos.

GRADO 2º

Aprendamos a diseñar:

- Analicemos.
- conozcamos el lápiz.
- Atrévete a inventar
- Breve reseña histórica del papel.
- Señales de tránsito.

Principios de la ciencia y la tecnología:

- Reseña histórica de los avances tecnológicos.

El sistema operativo de Windows:

Actividades informáticas

- ¿Cómo encender el computador?
- ¿Cómo reiniciar el computador?
- ¿Cómo apagar el computador?

- Acciones del ratón.

- Botón de inicio.

- ventanas.

- Abrir y cerrar programas.

- Historia del computador.

- Hardware.

- Software.

- Importancia de los avances tecnológicos. Graficadores (Paint)

- Influencia de la tecnología en nuestra vida. Cotidiana.

- Manejo de herramientas.

- Elaboración de proyectos gráficos.

- Utilización de los graficadores.

- Colores primarios y secundarios.

Los artefactos electrónicos:

- Desarrollo de la tecnología.

- Invención de artefactos.

- Lugares específicos en los que encontramos algunos artefactos.

- funciones que cumplen los artefactos electrónicos.

- Algunas partes del computador.

- Avances tecnológicos más importantes.

GRADO 3º

Principios de la ciencia y la tecnología:

- Técnica y tecnología.

- Introducción a los computadores.

- Identificación de las funciones de los programas.

- Programas (Word, Paint). Actividades informáticas

- Como encender el computador.

- Como reiniciar el computador.

- Como apagar el computador.

- Acciones del ratón.

- Botón de inicio.

- Ventanas.

- Abrir y cerrar programas.

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

**JUAN MARÍA
CÉSPEDES**

Fecha: 2011/07/05

EDUCACIÓN CON CALIDAD

- Historia del computador.
- Hardware.
- Software
- Situaciones de riesgo.
- Reseña histórica de los avances tecnológicos
- Windows
- Iniciar Paint. -Barra de herramientas.
- Guardar archivos.
- Abrir un archivo.
- Imprimir un dibujo.
- Papel tapiz.
- Definir colores.
- Editar dibujo.
- Acciones preventivas
- Identificación de objetos:
- Figuras y formas.
- Descripción de objetos.
- Interacción con objetos mecánicos.
- Comprensión de textos orales y escritos.
- Interpretación de imágenes, fotografías, bloques de textos y objetos en movimiento.
- Auto evaluación.
- Equipo de carretera.
- Dispositivos de seguridad (vehículo)

GRADOS 4^a, 5^o

ESTÁNDARES

- Reconozco y utilizo adecuadamente los diferentes programas.
- Identifico y clasifico información sobre los diferentes aparatos tecnológicos y aparatos del hogar
- Aplico los conocimientos del área para la solución de problemas.
- Elaboro proyectos sencillos para encontrar soluciones a los problemas de su entorno social

COMPETENCIAS

- Identifico y uso instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato constituidos por artefactos, sistemas y procesos, tales como los servicios públicos.
- Obtengo información proveniente de diversas fuentes, procesa y relaciona con otros conocimientos y procesos adquiridos.
- Diseño, elaboro y explico simulaciones de sistemas tecnológicos sencillos, mediante representaciones como maquetas, dioramas, modelos de prueba.
- Argumento acerca de problemas y soluciones tecnológicas, a partir de su experiencia y de la apropiación de saberes.
- Asumo una postura crítica, creativa y reflexiva con respecto al uso de la tecnología, en la solución de problemas y en la satisfacción de necesidades humanas.

LOGROS

- Reconoce y utiliza adecuadamente los diferentes programas del computador.
- Aplica las técnicas y los procedimientos para el desarrollo de actividades escolares

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

**JUAN MARÍA
CÉSPEDÉS**

Fecha: 2011/07/05

EDUCACIÓN CON CALIDAD

- Aplica las teorías, los métodos y los procedimientos para interactuar con objetos e instrumentos de trabajo.
- Comprende que el estudio de la tecnología es un medio para la formación general y profesional de la comunicación con otros.
- Diferencio los conceptos de ciencia y tecnología y los aplico al desarrollo de la humanidad.
- Conozco los mecanismos mediante los cuales se generan los servicios públicos y la importancia del uso racional de los mismos.
- Distingo los diferentes componentes del software y del hardware del computador.
- Comprendo la importancia del reciclaje para la conservación del medio ambiente.
- Hago paralelos sobre la forma de vida antes y después de la tecnología.
- Desarrollo el espíritu creativo e investigativo.
- Reconozco el aporte de los grandes inventos a la humanidad.
- Comprendo que es Windows como sistema operativo.
- Identifico las diferentes partes que conforman una ventana.
- Aprendo sobre el funcionamiento del escritorio y trabajo con el explorador en la organización de archivos y carpetas.
- Comprendo la importancia del reciclaje para la conservación del medio ambiente.
- Diferencio Mi PC de otras ventanas e interactúo con sus elementos.
- Identifico las herramientas básicas para trabajar en Microsoft Word.
- Aplico diferentes formulas para realizar ejercicios en la hoja electrónica de Excel.
- Identifico los medios de comunicación y su evolución tecnológica a través de la historia.
- Comprendo como a través de Internet se puede compartir e intercambiar información entre usuarios.
- Comprendo la función de las páginas Web en la búsqueda de información.
- Conozco las herramientas que me permiten comunicarme y navegar a través de Internet.

CONTENIDOS

GRADO 4^o

- El computador:
 - Partes del computador.
 - Los programas.
 - El programa Word.
 - El programa Paint.
 - Herramientas y ayudas.
- La bicicleta como medio de transporte.
- Planos.
- Muelles.
- Actividades informáticas:
 - Creación de textos.
 - El procesador de palabras.
 - Guardar un documento.
 - Abrir documentos.
 - Escribir mensajes a los compañeros.
 - Diseñar tarjetas de presentación.
- Dispositivos de seguridad de conductores y pasajeros.
- Aparatos del hogar y su funcionamiento.
- PowerPoint.
- Utilización y manejo de herramientas.
- Creación de planillas.
- Elaboración y presentación de trabajos.

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

**JUAN MARÍA
CESPEDES**

Fecha: 2011/07/05

EDUCACIÓN CON CALIDAD

- Inventos e inventores.
- Científicos colombianos. La comunicación:
- Condiciones para conectarse a Internet.
- Salas de Chat.
- Buscadores y su función.
- Enciclopedias virtuales.
- El navegador.
- Acciones preventivas, bolsa de aire.
- Situaciones de riesgo sillas para niños en vehículos.

GRADOS 5º

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

- Concepto de ciencia y tecnología.
- Que es investigar.
- Algunos científicos.
- Los servicios públicos.
- Hardware y Software del computador.
- Función de la cámara digital.
- CD ROM, Disquete, memoria USB.
- Dispositivos de seguridad en la motocicleta.
- Invento y creatividad.
- EL mundo antes de la tecnología.
- Algunos inventos de la humanidad.
- Que es Windows.
- Partes de una ventana.
- Barras.
- El escritorio de Windows.
- El explorador de Windows.
- Formatear disquetes y guardar información.
- Accidentalidad vial, factor vehicular.

ALGUNOS PROGRAMAS DEL COMPUTADOR

TEMAS:

- Tecnología y medio ambiente.
- El reciclaje.
- Los rellenos sanitarios.
- MI PC.
- Nociones de Excel.
- Microsoft Word.
- Algunas barras de herramientas y comandos de Word.
- Formato de fuente.
- Creación de documentos.
- Comportamientos del conductor y del pasajero.

ME COMUNICO

- Historia de la comunicación.
- Medios modernos de comunicación.
- Telecomunicaciones.
- El Internet.
- Los sitios Web.
- Páginas Web e Hipervínculos.

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Código: PL-GA-010

Versión: 03

JUAN MARÍA CÉSPEDES

Fecha: 2011/07/05

EDUCACIÓN CON CALIDAD

- Internet Explorer.
- Salas de Chat.
- El correo electrónico.
- Motores de búsqueda.
- Choque o colisión

GRADOS 6º, 7º

ESTÁNDARES

1. Identifico detalladamente los avances tecnológicos que benefician a la sociedad.
2. Consulto correctamente los inventos sobre la última generación de tecnología de punta.
3. Practico manualmente lo aprendido en la sala de cómputo.

COMPETENCIAS

1. Investigo sobre los avances tecnológicos, aplicando lo aprendido en clase.
2. Cuestiono los últimos inventos sobre la tecnología de punta, resumiendo la información más importante.
3. Debato los trabajos destinados en la sala de cómputo, utilizando el internet para ampliar los conocimientos.

LOGROS

Aplica y trabaja los talleres de actualidad.
 Designa los medios informativos sobre tecnología y desarrollo.
 Trabaja adecuadamente en la sala de cómputo.
 Designa los sistemas mediáticos y su aplicación a la tecnología.
 Reconoce la génesis, el presente y el futuro de la computación.
 Identifica el origen, los avances y prospectiva de la computación.
 Identifica los menús de Word y su aplicación.

CONTENIDOS

GRADO 6º

- *PRINCIPIOS DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA
- Talleres de actualidad y su aplicación cotidiana - Vista lista para la pelea
- Controles de seguridad de Vista.
- Avances Tecnológicos: Red de Redes, el Computador y el Celular.
- La TV Digital
- *TECNOLOGÍA DE PUNTA.
- Avances tecnológicos (la Gasolina Ecológica).
- Noticias: (Prensa, revistas, TV e Internet etc.).
- Robótica (El Auto Fantástico. Cerebros Cibernéticos)
- Situaciones peligrosas en los medios de transporte.
- EL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS:
- Word: corregir, borrar y deshacer errores
- *EL COMPUTADOR.
- La Génesis de los Computadores I, II, III
- Diferentes clases de Mouse para comunicarse y sus formas de conexiones.

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Código: PL-GA-010

Versión: 03

JUAN MARÍA CÉSPEDÉS

Fecha: 2011/07/05

EDUCACIÓN CON CALIDAD

EL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS:

Word: Insertar imágenes

***EL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS:**

-Microsoft Word: márgenes, organizar paginas, cambiar tipo de letras, viñetas, enumerar.

-Videos: Como se hacen las cosas. La Pasta dental.

- Como se evita el Correo Basura, El Computador Personal.

-Laura protagoniza la celunovela.

-Sistemas de juegos virtuales.

GRADO 7º

***PRINCIPIOS DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA:**

Talleres de actualidad y su aplicación cotidiana: -Bill Gates y su Sistema Vista.

-Controles de seguridad de Vista.

-Avances Tecnológicos: Internet, el Computador y Telefonía móvil.

-La TV Plasma y LCD

***TECNOLOGÍA DE PUNTA:**

-Avances tecnológicos (el Combustible Ecológico)

-Noticias: (Prensa, revistas, TV e Internet etc.)

-Robótica (Mercedes Benz, Sistemas de Control)

-Situaciones peligrosas en los medios de transporte.

EL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS:

Word: corregir, borrar y deshacer errores.

***EL COMPUTADOR:**

El origen de los Computadores.

Otras clases de Mouse para interactuar con el computador y sus formas de conexión.

EL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS:

Word: Insertar imágenes de diferentes archivos.

***EL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS:**

-Microsoft Word: Word Art, configuración de páginas, cuadros de texto, insertar gráficos, página en blanco, nuevo documento.

-Videos: Como se hacen las cosas. Los lápices.

-Correo no deseado.

-La chica chick.

-Así funcionan los casilleros virtuales.

GRADOS 8º, 9º

ESTÁNDARES

1. Analizo los avances de la computación moderna.
4. Consulto los avances que la comunicación moderna genera.
5. Exploro las tecnologías que surgen constantemente.
6. Estudio los programas explicados en clase.

COMPETENCIAS

1. Describo detalladamente los avances que la computación genera, consultando sobre el

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

**JUAN MARÍA
CÉSPEDÉS**

Fecha: 2011/07/05

EDUCACIÓN CON CALIDAD

tema.

2. Identifico las diferentes alternativas de comunicación avanzada, usando el Internet.
3. Investigo sobre ciencia y tecnología aplicadas a los sistemas, consultando en diferentes medios.
4. Aplico en la sala de cómputo aprendiendo y conociendo los diferentes programas con la tutoría del profesor.

LOGROS

- Aplica y trabaja los talleres de actualidad.
- Conoce las mejoras que traerá la nueva versión de Windows.
- Diferencia en un paralelo las tecnologías actuales.
- Identifica la televisión analógica de la TV digital.
- Trabaja adecuadamente en la sala de cómputo.
- Designa los medios informativos sobre tecnología y desarrollo.
- Identifica la tecnología de actualidad.
- Comprende el origen y desarrollo de los avances de la computación.
- Sintetiza los avances tecnológicos.
- Aprende el programa de Word y su aplicación.
- Observa detenidamente las películas sobre tecnología actual.
- Investiga sobre los videojuegos.
- Descubre el desarrollo de los videojuegos y su influencia en la sociedad.
- Consulta en el diccionario la terminología desconocida.
- Clasifica las diferentes videoconsolas y su cronología.
- Analiza los videos presentados en clase.
- Identifica las normas de seguridad en los vehículos.
- Identifica las herramientas de diseño.
- Conoce y aplica los formatos de párrafo.
- Examina los contenidos de Word.
- Detalla los elementos y contenidos de la tabla.
- Ubica en el Internet las técnicas para detectar los fraudes en línea.
- Nombrar los medios de comunicación y su aplicación a la tecnología del futuro.
- Selecciona de Internet las noticias sobre el correo electrónico.

CONTENIDOS

GRADO 8º

PRINCIPIOS DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA:

Talleres de actualidad y su aplicación cotidiana: -Los videojuegos

- Consolas de videojuegos Super Nintendo

-Historia de los videojuegos

-Principales géneros, desarrollo de los videojuegos.

el Sistema Operativo Windows:

-Microsoft Word: Buscar palabras en el diccionario de sinónimos, ortografía y gramática, revisión ortográfica automática

TECNOLOGÍA DE PUNTA:

-Avances tecnológicos (el Petróleo y el Ecosistema)

-Noticias: (Prensa, revistas, TV e Internet etc.)

-Robótica (el Auto del futuro, Comunicación de las maquinas)

-Situaciones peligrosas en los medios de transporte.

EL COMPUTADOR:

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Código: PL-GA-010

Versión: 03

JUAN MARÍA CÉSPEDES

Fecha: 2011/07/05

EDUCACIÓN CON CALIDAD

La Historia de la Computación I, II, III.
 El Mouse de Sony para hablar y las conexiones USB.
 EL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS: Word: Corregir, borrar y deshacer errores, insertar imágenes, encabezado y pie de página, letra capital, crear columnas.

GRADO 9º

PRINCIPIOS DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA:

- Talleres de actualidad y su aplicación cotidiana: -Acierte con el procesador.
- No pierda sus archivos del celular.
- Pruebe una cámara digital.
- Windows problemas a la vista.
- Protéjase.

TECNOLOGÍA DE PUNTA:

- Avances tecnológicos y su aplicación cotidiana: Fabricación de la fibra óptica
- Elija su correo electrónico gratuito.
- 24 horas con un teléfono inteligente.
- Mamá está en la Web.

EL INTERNET

Talleres de actualidad y su aplicación cotidiana:

- Técnicas antiforenses.
- Familiarícese con la empresa virtual.
- Piratas en línea.

EL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS:

- Microsoft Word: Buscar palabras en el diccionario de sinonimos, ortografía y gramática, revisión ortográfica automática, Insertar nota al pie, Insertar símbolos, bordes y sombreados, listas numeradas y con viñetas, formato de párrafo: alineación, espaciado, Sangrías, interlineado, trabajar con tablas: crear una tabla, seleccionar celdas, filas y columnas, dar formato a la tabla, eliminar elementos de la tabla.

GRADOS 10º, 11º

ESTÁNDARES

1. Describo como los avances científicos y tecnológicos, aplicados con la computación, permiten una mejor calidad de vida.
2. Consulto como el Internet comunica al mundo moderno.
3. Describo como el computador es una herramienta de trabajo.
4. Profundizo los diferentes programas aprendidos en clase.

COMPETENCIAS

1. Detallo como el Internet comunica al mundo moderno permanentemente, indicando los progresos y avances de la humanidad.
2. Describo como los avances científicos y tecnológicos, facilitarán progreso, permitiéndonos una mejor calidad de vida.
3. Manejo el computador como una herramienta de trabajo, mejorando mis conocimientos.
4. Aprovecho los programas aprendidos en clase, logrando aplicarlos en trabajos futuros.

LOGROS

- Comprenda las formas de hacer una presentación en PowerPoint
- Selecciona de Internet las noticias sobre avances tecnológicos

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

**JUAN MARÍA
CÉSPEDES**

Fecha: 2011/07/05

EDUCACIÓN CON CALIDAD

- Desarrolla una presentación aplicando la plantilla de diseño.
- Analiza los videos presentados en clase.
- Diseña una presentación con diferentes objetos y efectos.
- Analiza películas de contenido tecnológico e informático.
- Comprende las formas de hacer una presentación en PowerPoint
- Identifique el desarrollo, el avance y el aporte del Internet a la sociedad.
- Reconoce correctamente las técnicas aplicadas al internet.
- Selecciona en su buscador la información solicitada sobre tecnología.
- Reconoce como la tecnología ayuda a estar en contacto en forma virtual.
- Descubre el desarrollo del Windows Vista y su influencia en la sociedad.
- Indica el origen y el avance de Windows Vista.
- Determina las tendencias tecnológicas actuales.

CONTENIDOS GRADO 10^o

PRINCIPIOS DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA:

Jalleres de actualidad y su aplicación cotidiana: -Proteja las claves de tus tarjetas de crédito de fraudes.

-Novedades del Windows Vista.

-Ocho funcionalidades nuevas de las cámaras modernas.

Conectividad con el software de terceros.

-Sencillos trucos contra el fraude cibernético.

TECNOLOGÍA DE PUNTA:

Avances tecnológicos: y su aplicación cotidiana: Video sobre el cable submarino.

- Video Video sobre el cable submarino, Google, Yahoo, Teleconferencia, Construye una solución con cámaras IP, Google, Yahoo, Teleconferencia, Construye una solución con cámaras IP.

-Teleconferencia.

-Construye una solución con cámaras IP.

EL INTERNET

Avances tecnológicos: y su aplicación cotidiana:

-Computación forense.

-Acceda a las páginas seguras.

-Así se blinda de los crackers.

Videos: Como se hacen las cosas: Fabricar pelotas de golf.

EL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS:

-PowerPoint: entrar y salir, crear una nueva presentación, Editar cuadros de textos y títulos y aplicarle formatos a los textos y títulos, cambiar el aspecto de la presentación, aplicar plantilla de diseño a la presentación, objetos en una diapositiva, efectos especiales de texto Word Art, intervalos de la presentación.

-Repaso de Microsoft Word.

GRADO 11^o

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

**JUAN MARÍA
CÉSPEDES**

Fecha: 2011/07/05

EDUCACIÓN CON CALIDAD

PRINCIPIOS DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA:

Talleres de actualidad y su aplicación cotidiana. -Compatibilidad con periféricos: Windows.

-Edición de fotos desde la misma cámara.

-Cubra todos los frentes para evitar el fraude. -Control de la seguridad: Vista

TECNOLOGÍA DE PUNTA:

Avances tecnológicos: y su aplicación cotidiana: película sobre filamento óptico.

-Hotmail.

-Grabación de voz y multimedia.

-La video vigilancia.

EL INTERNET

Avances tecnológicos: y su aplicación cotidiana:

-Ciberdetectives.

-5 claves para comprar por Internet.

-Secuestro de páginas al acecho.

Videos: Como se hacen las cosas: Fabricación del vidrio.

EL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS:

-Repaso de Microsoft Word.

-PowerPoint.

-Videos: Como se hacen las cosas: El Cable Submarino; Los Lápices.

-Taller del Correo Basura; El Computador Personal.

-Accidentalidad en la vía.

VIII. ENFOQUE METODOLÓGICO

Desde la didáctica de la información los referentes conceptuales se centran en la teoría de aprendizaje de Robert Gané quien señala procesos necesarios para que en el aprendizaje tengan lugar cada uno con ciertas condiciones: de atención, motivación, orientación, ejecución y evaluación de las actividades, antes, durante y después de la actividad, sin las cuales el aprendizaje no sería efectivo, por lo cual proponemos como metodología del área la siguiente:

En esta área se tendrá en cuenta el trabajo teórico-práctico durante las clases, donde se ponga en juego la aplicación de los contenidos vistos en el periodo. También habrá, talleres acerca de los inventos modernos y sus proyecciones, los inventores, además se utilizara la prensa, revistas, documentos, la biblioteca del colegio y videos.

El computador será una herramienta fundamental desde la cual el alumno podrá aplicar diferentes conceptos, trasladándolos desde la teoría hasta la práctica y desde el que puede además responder diferentes preguntas de la ciencia, la tecnología, la informática y estar en contacto con el mundo y otras culturas.

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

**JUAN MARÍA
CÉSPEDES**

EDUCACIÓN CON CALIDAD

Fecha: 2011/07/05

IX. EVALUACIÓN PEDAGÓGICA:

Los estudiantes serán evaluados a través de una Rúbrica que determina el nivel del desarrollo de las competencias en cada uno de los periodos y para cada grado que está planeada.

Cada Rúbrica contiene los Niveles de Desempeño en los que se ubica el estudiante en cuanto al desarrollo de sus competencias. Estos niveles de desempeño son: Nivel Superior, Nivel Alto, Nivel Básico y Nivel Bajo.

De igual manera están los Criterios de desempeño para cada uno de los niveles que se encargan de describir y argumentar el por qué cada estudiante se ubica en ese nivel y que debe hacer para ascender al siguiente.

También presenta la competencia y el estándar a desarrollar durante el periodo, información que permite al estudiante y al acudiente saber con anticipación que se va a trabajar y cómo se va a trabajar.

Nuestras rúbricas tienen dos características muy particulares. Una de ellas es que el Nivel Bajo no parte de una carencia de un estudiante sino de la concepción que él, de alguna manera, contiene una información mínima que le permite demostrar que de alguna manera ha adquirido una habilidad muy básica. De otra parte las rúbricas elaboradas no contienen palabras que sean cuantificadores (nunca, casi siempre, siempre...) porque simplificaría demasiado el criterio de calidad y se reduciría solamente a ello. Por el contrario, se utilizan verdaderos criterios que permiten argumentar el nivel alcanzado.

RECURSOS:

Computadores del Colegio Juan María Céspedes; aula taller de mecánica textos de informática; material de reciclaje; gráficos con las ventanas de Windows; talleres; noticias del periódico sobre los avances y descubrimientos nuevos en ciencias, tecnología e informática; Internet; hardware; software, virus y antivirus; cuaderno de trabajo.

XI. BIBLIOGRAFÍA

Berio V Margarita María Y otros. *INFORMÁTICA FÁCIL. Educación Básica.

Didier Frisales Montoya. Libro Básico de Computadores MEMORIA. José Vicente Castro. Susaeta Ediciones.

Alminatti, Soraya y otros. Clic. Educar Editores. 2004.

Los grandes Inventos. Enciclopedia del Colombiano.

Amador Montaña, José Francisco. Informática en el aula. Grados del 1 al 11.

PLAN DE ESTUDIOS ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

Código: PL-GA-010

Versión: 03

EDUCACIÓN CON CALIDAD

**JUAN MARÍA
CESPEDES**

Fecha: 2011/07/05

Forero Sossa, Willian. Informática al día. Tercera edición.

Tiznado Santana, Marco Antonio. El Camino Fácil a Windows 95/98. Ed. MC GRAW HILL.

Tiznado Santana, Marco Antonio. El Camino Fácil a Office 97. Ed. MC GRAW HILL.

De Computadores Windows 95/98.

Guía para Educación Básica y Media. Windows 95/98. Manual de computadores. Primera Edición.

Mundo Windows 95. Introducción a Windows 95. Compuclub Intermedio Editores. Politécnico Gran Colombiano.

DataMaster. Capacitación en sistemas. Manual de Introducción a los Computadores, DOS y WINDOWS.

Taller de Inventos. CD Gran Serie Multimedia del Conocimiento. Zeta Multimedia.

Macaulay, David. Como Funcionan las Cosas. CD Gran Serie Multimedia del Conocimiento. Zeta Multimedia.

Macaulay, David. Como Funcionan las Cosas. Pinball de la Ciencia. CD Gran Serie Multimedia del Conocimiento. Zeta Multimedia.

Enciclopedia de la Ciencia 2.0. CD Gran Serie Multimedia del Conocimiento. Zeta Multimedia.