|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ASIGNATURA:** | TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA | **GRADO:** | 8 | **AÑO:** | 2019 |

**PRIMER PERIODO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **REFERENTES DE CALIDAD** | **LOGROS** | **EJE TEMÁTICO** | **TEMAS/SUBTEMAS** |
| **ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS U ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS** | * **LOGRO COGNITIVO:**

- Identifica las herramientas de la aplicación Word y reconoce los procedimientos que puede utilizar para diseñar diagramas, paginar documentos, insertar hipervínculos, encabezados, notas, viñetas, crear tablas de contenido y combinar correspondencia. * **LOGRO PROCEDIMENTAL:**

- Diseña documentos en Word que incluyen diagramas, hipervínculos, encabezados, viñetas, paginación y tablas de contenido. * **LOGRO ACTITUDINAL:**

Asiste a clases puntualmente portando correctamente el uniforme que le corresponde cada día y llevando su cuaderno en orden en todas las clases manteniendo una actitud de respeto y colaboración en el aula. | * PROCESADOR DE PALABRAS
 | * Creación de diagramas, mapas y esquemas conceptuales (formas, SmartArt, cuadro de texto)
* Marcadores e Hipervínculos en un documento
* Usar encabezado y pie de página, notas al pie y al final
* Numeración y viñetas
* Crear escritos en columnas y con distintas alineaciones de texto.
* Insertar símbolos y caracteres especiales
* Paginar documentos
* Tabla de contenido en un documento
* Combinar correspondencia
 |
| * Identifico las herramientas de la aplicación Word y reconozco los procedimientos que puede utilizar para diseñar diagramas, paginar documentos, insertar hipervínculos, encabezados, notas, viñetas, crear tablas de contenido y combinar correspondencia.
* Diseño documentos en Word que incluyen diagramas, hipervínculos, encabezados, viñetas, paginación y tablas de contenido.

  |
| **DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE** |
| * Procesador de palabras: Diagramas, Encabezado y pie de página, numeración y viñetas, columnas, gráficos, paginación de documentos, tabla de contenido y combinar coorrespondencia
 |
| **METODOLOGÍA** | **EVALUACIÓN** | **RECURSOS** |
| La metodología diseñada para la asignatura Tecnología e Informática comprende el uso de recursos varios como lo son:Clases Magistrales, Presentaciones a través del uso del video Beam, donde el docente expone de forma conceptual y teórica, temas y áreas temáticas comprendidos en el currículo.Desarrollo de ejercicios prácticos, el estudiante, previa supervisión del docente, realizará actividades que permitan afianzar los conocimientos de la asignatura. | Evaluaciones periódicas, que permitan hacer un seguimiento continuo al proceso de aprendizaje de cada estudiante.Ejercicios de resolución de problemas de contexto real. | Locativos o espaciales: Sala de InformáticaFungibles: Marcadores, BorradoresMultimedios: Computador portátil con acceso a internet por cada estudiante, Video Beam, PizarraDidácticos: Fotocopias de guías de trabajo, Memorias USB |
| **BIBLIOGRAFÍA** |
| * Cómo sobrevivir en la red, RODRÍGUEZ DE SEPÚLVEDA, David; RODRÍGUEZ DE SEPÚLVEDA, Sixto, Alfaomega, Ra-Ma, 2010
* Curso completo de informática - sistemas operativos  aplicaciones ofimáticas  internet  multimedia  seguridad, PEÑA, Rosario; CUARTERO, Julio, Alfaomega, Altaria Editorial, 2013
 |

**SEGUNDO PERIODO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **REFERENTES DE CALIDAD** | **LOGROS** | **EJE TEMÁTICO** | **TEMAS/SUBTEMAS** |
| **ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS U ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS** | * **LOGRO COGNITIVO:**

- Identifica las herramientas de PowerPoint y reconoce los procedimientos para insertar imágenes, sonidos, videos, textos, hipervínculos y los correspondientes a la aplicación de animaciones en una presentación. * **LOGRO PROCEDIMENTAL:**

Diseña presentaciones en PowerPoint que incluyen imágenes, textos, sonidos, videos, hipervínculos, diagramas y animaciones, para la socialización de una idea o tema de exposición.* **LOGRO ACTITUDINAL:**

Asiste a clases puntualmente portando correctamente el uniforme que le corresponde cada día y llevando su cuaderno en orden en todas las clases manteniendo una actitud de respeto y colaboración en el aula. | * PRESENTACIONES MULTIMEDIA
 | * Repaso (insertar plantillas, textos, imágenes)
* Insertar elementos multimedia (sonidos, videos, narraciones)
* Crear gráficos y tablas en PowerPoint
* Formas y botones de acción
* Creación de diagramas, mapas y esquemas conceptuales
* Crear hipervínculos
* Animación de una presentación (efectos, personalizar, transición, sonidos) - Convertir diapositivas en imágenes
 |
| * Identifico las herramientas de PowerPoint y reconozco los procedimientos para insertar imágenes, sonidos, videos, textos, hipervínculos y los correspondientes a la aplicación de animaciones en una presentación.
* Diseño presentaciones en PowerPoint que incluyen imágenes, textos, sonidos, videos, hipervínculos, diagramas y animaciones, para la socialización de una idea o tema de exposición.

  |
| **DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE** |
| * PowerPoint, creación y diseño de diapositivas, Animación de presentaciones.
 |
| **METODOLOGÍA** | **EVALUACIÓN** | **RECURSOS** |
| La metodología diseñada para la asignatura Tecnología e Informática comprende el uso de recursos varios como lo son:Clases Magistrales, Presentaciones a través del uso del video Beam, donde el docente expone de forma conceptual y teórica, temas y áreas temáticas comprendidos en el currículo.Desarrollo de ejercicios prácticos, el estudiante, previa supervisión del docente, realizará actividades que permitan afianzar los conocimientos de la asignatura. | Evaluaciones periódicas, que permitan hacer un seguimiento continuo al proceso de aprendizaje de cada estudiante.Ejercicios de resolución de problemas de contexto real. | Locativos o espaciales: Sala de InformáticaFungibles: Marcadores, BorradoresMultimedios: Computador portátil con acceso a internet por cada estudiante, Video Beam, PizarraDidácticos: Fotocopias de guías de trabajo, Memorias USB |
| **BIBLIOGRAFÍA** |
| * Cómo sobrevivir en la red, RODRÍGUEZ DE SEPÚLVEDA, David; RODRÍGUEZ DE SEPÚLVEDA, Sixto, Alfaomega, Ra-Ma, 2010
* Curso completo de informática - sistemas operativos  aplicaciones ofimáticas  internet  multimedia  seguridad, PEÑA, Rosario; CUARTERO, Julio, Alfaomega, Altaria Editorial, 2013
 |

**TERCER PERIODO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **REFERENTES DE CALIDAD** | **LOGROS** | **EJE TEMÁTICO** | **TEMAS/SUBTEMAS** |
| **ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS U ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS** | * **LOGRO COGNITIVO:**

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. * **LOGRO PROCEDIMENTAL:**

- 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. * **LOGRO ACTITUDINAL:**

Asiste a clases puntualmente portando correctamente el uniforme que le corresponde cada día y llevando su cuaderno en orden en todas las clases manteniendo una actitud de respeto y colaboración en el aula. | * PUBLICACIONES EN INTERNET.
 | * El blog (concepto, creación de blog, publicación de materiales en blog)
* Los wiki (concepto, creación de wiki, publicación en wiki)
* Las redes sociales (concepto, utilidades, creación de grupos, discusiones y comentarios)
* Los foros (concepto, utilidades, participación)
* Publicación de documentos en la web (documentos en Word y PowerPoint
* Publicación de material multimedia en la web (publicación de videos)
 |
| * Identifico los medios a través de los cuales puede realizar publicaciones en Internet y conozco los procedimientos y normas que se deben tener en cuenta.
* Creo 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.
 |
| **DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE** |
| * El blog, las wikis, redes sociales, foros y publicación de documentos en la web.
 |
| **METODOLOGÍA** | **EVALUACIÓN** | **RECURSOS** |
| La metodología diseñada para la asignatura Tecnología e Informática comprende el uso de recursos varios como lo son:Clases Magistrales, Presentaciones a través del uso del video Beam, donde el docente expone de forma conceptual y teórica, temas y áreas temáticas comprendidos en el currículo.Desarrollo de ejercicios prácticos, el estudiante, previa supervisión del docente, realizará actividades que permitan afianzar los conocimientos de la asignatura. | Evaluaciones periódicas, que permitan hacer un seguimiento continuo al proceso de aprendizaje de cada estudiante.Ejercicios de resolución de problemas de contexto real. | Locativos o espaciales: Sala de InformáticaFungibles: Marcadores, BorradoresMultimedios: Computador portátil con acceso a internet por cada estudiante, Video Beam, PizarraDidácticos: Fotocopias de guías de trabajo, Memorias USB |
| **BIBLIOGRAFÍA** |
| * Cómo sobrevivir en la red, RODRÍGUEZ DE SEPÚLVEDA, David; RODRÍGUEZ DE SEPÚLVEDA, Sixto, Alfaomega, Ra-Ma, 2010
* Curso completo de informática - sistemas operativos  aplicaciones ofimáticas  internet  multimedia  seguridad, PEÑA, Rosario; CUARTERO, Julio, Alfaomega, Altaria Editorial, 2013
 |

**CUARTO PERIODO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **REFERENTES DE CALIDAD** | **LOGROS** | **EJE TEMÁTICO** | **TEMAS/SUBTEMAS** |
| **ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS U ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS** | * **LOGRO COGNITIVO:**

- Define con propiedad los conceptos de básicos de electrónica, la representación de algunos elementos y su representación gráfica, sabe cómo abordar las bases para el desarrollo de algoritmos como base para la programación. * **LOGRO PROCEDIMENTAL:**

- Realiza la identificación y. asocia los nombres de símbolos eléctricos básicos y su funcionalidad dentro de un circuito eléctrico.* **LOGRO ACTITUDINAL:**

Asiste a clases puntualmente portando correctamente el uniforme que le corresponde cada día y llevando su cuaderno en orden en todas las clases manteniendo una actitud de respeto y colaboración en el aula. | * INTRODUCCION A LA ELECTRONICA
 | * Algoritmos
* Lógica preposicional (Introducción)
* Sistemas de conversión numérica
* Introducción a los circuitos eléctricos (Simbología, elementos básicos, fuentes topología de circuitos eléctricos).
 |
| * Defino con propiedad los conceptos de básicos de electrónica y su representación gráfica.
* Realizo la identificación y. asocia los nombres de símbolos eléctricos básicos y su funcionalidad dentro de un circuito eléctrico.

  |
| **DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE** |
| * Estructura lógica del computador (Hardware, Electrónica, programación)
 |
| **METODOLOGÍA** | **EVALUACIÓN** | **RECURSOS** |
| La metodología diseñada para la asignatura Tecnología e Informática comprende el uso de recursos varios como lo son:Clases Magistrales, Presentaciones a través del uso del video Beam, donde el docente expone de forma conceptual y teórica, temas y áreas temáticas comprendidos en el currículo.Desarrollo de ejercicios prácticos, el estudiante, previa supervisión del docente, realizará actividades que permitan afianzar los conocimientos de la asignatura. | Evaluaciones periódicas, que permitan hacer un seguimiento continuo al proceso de aprendizaje de cada estudiante.Ejercicios de resolución de problemas de contexto real. | Locativos o espaciales: Sala de InformáticaFungibles: Marcadores, BorradoresMultimedios: Computador portátil con acceso a internet por cada estudiante, Video Beam, PizarraDidácticos: Fotocopias de guías de trabajo, Memorias USB |
| **BIBLIOGRAFÍA** |
| * Cómo sobrevivir en la red, RODRÍGUEZ DE SEPÚLVEDA, David; RODRÍGUEZ DE SEPÚLVEDA, Sixto, Alfaomega, Ra-Ma, 2010
* Curso completo de informática - sistemas operativos  aplicaciones ofimáticas  internet  multimedia  seguridad, PEÑA, Rosario; CUARTERO, Julio, Alfaomega, Altaria Editorial, 2013
 |

|  |
| --- |
| **LOGROS PROMOCIONALES** |
| * **LOGRO COGNITIVO:** El estudiante conoce el uso de herramientas ofimáticas como procesadores de texto y multimedia como elementos de apoyo para el desarrollo de publicaciones en la web. El estudiante reconoce la simbología de algunos elementos asociados a circuitos eléctricos y su funcionalidad dentro del mismo.
* **LOGRO PROCEDIMENTAL:** El estudiante conoce el procedimiento adecuado para la redacción de texto, elementos multimedia y publicación de elementos en internet. El estudiante identifica los elementos básicos de circuitos eléctricos.
* **LOGRO ACTITUDINAL:** El estudiante asistió a clases puntualmente portando correctamente el uniforme que le correspondió cada día y llevó su cuaderno en orden en todas las clases y mantuvo una actitud de respeto y colaboración en el aula todo el año.
 |