

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 1 de 37

**INSTITUCION EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR – LENGUAZAQUE
PLAN DE ESTUDIOS**

AREA	Tecnología e Informática	DOCENTES	OMAR FERNANDO CHAVEZ TORRES
JUSTIFICACIÓN			
<p>Las nuevas tecnologías de la informática y la comunicación (TICs), es en la actualidad un motor de crecimiento sobre el cual se fundamentan la mayoría de las actividades del hombre moderno, siendo así un área de vital importancia en la formación de personas pertinentes a la sociedad. La cultura tecnológica y necesaria para vivir en el mundo actual permite el acceso al aprovechamiento y requerimiento tecnológico que origina un mundo altamente tecnificado, creando y desarrollando espacios en la actualización de nuevas técnicas abiertas al conocimiento útiles al ser humano.</p> <p>El fortalecimiento de la ciencia y la tecnología que en nuestro país se encuentra en un estado de desarrollo para un sistema educativo eficaz y adecuado para el nuevo orden económico y la consolidación de organizaciones con capacidad para integrar el conocimiento como factor de su competitividad. En esta interpretación, la acción educativa cobra vida y sentido, pues se convierte en un verdadero proceso del desarrollo individual, cultural y social.</p> <p>El concepto de trabajo dentro de un contexto de ciencia y tecnología para el desarrollo del país, es aplicar el potencial cognitivo, afectivo y valorativo del hombre en la transformación de la naturaleza, de la sociedad y de su propia vida, lo que implica ejercer una acción cambiante, constructiva, autónoma, productivas, individuales y colectivas.</p> <p>Según la ley 30 en su artículo 6, establece que uno de los objetivos del servicio educativo es: “Contribuir al desarrollo de los niveles educativos que le preceden para facilitar el logro de sus correspondientes fines. El literal g asegura que “La Educación Superior debe promover la unidad nacional, la descentralización, la integración regional y la cooperación internacional a fin de que las diferentes zonas del país dispongan de los recursos humanos y las tecnologías apropiadas para atender sus necesidades”.</p> <p>Se desprende de lo anterior la urgente necesidad nacional de impartir Educación Técnica como factor generador de empleo y de posibilidades de acceso a la educación superior en nuestras comunidades.</p>			
OBJETIVO GENERAL			
<p>Formar estudiantes críticos, reflexivos, analíticos e investigadores, capaces de resolver problemas de la cotidianidad, apropiándose de las herramientas e intereses por las nuevas tecnologías que han evolucionado el mundo de la información y la comunicación con una visión global de su entorno.</p>			


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 2 de 37

OBJETIVOS ESPECIFICOS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer la estructura y funcionamiento del computador 2. Reconocer los avances tecnológicos a través de la historia y su impacto en el mundo actual. 3. Manipular y organizar información haciendo uso de las diferentes herramientas informáticas que están dispuestas en nuestro entorno. 4. Proponer y dar soluciones tecnológicas a diversos problemas que se presentan en nuestras comunidades.
COMPETENCIAS GENERALES
<p>Utilizo adecuadamente el computador teniendo en cuenta el buen uso de cada una de sus partes y desarrollando cada uno de las funciones del sistema operativo.</p> <p>Reconozco la computadora como recurso de trabajo y comunicación y la utilizo en diferentes actividades.</p> <p>Uso el internet como una herramienta fundamental en la vida cotidiana.</p> <p>Explico la utilidad de objetos tecnológicos para la realización de actividades humanas</p> <p>Reconozco invenciones e innovaciones que han aportado al desarrollo del país.</p> <p>Diseño y construyo soluciones tecnológicas expresadas en maquetas o modelos que funcionan y cumplen con propósitos previamente establecidos.</p> <p>Utilizo editores de texto y gráficos para elaborar mis trabajos.</p> <p>Exploro diversos recursos energéticos y evalúo su impacto sobre el medio ambiente y las posibilidades de desarrollo para las comunidades.</p> <p>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales.</p> <p>Identifico las interacciones que se dan entre diversas tecnologías y sus aplicaciones en ámbitos diversos (TICS, robótica, transporte, alimentación, agrícola)</p> <p>Utilizo tecnologías de la información y la comunicación para mejorar la productividad, eficiencia, calidad y gestión en mis actividades personales, laborales y sociales y en la realización de proyectos colaborativos.</p> <p>Realizo planos y diseños manualmente o con ayuda de herramientas informáticas.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 3 de 37

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Primero	PERIODO	Primero
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Reconozco cada una de las partes del computador					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Defino los términos básicos sobre el uso del computador		1. Definición de computador			10 horas
2. Clasifico las diferentes partes del computador		2. Partes del PC			
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Reconozco los cuidados que se deben tener al manejar las herramientas informáticas					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Reconozco los cuidados a tener con el computador		1. Cuidados que se deben tener con el computador			10 horas
2. Utilizo las recomendaciones sobre el uso del computador		2. Precauciones que se deben tener con el computador			
		3. Encendido y apagado correcto del computador			

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Sexto	PERIODO	Primero
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Reconozco las historia y generalidades de la computación					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Reconozco los diferentes tipos de computadoras y sus características 2. Adquiero conceptos sobre la historia de la computación		1. Computadoras a. Definición de computador b. Tipos de computadoras 2. Historia de los computadores a. Generaciones de la computación.			4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Reconozco el hardware interno y externo del Computador					

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 4 de 37

ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Clasifico el Hardware Interno y Externo del computador 2. Reconozco el Hardware del Computador	1. Hardware <ul style="list-style-type: none"> a. Definición de Hardware del computador. b. Clasificación del Hardware del computador. c. Cuidados que se deben tener 	4 horas

COMPETENCIA ESPECIFICA 3


Reconozco las características básicas del hardware Interno del Computador

ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Defino los elementos que hacen parte del Hardware interno del Computador. 2. Identifico las características del Hardware Interno del computador.	1. Hardware Interno <ul style="list-style-type: none"> a. Componentes. b. Definición de componentes. c. Características de los componentes. 	6 horas


COMPETENCIA ESPECIFICA 4

Reconozco los periféricos básicos que se utilizan en los computadores

ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Identifico los periféricos de entrada y salida de información del computador. 2. Identifico los periféricos de almacenamiento y comunicación del computador.	1. Periféricos de salida <ul style="list-style-type: none"> a. Monitor b. Impresora c. Parlantes 2. Periféricos de entrada <ul style="list-style-type: none"> a. Teclado b. Mouse c. Micrófono d. Escáner e. Webcam 3. Periféricos de Almacenamiento <ul style="list-style-type: none"> a. Disco Duro b. Unidad de C.D c. Memorias Portátiles 4. Periféricos de comunicación <ul style="list-style-type: none"> a. Fax-Modem b. Tarjeta de red c. Tarjeta Bluetooth 	6 horas


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 5 de 37

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Sexto	PERIODO	Segundo
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Reconozco el funcionamiento lógico del computador					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Defino el concepto de Software 2. Reconozco la estructura lógica del computador.		1. Software a. Definición de Software b. Clasificación del Software del computador.			2 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Me apropio del concepto y aplicación de un Sistema Operativo					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Defino lo que es un sistema Operativo. 2. Reconozco la aplicación que tiene el Sistema Operativo en un computador		1. Sistema Operativo (S.O.) a. Definición b. Utilidad de un S.O. c. Tipos de Sistemas Operativos de computadores.			2 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 3					
Reconozco el entorno de trabajo de Windows					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Identifico las características básicas de Windows. 2. Reconozco las partes del escritorio de Windows.		1. Sistema Operativo Windows a. Definición b. Características c. Interfaz gráfica del Escritorio			2 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 4					
Interactuó de forma apropiada en el Sistema Operativo Windows					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Reconozco la estructura de almacenamiento de archivos en Windows. 2. Ingreso a las aplicaciones		1. Almacenamiento de archivos a. Discos y carpetas de almacenamiento. b. Crear carpetas de			14 horas

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 6 de 37

integradas en Windows.	almacenamiento. c. Guardar Archivos d. Buscar Archivos. 2. Aplicaciones de Windows 1. Accesorios a. Bloc de Notas b. Paint c. Calculadora d. Otros 3. Configuración a. Fecha y Hora b. Personalizar Escritorio c. Otros	
------------------------	---	--

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Sexto	PERIODO	Tercero
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Reconozco las normas básicas de ergonomía al trabajar y digitar en un computador					
ESTANDARES		CONTENIDOS		T. P.	
1. Acato las normas básicas de ergonomía para trabajar con el computador 2. Realizo diferentes ejercicios de calentamiento y relajación.		1. Ergonomía a. Ubicación del Teclado b. Postura del cuerpo y las manos c. Posición de los dedos 2. Pausa Activa a. Definición b. Técnicas		6 horas	
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Reconozco las partes del teclado de un computador					
ESTANDARES		CONTENIDOS		T. P.	
1. Identifico las partes del teclado del computador 2. Reconozco las teclas que componen las distintas partes del teclado.		1. Partes del teclado a. Alfanumérica b. De navegación c. De funciones Numéricas		8 horas	
COMPETENCIA ESPECIFICA 3					
Uso correctamente los dedos de las manos para escribir con el teclado del computador					

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 7 de 37

ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Desarrollo agilidad para escribir en el computador. 2. Utilizo programas informáticos para el desarrollo de destreza de escritura	2. Mecanografía a. Manejo correcto de los dedos b. Destreza de escritura	4 horas

COMPETENCIA ESPECIFICA 4

Reconozco las partes que conforman el mouse del computador

ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Conozco las partes que conforman el mouse. 2. Utilizo el mouse para seleccionar, arrastrar y soltar objetos	1. El mouse a. Definición b. Aplicación c. Partes d. Puntero e. Cursor 2. Operaciones básicas con el mouse a. Seleccionar a. Arrastrar	2 horas

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Sexto	PERIODO	Cuarto
------------	--------------------------	-------	-------	---------	--------

COMPETENCIA ESPECIFICA 1


Reconozco el entorno de trabajo de Microsoft Word

ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Creo un documento de trabajo de Word. 2. Abro y cierro correctamente un documento de Word.	3. Inicio de Word a. Abrir b. Guardar c. Cerrar 4. Entorno de trabajo de Word a. Interfaz Gráfica	4 horas

COMPETENCIA ESPECIFICA 2

Manejo Herramientas básicas de Microsoft Word

ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
	2. Edición Básica a. Desplazarse	8

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 8 de 37

1. Utilizo diferentes herramientas de edición en la manipulación de la información en Word	b. Seleccionar, Eliminar, Cortar, Copiar y Pegar. c. Deshacer y Rehacer.	horas
2. Utilizo la edición avanzada de Word para buscas y recuperar información.	3. Edición avanzada a. Buscar y Reemplazar b. Recuperar	

COMPETENCIA ESPECIFICA 3

Configuro de forma apropiada un documento de Word


ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Configuro las márgenes y la orientación de un documento de Word. 2. Utilizo diferentes herramientas de diseño de página.	1. Diseño de página a. Configurar Página b. Fondo de página c. Párrafo d. Temas	4 horas

COMPETENCIA ESPECIFICA 4


Utilizo Word para la elaboración de correspondencia

ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Utilizo diversos formatos de texto en la elaboración de correspondencia. 2. Elaboró cartas, excusas, derechos de petición, etc., haciendo uso de Word.	1. Correspondencia a. Clasificación b. Cartas c. Excusas d. Derechos de petición e. Otros	4 horas

.....


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 9 de 37

ASIGNATUR A	Tecnologí a e Informáti ca	GRADO	Séptimo	PERIODO	Primero
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Reconozco conceptos básicos de Tecnología					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Adquiero conceptos básicos de tecnología. 2. Analizo y explico la evolución y vinculación que los procesos técnicos han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas.		1. La tecnología a. Definición de tecnología. b. Definición de artefacto, proceso y sistema. c. Relación de la tecnología con otras actividades humanas.			4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Identifico inventos que han enmarcado la historia de la tecnología					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Identifico innovaciones e inventos trascendentales, los ubico y explico en su contexto histórico y reconozco el impacto en la sociedad. 2. Analizo y explico razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales han mejorado la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.		1. Historia de la tecnología			8 horas


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 10 de 37

COMPETENCIA ESPECIFICA 3		
Reconozco en algunos artefactos aspectos científicos y técnicos que permitieron su creación.		
ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Identifico funciones básicas de algunos artefactos que se utilizan en el hogar, la agricultura, la ganadería y la minería.	1. Artefactos en el hogar 2. Artefactos en la agricultura 3. Artefactos en la ganadería 4. Artefactos en la minería	4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 4		
Adelanto procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos.		
ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Defino apropiadamente el concepto de innovación. 2. Propongo y genero innovaciones en algunos artefactos que son utilizados en nuestro entorno.	1. Conceptos básicos de innovación. 2. Diagnóstico y procesos de innovación.	4 horas


ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Séptimo	PERIODO	Segundo
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Utilizo editores de texto en la elaboración de documentos y trabajos escritos					
ESTÁNDARES	CONTENIDOS				T. P.
1. Utilizo diversos formatos de texto en la elaboración de documentos en escritos. 2. Organizo de forma apropiada la información plasmada en un documento de Word.	1. Formato Texto <ul style="list-style-type: none"> a. Fuente b. Tamaño c. Estilo d. Color 2. Formato Párrafo <ul style="list-style-type: none"> a. Alineación b. Interlineado c. Tabulaciones 				4 horas

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 11 de 37

	d. Salto de página	
COMPETENCIA ESPECIFICA 2		
Utilizo la herramienta de revisión ortográfica en la elaboración de documentos		
ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Realizo correcciones ortográficas haciendo uso de las herramientas de Word	1. Ortografía y Gramática a. Revisión ortográfica b. Opciones de Ortografía	4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 3		
Configuro los diferentes documentos siguiendo las normas existentes para la elaboración de trabajos escritos.		
ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Reconozco las normas ICONTEC Y APA para elaboración de trabajos escritos. 2. Configuro las diferentes páginas según las normas a utilizar.	1. Normas para elaboración de trabajos escritos. a. Normas ICONTEC b. Normas APA 2. Diseño de página a. Configurar página b. Encabezados y pies de página	8 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 4		
Inserto tablas, imágenes, gráficos y organigramas en trabajos escritos		
ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Organizo información en tablas de Word. 2. Inserto imágenes, gráficos y diagramas en Word.	1. Tablas a. Crear Tablas b. Desplazarse dentro de las tablas. c. Modificar tablas 2. Imágenes y gráficos a. Insertar imágenes b. Manipular imágenes 3. Organigramas a. Crear Organigramas	4 horas


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 12 de 37

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Séptimo	PERIODO	Tercero
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Conozco los servicios y topologías de una red de computadores					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Defino los conceptos básicos de redes. 2. Identifico las características de los tipos de redes.		1. Redes a. Conceptos b. Características 2. Clases de redes a. Tipos			4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Clasifico las redes por su diseño y construcción					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Defino que es una topología de red 2. Identifico los servicios que se pueden tener con una red		3. Topología de red a. Definición de topología b. Clasificación de las topologías. 4. Servicios de Red a. Conceptos básicos b. Email c. Chat d. Videoconferencia			4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 3					
Utilizo la red de Internet en labores académicas y sociales					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Defino el concepto Internet 2. Describo las utilidades de internet en la vida diaria		1. Internet a. Conceptos básicos b. Historia c. Navegador d. Cuidados 2. Aplicaciones de la Internet a. Academia b. Comunicaciones c. Empresa			6 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 4					
Utilizo las aplicaciones básicas de internet para el desarrollo de investigaciones y comunicación					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Identifico como ingresar a		3. Exploradores			4

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 13 de 37


Internet mediante distintos exploradores	a. Tipos	horas
2. Manejo adecuadamente los buscadores y servicios de Email en Internet	4. Servicios	
	a. Email	
	b. Chat	
	c. Buscadores	
	b. Redes Sociales	

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Séptimo	PERIODO	Cuarto
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Reconozco el entorno de trabajo de PowerPoint					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Creo una presentación de PowerPoint. 2. Abro y cierro correctamente una presentación de PowerPoint.		1. Inicio de PowerPoint b. Abrir c. Guardar d. Cerrar 2. Entorno de trabajo de PowerPoint. e. Interfaz gráfica			4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Utilizo diferentes configuraciones para trabajar en PowerPoint					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Utilizo las diferentes vistas de PowerPoint para diseñar y mostrar diapositivas. 2. Utilizo las reglas y las guías en el diseño de diapositivas.		4. Tipos de Vistas b. Vista Normal c. Vista Clasificador de diapositivas d. Vista Presentación 5. Las Reglas y Las Guías a. Reglas b. Cuadrícula c. Guía			4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 3					
Manipulo correctamente las diapositivas creadas en PowerPoint					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS			T. P.
3. Creo y manipulo diapositivas en PowerPoint. 4. Presento información en		2. Trabajar Con diapositivas a. Insertar diapositivas b. Copiar diapositivas			4 horas


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 14 de 37

diapositivas.	c. Duplicar diapositivas d. Mover diapositivas e. Eliminar Diapositivas	
COMPETENCIA ESPECIFICA 4		
Diseño presentaciones haciendo uso de las herramientas básicas de PowerPoint		
ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
3. Utilizo objetos en el diseño de presentaciones con diapositivas. 4. Utilizo diversos formatos de texto en la elaboración de diapositivas.	2. Manejar Objetos <ul style="list-style-type: none"> a. Insertar Objetos b. Seleccionar Objetos c. Copiar Objetos d. Duplicar Objetos e. Mover Objetos f. Modificar Objetos 3. Trabajar Con textos <ul style="list-style-type: none"> a. Insertar Texto b. Modificar Texto c. Revisión Ortográfica 	8 horas

.....


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 15 de 37

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Octavo	PERIODO	Primero
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Identifico las características de una red de telefonía móvil					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS		T. P.	
1. Defino lo que es una red de comunicaciones móviles 2. Reconozco diferentes tipos de redes de comunicaciones móviles.		1. Redes móviles a. Definición b. Tipos de comunicación móvil 2. Tipos de conexiones móviles a. FDM b. TDM c. CDM d. GSM e. GPRS f. UMTS g. HSPA h. LTE		6 horas	
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Reconozco los elementos que componen a una red de comunicaciones móviles					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS		T. P.	
1. Identifico la estructura básica de una red de comunicaciones móviles 2. Reconozco algunos dispositivos que se utilizan en las comunicaciones móviles		1. Estructura de una red de comunicación móvil a. Elementos 2. Dispositivos móviles a. Teléfono b. Tablet c. eBook d. Phablet d. Wearable		4 horas	
COMPETENCIA ESPECIFICA 3					

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 16 de 37

Identifico las características de una red de comunicación satelital		
ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Defino lo que es una red de comunicación satelital 2. Reconozco diferentes tipos de satélites y sus aplicaciones	1. Redes satelitales a. Definición 2. Tipos de satélites a. Climatológicos b. Observación c. Navegación d. Comunicaciones e. Rastreo 3. Tipos de Orbits a. GEO b. MEO c. LEO	6 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 4		
Reconozco los elementos que componen a una red de comunicación satelital		
ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Identifico la estructura básica de una red de comunicación satelital 2. Reconozco los diferentes tipos de enlaces satelitales	1. Estructura de una red de comunicación móvil a. Elementos 2. Tipos de enlaces a. SCPC b. VSAT	4 horas

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Octavo	PERIODO	Segundo
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Reconozco las nociones básicas de Excel					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Creo un libro de trabajo en Excel		1. Conceptos básicos de Excel 2. Iniciar Excel			2 horas

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 17 de 37

2. Abro y cierro correctamente un libro de trabajo de Excel.	a. Abrir b. Guardar c. Cerrar 3. Interfaz Gráfica	
--	--	--

COMPETENCIA ESPECIFICA 2

Diferencio entre Libro de trabajo y Hoja de cálculo de Excel

ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Defino Libro de trabajo y hoja de cálculo. 2. Reconozco la forma básica de trabajo en una hoja de cálculo.	1. Libro de trabajo a. Movimientos en el libro 2. Hoja de cálculo a. Movimientos en la hoja b. Inserción de datos c. Modificar datos d. Tipos de datos 3. Operadores	4 horas

COMPETENCIA ESPECIFICA 3


Trabajo adecuadamente en una hoja de cálculo de Excel

ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Utilizo apropiadamente las celdas de una Hoja de cálculo. 2. Realizo diversas acciones con las celdas de una Hoja de Cálculo.	1. Manipulando celdas a. Selección de celdas b. Selección de hojas de cálculo c. Copiar, cortar y pegar celdas	2 horas

COMPETENCIA ESPECIFICA 4


Hago uso de diferentes formatos de celdas para presentar información en Excel

ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Aplico diferentes formatos de celdas en una Hoja de cálculo 2. Utilizo diferentes estructuras de de filas y columnas	1. Formato de celdas a. Fuente b. Alineación c. Bordes d. Relleno e. Números 2. Estructuras a. Alto de filas	12 horas

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 18 de 37


	b. Mostrar y ocultar filas c. Ancho de columnas d. Mostrar y ocultar columnas e. Mostrar y ocultar hojas f. Color de etiquetas de hojas	
--	---	--

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Octavo	PERIODO	Tercero
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Inserto tablas y gráficos en la elaboración de diapositivas en Powepoint					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Creo tablas que me ayuden a organizar información en diapositivas. 2. Inserto gráficos e imágenes como complemento en el desarrollo de presentaciones de PowerPoint.		1. Trabajar con tablas a. Crear una tabla b. Modificar Tablas 2. Trabajar con gráficos a. Insertar gráficos b. Modificar gráficos.			6 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Elaborar organigramas en diapositivas de PowerPoint					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Crear organigramas y mapas conceptuales haciendo uso de las herramientas de PowerPoint.		1. Trabajar con organigramas a. Crear un organigrama b. Añadir texto a un organigrama 2. Dibujar Formas a. Dibujar formas b. Añadir texto a una forma c. Estilos de forma			6 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 3					
Utilizo archivos multimedia en el diseño de presentaciones de PowerPoint					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Inserto archivos de audio a presentación de PowerPoint. 2. Inserto archivos de video a una		1.Sonidos a. Insertar sonidos b. Cambiar propiedades del sonido 2. Video			4 horas

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 19 de 37


presentación de PowerPoint	a. Insertar películas	
COMPETENCIA ESPECIFICA 4		
Aplicar animaciones a las presentaciones desarrolladas en PowerPoint		
ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Inserto animaciones para dar un ambiente agradable a una presentación de PowerPoint. 2. Doy uso apropiado de las animaciones aplicadas en una presentación.	1. Animaciones y Transiciones a. Animar textos y objetos b. Ocultar diapositivas c. Transición de diapositivas	4 horas

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Octavo	PERIODO	Cuarto
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Me apropio del concepto de Multimedia					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Defino lo que es multimedia en Informática. 2. Reconozco algunas aplicaciones multimedia con las que se pueden trabajar en un computador.		1. Definición de Multimedia. 2. Aplicaciones a. Texto b. Audio c. Imágenes d. Animaciones e. Video			4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Hago uso de textos e imágenes para presentar informes escritos					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Reconozco los distintos formatos de texto utilizados en informática. 2. Reconozco los distintos formatos de imágenes que se utilizan en informática.		1. Texto a. Definición b. Editores de texto c. Formatos de texto. 2. Imágenes a. Definición			4 horas


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 20 de 37

	b. Editores de imágenes. c. Formato de Imágenes.	
COMPETENCIA ESPECIFICA 3		
Utilizo el sonido como herramienta en el desarrollo y apropiación del conocimiento		
ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Defino lo que es el sonido 2. Clasifico los distintos reproductores y grabadores de sonido.	1. Sonido a. Definición b. Como se genera el sonido. 2. Reproducción y grabación de sonido. a. Formatos de audio b. Reproductores de sonido. c. Editores de Sonido.	6 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 4		
Utilizo el video para plasmar y dinamizar los conocimientos		
ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Defino lo que es video 2. Clasifico los distintos reproductores y grabadores de video.	3. Video a. Conceptos básicos 4. Reproducción y grabación de video. a. Formatos de video b. Reproductores de video. 5. Editores de Video.	6 horas

.....


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 21 de 37

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Noveno	PERIODO	Primero
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Establezco conceptos básicos de energía					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Reconozco el concepto de energía. 2. Reconozco diferentes fuentes de energía.		1. Definición de energía 2. Fuentes de energía a. Renovables b. No renovables			4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Reconozco diferentes formas de energía					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Identifico diferentes tipos de energía. 2. Clasifico las diferentes fuentes de energía.		1. Formas de energía a. Energía química b. Energía nuclear c. Energía Térmica d. Energía Eléctrica 2. Energías alternativas a. Energía solar b. Energía de la Biomasa c. Energía eólica d. Energía geotérmica e. Energía mareomotriz			8 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 3					
Identifico el impacto ambiental de la diferentes fuentes de energía					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Reconozco los impactos ambientales que causan el uso de las diferentes tipos y fuentes de energía.		1. Impacto ambiental de las diferentes fuentes y tipos de energía.			2 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 4					

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 22 de 37


Utilizo diferentes fuentes de energía en el desarrollo de proyectos		
ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Planteo proyectos energéticos con el menor impacto para el medio ambiente. 2. Utilizo responsable y eficientemente fuentes de energía y recursos naturales.	1. Planteamiento de proyectos energéticos. 2. Utilización de fuentes de energía en el desarrollo de proyectos.	6 horas

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Noveno	PERIODO	Segundo
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Establezco conceptos básicos de electricidad					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Defino corriente eléctrica 2. Reconozco la naturaleza de la electricidad.		1. Definición de corriente eléctrica a. Naturaleza de la electricidad b. Electricidad estática c. Electricidad dinámica d. Efecto de la electricidad 2. Formas de producción de la electricidad.			4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Reconozco las características de las fuentes de voltaje					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Reconozco el sentido de la corriente a partir de las características de las fuentes de voltaje. 2. Defino los que es un generador eléctrico. 3. Aprendo la forma de medir la corriente y el voltaje.		1. Fuentes de voltaje a. Sentido de la corriente b. Generadores eléctricos c. Medida de voltaje y corriente. 2. Corriente continua y corriente alterna.			6 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 3					
Analizo propiedades básicas de los circuito eléctricos					

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 23 de 37

ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Defino y analizo las características de las resistencias eléctricas. 2. Reconozco la constitución de un circuito eléctrico.	1. Definición de resistencia eléctrica a. Asociación de resistencias. 2. Ley de Ohm 3. Circuitos eléctricos	6 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 4		
Reconozco las conexiones básicas de un circuito eléctrico residencial		
ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Reconozco diferente simbología eléctrica 2. Identifico las conexiones básicas de una instalación eléctrica residencial.	1. Simbología eléctrica 2. Conexiones eléctricas residenciales. 3. Electrodomésticos	4 horas

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Noveno	PERIODO	Tercero
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Reconozco la utilidad las formulas y funciones en Excel					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Defino lo que es una formula y una función de Excel. 2. Reconozco los operadores básicos de Excel.		1. Formulas y Funciones a. Definición b. Introducción de ecuaciones 2. Operadores a. Operadores básicos b. Precedencia de operadores			2 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Realizo operaciones matemáticas en Excel haciendo uso de los operadores básicos					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
		1. Formulas y Funciones			4

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 24 de 37

1. Inserto ecuaciones en el desarrollo de cálculos en Excel. 2. Realizó aplicaciones (facturas, calculadoras, etc.) haciendo uso de las ecuaciones y funciones de Excel	a. Insertar funciones b. Insertar funciones con el asistente. c. Copiar funciones 2. Referencias y Nombres a. Referencia relativa b. Referencia Absoluta c. Referencia Mixta d. Referencias a otras hojas o libros	horas
--	---	-------

COMPETENCIA ESPECIFICA 3

Utilizo funciones matemáticas y financieras en la elaboración de balances financieros


ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Realizo cálculos con funciones matemáticas. 2. Realizo operaciones con funciones estadísticas	1. Funciones Matemáticas 2. Funciones Financieras	8 horas

COMPETENCIA ESPECIFICA 4


Realizo operaciones haciendo uso de funciones fecha y hora, de texto y de búsqueda.

ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Utilizo funciones que me permitan manipular y realizar operaciones con textos.	1. Funciones fecha y hora 2. Funciones de texto 3. Funciones de búsqueda	6 horas


ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Noveno	PERIODO	Cuarto
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Reconozco el entorno de trabajo de Microsoft Publisher					
ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.			
1. Defino lo que es Publisher 2. Reconozco las aplicaciones que se	1. Definición de Publisher 2. Aplicaciones de Publisher	2 horas			

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 25 de 37

de Publisher		
COMPETENCIA ESPECIFICA 2		
Reconozco el entorno de trabajo de Microsoft Publisher		
ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Abro y cierro correctamente Publisher. 2. Reconozco el entorno de trabajo de Publisher.	1. Abrir y cerrar Publisher. 2. Entorno de trabajo de Publisher. <ul style="list-style-type: none"> a. Plantillas b. Cartapacios c. Área de trabajo d. Herramientas 	6 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 3		
Utilizó distintas herramientas de Publisher en el desarrollo de publicaciones		
ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Reconozco distintas herramientas que ofrece Publisher para el desarrollo de diferentes publicaciones. 2. Desarrollo distintas actividades prácticas en Publisher.	1. Herramientas de Publisher <ul style="list-style-type: none"> a. Herramientas de Dibujo b. Herramientas de formato c. Herramientas de edición 2. Categorías de plantillas	8 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 4		
Diseño distintas publicaciones en Publisher		
ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Diseño tarjetas y logos en Publisher. 2. Diseño folletos en Publisher	1. Crear publicaciones en Publisher <ul style="list-style-type: none"> a. Tarjetas b. Logos c. Folletos d. Otros 	4 horas


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 26 de 37

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Décimo	PERIODO	Primero
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Reconozco los aspectos fundamentales de la Norma ICONTEC NTC 1486					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Conozco lo que son las normas ICONTEC NTC 1486 y su aplicación en la elaboración de documentos de investigación		1. Que es ICONTEC 2. Aplicación de la norma NTC 1486			2 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Utilizo la norma NTC 1486 para formular y desarrollar proyectos de investigación					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Reconozco los aspectos básicos de configuración para la presentación de documentos. 2. Identifico las partes de las que se compone el documento escrito de investigación.		1. Presentación básica del documento final a. Papel b. Márgenes c. Fuente d. Interlineado e. Numeración 2. Partes del documento escrito a. Preliminares b. Cuerpo del documento c. Complementarios			12 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 3					
Organizo gráficos, ilustraciones y tablas aplicando la Norma NTC 1486					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Aplico la norma NTC 1486 en la organización de ilustraciones, gráficas y tablas en trabajos escritos de investigación.		1. Gráficas, Ilustraciones y Tablas a. Insertar b. Organizar c. Referenciar			2 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 4					

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 27 de 37


Cito información bibliográfica con base a las normas ICONTEC		
ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Defino que es una cita bibliográfica. 2. Realizo diferentes referencias bibliográficas de distintas fuentes de información.	1. Cita Bibliográfica a. Definición b. Responsabilidades 2. Referencias Bibliográficas según normas ICONTEC	4 horas

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Décimo	PERIODO	Segundo
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Organizo y manipulo información en tablas de Excel					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Creo tablas con el asistente de Excel. 2. Aplico características de diseño a tablas de Excel.		1. Tablas a. Crear una tabla b. Modificar datos c. Estructura de tablas d. Estilo de tablas 2. Datos a. Ordenar b. Filtros			4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Utilizo diferentes gráficos para representar datos comparativos y estadísticos					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Creo diferentes gráficos que representen comparaciones de los datos registrados en Excel 2. Utilizo diferentes tipos de gráficos para presentar la información.		1. Gráficos a. Crear gráficos b. Añadir serie de datos c. Modificar características de los gráficos.			4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 3					
Utilizo herramientas avanzadas de Excel en la organización y presentación de información					

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 28 de 37

ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Reconozco los formatos básicos de Excel. 2. Establecer formatos personalizados en Excel.	1. Formatos Personalizados <ul style="list-style-type: none"> a. Formas de cambiar formatos b. Accesos rápidos c. Definir formatos personalizados 	4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 4		
Utilizo formatos condicionales para mayor claridad de la información plasmada en Excel		
ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Defino lo que es un formato condicional. 2. Aplico diferentes formatos condicionales en nuestros trabajos realizados.	1. Definición de formato condicional 2. Formatos condicionales <ul style="list-style-type: none"> a. Validación de datos 	8 horas

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Décimo	PERIODO	Tercero
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Reconozco herramientas ofimática para el diseño de planos					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Adquiero conceptos básicos de diseño gráfico. 2. Reconozco algunos programas de diseño gráfico.		1. Diseño gráfico a. Conceptos básicos 2. Software de diseño gráfico a. Paint b. Google Sketchup c. Autocad d. Otros			2 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Utilizo las herramientas de Paint en la representación gráfica de planos					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
COMPETENCIA ESPECIFICA 3					
Elaboro planos y diseños haciendo uso de la herramienta Google Sketchup					

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 29 de 37

ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Reconozco el entorno de trabajo de Google Sketchup. 2. Creo diseños gráficos haciendo uso de las herramientas de Google Sketchup.	1. Google Sketchup <ul style="list-style-type: none"> a. Iniciar Google Sketchup b. Entorno de trabajo c. Herramientas d. Diseños 	6 horas

COMPETENCIA ESPECIFICA 4

Utilizo Autocad el diseño y representación de planos de estructuras

ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Reconozco el entorno de trabajo de Autocad. 2. Creo planos haciendo uso de las herramientas de Autocad.	1. Autocad <ul style="list-style-type: none"> a. Iniciar Autocad b. Entorno de trabajo c. Herramienta d. Diseños 	8 horas

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Décimo	PERIODO	Cuarto
------------	--------------------------	-------	--------	---------	--------

COMPETENCIA ESPECIFICA 1


Manejo conceptos referentes a programación de computadores

ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Defino correctamente el concepto de software del computador. 2. Reconozco conceptos básicos de programación de computadores.	1. El computador <ul style="list-style-type: none"> a. Hardware b. Software 2. Introducción a la programación <ul style="list-style-type: none"> a. Que es un programa b. Lenguajes de programación c. Tipos de lenguajes de programación. 	4 horas

COMPETENCIA ESPECIFICA 2

Desarrollo algoritmos enfocados a la solución de problemas cotidianos

ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Defino lo que es un algoritmo 2. Elaboro algoritmos referentes a	1. Algoritmo <ul style="list-style-type: none"> a. Definición de algoritmo 	4 horas

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 30 de 37

actividades de la cotidianidad.	b. Elaboración de algoritmos	
---------------------------------	------------------------------	--

--

COMPETENCIA ESPECIFICA 3

Represento mediante diagramas de flujo diversos algoritmos

ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Reconozco los elementos de los que se compone un diagrama de flujo. 2. Desarrollo diagramas de flujo de diversos procesos de la cotidianidad.	1. Diagramas de flujo <ul style="list-style-type: none"> a. Definición b. Simbología c. Estructura d. Diseño 	8 horas

--


COMPETENCIA ESPECIFICA 4

Reconozco los tipos de datos y operadores que se utilizan en programación de computadores

ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Reconozco los diferentes tipos de datos que se utilizan en programación de computadores. 2. Identifico las propiedades y reglas de las operaciones aritméticas y lógicas utilizadas en programación de computadores.	1. Tipos de datos <ul style="list-style-type: none"> a. Simples b. Constantes c. Variables 2. Operaciones <ul style="list-style-type: none"> a. Aritméticas b. Lógicas 	4 horas

.....

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Once	PERIODO	Primero
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Utilizo el programa Flash en el diseño de animaciones y material multimedia					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS			T. P.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 31 de 37

1. Reconozco el entorno de trabajo de flash. 2. Identifico las herramientas de trabajo de flash.	1. Introducción a Flash a. Iniciar flash b. Interfaz de flash c. Guardar archivo 2. Área de trabajo a. Preparar escenario b. Aplicar fondo c. Cuadro de herramientas d. Dibujar en flash	2 horas
---	--	---------

COMPETENCIA ESPECIFICA 2

Utilizo la línea de tiempo de flash en el diseño y creación de animaciones

ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Reconozco la función y forma de trabajo con la línea de tiempo de flash. 2. Realizo animaciones haciendo uso de la línea de tiempo.	1. Línea de tiempo a. Conceptos básicos b. Fotogramas 2. Ver animaciones a. Probar archivo b. Ejecutar c. Publicar 3. Interpolación de movimientos	8 horas

COMPETENCIA ESPECIFICA 3


Utilizo las capas de flash en el diseño y creación de animaciones

ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Reconozco la función y forma de trabajo con las capas de flash. 2. Utilizo de forma apropiada las capas de flash.	1. Las capas a. Conceptos básicos b. Edición decapas	8 horas


COMPETENCIA ESPECIFICA 4

Creo múltiples escenas en flash y las relaciono entre si

ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Utilizo múltiples escenas en la creación de animaciones de flash. 2. Manipulo de forma apropiada las escenas de flash.	1. Las escenas a. Conceptos básicos b. Enlazar escenas	2 horas


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 32 de 37

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Once	PERIODO	Segundo
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Utilizo editores de texto en la edición de informes escritos					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Reconozco programas de edición de texto. 2. Manejo el procesador de palabras de Microsoft Office de forma adecuada.		1. Editores de texto 2. Procesador de palabras de Microsoft Office a. Utilidades b. Herramientas			6 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Utilizo hojas de cálculo en la organización y manipulación de datos estadísticos					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Reconozco programas tipo hoja de cálculo. 2. Utilizo distintas herramientas de la hoja de cálculo de Microsoft Office.		1. Hojas de cálculos 2. Hoja de cálculo de Microsoft Office a. Utilidades b. Herramientas			4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 3					
Utilizo diversos programas para la presentación y sustentación de información					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Reconozco diversos programas que permiten presentar información tipo diapositivas. 2. Presento información mediante presentadores de diapositivas.		1. Programas tipo presentador de diapositivas. a. PowerPoint b. Prezzi c. Cuadernia d. Otros			4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 4					
Utilizo herramienta multimedia para la manipulación y edición de contenidos audiovisuales					

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 33 de 37

ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Utilizo Audacity para la edición de audio. 2. Utilizo Movie Maker para la creación y edición de videos	1. Audacity <ul style="list-style-type: none"> a. Interfaz gráfica b. Herramientas c. Utilidades 2. Movie Maker <ul style="list-style-type: none"> a. Interfaza gráfica b. Herramientas c. Utilidades 	6 horas


ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Décimo	PERIODO	Tercero
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Identifico aplicaciones que permitan comunicarnos con otras personas y contextos					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Reconozco algunas aplicaciones de la Internet que permitan socializar y realizar publicaciones de interés. 2. Identifico la aplicación más apropiada según el tipo de información que quiero compartir.		1. Redes sociales 2. Foros 3. Wikis 4. Blogs 5. Responsabilidades y cuidados			2 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					
Utilizo las redes sociales para comunicarnos y compartir información de forma responsable					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Reconozco diferentes redes sociales que nos son de gran interés. 2. Utilizo las diferentes herramientas que nos ofrecen las redes sociales.		1. Redes sociales a. Concepto b. Utilidades 2. Registro en redes sociales a. Requerimientos b. Cuidados			4 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 3					
Utilizo los foros para debatir sobre diversos temas de interés					
ESTÁNDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Defino y reconozco las utilidades de un		1. Los foros			6

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 34 de 37

foro.	a. Concepto	horas
2. Creo foros para debatir temas relacionados con proyectos de investigación.	b. Utilidades	
	c. Creación	
	d. Herramientas	
	e. Participación	


COMPETENCIA ESPECIFICA 4		
Utilizo apropiadamente las tecnologías de la Información y la comunicación para publicar información		
ESTÁNDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Defino y utilizo las wikis para publicar información de proyectos de investigación. 2. Defino y utilizo los blogs como medio de marketing y publicación de información.	1. Las Wikis <ul style="list-style-type: none"> a. Concepto b. Utilidades c. Creación d. Publicación 2. Los Blogs <ul style="list-style-type: none"> a. Concepto b. Utilidades c. Creación d. Publicación 	8 horas

ASIGNATURA	Tecnología e Informática	GRADO	Once	PERIODO	Cuarto
COMPETENCIA ESPECIFICA 1					
Reconozco los diferentes tipos de datos que se utilizan en programación de computadores					
ESTANDARES		CONTENIDOS			T. P.
1. Clasifico los diferentes tipos de datos utilizados en programación de computadores. 2. Reconozco la jerarquía y reglas de las operaciones aritmético lógicas en programación de computadores.		1. Datos a. Simples b. Constantes c. Variables 2. Operadores a. Aritméticos b. Lógicos c. Reglas de operación			2 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 2					

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 35 de 37

Utilizo el seudocódigo para acercarnos a los lenguajes de programación de computadores		
ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Represento diversos algoritmos en seudocódigo. 2. Utilizo distintas estructuras algorítmicas.	1. Seudocódigo <ul style="list-style-type: none"> a. Conceptos básicos b. Reglas 2. Estructuras Algorítmicas <ul style="list-style-type: none"> a. Selectivas b. Repetitivas 	6 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 3		
Reconozco diversos lenguajes de programación de computadores		
ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Defino lo que es un lenguaje de programación 2. Reconozco algunos lenguajes de programación de computadores.	1. Introducción a los lenguajes de programación. <ul style="list-style-type: none"> a. Tipos b. Aplicaciones 2. Tipos de lenguajes de programación <ul style="list-style-type: none"> a. Lenguajes de máquina b. Lenguajes orientados a objetos. 	2 horas
COMPETENCIA ESPECIFICA 4		
Interactuó y realizo aplicaciones básicas en C y Visual Basic		
ESTANDARES	CONTENIDOS	T. P.
1. Realizo aplicaciones básicas en lenguaje C. 2. Realizo aplicaciones en lenguaje Basic.	1. Lenguaje C <ul style="list-style-type: none"> a. Comandos b. Programación 2. Lenguaje Basic <ul style="list-style-type: none"> a. Comandos b. Programación 	10 horas


EVALUACIÓN					
HETEROEVALUACIÓN		COEVALUACIÓN		AUTOEVALUACIÓN	
CONCEPTO	%	CONCEPTO	%	CONCEPTO	%
Comprende todas las actividades realizadas por el docente titular de la asignatura, en cada jornada de estudio y de	80	Comprende la evaluación que realizan los compañeros y compañeras del aula, teniendo en cuenta	10	Comprende la evaluación que realiza el estudiante de su propio aprendizaje, teniendo en cuenta criterios como trabajo	10

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 36 de 37

acuerdo al plan de estudios	criterios como la participación, puntualidad, asistencia, trabajo en clase y actividades extracurriculares	personal, participación y cumplimiento de sus deberes académicos y disciplinarios.
-----------------------------	--	--

PEDAGOGÍA	METODOLOGÍA	DIDÁCTICA
Los modelos pedagógicos con los que se guiara el aprendizaje serán básicamente el conductista, el constructivista y el de carácter social. Con el modelo pedagógico conductista se pretende el modelamiento metódico de la conducta productiva de los individuos. Con el modelo pedagógico constructivista se busca que cada individuo acceda, progresiva y secuencialmente, a la etapa superior de desarrollo intelectual, de acuerdo a las necesidades y condiciones de cada uno. El modelo pedagógico social propone el desarrollo máximo y diverso de las capacidades e intereses del individuo; tal desarrollo está determinado por la sociedad y la colectividad.	La metodología que se utilizará para el desarrollo del área será teórico – práctica, siendo la teoría una base fundamental para el desarrollo del conocimiento y lo práctico la parte en que se comprueba y se aplica el conocimiento. Siendo la informática la temática principal del área, se utilizará la sala de informática para la orientación del aprendizaje, teniendo apoyo con los equipos de cómputo como herramienta en que el estudiante adquiera y desarrolle sus conocimientos informáticos.	La interactividad. Hace referencia a la actividad de diálogo entre una máquina y el usuario. Se puede dar a través de mecanismos de contacto, participación, generación y colaboración del usuario en el contenido de un recurso informático y tecnológico.

BIBLIOGRAFÍA
<p>ALCALDE, Eduardo y GARCÍA, Miguel. Informática Básica. Ed. McGraw Hill. 2ª ed. Bogotá. 1995</p> <p>AVENDAÑO S., Juan Lino. Hacia el Futuro. Educación en Tecnología 7º y 8º. Ed. JGM. Medellín. 1994</p> <p>BRICEÑO, María Cristina. Informática paso a paso word. Dirección editorial Patricia Camacho I. ISBN.</p> <p>CATELL DE DUEÑAS, Beatriz. Curso Básico de Mecnografía. Ed. McGraw Hill. 4ª ed. Santafé de Bogotá D.C. 1998.</p> <p>DUEÑAS, Beatriz de. Gestión Empresarial. McGraw Hill.</p> <p>MIRA Y LÓPEZ, Emilia. Como estudiar y Como Aprender. Ed. Kapeluz.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SIMÓN BOLÍVAR - LENGUAZAQUE	CODIGO: SB20170901
	PROCESO ACADÉMICO	VERSIÓN 1
	SYLLABUS	Página 37 de 37

SECRETARIA DE EDUCACIÓN. Documentos de Tecnología.

Verónica Díez, Alicia Robino, Aique, La Informática Integrada en Proyectos Buenos aires, argentina, Septiembre de 2000

Noguez M. Julieta. Informática. Santillana. Mexico D.F. 2006

Beekman George. Introducción a la Informática. Prentice Hall. Madrid. 2005

Mejía M. Aurelio. Guía para Manejar y Reparar la Computadora. Copyrigt. Medellín. 2004

Romero M. Perla. Informática 1. Pearson. Mexico. 2011.

Romero M. Perla. Informática 2. Pearson. Mexico. 2011.

Pineda R. Eloy. Tecnología 1. Santillana. Mexico. 2012

Pineda R. Eloy. Tecnología 2. Santillana. Mexico. 2012

Pineda R. Eloy. Tecnología 3. Santillana. Mexico. 2012

Perez M. María. Informática 1. Santillana. Mexico. 2016

Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología. Tecnologías de la Información y la Comunicación. Mexico. 2007

Gonzalez G. Miguel. Manual de Internet Avanzado. Biblioteca Pública da Coruña

Webgrafía

www.aulalic.com

www.eduteka.com