

Currículo INSA: Grado Sexto

2016-03-01

Currículo INSA: Grado Sexto

EDUTEKA presenta la actualización del Currículo INSA de Informática para grado 6º. Los cambios respecto al currículo anterior obedecen a la experiencia ganada en su aplicación a lo largo de varios años. Continúan siendo propósitos básicos de este, ofrecer lineamientos educativos para la adquisición de competencias en el uso de las TIC, como también utilizarlas para mejorar el aprendizaje y la comprensión de otras materias. Disponible en formatos: html, pdf, rtf, y texto.

EDUTEKA presenta la actualización del Currículo INSA de Informática para grado 6º. Los cambios respecto al currículo anterior obedecen a la experiencia ganada en su aplicación a lo largo de varios años. Continúan siendo propósitos básicos de este, ofrecer lineamientos educativos para la adquisición de competencias en el uso de las TIC, como también utilizarlas para mejorar el aprendizaje y la comprensión de otras materias. Disponible en formatos: html, pdf, rtf, y texto.

GRADO SEXTO

PRIMER PERIODO

Computador.

Reconocer la importancia de asegurar o de dar seguridad a la

información. ☐ Comprender importancia de que la información esté segura. ☐

Demostrar conocimientos sobre algunos conceptos de privacidad, manejo adecuado de contraseñas y demás. ☐ Conocer las precauciones que se deben tener al utilizar dispositivos de almacenamiento externos (disquete, memoria USB y demás) para evitar infecciones por virus.

Manejo de Mouse.

Reconocer el ratón. ☐ Conocer las partes que conforman el ratón (botones izquierdo y derecho, botón rueda, cable, conector). ☐ Identificar los dos principales conectores que puede tener el ratón. ☐ Conectar el ratón al computador. ☐ Diferenciar entre puntero y cursor ☐ Conocer, identificar y utilizar los diversos tipos de punteros. ☐ Conocer, identificar y utilizar el cursor.

Realizar operaciones básicas con el ratón. ☐ Comprender la función del botón izquierdo del ratón. ☐ Comprender la función del botón derecho del ratón. ☐ Comprender la función del "botón rueda" del ratón. ☐ Utilizar el Ratón para mover el cursor en la pantalla. ☐ Utilizar el Ratón para seleccionar texto (señalar varias palabras). ☐ Utilizar el Ratón para seleccionar un elemento (icono, botón y demás). ☐ Identificar en qué casos es necesario hacer clic o doble clic sobre un elemento en pantalla. ☐ Utilizar el Ratón para seleccionar, arrastrar y soltar objetos.

Acatar las normas básicas de ergonomía. ☐ Ubicar el ratón en la posición y altura correctas ☐ Observar la postura correcta del cuerpo y de la mano con la cual se maneja el ratón. ☐ Adoptar la posición correcta de los dedos sobre el ratón.

Cuidar y utilizar adecuadamente el Ratón. ☐ Evitar ingerir alimentos y bebidas sobre el ratón. ☐ Mantener las manos limpias y secas cuando se utiliza el ratón.

Manejo de Teclado.

Reconocer el teclado. ☐ Identificar las cuatro zonas del teclado (alfanumérica, de navegación, numérica, de funciones). ☐ Identificar las filas de teclas alfanuméricas (superior, dominante, guía e inferior). ☐ Identificar los sectores izquierdos y derecho del teclado alfanumérico. ☐ Reconocer, las teclas impresoras (letras, números, signos, etc.) y las complementarias (mayúscula, control, retroceso y demás). ☐ Conocer con qué dedo se debe presionar cada tecla.

LOGRO: ☐ Eleva el nivel de desempeño en la asignatura, demostrando mayor destreza en el manejo de las habilidades fundamentales para el uso apropiado del computador como son: seguimiento de instrucciones, responsabilidad en la entrega de trabajos, agilidad en el manejo herramienta, destreza en el uso del mouse, del teclado y de los diversos recursos [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC]

CMI (Aprestamiento)

Comprender la importancia de manejar adecuadamente información, manejo que incluye cómo encontrarla, evaluarla críticamente (cuestionarla) y utilizarla.

☐ Comprender la existencia de múltiples fuentes de información (libros, revistas, periódicos, Páginas Web, expertos y demás). ☐ Entender la necesidad de evaluar críticamente (cuestionar) la información que se encuentra. ☐ Diferenciar distintas fuentes de las que puede provenir información y juzgar la autoridad, validez y confiabilidad de estas.

LOGRO: ☐ En el transcurso de una investigación dada por el maestro el alumno reconoce, comprende, clasifica y evalúa tanto las diversas fuentes de información como la información misma, argumentando a través de postulados coherentes y congruentes su perspectiva o punto de vista. [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC]

Actividades

<http://scratch.mit.edu/galleries/view/125247>

Actividad “¿Qué es información?”

Edades y etapas de la información.

Actividad “Compremos un carro”

Tipos de fuentes de información.

Actividad “Cuento la Información

Aprestamiento Información.

Proyectos de integración

Ciencias Naturales “Teorías del universo”

<http://scratch.mit.edu/projects/14710475/>

SEGUNDO PERIODO

Manejo del teclado

Digitar con todos los dedos de ambas manos. ☐ Conocer con qué dedo y de qué mano, se debe presionar cada tecla. ☐ Realizar ejercicios para memorizar la localización de las teclas alfabéticas ubicadas en la fila "guía" del teclado (a, s, d, f, g, h, j, k, l, ñ). ☐ Realizar ejercicios para memorizar la localización de las teclas alfabéticas ubicadas en la fila "dominante" (q, w, e, r, t, y, u, i, o, p). ☐ Realizar ejercicios para memorizar la localización de las teclas alfabéticas ubicadas en la fila "inferior" (z, x, c, v, b, n, m, coma, punto). ☐ Realizar ejercicios para desarrollar habilidad de digitación de las teclas: barra espaciadora, Intro, mayúsculas, retroceso, suprimir, "Ctrl", "Alt", "Esc", "Alt Gr" y tabulación. ☐

Realizar ejercicios para desarrollar habilidad de digitación de los signos de puntuación (punto, coma, interrogación y admiración). ☐ Realizar ejercicios para desarrollar habilidad de digitación de las letras acentuadas (á, é, í, ó, ú). ☐ Realizar ejercicios para desarrollar habilidad de digitación de palabras cortas (empezar con las palabras utilizadas con mayor frecuencia en español. (<https://eduteka.icesi.edu.co/curriculo2/TecladoPalabrasFrecuentes.pdf>)).

Utilizar el teclado competentemente con todos los dedos de ambas

manos. ☐ Conocer con qué dedo y de qué mano, se debe presionar cada tecla. ☐ Realizar ejercicios de digitación con párrafos de textos impresos o en pantalla. ☐ Realizar ejercicios para memorizar la localización de las teclas ubicadas en la zona numérica del teclado (números 0 a 9, punto, división, multiplicación, resta, suma, intro). ☐ Realizar ejercicios para memorizar la localización de las teclas ubicadas en la zona de funciones del teclado (F1 a F12). ☐ Utilizar el Procesador de Texto para reproducir textos impresos o en pantalla.

Conocer y utilizar comandos rápidos del teclado. ☐ Conocer y utilizar las combinaciones generales de teclado (que cumplen la misma función en la mayoría del software; ejemplo, [F1] = Ayuda, [ctrl.+C] = copiar, etc) ☐ Utilizar las teclas y las combinaciones de teclas apropiadas para moverse dentro de documentos.

LOGRO: ☐ Adquiere habilidades básicas para el manejo apropiado del computador como son seguimiento de instrucciones, responsabilidad en la entrega de trabajos, agilidad en el manejo de la herramienta, uso adecuado de los diversos recursos y en este período especialmente habilidad en el uso correcto del teclado. [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC]

SISTEMA OPERATIVO

Reconocer qué es el sistema operativo. ☐ Evolución histórica de los sistemas operativos. ☐ Comprender qué es un sistema operativo. ☐ Conocer e identificar diferentes tipos de sistema operativo. ☐ Comprender la importancia del sistema

operativo como plataforma en el funcionamiento del computador. ☐ Diferenciar entre sistema operativo, software aplicativo y software de programación.

Reconocer el entorno de trabajo que ofrece el sistema operativo. ☐

Identificar los elementos que conforman el escritorio (íconos, barra de tareas, botón de inicio) ☐ Entender la barra de tareas ☐ Identificar el menú y los submenús del botón de inicio ☐ Identificar los accesos directos de la barra de tareas y sus propiedades ☐ Activar el menú de inicio desde el teclado ☐ Conocer y utilizar los menús contextuales del escritorio (Clic derecho del Mouse) ☐ Realizar operaciones básicas con los íconos (Abrir, crear, eliminar, organizar).

Ingresar y salir del sistema operativo. ☐ Suministrar nombre de usuario (login) y contraseña (password) cuando el sistema lo requiera (Si el usuario está trabajando en un ambiente de red) ☐ Manejar adecuadamente las opciones para salir del sistema operativo (apagar, reiniciar, suspender) ☐ Utilizar el teclado para salir del sistema operativo

Manejar adecuadamente las ventanas. ☐ Conocer las ventanas y sus partes. ☐ Identificar la barra de título. ☐ Identificar y utilizar las barras de desplazamiento. ☐ Identificar los botones de cambio de estado (minimizar, maximizar, restaurar y cerrar). ☐ Mover y redimensionar ventanas utilizando el Mouse. ☐ Redimensionar ventanas desde el icono de programa en la barra de título. ☐ Moverse entre ventanas abiertas desde la barra de tareas. ☐ Moverse entre ventanas abiertas utilizando la combinación de teclas ALT + TAB. ☐ Organizar las ventanas abiertas desde el menú contextual de la barra de tareas (cascada, mosaico, etc.)

Utilizar adecuadamente el explorador de archivos y/o mi pc ☐ Comprender qué es y cómo funciona el explorador de archivos. ☐ Conocer cómo ingresar al explorador de archivos. ☐ Reconocer el entorno de trabajo del explorador de archivos. ☐ Comprender la estructura jerárquica del árbol de directorios de una unidad de almacenamiento. ☐ Comprender pautas generales de organización de información en carpetas y subcarpetas. ☐ Ingresar a diferentes unidades de almacenamiento locales, remotas o portátiles (USB). ☐ Expandir y comprimir

ramas del árbol de directorios. □ Navegar a través del árbol de directorios. □ Crear, renombrar y eliminar carpetas. □ Mover y copiar archivos de una carpeta a otra. □ Mover y copiar archivos de una unidad a otra. □ Renombrar y eliminar archivos. □ Recuperar archivos eliminados de la papelera de reciclaje □ Utilizar las diferentes vistas del explorador. □ Visualizar y comprender las propiedades de archivos y carpetas. □ Conocer y utilizar las opciones de teclado para realizar operaciones en el explorador. □ Crear accesos directos en el escritorio.

LOGRO: □ Mediante el reconocimiento del sistema operativo, la interfaz gráfica y el uso apropiado del explorador de archivos, el estudiante elabora un árbol jerárquico sobre las categorías de un tema dado por el profesor en que demuestra que comprende las pautas generales de organización de información en carpetas y subcarpetas. [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC // 1 Creatividad e innovación].

Proyecto de integracion:

“Teorias del universo”

<http://scratch.mit.edu/projects/14710475/>

TERCER PERIODO

Manejo del teclado

Digital con todos los dedos de ambas manos. □ Conocer con qué dedo y de qué mano, se debe presionar cada tecla. □ Realizar ejercicios para memorizar la localización de las teclas alfabéticas ubicadas en la fila "guía" del teclado (a, s, d, f, g, h, j, k, l, ñ). □ Realizar ejercicios para memorizar la localización de las teclas alfabéticas ubicadas en la fila "dominante" (q, w, e, r, t, y, u, i, o, p). □ Realizar ejercicios para memorizar la localización de las teclas alfabéticas ubicadas en la fila "inferior" (z, x, c, v, b, n, m, coma, punto). □ Realizar ejercicios para

desarrollar habilidad de digitación de las teclas: barra espaciadora, Intro, mayúsculas, retroceso, suprimir, "Ctrl", "Alt", "Esc", "Alt Gr" y tabulación. □ Realizar ejercicios para desarrollar habilidad de digitación de los signos de puntuación (punto, coma, interrogación y admiración). □ Realizar ejercicios para desarrollar habilidad de digitación de las letras acentuadas (á, é, í, ó, ú). □ Realizar ejercicios para desarrollar habilidad de digitación de palabras cortas (empezar con las palabras utilizadas con mayor frecuencia en español - <https://eduteka.icesi.edu.co/curriculo2/TecladoPalabrasFrecuentes.pdf>). □ Utilizar el teclado competentemente con todos los dedos de ambas manos. □ Conocer con qué dedo y de qué mano, se debe presionar cada tecla. □ Realizar ejercicios de digitación con párrafos de textos impresos o en pantalla. □ Realizar ejercicios para memorizar la localización de las teclas ubicadas en la zona numérica del teclado (números 0 a 9, punto, división, multiplicación, resta, suma, intro). □ Realizar ejercicios para memorizar la localización de las teclas ubicadas en la zona de funciones del teclado (F1 a F12). □ Utilizar el Procesador de Texto para reproducir textos impresos o en pantalla. □ Conocer y utilizar comandos rápidos del teclado. □ Conocer y utilizar las combinaciones generales de teclado (que cumplen la misma función en la mayoría del software; ejemplo, [F1] = Ayuda, [ctrl.+C] = copiar, etc) □ Utilizar las teclas y las combinaciones de teclas apropiadas para moverse dentro de documentos.

LOGRO: □ Adquiere habilidades básicas para el manejo apropiado del computador como son seguimiento de instrucciones, responsabilidad en la entrega de trabajos, agilidad en el manejo herramienta y uso adecuado de los diversos recursos. [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC].

Procesador de Texto

Reconocer el entorno de trabajo que presenta un Procesador de Texto (menús, barras, área de trabajo). □ Entender la barra de título □ Entender la bandas de opciones (Inicio, Insertar, Diseño de página, Referencia,

Correspondencia, Revisar y Vista) ☐ Mostrar, ocultar y utilizar la barra de regla (formato del papel, márgenes y tabulaciones) ☐ Entender la barra de desplazamiento ☐ Entender la barra de estado ☐ Entender el área de trabajo ☐ Entender las opciones de zoom (aumentar/disminuir la escala de visualización) ☐ Modificar la forma de ver el documento (normal, diseño Web, diseño impresión, esquema).

LOGRO: ☐ Sin ayuda de referencias, el estudiante describe brevemente y en sus propias palabras, el entorno de trabajo que presenta un procesador de texto con cada uno de los elementos que lo conforman [barra de título, banda de opciones, regla, barras de desplazamiento entre otros. [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC].

Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un Procesador de Texto para elaborar documentos sencillos (crear, abrir, grabar y cerrar). ☐ Abrir y cerrar la aplicación ☐ Abrir y cerrar uno o varios documentos existentes (abiertos) ☐ Utilizar las diferentes teclas y combinaciones de teclas para desplazarse por un documento ☐ Utilizar las diferentes formas que ofrece el ratón (mouse) para desplazarse por un documento ☐ Crear un nuevo documento ☐ Crear un documento a partir de una plantilla predeterminada (carta, memorando) ☐ Guardar un documento en una unidad de almacenamiento local o remota. ☐ Guardar un documento con otro nombre o formato ☐ Comprender la diferencia entre abrir y guardar documentos ☐ Alternar entre documentos abiertos ☐ Utilizar las funciones de ayuda que ofrece el software

Realizar operaciones básicas con texto (insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, duplicar, mover, buscar y reemplazar). ☐ Insertar texto ☐ Seleccionar texto ☐ Editar texto ☐ Duplicar, mover y borrar texto ☐ Buscar y reemplazar texto Dar formato a textos, párrafos. ☐ Formatear texto ☐ Formatear párrafo

Configurar correctamente las páginas de un documento (márgenes, papel, diseño). ☐ Cambiar la orientación de página (vertical / horizontal) ☐ Cambiar tamaño del papel ☐ Cambiar márgenes del documento ☐ Aplicar

numeración automática de páginas ☐ Aplicar color de fondo ☐ Aplicar auto formato a un documento ☐ Adicionar una "marca de agua" a un documento ☐
Insertar y eliminar salto de página

Elaborar documentos que incluyan encabezados y pie de página. ☐

Insertar y modificar encabezados y pie de página

Elaborar documentos que incluyan notas al pie de página o al final (comentario aclaratorio). ☐ Insertar y eliminar notas al pie de página ☐

Insertar y eliminar notas al final de un documento

Elaborar documentos que contengan dibujos, imágenes y gráficos. ☐

Insertar dibujos, imágenes, gráficos en un documento ☐ Ajustar una imagen a un texto ☐ Seleccionar dibujos, imágenes, gráficos de un documento ☐ Duplicar dibujos, imágenes, gráficos dentro de un mismo documento ☐ Mover dibujos, imágenes, gráficos dentro de un mismo documento o entre documentos ☐
Cambiar el tamaño de dibujos, imágenes y gráficos ☐ Eliminar dibujos, imágenes, gráficos de un documento

Elaborar documentos que incluyan texto en columnas. ☐ Aplicar columnas a un documento o sección de documento ☐ Insertar y eliminar saltos de columna

LOGRO: ☐ El estudiante desarrolla una replica de una pagina de una revista en la que utiliza el procesador de texto para editar el documento dado con apariencia de fuentes y párrafos, uso negrilla, subrayado, copia, corta, mueve y pega algunas palabras o frases, presenta encabezados y pies de página, dibujos e imágenes aplicando formato especial de tamaño del papel, márgenes, viñetas y columnas [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC].

Scratch

Crear programas que manejen eventos (sensores) y multihilos (enviar a todos, al recibir, al presionar objeto). ☐ Utilizar la instrucción Enviar a todos

[Bloque Control]. □ Utilizar la instrucción Enviar a todos [Bloque Control]. □ Utilizar la instrucción Al Recibir [Bloque Control]. □ Utilizar instrucción Al Presionar Objeto [Bloque Control]. □ Utilizar la instrucción Al presionar tecla [Bloque Control]. □ Utilizar la instrucción Repetir hasta que [Bloque Control]. □ Utilizar la instrucción Detener Todo [Bloque Control]. □ Utilizar la instrucción Detener Programa [Bloque Control]. □ Utilizar la instrucción Mostrar [Bloque Apariencia]. □ Utilizar la instrucción Esconder [Bloque Apariencia]. □ Utilizar la instrucción Fijar Efecto a [Bloque Apariencia]. □ Utilizar la instrucción Quitar Efectos Gráficos [Bloque Apariencia]. □ Utilizar la instrucción Posición X del ratón [Bloque Sensores]. □ Utilizar la instrucción Posición Y del ratón [Bloque Sensores]. □ Utilizar la instrucción Ratón presionado? [Bloque Sensores]. □ Utilizar el sensor Presionada [Bloque Sensores]. □ Utilizar el sensor Tocando <...> [Bloque Sensores]. □ Utilizar el sensor Tocando el Color <...> [Bloque Sensores]. □ Utilizar la instrucción sobre [Bloque Sensores]. □ Utilizar la instrucción Distancia a [Bloque Sensores]. □ Utilizar la instrucción Reiniciar cronómetro [Bloque Sensores]. □ mostrar Cronómetro en el escenario [Bloque Sensores]. □ mostrar Volumen del sonido en el escenario [Bloque Sensores]. □ mostrar resultado de ¿sonido fuerte?, en el escenario [Bloque Sensores]. □ mostrar valor de un sensor, en el escenario [Bloque Sensores]. □ mostrar en el escenario si un sensor está activado [Bloque Sensores].

Crear una Nueva Variable [Bloque Variables] □ Borrar una variable Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Fijar a [Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Cambiar por [Bloque Variables]. □ Mostrar en el escenario [Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Esconder del escenario [Bloque Variables]. □ Crear una Nueva Lista [Bloque Variables]. □ Borrar una lista [Bloque Variables]. □ Mostrar en el escenario [Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Añade X a LISTA [Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Borrar (posición N) de LISTA [Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Insertar ELEMENTO en POSICIÓN N de LISTA [Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Reemplazar (posición N) de LISTA con NUEVO ELEMENTO [Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Item N de LISTA [Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Longitud de LISTA [Bloque

Variables].

Utilizar operaciones matemáticas y booleanas □ Utilizar las operaciones “ +, -, * , / “ [Bloque Números]. □ Utilizar la función Módulo [Bloque Números]. □ Utilizar la función Redondear [Bloque Números]. □ Utilizar funciones matemáticas (abs, raíz cuadrada, sin, cos, etc) [Bloque Números]. □ Utilizar operaciones booleanas “ >, <, =, y ,o ,no “ [Bloque Números] □ Utilizar la instrucción Número al Azar entre 1 y N [Bloque Números].

LOGRO: □ A través del diseño de un juego libre en Scratch el estudiante crea hilos en los que retoma el manejo de eventos (sensores), multihilos (enviar a todo, al recibir, al presionar objeto), operaciones matemáticas y booleanas, crea variables y listas para su funcionamiento [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC / 1 Creatividad e innovación].

Actividades de Scratch

“Interacción con el usuario”

“Sumando en scratch”

<https://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/8885>

<http://scratch.mit.edu/projects/insa/2355064>

<http://scratch.mit.edu/projects/14656182/>

“Restando en scratch”

<https://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/5/8887>

<http://scratch.mit.edu/projects/insa/2355070>

“Tablas de multiplicar”

<http://scratch.mit.edu/projects/14656343/>

Actividad. Contar hasta 20

Tema: Variables y Listas

Realizar en Scratch una lista donde se generen los números del 1 al 20 , empleando para esto los comandos de variables para que se vaya contando secuencialmente empleando el comando cambiar y utilice los comandos de listas para ir mostrando los números que van formando la lista. se puede hacer variaciones en el conteo que sea por pares, impares o de 5 en 5. Para probar el generar diferentes listas.

Ejemplo del programa en el siguiente enlace:

<https://scratch.mit.edu/projects/87711965/>

Actividad: Operaciones Básicas**Tema:** Operadores, Variables y Listas.

Se desea realizar el cálculo de la suma y resta de dos números , pero se desea mostrar cada resultado en una lista, es decir generar una lista para la suma y una lista para la resta. como complemento se pide que se generen las listas de la multiplicación y la división de dichos números. Este proceso se repite una cantidad de veces, esta cantidad la establecen en común acuerdo. cada vez que se repite debe preguntar por los números que harán las operaciones.

Ejemplo del programa en el siguiente enlace:

<https://scratch.mit.edu/projects/87711560>

Proyectos de integración

Conceptos geométricos (“Estadística”)

Área de matemáticas

“Conceptos de figuras geométricas” (Juego Concéntrese)

CUARTO PERIODO

Manejo del teclado

Digital con todos los dedos de ambas manos. □ Conocer con qué dedo y de qué mano, se debe presionar cada tecla. □ Realizar ejercicios para memorizar la localización de las teclas alfabéticas ubicadas en la fila "guía" del teclado (a, s, d, f, g, h, j, k, l, ñ). □ Realizar ejercicios para memorizar la localización de las teclas alfabéticas ubicadas en la fila "dominante" (q, w, e, r, t, y, u, i, o, p). □ Realizar ejercicios para memorizar la localización de las teclas alfabéticas ubicadas en la fila "inferior" (z, x, c, v, b, n, m, coma, punto). □ Realizar ejercicios para desarrollar habilidad de digitación de las teclas: barra espaciadora, Intro, mayúsculas, retroceso, suprimir, "Ctrl", "Alt", "Esc", "Alt Gr" y tabulación. □ Realizar ejercicios para desarrollar habilidad de digitación de los signos de puntuación (punto, coma, interrogación y admiración). □ Realizar ejercicios para desarrollar habilidad de digitación de las letras acentuadas (á, é, í, ó, ú). □ Realizar ejercicios para desarrollar habilidad de digitación de palabras cortas (empezar con las palabras utilizadas con mayor frecuencia en español - <https://eduteka.icesi.edu.co/curriculo2/TecladoPalabrasFrecuentes.pdf>). □ Utilizar el teclado competentemente con todos los dedos de ambas manos. □ Conocer con qué dedo y de qué mano, se debe presionar cada tecla. □ Realizar ejercicios de digitación con párrafos de textos impresos o en pantalla. □ Realizar ejercicios para memorizar la localización de las teclas ubicadas en la zona numérica del teclado (números 0 a 9, punto, división, multiplicación, resta, suma, intro). □ Realizar ejercicios para memorizar la localización de las teclas ubicadas en la zona de funciones del teclado (F1 a F12). □ Utilizar el Procesador de Texto para reproducir textos impresos o en pantalla. □ Conocer y utilizar comandos rápidos del teclado. □ Conocer y utilizar las combinaciones generales de teclado (que cumplen la misma función en la mayoría del software; ejemplo, [F1] = Ayuda, [ctrl.+C] = copiar, etc) □ Utilizar las teclas y las combinaciones de teclas apropiadas para moverse dentro de documentos.

LOGRO: □ Adquiere habilidades básicas para el manejo apropiado del computador como son seguimiento de instrucciones, responsabilidad en la

entrega de trabajos, agilidad en el manejo herramienta y uso adecuado de los diversos recursos. [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC].

Procesador de Texto

Configurar correctamente las páginas de un documento (márgenes, papel, diseño). ☐ Cambiar la orientación de página (vertical / horizontal) ☐

Cambiar tamaño del papel ☐ Cambiar márgenes del documento ☐ Aplicar numeración automática de páginas ☐ Aplicar color de fondo ☐ Aplicar auto formato a un documento ☐ Adicionar una "marca de agua" a un documento ☐ Insertar y eliminar salto de página

Elaborar documentos que incluyan encabezados y pie de página. ☐

Insertar y modificar encabezados y pie de página

Elaborar documentos que incluyan notas al pie de página o al final (comentario aclaratorio). ☐ Insertar y eliminar notas al pie de página ☐

Insertar y eliminar notas al final de un documento

Elaborar documentos que contengan dibujos, imágenes y gráficos. ☐

Insertar dibujos, imágenes, gráficos en un documento ☐ Ajustar una imagen a un texto ☐ Seleccionar dibujos, imágenes, gráficos de un documento ☐ Duplicar dibujos, imágenes, gráficos dentro de un mismo documento ☐ Mover dibujos, imágenes, gráficos dentro de un mismo documento o entre documentos ☐ Cambiar el tamaño de dibujos, imágenes y gráficos ☐ Eliminar dibujos, imágenes, gráficos de un documento

Elaborar documentos con tablas y cuadros de texto. ☐ Crear una tabla. ☐

Agregar y editar el contenido de una tabla (texto, números y cálculos). ☐ Dar formato a celdas, columnas, filas y tabla. ☐ Insertar y eliminar columnas y filas. ☐ Modificar el ancho de columna y el alto de fila. ☐ Modificar el estilo y el color de las celdas. ☐ Ajustar una tabla a un texto existente. ☐ Seleccionar filas, columnas, celdas y tablas completas. ☐ Combinar y dividir celdas. ☐ Establecer repetición de

filas de título. □ Dividir tabla. □ Aplicar auto formato a tablas. □ Añadir efectos de sombreado a las celdas. □ Ordenar el contenido de una tabla (ascendente o descendentemente). □ Convertir texto con tabulaciones en una tabla. □ Insertar y borrar cuadros de texto. □ Editar, mover y redimensionar cuadros de texto. □ Aplicar opciones de bordes y sombras a un cuadro de texto. □ Crear vínculo (enlace) con un cuadro de texto

Pulir sus textos, utilizando herramientas que ofrecen los procesadores de texto (revisión ortográfica, sinónimos, etc). □ Revisar la ortografía y la gramática de un documento para detectar y corregir errores. □ Agregar palabras al diccionario personalizado. □ Cambiar algunas palabras por sus sinónimo u otras palabras más apropiadas

LOGRO: □ El estudiante maneja con propiedad el procesador de texto desde el entorno de trabajo [Barras de herramientas], las funciones [abrir, cerrar, guardar, configurar, vistas] y las operaciones básicas de celdas, filas, columnas y tablas, [formato, insertar, seleccionar, modificar, dividir, combinar, eliminar. para la realización de actividades propuestas por el maestro como son: sopas letras, crucigramas, y organización de datos en tabla [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC].

Scratch

Crear programas que manejen eventos (sensores) y multihilos (enviar a todos, al recibir, al presionar objeto). □ Utilizar la instrucción Enviar a todos [Bloque Control]. □ Utilizar la instrucción Enviar a todos [Bloque Control]. □ Utilizar la instrucción Al Recibir [Bloque Control]. □ Utilizar instrucción Al Presionar Objeto [Bloque Control]. □ Utilizar la instrucción Al presionar tecla [Bloque Control]. □ Utilizar la instrucción Repetir hasta que [Bloque Control]. □ Utilizar la instrucción Detener Todo [Bloque Control]. □ Utilizar la instrucción Detener Programa [Bloque Control]. □ Utilizar la instrucción Mostrar [Bloque Apariencia]. □ Utilizar la instrucción Esconder [Bloque Apariencia]. □ Utilizar la instrucción

Fijar Efecto a [Bloque Apariencia]. □ Utilizar la instrucción Quitar Efectos Gráficos [Bloque Apariencia]. □ Utilizar la instrucción Posición X del ratón [Bloque Sensores]. □ Utilizar la instrucción Posición Y del ratón [Bloque Sensores]. □ Utilizar la instrucción Ratón presionado? [Bloque Sensores]. □ Utilizar el sensor Presionada [Bloque Sensores]. □ Utilizar el sensor Tocando <...> [Bloque Sensores]. □ Utilizar el sensor Tocando el Color <...> [Bloque Sensores]. □ Utilizar la instrucción sobre [Bloque Sensores]. □ Utilizar la instrucción Distancia a [Bloque Sensores]. □ Utilizar la instrucción Reiniciar cronómetro [Bloque Sensores]. □ mostrar Cronómetro en el escenario [Bloque Sensores]. □ mostrar Volumen del sonido en el escenario [Bloque Sensores]. □ mostrar resultado de ¿sonido fuerte?, en el escenario [Bloque Sensores]. □ mostrar valor de un sensor, en el escenario [Bloque Sensores]. □ mostrar en el escenario si un sensor está activado [Bloque Sensores]. Crear una Nueva Variable [Bloque Variables] □ Borrar una variable Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Fijar a [Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Cambiar por [Bloque Variables]. □ Mostrar en el escenario [Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Esconder del escenario [Bloque Variables]. □ Crear una Nueva Lista [Bloque Variables]. □ Borrar una lista [Bloque Variables]. □ Mostrar en el escenario [Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Añade X a LISTA [Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Borrar (posición N) de LISTA [Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Insertar ELEMENTO en POSICIÓN N de LISTA [Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Reemplazar (posición N) de LISTA con NUEVO ELEMENTO [Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Item N de LISTA [Bloque Variables]. □ Utilizar la instrucción Longitud de LISTA [Bloque Variables].

Utilizar operaciones matemáticas y booleanas □ Utilizar las operaciones “ +, -, * , / “ [Bloque Números]. □ Utilizar la función Módulo [Bloque Números]. □ Utilizar la función Redondear [Bloque Números]. □ Utilizar funciones matemáticas (abs, raíz cuadrada, sin, cos, etc) [Bloque Números]. □ Utilizar operaciones booleanas “ >, <, =, y ,o ,no “ [Bloque Números] □ Utilizar la instrucción Número al Azar entre 1 y N [Bloque Números].

LOGRO: □ A través de la representación grafica de fracciones, propias, impropias y equivalentes en un escenario de Scratch el estudiante crea hilos en los que retoma el manejo de eventos (sensores), multihilos (enviar a todo, al recibir, al presionar objeto), operaciones matemáticas y boléanos, crea variables y listas para su funcionamiento [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC / 1 Creatividad e innovación].

Proyectos de integración

Proyecto de matemáticas “Estadística”

Área de matemáticas

“Conceptos de figuras geométricas” (Juego Concéntrese)