

Currículo INSA: Grado Séptimo

2016-03-01

Currículo INSA: Grado Séptimo

EDUTEKA presenta la actualización del Currículo INSA de Informática para grado 7º. 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 7º. 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 SÉPTIMO

PRIMER PERIODO

Internet Comunicación.

Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un programa de correo electrónico (cliente). ☐ Abrir y cerrar un programa de correo electrónico. ☐

Componer un mensaje de correo (dirección del destinatario, asunto del mensaje y contenido) y enviarlo. ☐ Acceder a la bandeja de entrada y abrir los mensajes recibidos. ☐ Cerrar un mensaje de correo. ☐ Responder un mensaje. ☐ Reenviar un mensaje. ☐ Adjuntar archivos a un correo. ☐ Eliminar mensajes. ☐ Utilizar las funciones de ayuda disponibles. ☐ Vaciar la carpeta de elementos eliminados.

LOGRO: ☐ Mediante el envío de por lo menos tres correos electrónicos a la dirección del docente y en los diversos ejercicios realizados en cada actividad de tecnología e informática, el estudiante demuestra que utiliza apropiadamente las funciones básicas del programa para leer correo electrónico (componer mensaje, enviar, reenviar, eliminar, adjuntar archivos y demás). [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC]

Internet Información.

Demostrar comprensión de los conceptos teóricos básicos de Internet.

☐ Conocer cómo se conecta a Internet un computador. ☐ Conocer los formatos multimedia que acepta un navegador de Internet. ☐ Conocer brevemente la historia de Internet. ☐ Conocer los servicios que presta Internet (www, gopher, etc). ☐ Saber qué es un explorador Web y para qué sirve ☐ Conocer diferentes programas navegadores (Explorer, Opera, Mozilla, Netscape y demás). ☐ Saber qué es un motor de búsqueda y para qué sirve. ☐ Identificar los principales subdominios de organización (com, edu, org, etc) y de país de origen (co, uk, es, ar, etc).

Reconocer el entorno de trabajo que presenta un navegador de Internet (menús, barras, área de visualización).

☐ Reconocer la barra de título. ☐ Entender la barra de menús (Archivo, Edición, Ver, Favoritos, Herramientas, Ayuda) ☐ Entender las barras de herramientas. ☐ Entender la barra de direcciones. ☐ Entender la barra de desplazamiento. ☐ Entender la barra de estado. ☐ Reconocer el área de visualización de páginas Web.

Utilizar apropiadamente las funciones básicas del navegador de Internet para visualizar páginas Web.

☐ Abrir y cerrar un navegador de Internet. ☐ Activar un vínculo de texto o imagen presente en una página Web. ☐ Conocer la estructura de una dirección de Internet (url). ☐ Utilizar la barra de direcciones para acceder a diferentes páginas Web. ☐ Desplazarse hacia adelante y hacia atrás por las páginas Web que se han visitado en una sesión de navegación. ☐ Detener la carga de una página Web. ☐ Recargar una página Web.

Realizar consultas en Internet. ☐ Diferenciar entre buscadores generales, buscadores temáticos y multi-buscadores (meta-buscadores). ☐ Diferenciar entre buscadores y directorios. ☐ Acceder a la dirección Web de un motor de búsqueda determinado. ☐ Realizar la búsqueda de una información concreta utilizando palabras y frases clave. ☐ Combinar criterios de selección en una búsqueda. ☐ Copiar texto e imágenes de una página Web y pegarlos en un documento de trabajo. ☐ Investigar sobre las opciones avanzadas que ofrecen los motores de búsqueda más conocidos. ☐ Entender por qué es importante evaluar críticamente (cuestionar) las páginas Web localizadas. ☐ Demostrar responsabilidad evitando el plagio.

Manejar con criterio ético los servicios de Internet. ☐ Utilizar el correo electrónico como un servicio privado. ☐ Acceder a la información manejada a través de redes sociales y participar de las bondades que estas ofrecen como lo son chat, youtube, wikis, blogs, facebook, babbo, sónico y demás. ☐ Reconocer y utilizar las principales políticas para el uso de las redes sociales tanto a nivel mundial como a nivel institucional. ☐ Aplicar en cada estrategia pedagógica desde la utilización de las TICs las normas institucionales frente el uso de las

redes sociales. ☐ Identificar los derechos de autor como una responsabilidad ética frente el uso de la información contenida en la Web. ☐ Articular en su ejercicio como estudiante valores éticos frente el uso de la web, reconociendo todas sus bondades pero a la misma vez también sus debilidades.

LOGROS: ☐ Sin ayudas externas, a través de una actividad propuesta por el maestro el alumno explica brevemente y en sus propias palabras, por lo menos cinco conceptos básicos de Internet (servicios, conexión, navegadores, motor de búsqueda, formatos multimedia y demás) y de igual manera las diferencias entre buscadores, directorios y meta buscadores [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC]. ☐ Ante el desarrollo de una búsqueda propuesta por el maestro el alumno utiliza adecuadamente la información de los diversos portales en Internet, siendo consecuente con el control de la información, la integridad intelectual y el respeto de la autoría [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC].

Manejo de competencias

1.A Ratón.

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.

1.B Teclado.

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, entre otras) ☐ Utilizar las teclas y las combinaciones de teclas apropiadas para moverse dentro de documentos.

1.C Scratch

Define qué son operadores y expresiones. ☐ Conocer que es un operador. ☐ Entender la clasificación de operadores (aritméticos, alfanuméricos, relacionales y lógicos). ☐ Saber el orden de evaluación de los operadores. ☐ Conocer qué es una expresión. ☐ Entender los elementos que pueden conformar una expresión (valores, funciones, primitivas (comandos), constantes, variables, cadenas alfanuméricas, operadores). ☐ Conocer diferentes tipos de expresiones (aritméticas, alfanuméricas, lógicas y de asignación). ☐ Comprender cómo se pueden unir varios de estos elementos mediante operadores para formar una expresión compuesta. ☐ Comprender qué es un contador y acumulador. ☐ Conocer que es un contador. ☐ Conocer qué es un acumulador. ☐ Conocer la estructura lógica que emplea un acumulador. ☐ Comprender qué es una estructura condicional ☐ Conocer qué es una estructura en programación. ☐ Conocer qué es una estructura condicional simple (Si) y doble (Si anidados). ☐ Utilizar condicionales y ciclos ☐ Utilizar la instrucción Por Siempre [Bloque Control] ☐ Explicar la instrucción Por Siempre Si [Bloque Control] ☐ Explicar la instrucción Repetir [Bloque Control] ☐ Explicar la instrucción Si [Bloque Control] ☐ Explicar la instrucción Si Sino [Bloque Control] ☐ Explicar la instrucción Repetir Hasta Que [Bloque Control]

1.D Desempeño en el área

Manejar la sala de sistemas. ☐ Conocer las normas que conforman el manual de procedimientos para el uso apropiado de la sala de sistemas. ☐ Reconocer el equipo en el cual va a desarrollar todas las actividades a lo largo del año escolar. ☐ Ingresar en la red según las instrucciones que el maestro indique. ☐ Crear y ubicar las carpetas de trabajo en la red.

Cumplir con el trabajo asignado. ☐ Utilizar correctamente el recurso del tiempo cumpliendo con las metas establecidas para cada sesión de trabajo. ☐ Entregar en las fechas determinadas los avances y las actividades propuestas. ☐ Dinamizar en las diversas sesiones un trabajo colaborativo con sus compañeros donde cada uno se responsabilice frente a las fortalezas y/o debilidades del otro para así obtener un excelente proceso en las diversas actividades.

LOGRO: ☐ El estudiante eleva el nivel de desempeño en la asignatura, demostrando mayor destreza en el manejo del computador desde el mismo ratón y el teclado, al igual que cada una de las herramientas aplicadas en clase, entregando de manera responsable los trabajos, utilizando al máximo el recurso del tiempo y actividades asignadas por el maestro. [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC].

Actividades

Qué es un correo electrónico (mapa conceptual)

- **Actividad:**

búsqueda empleando operadores avanzados booleanos en google.

Descripción:

☐ Al realizar esta actividad, los estudiantes deben comprender y practicar el uso de [operadores Boleanos](#) para hacer en Internet búsquedas más efectivas de las [fuentes de información](#) apropiadas para resolver diferentes Preguntas Secundarias. Para ello, registran en una [Bitácora de Búsqueda](#) las combinaciones de palabras clave y operadores Boleanos que van utilizando a medida que avanza la actividad de modo que, con ayuda del docente, puedan analizarlas para corregirlas o mejorarlas.

Proyectos de integración

Ciencias Sociales: Historia - “Medioevo y Modernidad Europea.”

<https://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/1/7964>

Español y literatura

Textos escritos- ortografía

SEGUNDO PERIODO

Elementos Multimedia

Entender la conveniencia de utilizar recursos multimedia para mejorar diferentes trabajos académicos. ☐ Conocer los diferentes recursos multimedia de tipo audiovisual que están a su alcance (imágenes, fotografías, audio, video, animaciones, etc).

☐ Comprender las características básicas de las imágenes digitales (resolución, formato, dimensiones, tamaño de archivo, etc). ☐

Comprender las principales características que existen entre los formatos gráficos más utilizados (JPEG, GIF, BMP, PNG). ☐ Comprender la diferencia entre imágenes vectoriales e imágenes de mapas de bits. ☐ Dar los créditos correspondientes a los autores de dibujos e imágenes obtenidos de cualquier fuente.

LOGRO: ☐ Sin ayuda de referencias, describe brevemente y en sus propias palabras, las características y ventajas que ofrecen cada uno de los formatos gráficos en un programa editor mapa de bits. [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC].

Editor Mapa de Bits

Uso básico. ☐ Abrir y cerrar la aplicación. ☐ Identificar el entorno gráfico del editor mapa de bits “Fireworks” ☐ Abrir y cerrar una imagen existente. ☐ Crear una imagen nueva. ☐ Guardar una imagen en una unidad de almacenamiento. ☐ Utilizar las funciones de ayuda que ofrece el software. ☐ Definir el tamaño de la imagen. ☐ Definir la resolución de la imagen. ☐ Introducir textos en una imagen. ☐ Editar, mover y eliminar texto de una imagen.

Operaciones básicas. ☐ Digitalizar imágenes usando un escáner. ☐ Utilizar imágenes capturadas con una cámara digital. ☐ Utilizar imágenes descargadas de Internet. ☐ Utilizar las opciones de Lápiz, Brocha y Figuras Geométricas. ☐ Cambiar color de línea y de fondo. ☐ Seleccionar elementos de una imagen con el Lazo. ☐ Recortar porciones de una imagen. ☐ Cortar y pegar elementos de una imagen para moverlos. ☐ Copiar y pegar elementos de una imagen para duplicarlos. ☐ Exportar imágenes en formato gif o jpg.

Animación vectorial. ☐ Utilizar la barra de “fotogramas y historial”.

LOGRO: ☐ Mediante la elaboración de composiciones sencillas en el editor mapa de bits, demuestra que utiliza apropiadamente las herramientas del editor mapa de bits “Macromedia Fireworks MX 2004”. [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC // 1 Creatividad e innovación].

Manejo de competencias

1-A 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).

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, entre otras) ☐ Utilizar las teclas y las combinaciones de teclas apropiadas para moverse dentro de documentos.

LOGRO: ☐ Mediante la realización de ejercicios usa correctamente el Mouse en sentido de funcionalidad (arrastrar, seleccionar, dar clic, clic derecho, doble clic), de igual forma toma la postura correcta para el uso del teclado reconociendo en su práctica la función que cumplen las principales teclas [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC].

1-B Desempeño en el área.

Manejar la sala de sistemas. ☐ Conocer las normas que conforman el manual de procedimientos para el uso apropiado de la sala de sistemas. ☐ Reconocer el equipo en el cual va a desarrollar todas las actividades a lo largo del año escolar. ☐ Ingresar en la red según las instrucciones que el maestro indique. ☐ Crear y ubicar las carpetas de trabajo en la red.

Cumplir con el trabajo asignado. ☐ Utilizar correctamente el recurso del tiempo cumpliendo con las metas establecidas para cada sesión de trabajo. ☐ Entregar en las fechas determinadas los avances y las actividades propuestas. ☐ Dinamizar en las diversas sesiones un trabajo colaborativo con sus compañeros donde cada uno se responsabilice frente a las fortalezas y/o debilidades del otro para así obtener un excelente proceso en las diversas actividades.

LOGRO: ☐ El estudiante eleva el nivel de desempeño en la asignatura, demostrando mayor destreza en el manejo de cada una de las herramientas aplicadas en clase, entregando de manera responsable los trabajos y actividades asignadas por el maestro. [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC].

1.C Scratch

☐ Define qué son operadores y expresiones. ☐ Conocer que es un operador. ☐ Entender la clasificación de operadores (aritméticos, alfanuméricos, relacionales y lógicos). ☐ Saber el orden de evaluación de los operadores. ☐ Conocer qué es una expresión. ☐ Entender los elementos que pueden conformar una expresión (valores, funciones, primitivas (comandos), constantes, variables, cadenas alfanuméricas, operadores). ☐ Conocer diferentes tipos de expresiones (aritméticas, alfanuméricas, lógicas y de asignación). ☐ Comprender cómo se pueden unir varios de estos elementos mediante operadores para formar una expresión compuesta. ☐ Comprender qué es un contador y acumulador. ☐ Conocer que es un contador. ☐ Conocer qué es un acumulador. ☐ Conocer la estructura lógica que emplea un acumulador. ☐ Comprender qué es una estructura condicional ☐ Conocer qué es una estructura en programación. ☐ Conocer qué es una estructura condicional simple (Si) y doble (Si anidados). ☐ Utilizar condicionales y ciclos ☐ Utilizar la instrucción Por Siempre [Bloque Control] ☐ Explicar la instrucción Por Siempre Si [Bloque Control] ☐ Explicar la instrucción Repetir [Bloque Control] ☐ Explicar la instrucción Si [Bloque Control] ☐ Explicar la instrucción Si Sino [Bloque Control] ☐ Explicar la instrucción Repetir Hasta Que [Bloque Control]

LOGRO: ☐ Mediante la elaboración del análisis, el estudiante desarrolla un programa interactivo en scratch donde incorpora eventos, operadores matemáticos, ciclos repetitivos y variables que dan solución a la actividad número 6 llamada juego murciélago planteada por el plan de área de tecnología [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC / / 1 Creatividad e innovación].

Actividades:

☐ Crear y manipular una figura solida usando herramientas vectoriales y el manejo de capas.

Actividad:

Ejercicios de composición.

Descripción:

☐ Los estudiantes deben realizar replicas de composiciones dadas por el docente en las cuales deben organizan las imágenes dadas por el docente de tal forma que el resultado sea lo más parecido a la dada por el docente, utilizando las herramientas de edición y filtros brindados por el editor de mapa de bits Adobe Fireworks.

Proyectos de integración

“Medioevo y Modernidad Europea” Segundo -artículo presentado con los formatos respectivos.

Ciencias Sociales: Historia – “Medioevo y Modernidad Europea.”

<https://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/1/7964>

Español y literatura Textos escritos- ortografía

TERCER PERIODO

Presentador Multimedia

Reconocer el entorno de trabajo que ofrece un Presentador Multimedia

(Banda de opciones, barras, área de trabajo). ☐ Reconocer la barra de título.

☐ Reconocer la bandas de opciones (Inicio, Insertar, Diseño de página, Referencia, Correspondencia, Revisar y Vista). ☐ Reconocer la barra de estado. ☐ Reconocer el área de trabajo. ☐ Reconocer las opciones de zoom (aumentar/disminuir la escala de visualización). ☐ Cambiar la forma de ver la presentación (normal, esquema, diapositiva, clasificador, presentación).

Realizar operaciones básicas con diapositivas (insertar, seleccionar,

borrar, editar y duplicar). ☐ Insertar una nueva diapositiva utilizando el cuadro de diálogo "Diseño de diapositiva" (lista con viñetas, texto a dos columnas, tabla, texto y gráfico, etc). ☐ Duplicar diapositivas en una presentación. ☐ Eliminar una o varias diapositivas.

Realizar operaciones básicas con objetos de texto en una diapositiva

(insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, duplicar, mover,

buscar y reemplazar). ☐ Insertar un cuadro de texto a una diapositiva. ☐

Seleccionar un cuadro de texto. ☐ Mover de posición un cuadro de texto. ☐

Insertar texto, caracteres especiales y símbolos en un cuadro de texto. ☐

Seleccionar caracteres, palabras, líneas, frases, párrafos y textos completos. ☐

Editar, sobrescribir y eliminar texto. ☐ Eliminar un cuadro de texto. ☐ Utilizar los

comandos deshacer y repetir. ☐ Utilizar las opciones de copiar y pegar para

duplicar texto. ☐ Utilizar las opciones de cortar y pegar para mover texto. ☐

Utilizar la opción de pegado especial. ☐ Utilizar el comando de búsqueda de

palabras o frases. ☐ Utilizar el comando de reemplazo de palabras o frases. ☐

Revisar la ortografía y la gramática de un documento para detectar errores.

Dar formato a diapositivas (estilo de diapositiva, diseño de diapositiva,

color de fondo). ☐ Comprender la diferencia entre diseño y estilo de diapositiva.

☐ Seleccionar y aplicar a una diapositiva uno de los "diseños de diapositiva" disponibles (lista con viñetas, texto a dos columnas, tabla, texto y gráfico, entre otros). ☐ Seleccionar y aplicar a una presentación uno de los "estilos de

diapositiva" disponibles (nubes, océano, onda, entre otros). ☐ Cambiar el color del

fondo de una o de todas las diapositivas

LOGRO: ☐ Mediante la elaboración por lo menos 5 diapositivas utilizando un presentador multimedia, el estudiante reconoce el entorno de trabajo que ofrece, realiza operaciones básicas como insertar, seleccionar, borrar, editar y duplicar, también operaciones básicas con objetos de texto como insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, duplicar, mover, buscar y reemplazar y por último da formato a las diapositivas a través de estilo, diseño y color de fondo [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC / 1 Creatividad e innovación].

Elementos de diseño gráfico

Composición ☐ Comprender el concepto de composición. ☐ Comprender diversas características de la composición de la imagen a través de la relación de los objetos (equilibrio, simetría, equilibrio simétrico, equilibrio asimétrico, contraste de escala). ☐ Utilizar elementos de composición para crear objetos gráficos.

LOGRO: ☐ Mediante la elaboración de composiciones en el editor mapa de bits como parte del manejo de elementos de diseño gráfico, el estudiante comprende el concepto de composición y aplica las características de esta en la imagen a través de la relación de los objetos (equilibrio, simetría, equilibrio simétrico, equilibrio asimétrico y contraste de escala) [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC / 1 Creatividad e innovación].

Actividad Herramientas wrb para realizar presentaciones.

Actividad:

Temas de presentaciones efectivas, características, objetivos manejo y diseño que ofrece una herramienta.

Descripción:

□ Después de consultar las características de una presentación efectiva y las diferentes herramientas que permiten crear presentaciones multimedia, el estudiante debe crear una presentación multimedia explicando las principales características del presentador multimedia, teniendo en cuenta todo lo tratado en las presentaciones efectivas.

Proyectos de integración “La modernidad”

“Medioevo y Modernidad Europea” Ciencias Sociales: Historia – “Medioevo y Modernidad Europea.” <https://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/1/7964>

Español y literatura Textos escritos- ortografía

Manejo de competencias 1-A 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).

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, entre otras) □ Utilizar las teclas y las combinaciones de teclas apropiadas para moverse dentro de documentos.

LOGRO: □ Mediante la realización de ejercicios usa correctamente el Mouse en sentido de funcionalidad (arrastrar, seleccionar, dar clic, clic derecho, doble clic), de igual forma toma la postura correcta para el uso del teclado reconociendo en su práctica la función que cumplen las principales teclas. [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC].

1-B Desempeño en el área.

Manejar la sala de sistemas. □ Conocer las normas que conforman el manual de procedimientos para el uso apropiado de la sala de sistemas. □ Reconocer el equipo en el cual va a desarrollar todas las actividades a lo largo del año escolar.

☐ Ingresar en la red según las instrucciones que el maestro indique. ☐ Crear y ubicar las carpetas de trabajo en la red.

Cumplir con el trabajo asignado. ☐ Utilizar correctamente el recurso del tiempo cumpliendo con las metas establecidas para cada sesión de trabajo. ☐ Entregar en las fechas determinadas los avances y las actividades propuestas. ☐ Dinamizar en las diversas sesiones un trabajo colaborativo con sus compañeros donde cada uno se responsabilice frente a las fortalezas y/o debilidades del otro para así obtener un excelente proceso en las diversas actividades.

LOGRO: ☐ El estudiante eleva el nivel de desempeño en la asignatura, demostrando mayor destreza en el manejo de cada una de las herramientas aplicadas en clase, entregando de manera responsable los trabajos y actividades asignadas por el maestro [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC].

1.C Scratch

☐ Define qué son operadores y expresiones. ☐ Conocer que es un operador. ☐ Entender la clasificación de operadores (aritméticos, alfanuméricos, relacionales y lógicos). ☐ Saber el orden de evaluación de los operadores. ☐ Conocer qué es una expresión. ☐ Entender los elementos que pueden conformar una expresión (valores, funciones, primitivas (comandos), constantes, variables, cadenas alfanuméricas, operadores). ☐ Conocer diferentes tipos de expresiones (aritméticas, alfanuméricas, lógicas y de asignación). ☐ Comprender cómo se pueden unir varios de estos elementos mediante operadores para formar una expresión compuesta. ☐ Comprender qué es un contador y acumulador. ☐ Conocer que es un contador. ☐ Conocer qué es un acumulador. ☐ Conocer la estructura lógica que emplea un acumulador. ☐ Comprender qué es una estructura condicional ☐ Conocer qué es una estructura en programación. ☐ Conocer qué es una estructura condicional simple (Si) y doble (Si anidados). ☐ Utilizar condicionales y ciclos ☐ Utilizar la instrucción Por Siempre [Bloque Control] ☐ Explicar la instrucción Por Siempre Si [Bloque Control] ☐ Explicar la instrucción Repetir [Bloque Control] ☐ Explicar la instrucción Si [Bloque Control] ☐ Explicar la instrucción Si Sino [Bloque Control] ☐ Explicar la instrucción Repetir

Hasta Que [Bloque Control]

LOGRO:

☐ *Mediante la elaboración del análisis, el estudiante desarrolla un programa interactivo en scratch donde incorpora eventos, operadores matemáticos, ciclos repetitivos y variables que dan solución a la actividad número 6 llamada juego murciélago planteada por el plan de área de tecnología [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC / / 1 Creatividad e innovación].*

CUARTO PERIODO

Presentador Multimedia

Dar formato a diapositivas (estilo de diapositiva, diseño de diapositiva, color de fondo). ☐ *Comprender la diferencia entre diseño y estilo de diapositiva.* ☐ *Seleccionar y aplicar a una diapositiva uno de los "diseños de diapositiva" disponibles (lista con viñetas, texto a dos columnas, tabla, texto y gráfico, entre otros).* ☐ *Seleccionar y aplicar a una presentación uno de los "estilos de diapositiva" disponibles (nubes, océano, onda, entre otros).* ☐ *Cambiar el color del fondo de una o de todas las diapositivas.*

Aplicar animación a objetos en una diapositiva ☐ *Aplicar y cambiar efectos de animación de entrada en textos e imágenes.* ☐ *Personalizar animaciones.* ☐ *Utilizar botones de acción para navegar entre diapositivas.*

Agregar transiciones a diapositivas. ☐ *Aplicar y cambiar efectos de transición entre diapositivas.* ☐ *Agregar y eliminar intervalos de tiempo a las diapositivas.* ☐ *Grabar una narración para la presentación.*

Elaborar presentaciones que contengan sonidos, animaciones y videoclips (clips de video). ☐ *Insertar en una diapositiva videoclips (películas) y sonidos desde diferentes medios de almacenamiento.* ☐ *Personalizar la*

ejecución de videoclips y sonidos en una presentación. □ Descargar videoclips y sonidos de páginas de Internet y guardarlos en una carpeta para su utilización posterior. □ Dar los créditos correspondientes a los autores de los videoclips y los sonidos descargados de Internet.

Planear una presentación efectiva (ideas, diseño, exposición, evaluación). □ Ideas. □ Diseño. □ Exposición. □ Evaluación.

LOGRO: □ *Mediante la elaboración de una presentación multimedia de máximo 7 diapositivas, utiliza las características de una presentación efectiva para comunicar un conocimiento a una audiencia. [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC / 1 Creatividad e innovación].*

Proyectos de integración

“La modernidad” “Medioevo y Modernidad Europea” Sociales: Historia – “Medioevo y Modernidad Europea.”

<https://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/1/7964>

Español y literatura Textos escritos- ortografía

Manejo de competencias 1-A 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).*

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, entre otras) □ Utilizar las teclas y las combinaciones de teclas apropiadas para moverse dentro de documentos.*

LOGRO: ☐ Mediante la realización de ejercicios usa correctamente el Mouse en sentido de funcionalidad (arrastrar, seleccionar, dar clic, clic derecho, doble clic), de igual forma toma la postura correcta para el uso del teclado reconociendo en su práctica la función que cumplen las principales teclas. [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC].

1-B Desempeño en el área.

Manejar la sala de sistemas. ☐ Conocer las normas que conforman el manual de procedimientos para el uso apropiado de la sala de sistemas. ☐ Reconocer el equipo en el cual va a desarrollar todas las actividades a lo largo del año escolar. ☐ Ingresar en la red según las instrucciones que el maestro indique. ☐ Crear y ubicar las carpetas de trabajo en la red.

Cumplir con el trabajo asignado. ☐ Utilizar correctamente el recurso del tiempo cumpliendo con las metas establecidas para cada sesión de trabajo. ☐ Entregar en las fechas determinadas los avances y las actividades propuestas. ☐ Dinamizar en las diversas sesiones un trabajo colaborativo con sus compañeros donde cada uno se responsabilice frente a las fortalezas y/o debilidades del otro para así obtener un excelente proceso en las diversas actividades.

LOGRO: ☐ El estudiante eleva el nivel de desempeño en la asignatura, demostrando mayor destreza en el manejo de cada una de las herramientas aplicadas en clase, entregando de manera responsable los trabajos y actividades asignadas por el maestro. [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC].

1.C Scratch

☐ Define qué son operadores y expresiones. ☐ Conocer que es un operador. ☐ Entender la clasificación de operadores (aritméticos, alfanuméricos, relacionales y lógicos). ☐ Saber el orden de evaluación de los operadores. ☐ Conocer qué es una expresión. ☐ Entender los elementos que pueden conformar una expresión (valores, funciones, primitivas (comandos), constantes, variables, cadenas alfanuméricas, operadores). ☐ Conocer diferentes tipos de expresiones (aritméticas, alfanuméricas, lógicas y de asignación). ☐ Comprender cómo se

pueden unir varios de estos elementos mediante operadores para formar una expresión compuesta. □ Comprender qué es un contador y acumulador. □ Conocer que es un contador. □ Conocer qué es un acumulador. □ Conocer la estructura lógica que emplea un acumulador. □ Comprender qué es una estructura condicional □ Conocer qué es una estructura en programación. □ Conocer qué es una estructura condicional simple (Si) y doble (Si anidados). □ Utilizar condicionales y ciclos □ Utilizar la instrucción Por Siempre [Bloque Control] □ Explicar la instrucción Por Siempre Si [Bloque Control] □ Explicar la instrucción Repetir [Bloque Control] □ Explicar la instrucción Si [Bloque Control] □ Explicar la instrucción Si Sino [Bloque Control] □ Explicar la instrucción Repetir Hasta Que [Bloque Control]

LOGRO:

□ Mediante la elaboración del análisis, el estudiante desarrolla un programa interactivo en scratch donde incorpora eventos, operadores matemáticos, ciclos repetitivos y variables que dan solución a la actividad número 6 llamada juego murciélago planteada por el plan de área de tecnología [6 Funcionamiento y conceptos de las TIC / / 1 Creatividad e innovación].