

COLEGIO HEBREO "JORGE ISAACS"

<http://www.hebreo-cali.edu.co>

CALI - COLOMBIA

CURRÍCULO DE INFORMÁTICA

2005-2006

GRADOS 6°, 7° y 8°

Este currículo fue generado con la herramienta "Modelo Curricular Interactivo de Informática" (MCII) por Héctor Fabio Aguilera (hector_fabioa@yahoo.com.mx), profesor de Informática del Colegio Hebreo "Jorge Isaacs".

Modelo Curricular Interactivo de Informática (MCII)
<http://www.eduteka.org/curriculo2/CurriculoInteractivo.php>

GRADO 6º

RESUMEN - se describe el número de sesiones asignadas para el grado escogido

OBJETIVOS SELECCIONADOS PARA EL GRADO

Horas de Informática: 2 - Usuarios por Computador: 1 - Períodos de clase de: 40 minutos cada uno

Herramienta	Objetivo	Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros	Sesiones Reales
Sistema Informático (Hardware y Software)	Reconocer las diversas funciones que tienen los computadores en el mundo actual.	1	1	0	0	2
Sistema Informático (Hardware y Software)	Reconocer los principales componentes de un computador personal.	1	1	0	0	2
Sistema Informático (Hardware y Software)	Conocer los periféricos de entrada de datos.	1	1	0	0	2
Sistema Informático (Hardware y Software)	Identificar los periféricos de salida de datos.	1	1	0	0	2
Sistema Informático (Hardware y Software)	Conocer los principales tipos de dispositivos de almacenamiento.	1	1	0	0	2
Sistema Informático (Hardware y Software)	Conocer los tipos de memoria del computador.	2	2	0	0	4
Sistema Informático (Hardware y Software)	Reconocer qué elementos y hábitos ayudan a crear un buen ambiente de trabajo (ergonomía, seguridad y medio ambiente).	1	1	0	0	2
Sistema Informático (Hardware y Software)	Reconocer la importancia de asegurar o de dar seguridad a la información.	1	1	0	0	2
Procesador de Texto	Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un Procesador de Texto para elaborar documentos sencillos (crear, abrir, grabar y cerrar).	1	1	0	0	2
Procesador de Texto	Realizar operaciones básicas con texto (insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, duplicar, mover, buscar y reemplazar).	1	1	0	0	2
Procesador de Texto	Dar formato a textos, párrafos.	1	1	0	0	2
Procesador de Texto	Configurar correctamente las páginas de un documento (márgenes, papel, diseño).	1	1	0	0	2
Procesador de Texto	Elaborar documentos que incluyan encabezados y pie de página.					0
Procesador de Texto	Elaborar documentos que incluyan notas al pie de página o al final (comentario aclaratorio).	1	1	0	0	2
Procesador de Texto	Elaborar documentos que contengan dibujos, imágenes y gráficos.	1	1	0	0	2
Procesador de Texto	Pulir sus textos, utilizando herramientas que ofrecen los procesadores de texto (revisión ortográfica, sinónimos, etc)	1	1	0	0	2
Presentador Multimedia	Reconocer el entorno de trabajo que ofrece un Presentador Multimedia (menús, barras, área de trabajo).	2	2	0	0	4
Presentador Multimedia	Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un Presentador Multimedia para elaborar presentaciones sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).	2	2	0	0	4
Presentador Multimedia	Utilizar el teclado y el ratón (mouse) para desplazarse por una presentación.	2	2	0	0	4
Presentador Multimedia	Realizar operaciones básicas con diapositivas (insertar, seleccionar, borrar, editar y duplicar).	2	2	0	0	4
Presentador Multimedia	Realizar operaciones básicas con objetos de texto en una diapositiva (insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, duplicar, mover, buscar y reemplazar).	2	2	0	0	4
Presentador Multimedia	Elaborar diapositivas que contengan imágenes.	1	1	0	0	2
Presentador Multimedia	Elaborar diapositivas que contengan fotografías.	1	1	0	0	2
Presentador Multimedia	Dar formato a texto, dibujos e imágenes en diapositivas.	1	1	0	0	2
Presentador Multimedia	Dar formato a diapositivas (diseño de diapositiva,	1	1	0	0	2

	color de fondo).					
Presentador Multimedia	Agregar transiciones a diapositivas.	1	0	0	0	1
Hoja de Cálculo	Reconocer el entorno de trabajo que le presenta la hoja de calculo (menús, barras, área de trabajo).					0
Hoja de Cálculo	Utilizar apropiadamente las funciones básicas del software para crear hojas de cálculo sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).	1	1	0	0	2
Hoja de Cálculo	Demostrar comprensión sobre libros, hojas, celdas, filas, columnas y rangos.	1	1	0	0	2
Hoja de Cálculo	Realizar operaciones básicas con celdas, filas y columnas (insertar, seleccionar, modificar, agregar y borrar contenido).	1	1	0	0	2
Hoja de Cálculo	Dar formato que dé significado al contenido de celdas, filas y columnas.	1	1	0	0	2
Internet Información	Demostrar comprensión de los conceptos teóricos básicos de Internet.	1	1	0	0	2
Internet Información	Reconocer el entorno de trabajo que presenta un navegador de Internet (menús, barras, área de visualización).	1	1	0	0	2
Internet Información	Utilizar apropiadamente las funciones básicas del navegador de Internet para visualizar páginas Web.	1	1	0	0	2
Internet Información	Realizar consultas en Internet	1	1	0	0	2
TOTAL PERÍODOS DE CLASE						77

Usted necesita 38.5 semanas para cubrir los objetivos seleccionados.

GRADO 6º

TEMAS:

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE) - PROCESADOR DE TEXTO - PRESENTADOR MULTIMEDIA - HOJA DE CÁLCULO - INTERNET INFORMACIÓN -

DEFINICIÓN

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

Se define como el conjunto de elementos que conforman un sistema informático tanto físico como lógico y sus interrelaciones; la función de cada uno y la forma en que intervienen dentro del sistema en el proceso de ejecución de cada tarea. Además, la función que cumplen en los sistemas en un entorno de red.

PROCESADOR DE TEXTO

Se define como el programa que permite redactar, editar, dar formato, imprimir y compartir documentos.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

Se define como herramienta de apoyo que permite elaborar presentaciones que comprendan elementos como texto, sonido, video, imágenes, etc; que contribuyen al desarrollo del pensamiento, el aprendizaje y la comunicación.

HOJA DE CÁLCULO

Se define como un programa diseñado para almacenar, organizar, procesar, presentar y compartir información numérica, textual y grafica.

INTERNET INFORMACIÓN

Se define como una Red informática mundial que presta servicios para navegar (acceder a información) y para efectuar transacciones (comerciales, financieras, etc).

ALCANCE

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

Se busca que el estudiante conozca, entienda, defina y describa un sistema informático (hardware y software).

PROCESADOR DE TEXTO

Se busca que el estudiante sea capaz de decidir en qué circunstancias es apropiado utilizar este programa para elaborar documentos que cumplan determinadas especificaciones. El estudiante debe conocer, identificar, manipular y aplicar con destreza las funciones básicas y avanzadas que ofrece el software.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

Se busca que el estudiante elabore presentaciones y se apoye en ellas para comunicarse explícita e implícitamente, con una audiencia específica, en forma clara, precisa y concreta.

HOJA DE CÁLCULO

Se busca que el estudiante sea capaz de decidir en qué circunstancias o problemas debe utilizar este programa para obtener mejores resultados (numéricos, textuales, gráficos) y, para realizar análisis de manera ordenada, rápida y eficiente. El estudiante debe conocer, identificar, manipular y aplicar con destreza las funciones básicas y avanzadas que ofrece el software.

INTERNET INFORMACIÓN

Se busca que el estudiante comprenda y utilice adecuadamente los recursos que ofrece Internet para acceder a diferentes recursos con los que se puede construir conocimiento mediante investigación, que contribuya a su formación integral prestando especial atención a los aspectos éticos relacionados con este medio.

OBJETIVO GENERAL

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

Al terminar la instrucción en el sistema informático, el estudiante debe estar en capacidad de entender qué es un computador, cómo opera internamente, la relación entre el Hardware y el Software y otros aspectos fundamentales para el funcionamiento de este.

PROCESADOR DE TEXTO

Al terminar la instrucción en esta herramienta, el estudiante debe estar en capacidad de decidir en qué circunstancias es apropiado utilizar el Procesador de Texto para elaborar documentos que cumplan con ciertas especificaciones.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

Al terminar la instrucción en esta herramienta, el estudiante debe estar en capacidad de elaborar presentaciones multimedia y apoyarse en ellas para comunicarse explícita e implícitamente con una audiencia específica, en forma clara, precisa y concreta.

HOJA DE CÁLCULO

Al terminar la instrucción en esta herramienta, el estudiante debe estar en capacidad de decidir en qué circunstancias utilizar la Hoja de Cálculo es la mejor elección tanto para obtener resultados (numéricos, textuales, gráficos) como para realizar análisis de manera ordenada, rápida y eficiente.

INTERNET INFORMACIÓN

Al terminar la instrucción en esta herramienta, el estudiante debe estar en capacidad de utilizar adecuadamente los recursos que ofrece Internet para construir conocimiento mediante investigación, atendiendo los aspectos éticos relacionados con este medio.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al terminar la instrucción en esta herramienta, el estudiante debe estar en capacidad de :

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

- Reconocer las diversas funciones que tienen los computadores en el mundo actual.
- Reconocer los principales componentes de un computador personal.
- Conocer los periféricos de entrada de datos.
- Identificar los periféricos de salida de datos.
- Conocer los principales tipos de dispositivos de almacenamiento.
- Conocer los tipos de memoria del computador.
- Reconocer qué elementos y hábitos ayudan a crear un buen ambiente de trabajo (ergonomía, seguridad y medio ambiente).
- Reconocer la importancia de asegurar o de dar seguridad a la información.

PROCESADOR DE TEXTO

- Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un Procesador de Texto para elaborar documentos sencillos (crear, abrir, grabar y cerrar).

- Realizar operaciones básicas con texto (insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, duplicar, mover, buscar y reemplazar).
- Dar formato a textos, párrafos.
- Configurar correctamente las páginas de un documento (márgenes, papel, diseño).
- Elaborar documentos que incluyan encabezados y pie de página.
- Elaborar documentos que incluyan notas al pie de página o al final (comentario aclaratorio).
- Elaborar documentos que contengan dibujos, imágenes y gráficos.
- Pulir sus textos, utilizando herramientas que ofrecen los procesadores de texto (revisión ortográfica, sinónimos, etc)

PRESENTADOR MULTIMEDIA

- Reconocer el entorno de trabajo que ofrece un Presentador Multimedia (menús, barras, área de trabajo).
- Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un Presentador Multimedia para elaborar presentaciones sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).
- Utilizar el teclado y el ratón (mouse) para desplazarse por una presentación.
- Realizar operaciones básicas con diapositivas (insertar, seleccionar, borrar, editar y duplicar).
- Realizar operaciones básicas con objetos de texto en una diapositiva (insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, duplicar, mover, buscar y reemplazar).
- Elaborar diapositivas que contengan imágenes.
- Elaborar diapositivas que contengan fotografías.
- Dar formato a texto, dibujos e imágenes en diapositivas.
- Dar formato a diapositivas (diseño de diapositiva, color de fondo).
- Agregar transiciones a diapositivas.

HOJA DE CÁLCULO

- Reconocer el entorno de trabajo que le presenta la hoja de calculo (menús, barras, área de trabajo).
- Utilizar apropiadamente las funciones básicas del software para crear hojas de cálculo sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).
- Demostrar comprensión sobre libros, hojas, celdas, filas, columnas y rangos.
- Realizar operaciones básicas con celdas, filas y columnas (insertar, seleccionar, modificar, agregar y borrar contenido).
- Dar formato que dé significado al contenido de celdas, filas y columnas.

INTERNET INFORMACIÓN

- Demostrar comprensión de los conceptos teóricos básicos de Internet.
- Reconocer el entorno de trabajo que presenta un navegador de Internet (menús, barras, área de visualización).
- Utilizar apropiadamente las funciones básicas del navegador de Internet para visualizar páginas Web.
- Realizar consultas en Internet

CONTENIDOS

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

- **Reconocer las diversas funciones que tienen los computadores en el mundo actual.**
 - Identificar las funciones principales de los computadores en el hogar (domótica)
 - Identificar los principales usos comerciales de los computadores (comercio en línea, banca online, pago de cuentas, gestión comercial, etc)
 - Identificar el uso de computadores en administración pública (registros, declaraciones de renta, votaciones electrónicas, etc)
 - Identificar la utilización de computadores en Salud (reservas de citas, herramientas de diagnóstico, compartir información, ambulancias, etc)
 - Identificar la utilización de computadores en Educación tanto en la parte administrativa de ésta (matrículas, consultas o boletines de notas, etc) como en la adquisición de conocimientos (investigación, acceso a la información, aprendizaje virtual o e-lea)
 - Determinar las principales ventajas y desventajas del Teletrabajo
 - Comprender la importancia de la tecnología en nuestro entorno y las ventajas de comunicación, acceso a información, economía, automatización de procesos, etc.
 - Comprender las consecuencias sociales del uso inadecuado de la informática (crackers, fraudes, usos prolongados improductivos, etc..)
 - Reflexionar sobre el impacto que tiene la informática en el desempeño laboral de diferentes profesiones
 - Hacer conciencia sobre la velocidad con que se producen los avances tecnológicos (cambio)

LOGROS:

- En sus propias palabras, describe los tres principales usos de los computadores en el hogar [A]
- En sus propias palabras, identifica y describe los cuatro principales usos de los computadores en el comercio, la salud, la administración pública y la educación [A]

- Sin ayuda de referencias, explica brevemente las ventajas y las desventajas del Teletrabajo [A]
- En sus propias palabras, explica la importancia de la tecnología en su entorno [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Reconocer los principales componentes de un computador personal.**

- Conocer las partes básicas que conforman un computador
- Identificar las partes de la torre del computador y las características de estas
- Comprender el concepto de dispositivo o periférico que hacen parte de un sistema
- Identificar los diferentes dispositivos de almacenamiento
- Comprender el concepto de dispositivos de entrada de datos
- Comprender el concepto de dispositivos de salida de datos

LOGROS:

- Sin ayuda del docente u otros referentes, identifica, nombra y define cada uno de los componentes básicos del computador [A]
- En sus propias palabra, describe las partes que componen la torre del computador y las características de estas [A]
- Describe brevemente las tres principales características de al menos dos tipos de dispositivos de almacenamiento [A]
- Nombra al menos tres dispositivos, tanto de entrada de datos, como de salida [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Conocer los periféricos de entrada de datos.**

- Identificar los principales Periféricos de entrada: Ratón, Teclado, Trackball, Escáner, Touchpad, Lápiz óptico, Cámara digital, Micrófono, etc
- Comprender cómo se transmite al computador la información recolectada por los periféricos de entrada de datos

LOGROS:

- Identifica y describe por lo menos cuatro periféricos de entrada [A]
- En sus propias palabras, explica brevemente cómo se transmite al computador la información recolectada por los periféricos de entrada [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)

1	1	0	0
---	---	---	---

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Identificar los periféricos de salida de datos.**

- Identificar los principales periféricos de salida: Monitor, Pantallas, Impresoras, Plotters, Altavoces (Parlantes), etc.
- Determinar las diversas especificaciones de los dispositivos de salida. Ej, monitores (CRT, LSD, Plasma); impresoras (matriz de punto, chorro de tinta, láser); etc

LOGROS:

- Identifica y describe los tres principales periféricos de salida [A]
- Clasifica y describe los diferentes tipos de tecnología de monitores e impresoras [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Conocer los principales tipos de dispositivos de almacenamiento.**

- Clasificar los distintos dispositivos de almacenamiento tales como (Tarjetas de memoria, memorias USB, Disquetes, Discos ZIP, Cintas Digitales, CD ROM, CD RW, Discos Duros internos y externos, DVD, etc.) según velocidad, costo y capacidad de almacenamiento
- Conocer qué dispositivos de almacenamiento permiten modificar la información que contienen

LOGROS:

- Sin ayudas externas, lista al menos tres tipos de dispositivos de almacenamiento según su costo, velocidad y capacidad [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

- Aunque este tema es básico en informática como disciplina, su enseñanza debe realizarse con estudiantes de los grados superiores para lograr mayor comprensión de los mismos y no solamente memorización, como sucede cuando se enseña a niños de primaria.

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Conocer los tipos de memoria del computador.**

- Comprender qué son los tipos de memoria: RAM y ROM, y, entender sus características y diferencias
- Reconocer las diferentes unidades de medida de las memorias en BIT, BYTES, KB, MB, GB, TB
- Clasificar las diferentes clases de memoria RAM, por tipo, velocidad y unidad de medida.
- Identificar las principales funciones de las memorias a nivel interno en el procesamiento de datos

LOGROS:

- Mediante la elaboración de un ensayo de al menos 400 palabras, explica qué son las memorias RAM y ROM, y cuáles son sus principales características y diferencias [A]
- Sin ayuda de referencia, lista las diferentes unidades de medida de memoria [A]
- Sin ayuda de referencia, nombra y clasifica los diferentes tipos de memoria RAM [A]
- Explica en sus propias palabras las principales funciones de las diferentes memorias en el procesamiento de datos [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

- Aunque este tema es básico en informática como disciplina, su enseñanza debe realizarse con estudiantes de los grados superiores para lograr mayor comprensión de los mismos y no solamente memorización, como sucede cuando se enseña a niños de primaria.

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
2	2	0	0

4 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Reconocer qué elementos y hábitos ayudan a crear un buen ambiente de trabajo (ergonomía, seguridad y medio ambiente).**
 - Determinar la importancia de prácticas adecuadas que permitan mejorar nuestro trabajo con el computador: altura del monitor, posición del teclado y silla ajustables, uso de almohadilla para el ratón (mouse), filtro para el monitor, iluminación adecuada,
 - Reportar algunos de los problemas de salud habituales asociados a las prácticas inadecuadas del uso del computador
 - Reportar algunas precauciones relacionadas con la seguridad de los computadores: cables eléctricos bien protegidos, enchufes no sobrecargados, etc
 - Identificar métodos de ahorro de energía, tinta y papel
 - Comprender la necesidad de utilizar los recursos tecnológicos adecuados para que se adapten a estudiantes con deficiencia visual, auditiva o física

LOGROS:

- En sus propias palabras, nombra y explica la importancia de prácticas adecuadas que permitan mejorar el trabajo con el computador (postura, manos, protección de los ojos, adecuación de muebles, iluminación, etc.) [A]
- Nombra al menos tres problemas de salud que se pueden generar con prácticas inadecuadas en el uso del computador [A]
- Nombra al menos tres precauciones relacionadas con la seguridad en el uso del computador [A]
- Mediante la elaboración de un ensayo de al menos 400 palabras, plantea algunas estrategias para ahorrar energía, tinta y papel.

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **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, etc
 - Conocer el sentido y el valor de los sistemas de copias de seguridad de datos (back up) y de software, cuando se utilizan dispositivos de almacenamiento.
 - Conocer las precauciones que se deben tener al utilizar dispositivos de almacenamiento externos (disquete, memoria USB, etc) para evitar infecciones por virus.

LOGROS:

- En sus propias palabras, explica la importancia de realizar copias de seguridad de datos (back up) y de software [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

- Aunque este tema es básico en informática como disciplina, su enseñanza debe realizarse con estudiantes de los grados superiores para lograr mayor comprensión de los mismos y no solamente memorización, como sucede cuando se enseña a niños de primaria.

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

PROCESADOR DE TEXTO

- **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

LOGROS:

- Utilizando un Procesador de Texto, crea un nuevo documento, lo graba en un lugar establecido por el profesor, lo cierra; si es necesario, lo abre nuevamente para modificarlo. [A, C]
- Dados varios documentos creados previamente con un Procesador de Texto, los utiliza simultáneamente para crear uno nuevo o editarlos. [A, C]

ACTIVIDADES:

- **Tema:** Columnas (plegable)
<http://eduteka.org/actividades/actividades.php?idH=23>

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Realizar operaciones básicas con texto (insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, duplicar, mover, buscar y reemplazar).**
 - Insertar texto
 - Insertar texto (letras, números, espacios y signos de puntuación)
 - Insertar caracteres especiales y símbolos
 - Sobrescribir texto
 - Reconocer, mostrar y ocultar símbolos ocultos
 - Seleccionar texto
 - Seleccionar caracteres, palabras, líneas, frases, párrafos y textos completos
 - Editar texto
 - Editar, sobrescribir y eliminar texto
 - Utilizar los comandos deshacer y repetir
 - Duplicar, mover y borrar texto
 - Utilizar las opciones copiar y pegar texto

- Borrar texto
- Mover texto dentro de un mismo documento
- Buscar y reemplazar texto
 - Utilizar el comando de búsqueda de palabras o frases
 - Utilizar el comando de reemplazo de palabras o frases

LOGROS:

- Dados varios documentos creados previamente con un Procesador de Texto, los utiliza simultáneamente para crear uno nuevo o editarlos. [A, C]
- Utiliza un Procesador de Texto para editar un documento con formato dado por el profesor. Modifica la apariencia de fuentes y párrafos, usa negrilla, subraya, cambia de lugar unas palabras o frases, copia, corta, mueve y pega algunas palabras o frases. [A, C, D]
- Usa un Procesador de Texto para escribir, en un mínimo de 20 renglones, una breve autobiografía utilizando un tamaño de letra estándar (Arial, 12 puntos) y varias opciones de formato de texto. [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Dar formato a textos, párrafos.**

- Formatear texto
 - Cambiar la apariencia de un texto (tipo de fuente, tamaño, color, negrita, cursiva, subrayado, tachado, superíndice, subíndice, sombra, contorno, relieve, espacio entre caracteres y efectos de texto)
 - Cambiar mayúsculas a minúsculas y viceversa
 - Copiar formato de un fragmento de texto y aplicarlo a otro fragmento
 - Utilizar la opción automática de división de textos
 - Aplicar efectos especiales a un texto (wordart, fontwork)
- Formatear párrafo
 - Alinear texto (izquierda, derecha, centrado, justificado)
 - Aplicar sangría
 - Aplicar interlineado
 - Aplicar espaciado entre párrafos
 - Aplicar y borrar numeraciones y viñetas
 - Aplicar bordes, cuadros y sombreado
 - Establecer, borrar y utilizar tabulaciones
 - Establecer letra capital

LOGROS:

- Utiliza un Procesador de Texto para editar un documento con formato dado por el profesor. Modifica la apariencia de fuentes y párrafos, usa negrilla, subraya, cambia de lugar unas palabras o frases, copia, corta, mueve y pega algunas palabras o frases. [A, C, D]
- Usa un Procesador de Texto para escribir, en un mínimo de 20 renglones, una breve autobiografía utilizando un tamaño de letra estándar (Arial, 12 puntos) y varias opciones de formato de texto. [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **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

LOGROS:

- Aplica formato especial a un documento dado: tamaño del papel, márgenes, tabulados, viñetas, columnas, etc. [A, C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Elaborar documentos que incluyan encabezados y pie de página.**

- Insertar y modificar encabezados y pie de página

LOGROS:

- Elabora un documento sobre un tema dado por el profesor, en el que utiliza encabezados y pie de página; notas al pie de página; y dibujos, imágenes y gráficos [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)

0 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **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

LOGROS:

- Elabora un documento sobre un tema dado por el profesor, en el que utiliza encabezados y pie de página; notas al pie de página; y dibujos, imágenes y gráficos [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **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

LOGROS:

- Elabora un documento sobre un tema dado por el profesor, en el que utiliza encabezados y pie de página; notas al pie de página; y dibujos, imágenes y gráficos [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **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
 - Contar el número de caracteres, líneas, palabras, párrafos y páginas de un documento

LOGROS:

- Mediante la redacción de un texto sobre un tema dado por el profesor, demuestra habilidad en la construcción gramatical y en la utilización de herramientas del Procesador de Texto como la revisión ortográfica y el diccionario de sinónimos [D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, e tc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

PRESENTADOR MULTIMEDIA

- **Reconocer el entorno de trabajo que ofrece un Presentador Multimedia (menús, barras, área de trabajo).**
 - Entender la barra de título
 - Entender la barra de menús (Archivo, Edición, Ver, Insertar, Formato, Herramientas, Presentación, Ventana)
 - Entender las barras de herramientas
 - Entender la barra de desplazamiento (seleccionar una diapositiva, botones de desplazamiento, etc)
 - Entender la barra de estado
 - Entender el área de trabajo

- Entender las opciones de zoom (aumentar/disminuir la escala de visualización)
- Cambiar la forma de ver la presentación (normal, esquema, diapositiva, clasificador, presentación)

LOGROS:

- Sin ayuda de referencias, describe brevemente, y en sus propias palabras, el entorno de trabajo que ofrece el Presentador Multimedia [A, C]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

- Se recomienda hacer énfasis en la utilización de las opciones de ayuda que ofrece el software. Esta es una forma de promover competencias de aprendizaje autónomo.

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
2	2	0	0

4 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un Presentador Multimedia para elaborar presentaciones sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).**

- Abrir y cerrar la aplicación
- Abrir y cerrar una o varias presentaciones existentes
- Crear una presentación nueva
- Guardar una presentación en una unidad de almacenamiento local o remota
- Guardar una presentación con otro nombre o formato
- Guardar un archivo para ser abierto con otras versiones del mismo software o con otros programas.
- Comprender la diferencia entre abrir y guardar
- Alternar entre presentaciones abiertas
- Utilizar las funciones de ayuda que ofrece el software

LOGROS:

- Utilizando el Presentador Multimedia, crea una presentación nueva, la graba en la unidad de almacenamiento designada por el profesor, la cierra; si es necesario, la abre nuevamente para modificarla [A, C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
2	2	0	0

4 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Utilizar el teclado y el ratón (mouse) para desplazarse por una presentación.**

- Utilizar las diferentes teclas y combinaciones de teclas para desplazarse por una presentación
- Utilizar las diferentes formas que ofrece el ratón (mouse) para desplazarse por una presentación

LOGROS:

- Mediante el desplazamiento, por una presentación suministrada por el docente, demuestra agilidad en el uso del teclado y del ratón [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
2	2	0	0

4 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **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

LOGROS:

- Utilizando una presentación provista por el maestro, crea, duplica y elimina diapositivas en ella [A, C]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
2	2	0	0

4 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **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

LOGROS:

- Mediante la elaboración de al menos cinco diapositivas que solo contengan texto, demuestra que realiza operaciones básicas con objetos de texto (insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, duplicar, mover, buscar y reemplazar) [C]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

- Se considera que el término imagen hace relación tanto a imágenes prediseñadas (dibujos) como a galerías de imágenes (cliparts).

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
2	2	0	0

4 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Elaborar diapositivas que contengan imágenes.**
 - Insertar en una diapositiva un dibujo de la galería de imágenes prediseñadas (clipart)
 - Utilizar los comandos copiar y pegar para duplicar dibujos e imágenes en una misma presentación o entre varias presentaciones
 - Duplicar, mover y eliminar dibujos e imágenes de diapositivas
 - Utilizar las opciones del menú de dibujo
 - Modificar una imagen prediseñada (desagrupar imagen, modificar y agrupar)
 - Descargar dibujos e imágenes de páginas de Internet y guardarlos en una carpeta para su utilización posterior
 - Dar los créditos correspondientes a los autores de dibujos e imágenes descargados de Internet

LOGROS:

- Guarda en una carpeta determinada, imágenes (dibujos -cliparts), fotografías, sonidos, animaciones y videoclips descargados de Internet. Asimismo registra la fuente de donde los obtuvo para dar los créditos respectivos [C]
- Mediante la elaboración de al menos cinco diapositivas, demuestra que inserta, selecciona, duplica, copia, pega, mueve y elimina imágenes prediseñadas (cliparts) [C]
- Modifica una imagen prediseñada suministrada por el profesor (desagrupar, modificar y agrupar) [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Elaborar diapositivas que contengan fotografías.**
 - Comprender las características básicas de imágenes digitales (resolución, formato, dimensiones, tamaño de archivo, etc),
 - Insertar una fotografía en una diapositiva desde diferentes medios de almacenamiento.
 - Utilizar los comandos copiar y pegar para duplicar fotografías en una misma presentación o entre varias presentaciones
 - Duplicar, mover y eliminar fotografías de diapositivas
 - Utilizar la barra de herramientas de imagen
 - Descargar fotografías de páginas de Internet y guardarlas en una carpeta para su utilización posterior
 - Dar los créditos correspondientes a los autores de dibujos e imágenes descargados de Internet
 - Capturar el contenido de la pantalla para utilizarlo como una imagen.

LOGROS:

- Guarda en una carpeta determinada, imágenes (dibujos -cliparts), fotografías, sonidos, animaciones y videoclips descargados de Internet. Asimismo registra la fuente de donde los obtuvo para dar los créditos respectivos [C]
- Sin ayuda de referencias, explica en sus propias palabras las características básicas de las imágenes digitales (resolución, formato, dimensiones, tamaño de archivo, etc) [A, C, D]
- Mediante la elaboración de al menos cinco diapositivas, demuestra que inserta, selecciona, duplica, copia, pega, mueve y elimina fotografías [C]
- Captura el contenido de la pantalla y lo guarda en un formato gráfico que pueda utilizar como imagen [C, D]
- Utiliza la barra de herramientas de imagen para modificar una fotografía (contraste, brillo, blanco/negro, recortar) [C]
- Utiliza un escáner para digitalizar imágenes que enriquezcan gráficamente sus presentaciones. [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)

1	1	0	0
---	---	---	---

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ Dar formato a texto, dibujos e imágenes en diapositivas.

- Cambiar la apariencia de un texto (tipo de fuente, tamaño, color, negrita, subrayado, sombra, relieve, superíndice, subíndice, etc)
- Cambiar mayúsculas a minúsculas y viceversa
- Alinear texto (izquierda, derecha, centrado, justificado)
- Aplicar y borrar numeraciones y viñetas a una lista
- Ajustar el interlineado de una lista numerada o con viñetas
- Dar formato a una lista numerada o con viñetas
- Aplicar sangría
- Aplicar bordes y color de relleno a cuadros de texto
- Copiar el formato de un fragmento de texto y aplicarlo a otro fragmento
- Aplicar efectos especiales a un texto (wordart)
- Cambiar en una diapositiva el tamaño de dibujos e imágenes
- Cortar una porción de dibujos e imágenes
- Convertir una imagen de colores a escala de grises o a blanco y negro
- Rotar (girar), dar vuelta (invertir) o reflejar una imagen

LOGROS:

- Da formato al texto de una diapositiva (apariciencia, alineación, interlineado, viñetas, sangría, bordes, color de relleno, efectos especiales, etc) [C]
- Da formato a las imágenes de una diapositiva (cambiar tamaño, recortar, rotar, reflejar, cambiar colores, etc) [C]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ Dar formato a diapositivas (diseño de diapositiva, color de fondo).

- Seleccionar y aplicar a una diapositiva uno de los "diseños de diapositiva" disponibles (lista con viñetas, texto a dos columnas, tabla, texto y gráfico, etc)
- Cambiar el color del fondo de una o de todas las diapositivas

LOGROS:

- Aplica un "diseño de diapositiva" disponible a las diapositivas de una presentación suministrada por el docente [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ 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

LOGROS:

- Agrega transiciones a por lo menos cinco diapositivas de una presentación suministrada por el docente [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	0	0	0

1 períodos de clase de 40 minutos cada uno

HOJA DE CÁLCULO

- **Reconocer el entorno de trabajo que le presenta la hoja de calculo (menús, barras, área de trabajo).**
 - Entender la barra de título
 - Entender la barra de menú (Archivo, Edición, Ver, Insertar, Formato, Herramientas, Datos, Ventana)
 - Entender las barras de herramientas
 - Entender la barra de desplazamiento (seleccionar una hoja, botones de desplazamiento, etc)
 - Entender la barra de estado
 - Entender el área de trabajo
 - Entender las opciones de zoom (aumentar/disminuir la escala de visualización)
 - Cambiar la forma de ver el documento (normal, diseño Web, diseño impresión, esquema)

LOGROS:

- Sin ayuda de referencias, describe brevemente, y en sus propias palabras, el entorno de trabajo que presenta la Hoja de Cálculo [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)

0 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Utilizar apropiadamente las funciones básicas del software para crear hojas de cálculo sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).**
 - Abrir y cerrar la aplicación
 - Abrir y cerrar uno o varios libros de hojas de cálculo existentes
 - Crear un libro de hojas de cálculo nuevo
 - Guardar un libro de hojas de cálculo en una unidad de almacenamiento local o remota
 - Guardar un libro de hojas de cálculo con otro nombre o formato
 - Guardar un archivo para ser abierto con otras versiones del mismo software o con otros programas.
 - Comprender la diferencia entre abrir y guardar
 - Alternar entre libros abiertos
 - Utilizar las funciones de ayuda que ofrece el software

LOGROS:

- Utilizando la Hoja de Cálculo, crea un Libro nuevo, lo graba en un lugar establecido por el profesor, lo cierra; si es necesario, lo abre nuevamente para modificarlo [A, C]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Demostrar comprensión sobre libros, hojas, celdas, filas, columnas y rangos.**

- Comprender qué es un libro.
- Comprender qué es una hoja de cálculo.
- Comprender qué son filas, columnas y celdas en una hoja de cálculo.
- Comprender qué son referencias a celdas.
- Comprender qué es un rango de celdas.

LOGROS:

- Sin ayuda de referencias, describe brevemente, y en sus propias palabras, qué son Libros, Hojas, celdas, filas columnas y rangos cuando hace referencia a una Hoja de Cálculo [A]
- Dada una serie de datos por el profesor, los analiza, y apoyándose en una Hoja de Cálculo, los tabula de manera coherente [C, F]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Realizar operaciones básicas con celdas, filas y columnas (insertar, seleccionar, modificar, agregar y borrar contenido).**

- Digitar cifras, fechas o texto en una celda (datos)
- Identificar el tipo de dato de acuerdo a la alineación.
- Seleccionar una celda
- Seleccionar un rango de celdas (adyacente)
- Seleccionar un grupo de rangos de celdas (discontinuo)
- Seleccionar filas, rangos adyacentes o grupos de rangos (discontinuos) de filas
- Seleccionar columnas, rangos adyacentes o grupos de rangos (discontinuos) de columnas
- Mover filas, columnas y rangos.
- Ocultar y mostrar filas y columnas.
- Modificar el contenidos de una celda
- Utilizar los comandos deshacer y repetir
- Utilizar los comandos copiar y pegar para duplicar el contenido de celdas
- Utilizar los comandos cortar y pegar para mover el contenido de celdas
- Utilizar las herramientas de auto completar y copiar para facilitar la entrada de datos
- Borrar el contenido de una celda.
- Bloquear o desbloquear celdas o rangos de celdas.
- Proteger y desproteger libros para restringir la edición de datos en celdas bloqueadas.

LOGROS:

- Dada una serie de datos por el profesor, los analiza, y apoyándose en una Hoja de Cálculo, los tabula de manera coherente [C, F]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Dar formato que dé significado al contenido de celdas, filas y columnas.**

- Modificar el ancho de columnas y el alto de filas o un rango de estas
- Copiar un formato específico de una celda a otras.
- Eliminar formatos específicos a celdas.
- Dar formato a celdas para mostrar cifras con un número determinado de posiciones decimales y con o sin puntos separadores de miles.
- Dar formato a celdas para mostrar diferentes estilos de fechas
- Dar formato a celdas para mostrar diferentes símbolos de moneda
- Dar formato a celdas para mostrar cifras que representen porcentajes
- Dar formato a celdas para mostrar cifras que representen fracciones
- Dar formato a celdas para mostrar cifras en notación científica
- Dar formato a celdas para mostrar el contenido de celdas en formato texto

LOGROS:

- Dado un tema por el profesor, usa una Hoja de Cálculo para tabular los datos recopilados sobre ese tema cuidando que el formato dado a las celdas contribuya a dar significado a la información (estilo de fecha, símbolos de moneda, porcentajes, etc) [C, D, F]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

- Los dos primeros puntos se incluyeron ya que son fundamentales para visualizar el contenido de las celdas.

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

INTERNET INFORMACIÓN

▪ **Demostrar comprensión de los conceptos teóricos básicos de Internet.**

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

LOGROS:

- Sin ayudas externas, explica brevemente, y en sus propias palabras, por lo menos cinco conceptos básicos de Internet planteados por el docente (servicios, conexión, navegadores, motor de búsqueda, formatos multimedia, etc) [A]
- Sin ayuda de referencias, lista los principales programas utilizados para navegar en Internet [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **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

LOGROS:

- En sus propias palabras, describe brevemente, el entorno de trabajo que ofrece el navegador de Internet [A, C]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Utilizar apropiadamente las funciones básicas del navegador de Internet para visualizar páginas Web.**
 - Establecer la conexión a Internet
 - Abrir y cerrar un navegador de Internet
 - Conocer la estructura de una dirección de Internet (url)
 - Utilizar la barra de direcciones para acceder a diferentes páginas Web
 - Activar un vínculo de texto o imagen presente en una página 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
 - Utilizar las funciones de ayuda que ofrece el software
 - Cerrar la conexión a Internet

LOGROS:

- Explica brevemente y en sus propias palabras, cuál es la estructura de una dirección de Internet (URL) [A]
- Utiliza el navegador de Internet para acceder a diferentes páginas Web [A, C]
- Mediante la navegación en por lo menos tres sitios Web diferentes, demuestra que activa vínculos de texto o imagen presentes en una página Web y que se desplaza hacia delante y hacia atrás por las páginas visitadas [A, C]
- Mediante la navegación en por lo menos tres sitios Web diferentes, demuestra que utiliza apropiadamente las funciones básicas del navegador de Internet para visualizar páginas Web (cargar página, detener carga, recargar página, etc) [A, C]
- Describe en sus propias palabras cómo se establece y cierra una conexión telefónica con un proveedor de servicios de Internet (ISP) [A, C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

- Es importante aprender a establecer y cerrar la conexión a Internet, así los estudiantes accedan a Internet a través de una red en el colegio.

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Realizar consultas en Internet**

- Diferenciar entre buscadores generales, buscadores temáticos y multibuscadores (metabuscadores).
- 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

LOGROS:

- Demuestra respeto por los derechos de autor al dar apropiadamente los créditos a las fuentes de las cuales obtiene información, imágenes, sonidos, videos o software [B]
- Expresa, en sus propias palabras, las implicaciones que tiene el exceso de información en la sociedad actual y resume las diferencias en el manejo de información en distintas épocas de la humanidad [A, B, E]
- Explica en sus propias palabras las diferencias que hay entre buscadores generales, buscadores temáticos y multibuscadores (metabuscadores) [A, E, F]
- Identifica las palabras claves de un problema de información planteado por el docente [E, F]
- Utiliza un motor de búsqueda para ubicar direcciones en Internet que contengan información relacionada con un problema de información específico planteado por el docente. [E, F]
- Mediante la realización búsquedas en Internet, demuestra que evita hacer elecciones al azar, apresuradas, con poca reflexión y poca evaluación [A, E, F]
- Explica en sus propias palabras las ventajas de utilizar las opciones avanzadas que ofrecen los motores de búsqueda más conocidos [A, E, F]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

- Este objetivo específico se desarrolla en profundidad en Competencia para el manejo de Información (CMI).

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

ESTÁNDARES

A. Operaciones y Conceptos Básicos**B. Problemas Sociales, Éticos y Humanos****C. Herramientas Tecnológicas para la Productividad****D. Herramientas Tecnológicas para la Comunicación****E. Herramientas Tecnológicas para la Investigación****F. Herramientas Tecnológicas para la Solución de Problemas y la Toma de Decisiones**

Estándares "NETS" para estudiantes- Estándares en TIC para estudiantes desarrollados por el proyecto NETS, liderado por el comité de acreditación y criterios profesionales de ISTE (Sociedad Internacional para la Tecnología en Educación). Los criterios de formación básica en tecnología para estudiantes se dividen en seis grandes categorías, son muy concretos y

ACTIVIDADES PARA ENSEÑAR INFORMÁTICA (APEI):

En la enseñanza de la herramienta: INTERNET INFORMACIÓN, se deben dedicar algunas clases de informática a realizar Actividades especialmente diseñadas para desarrollar habilidades básicas en esta herramienta.

Estas Actividades, se utilizan cada vez que se inicia el aprendizaje de alguna herramienta, dedicando algunas sesiones de clase a llevarlas a cabo. Tienen como característica principal apartarse de la enseñanza mecánica de comandos y funciones, y dedicarse a promover su aprendizaje con situaciones de la vida real. Deben ser interesantes, retadoras, reales, variadas y divertidas, de forma que ayuden a generar rápidamente las habilidades necesarias para que puedan utilizarse con éxito en los Proyectos de Integración.

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

No hay Actividades asociadas a esa herramienta

PROCESADOR DE TEXTO

Área: Informática

Tema: Opciones de edición y formato

Url: <http://eduteka.org/actividades/actividades.php?idH=22>

Herramienta: Procesador de Texto

Espacio: La actividad se desarrolla durante la clase de informática (Periodo:)

Resumen: Con esta actividad se pretende que los estudiantes repliquen fielmente la página de una revista. Para lograrlo, deben utilizar las funciones apropiadas del Procesador de Texto (barra de dibujo, formato de columnas, imágenes, etc).

Área: Informática

Tema: Columnas (plegable)

Url: <http://eduteka.org/actividades/actividades.php?idH=23>

Herramienta: Procesador de Texto

Espacio: La actividad se desarrolla durante la clase de informática (Periodo:)

Resumen: Con esta actividad se busca que los estudiantes utilicen el Procesador de Texto para elaborar un plegable tamaño carta que tenga al menos tres columnas tanto en el frente como en el anverso. El plegable debe promocionar un producto o servicio seleccionado por los estudiantes y presentarse en forma impresa.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

Área: Informática

Tema: Fondo para una Presentación Multimedia

Url: <http://eduteka.org/actividades/actividades.php?idH=14>

Herramienta: Presentador Multimedia

Espacio: La actividad se desarrolla durante la clase de informática (Periodo:)

Resumen: En esta actividad los estudiantes trabajan el concepto de fondo de pantalla y las características que este debe tener para utilizarse en las diapositivas de una Presentación Multimedia [45]. Inicialmente se usarán fondos de colores elaborados con la herramienta que ofrece el Presentador de Diapositivas (como PowerPoint) y posteriormente se utilizarán fondos preelaborados que se bajan de Internet.

HOJA DE CÁLCULO

Área: Informática

Tema: Opciones de edición y formato

Url: <http://eduteka.org/actividades/actividades.php?idH=12>

Herramienta: Hoja de Cálculo

Espacio: La actividad se desarrolla durante la clase de informática (Periodo:)

Resumen: En esta actividad los estudiantes utilizan las opciones de formato y edición que ofrece la Hoja de cálculo. Estas opciones se usan para crear la replica de una factura de servicios públicos, en este caso del servicio telefónico.

Área: Informática

Tema: Orden de las operaciones matemáticas

Url: <http://eduteka.org/actividades/actividades.php?idH=19>

Herramienta: Hoja de Cálculo

Espacio: La actividad se desarrolla durante la clase de informática (Periodo:)

Resumen: Con esta actividad se busca que los estudiantes realicen cálculos matemáticos utilizando los números de una matriz creada en la Hoja de cálculo. En los ejercicios, se hará énfasis en utilizar fórmulas matemáticas que requieran el uso de paréntesis para indicar la prioridad en el orden de ejecución de las operaciones.

Área: Informática

Tema: Funciones lógicas y de búsqueda de la Hoja de Cálculo

Url: <http://eduteka.org/actividades/actividades.php?idH=18>

Herramienta: Hoja de Cálculo

Espacio: La actividad se desarrolla durante la clase de informática (Periodo:)

Resumen: Esta actividad busca que los estudiantes diseñen y elaboren una tarjeta de inventario (kardex) para almacenar información sobre diversos productos. Posteriormente, con el uso de las funciones lógicas y de búsqueda que ofrece la Hoja de cálculo, deben actualizar la información de un producto en forma automática (nombre, cantidad, entradas, salidas, etc).

INTERNET INFORMACIÓN

No hay Actividades asociadas a esa herramienta

LINEAMIENTOS DE INTEGRACIÓN

Con la Integración se busca por un lado, afianzar las habilidades adquiridas en el manejo de las herramientas informáticas y por el otro, facilitar, mejorar o profundizar, con el uso significativo de las TIC, el aprendizaje en otras asignaturas. Es necesario dar a la integración un propósito y unos objetivos claros, para lograr una mejoría real en el aprendizaje y la comprensión de temas que sean fundamentales en las asignaturas seleccionadas para realizarla.

Materias Sugeridas:

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

NO APLICA

PROCESADOR DE TEXTO

- Lengua Castellana (2, 4, 5, 6, 7)
- Ciencias Naturales (1, 2, 3, 4)
- Lenguas Extranjeras (2, 4, 6)
- Humanidades (2, 5, 6)

PRESENTADOR MULTIMEDIA

- Prácticamente todas las materias

HOJA DE CÁLCULO

- Física
- Química
- Matemáticas
- Ciencias Sociales
- Humanidades
- Ciencias Naturales

INTERNET INFORMACIÓN

Prácticamente todas las materias

Productos Sugeridos:

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

NO APLICA

PROCESADOR DE TEXTO

1. Realizar presentaciones en las cuales el componente textual prima sobre las imágenes.
2. Almacenar y clasificar información en el transcurso de investigaciones.
3. Elaborar documentos con información organizada en tablas.
4. Realizar folletos con varios cuerpos.
5. Reproducir o elaborar páginas de revistas.
6. Elaborar ensayos.
7. Elaborar un periódico similar a "The Daily Prophet" (de la película Harry Potter), en el cual se incluya texto y video.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

1. Presentar los resultados de una investigación
2. Presentar ideas o conclusiones
3. Crear estructuras de información (puede incluir hipervínculos)

4. Visualizar imágenes o álbumes de imágenes
5. Realizar animaciones básicas
6. Generar organigramas
7. Crear tutoriales interactivos (tipo software educativo)

HOJA DE CÁLCULO

1. Analizar tendencias de datos numéricos y generar inferencias con base en su comportamiento (análisis de situaciones, datos estadísticos).
2. Analizar ecuaciones lineales (clarificación de la lógica matemática implicada en cálculos).
3. Representar información de tipo cuantitativa (para ello deben tanto reflexionar sobre la organización y posibles relaciones que existan en los datos, como realizar cálculos).
4. Realizar actividades de solución de problemas basadas en análisis de datos (organizarlos en tablas, sintetizarlos, categorizarlos, relacionarlos, etc)

INTERNET INFORMACIÓN

1. Material para investigaciones (búsqueda de contenidos e información)
2. Material para presentaciones multimedia (búsqueda de imágenes, sonidos, videos, etc)
3. Uso de Simulaciones
- 4.

Precauciones:

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

NO APLICA

PROCESADOR DE TEXTO

- Antes de iniciar Proyectos de Integración se deben utilizar Actividades especialmente diseñadas para desarrollar habilidades básicas en el Procesador de Texto. En la sección "Actividades" de este documento se describen algunas, utilizadas en INSA con este propósito.
- En los proyectos de integración en los cuales los estudiantes deben realizar alguna composición escrita, es importante realizarlos por etapas, con revisiones periódicas por parte del docente del área integrada.
- En los proyectos de integración en los cuales los estudiantes utilizan el Procesador de Texto para recopilar y clasificar información, es buena práctica usar varios archivos independientes, uno por cada tema.
- En los proyectos de integración en los cuales los estudiantes utiliza el Procesador de Texto para realizar presentaciones, es aconsejable que ellos elaboren los textos en un archivo y construyan la presentación en otro.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

- Es muy importante planear la estructura que tendrá la presentación, antes de iniciar la elaboración de las diapositivas
- Tener en cuenta que una presentación multimedia es uno de los pasos finales en un proceso de investigación
- Es necesario que los estudiantes desarrollen habilidades para sintetizar información
- Determinar, de antemano, el tiempo disponible para elaborar las presentaciones
- Es deseable enriquecer la parte visual de las presentaciones con ayuda de editores gráficos
- Es muy importante optimizar el tamaño y el peso de las imágenes para evitar que la presentación quede muy pesada
- El fortalecimiento en la planeación de una presentación efectiva solo se logra mediante la práctica esto es realizando presentaciones, tanto en informática, como en las demás materias del currículo. Por tanto, este debe ser un proyecto institucional en el que se involucren todos los maestros.

HOJA DE CÁLCULO

- Antes de iniciar proyectos de integración se deben utilizar Actividades especialmente diseñadas para desarrollar habilidades básicas en la Hoja de Cálculo. En la sección "Actividades" de este documento se describen algunas, utilizadas en INSA con este propósito.
- En los Proyectos de Integración es muy importante que los docentes presten especial atención al análisis de los resultados y al análisis de las tendencias observables en las gráficas; deben favorecer estas actividades sobre aquellas de construcción de tablas y decoración de ellas.
- En los proyectos de integración se debe permitir a los estudiantes encontrar la forma de elaborar los cálculos matemáticos, trigonométricos o físicos (no dar la fórmula; es mejor, inicialmente que los estudiantes solucionen los problemas por partes y no con una fórmula dada por el docente).
- Los proyectos de integración se deben enfocar en el desarrollo de competencias para sintetizar, categorizar, ordenar y clasificar datos de cualquier tipo con ayuda de la hoja de cálculo (no necesariamente numéricos).

INTERNET INFORMACIÓN

- La enseñanza de conceptos básicos de Internet debe hacerse con diferentes grados de profundidad dependiendo de la edad de los estudiantes. Conceptos avanzados tales como tipos de protocolo o categorías de servidores son difíciles de entender y bastante complejos para estudiantes de grados inferiores; en tanto, que los estudiantes de grados

superiores los comprenden y valoran apropiadamente. Por lo tanto, se sugiere hacer gradaciones de los temas con diferentes niveles de profundidad.

- El estudiante debe conocer y utilizar diferentes navegadores (browsers) y no limitarse únicamente a "Internet Explorer" ya que este en algunas ocasiones presenta deficiencias y fallas de seguridad.
- Es importante que los estudiantes conozcan claramente los usos de Internet permitidos en la sala de informática. Es deseable que se utilice con mucha frecuencia y siempre con carácter educativo.
- Los proyectos que requieran Internet para realizar búsqueda de información deben estar bien planeados y estructurados. Se debe utilizar Internet como recurso valioso dentro del proceso académico, nunca permitir que se lo use para fines recreativos o autorizar su uso libre, esto es sin una intención educativa determinada.
- Es importante entender la búsqueda en Internet como un proceso complejo que debe tener objetivos bien definidos. La búsqueda no es una exploración descuidada para ver qué se encuentra sobre un tema, es un proceso enfocado a responder una pregunta o problema definido.
- El proceso de búsqueda va más allá de encontrar la información, implica además: evaluarla, clasificarla, sintetizarla y presentarla adecuadamente.
- Es importante que los estudiantes tengan claras las normas de seguridad mínimas en el uso de Internet (descarga de archivos, manejo de contraseñas, uso de tarjetas de crédito, Spyware, mensajes emergentes, etc).

LECTURAS RECOMENDADAS:

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

Partes del Computador - Glosario que ayuda a reconocer y distinguir las partes que componen un computador. Tener claridad en conceptos y definiciones permite alcanzar mejores recursos tecnológicos y desarrollar un mejor criterio para el desempeño docente y profesional.

<http://www.eduteka.org/glosario.php3?id=02>

Conceptos y términos tecnológicos - Glosario con definiciones de términos relacionados con la Informática.

<http://www.eduteka.org/glosario.php3?id=04>

Solo Recursos - Sección de manuales sobre hardware: Montaje de un PC; partes de la placa base de un PC; cómo limpiar un ratón (19 fotos de apoyo); manual de discos duros y particiones; etc.

<http://www.solorecursos.com/01Manuales/Varios/hard.htm>

¿En qué grado se apoyan las TIC en nuestras escuelas? - Documento que permite analizar el estado actual del soporte a las TIC en una institución educativa. Incluye: Estándares de los equipos, Selección de personal técnico y procesos, y Desarrollo profesional.

<http://www.eduteka.org/pdfdir/IndiceSoporte.pdf>

Ergonomía Básica - Reseña que destaca la importancia de que colegios y escuelas enseñen a los estudiantes hábitos y posturas adecuadas para trabajar con computadores ya que están preparando la fuerza laboral del futuro.

<http://www.eduteka.org/ErgonomiaBasica.php>

Las TIC y el acceso a la información para personas con Discapacidad - Fragmento de un documento publicado recientemente por el Ministerio de Comunicaciones de Colombia sobre discapacidad, que enfatizan los recursos tecnológicos necesarios para adaptar los entornos educativos a estudiantes con deficiencia visual, auditiva o física.

<http://www.eduteka.org/Discapacidad1.php>

PROCESADOR DE TEXTO

Edición Electrónica - Explicación detallada de las funciones del Procesador de Texto: "Resaltar Cambios" e "Insertar Comentarios", que permiten al maestro, mediante ayudas visuales, guiar el proceso de mejoramiento de los textos escritos de los estudiantes.

<http://www.eduteka.org/EdicionElectronica.php>

El Pensamiento Crítico, más allá del Procesador de Texto - La realización de trabajos como Afiches y Boletines de Noticias, usando funciones del Procesador de Texto y, que cumplan los parámetros establecidos para cada uno de ellos, mejoran el proceso de pensamiento de los estudiantes.

<http://www.eduteka.org/ProcesandoIdeas.php>

El Efecto de los Computadores sobre la Escritura de los Estudiantes - Meta-Análisis (compilación de 26 estudios realizados entre 1992 y 2002) cuyos resultados demuestran que el uso de computadores para la escritura tiene efectos positivos en la cantidad y la calidad de los textos producidos por los estudiantes.

http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0018

PRESENTADOR MULTIMEDIA

Seis pasos para lograr una presentación fantástica - Artículo de los administradores Donna Woods y Richard Alan Smith del Distrito Independiente de Houston, USA. En él proponen algunas pautas para realizar presentaciones que capturen y mantengan el interés de la audiencia ;hacen además un llamado al uso prudente de gráficos y animaciones.
<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0012>

Consejos de expertos para realizar presentaciones efectivas - En un mundo con tendencia clara al predominio de las imágenes como medio de comunicación, es importante que los estudiantes desarrollen capacidades para trabajar adecuadamente en entornos visuales como la multimedia. Presentamos a continuación ideas sobresalientes que al respecto tienen los expertos para que sirvan como guía del maestro en la formación de los estudiantes en este tema.

<http://www.eduteka.org/GuiaPresentaciones.php3>

Construyendo comprensión a través de la multimedia - Documento de los profesores Regina y Jeff Royer sobre la utilización efectiva de las herramientas multimedia para desarrollar en los estudiantes la comprensión de temas curriculares.
http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0013

HOJA DE CÁLCULO

La Hoja de Cálculo, Poderosa Herramienta de Aprendizaje - El uso de esta herramienta desarrolla en los estudiantes múltiples habilidades. Este artículo incluye, entre otras cosas, un diagrama con cinco tipos de aplicaciones de la Hoja de Calculo que contribuyen al trabajo en el área de Matemáticas (organizar, visualizar, generar gráficos, usar formulas algebraicas y funciones numéricas).
<http://www.eduteka.org/HojaCalculo2.php>

Predecir y Verificar, Estrategia para Resolver Problemas - Este artículo evidencia como la Hoja de Cálculo ayuda a los estudiantes, de manera intuitiva, a lograr una mejor comprensión del álgebra. Suministra ejemplos de como esta herramienta los estimula a descomponer los problemas para solucionarlos con mayor facilidad.
<http://www.eduteka.org/Algebra1.php>

Resolver Ecuaciones con la Hoja de Cálculo - La funcionalidad de la Hoja de Cálculo para crear gráficos, puede ayudar a los estudiantes a visualizar las ecuaciones y sus posibles soluciones, de nuevas maneras. Con ella pueden relacionar la asignación de valores a variables mediante la representación grafica de una ecuación y, observar los resultados numéricos.
<http://www.eduteka.org/Algebra1.php>

Sáquele Provecho a las Macros de la Hoja de Cálculo - Creación y utilización de simulaciones con la Hoja de Cálculo (Macros) que posibilita a los estudiantes hacer uso de representaciones para construir un puente entre las ideas intuitivas y los conceptos formales. Incluye ejemplos de estas aplicaciones para varias materias.
<http://www.eduteka.org/Algebra1.php>

Dulces de Colores - Proyecto retador en el que grupos de estudiantes apoyados en una Hoja de Cálculo determinan porcentajes y realizan inferencias sobre la cantidad de dulces de cada color que contiene una "bolsa misteriosa". Se basan en la muestra de los dulces de cada color repartidos a cada grupo.
<http://www.eduteka.org/Algebra1.php>

Mis Calificaciones Durante Este Período - En este proyecto cada estudiante utiliza la Hoja de Cálculo para registrar sus calificaciones en las materias de un período. De esta manera, pueden inferir qué notas necesitan en los trabajos, pruebas, tareas, etc. para lograr la nota que desean alcanzar al final del período.
<http://www.eduteka.org/Algebra1.php>

El Principio de la Tecnología para Matemáticas Escolares - Documento del Consejo Estadounidense de Profesores de Matemáticas (NCTM) que contiene la posición de este organismo respecto al uso de la Tecnología en la enseñanza de esta materia. Los principios describen algunas características de la educación de calidad.
<http://www.eduteka.org/Algebra1.php>

INTERNET INFORMACIÓN

Internet y el futuro de la educación - Artículo que explica en que forma Internet y las TIC presentan nuevos retos y oportunidades para la educación básica y media Latinoamericana y cómo su buen uso ayudará a cumplir el propósito de la educación de cerrar brechas y ofrecer igualdad de oportunidades para todos.
http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0016

Comprensión de lectura en Internet - Artículo de Julie Coiro que expone con mucha claridad y razones de peso la necesidad de desarrollar en los estudiantes las competencias necesarias para interactuar con los textos en Internet. Su tesis se fundamenta en cuatro pilares: La comprensión del texto, la actividad de la lectura, el lector, y el contexto social. Analiza además de que manera Internet nos obliga a expandir nuestro entendimiento de lo que tradicionalmente entendemos por Comprensión de Lectura.
<http://www.eduteka.org/ComprensionLecturaInternet.php>

Hipertexto: Qué es y cómo utilizarlo para escribir en medios electrónicos - Actualmente es indispensable entender qué es el Hipertexto ya que los textos digitales que lo incorporan requieren que escritores y usuarios desarrollen habilidades que están más allá de las requeridas para enfrentar medios impresos. Este artículo plantea algunas ideas generales para escribir efectivamente en este formato y estrategias para crear buenos enlaces
<http://www.eduteka.org/Hipertexto1.php>

El Ciberespacio: un nuevo ambiente para aprender a escribir - Artículo que describe cómo el Ciberespacio es un ambiente propicio y estimulante para la comunicación escrita y propone a los docentes programar actividades que tengan un propósito y que establezcan vínculos entre escribir en el ciberespacio y hacerlo en los contextos académicos tradicionales.
<http://www.eduteka.org/CiberespacioEscritura.php>

Internet para todos: paso a paso (pdf) - Documento dirigido a todos los usuarios de Internet. Ofrece conceptos generales de lo que es la Red y los recursos de Información que se pueden acceder con este nuevo medio. Se acompaña de una descripción de buscadores, metabuscadores y directorios.
<http://www.eduteka.org/pdfdir/BuscadoresBasico.pdf>

Búsqueda significativa - Joyce Valenza reflexiona en este interesante artículo sobre habilidades y comportamientos que los buenos investigadores tienen en común. Expone una serie de recomendaciones para realizar búsquedas efectivas, hacer una evaluación crítica de las fuentes consultadas y determinar el grado de profundidad al que llegó el estudiante en su proceso de indagación. Por otro lado, sugiere estrategias para estimular un mejor uso de la información por parte de los estudiantes.
<http://www.eduteka.org/BusquedaSignificativa.php>

Lo que NO se encuentra en la Red - Artículo de la Especialista en Información Joyce Valenza, en el que alerta sobre la importancia de saber decidir cuando es conveniente utilizar Internet en las investigaciones y cuando no lo es.
<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0015>

Cómo explotar la riqueza de Internet - Entrevista a José Camilo Daccach T., docente, conferencista internacional y consultor empresarial en temas de comercio electrónico, quién se refiere al tema de la "Gran Comunidad de Conectados" que es Internet y el papel que juegan en esa comunidad las herramientas de búsqueda.
<http://www.eduteka.org/reportaje.php3?ReportID=0010>

Motores de Búsqueda y Álgebra Booleana - Documento que explica con claridad la mejor forma de utilizar los motores de búsqueda y el papel que en ellos desempeña el Álgebra Booleana. Localizar rápida y efectivamente información en la Red, implica utilizar las funciones avanzadas del motor de búsqueda.
http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemaID=0010

Sáquele mayor provecho a Google - Muchos usuarios habituales de Google se limitan simplemente a introducir palabras clave en la ventana de búsqueda, desconocen los principios básicos de su funcionamiento y no utilizan las valiosas opciones que ofrece. Este artículo repasa la utilización básica de ?Google? y presenta algunas de las adiciones más novedosas que ofrece actualmente este buscador.
<http://www.eduteka.org/BarraGoogle.php3>

Evaluación crítica de una página Web - Kathleen Schrock, maestra y experta en sitios educativos de la Red, ofrece una serie de importantes razones por las que se debe valorar la información obtenida de Internet. Complementan estas razones tres plantillas que facilitan la evaluación crítica de páginas Web para los grados de enseñanza básica y media.
<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0009>

Internet: oportunidades, límites y la necesidad de respeto - Reseña que propende por la formación de los estudiantes en el Respeto por los contenidos disponibles en Internet, tanto por los Derechos de Autor como por las Personas.
<http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0015>

Ciudadanía digital - Nueve áreas fundamentales para la formación en ciudadanía digital: Netiqueta, comunicación, educación, acceso, comercio, responsabilidad, derechos de autor, ergonomía y riesgos. Propone, además, algunas estrategias para que por una parte los maestros asuman y exhiban comportamientos adecuados y, por la otra, los enseñen.
<http://www.eduteka.org/CiudadaniaDigital.php>

Currículo generado con "Currículo Interactivo"
Fundación Gabriel Piedrahita Uribe

EDUTEKA
<http://www.eduteka.org/curriculo2/CurriculoInteractivo.php>
2005-11-28 | 09:21:50

GRADO 7º

RESUMEN - se describe el número de sesiones asignadas para el grado escogido

OBJETIVOS SELECCIONADOS PARA EL GRADO

Horas de Informática: 2 - Usuarios por Computador: 1 - Períodos de clase de: 40 minutos cada uno

Herramienta	Objetivo	Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros	Sesiones Reales
Sistema Informático (Hardware y Software)	Reconocer las diversas funciones que tienen los computadores en el mundo actual.	4	4	0	0	8
Sistema Informático (Hardware y Software)	Comprender los conceptos de Hardware, Software y Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)	4	4	0	0	8
Sistema Informático (Hardware y Software)	Reconocer los principales componentes de un computador personal.	1	1	0	0	2
Sistema Informático (Hardware y Software)	Conocer los periféricos de entrada de datos.	1	1	0	0	2
Sistema Informático (Hardware y Software)	Identificar los periféricos de salida de datos.	1	1	0	0	2
Sistema Informático (Hardware y Software)	Conocer los principales tipos de dispositivos de almacenamiento.	1	1	0	0	2
Sistema Informático (Hardware y Software)	Conocer los tipos de memoria del computador.	1	1	0	0	2
Sistema Informático (Hardware y Software)	Reconocer la función de la CPU.	1	1	0	0	2
Sistema Informático (Hardware y Software)	Identificar los principales tipos de software (software del sistema y software de aplicación).	1	1	0	0	2
Sistema Informático (Hardware y Software)	Comprender la interrelación entre Hardware y Software a través del sistema operativo para el procesamiento de datos y entrega de resultados comprensibles por el usuario.	3	3	0	0	6
Sistema Informático (Hardware y Software)	Reconocer los factores que influyen en el funcionamiento de un computador.	5	5	0	0	10
Sistema Operativo	Reconocer qué es el sistema operativo.	1	2	0	0	3
Sistema Operativo	Reconocer el entorno de trabajo que ofrece el sistema operativo.	1	2	0	0	3
Presentador Multimedia	Reconocer el entorno de trabajo que ofrece un Presentador Multimedia (menús, barras, área de trabajo).	2	2	0	0	4
Presentador Multimedia	Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un Presentador Multimedia para elaborar presentaciones sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).	1	1	0	0	2
Presentador Multimedia	Realizar operaciones básicas con diapositivas (insertar, seleccionar, borrar, editar y duplicar).	0	2	0	0	2
Presentador Multimedia	Elaborar diapositivas que contengan fotografías.	0	1	0	0	1
Presentador Multimedia	Preparar e imprimir presentaciones.	0	1	0	0	1
Internet Información	Demostrar comprensión de los conceptos teóricos básicos de Internet.	0	1	0	0	1
Internet Información	Reconocer el entorno de trabajo que presenta un navegador de Internet (menús, barras, área de visualización).	0	1	0	0	1
Internet Información	Utilizar apropiadamente las funciones básicas del navegador de Internet para visualizar páginas Web.	0	1	0	0	1
Internet Información	Utilizar funciones especiales del navegador de Internet.	0	1	0	0	1
TOTAL PERÍODOS DE CLASE						66

Usted necesita 33.0 semanas para cubrir los objetivos seleccionados

Horas de Informática: 2 - Usuarios por Computador: 1 - Períodos de clase de: 40 minutos cada uno

GRADO 7º

TEMAS:

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE) - SISTEMA OPERATIVO - PRESENTADOR MULTIMEDIA - INTERNET INFORMACIÓN -

DEFINICIÓN

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

Se define como el conjunto de elementos que conforman un sistema informático tanto físico como lógico y sus interrelaciones; la función de cada uno y la forma en que intervienen dentro del sistema en el proceso de ejecución de cada tarea. Además, la función que cumplen en los sistemas en un entorno de red.

SISTEMA OPERATIVO

El Sistema Operativo se define como el software responsable de controlar y administrar las operaciones del hardware y del sistema básico. Además, provee una plataforma bajo la cual se ejecutan aplicaciones.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

Se define como herramienta de apoyo que permite elaborar presentaciones que comprendan elementos como texto, sonido, video, imágenes, etc; que contribuyen al desarrollo del pensamiento, el aprendizaje y la comunicación.

INTERNET INFORMACIÓN

Se define como una Red informática mundial que presta servicios para navegar (acceder a información) y para efectuar transacciones (comerciales, financieras, etc).

ALCANCE

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

Se busca que el estudiante conozca, entienda, defina y describa un sistema informático (hardware y software).

SISTEMA OPERATIVO

Se busca que el estudiante identifique y opere las funciones básicas de un Sistema Operativo.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

Se busca que el estudiante elabore presentaciones y se apoye en ellas para comunicarse explícita e implícitamente, con una audiencia específica, en forma clara, precisa y concreta.

INTERNET INFORMACIÓN

Se busca que el estudiante comprenda y utilice adecuadamente los recursos que ofrece Internet para acceder a diferentes recursos con los que se puede construir conocimiento mediante investigación, que contribuya a su formación integral prestando especial atención a los aspectos éticos relacionados con este medio.

OBJETIVO GENERAL

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

Al terminar la instrucción en el sistema informático, el estudiante debe estar en capacidad de entender qué es un computador, cómo opera internamente, la relación entre el Hardware y el Software y otros aspectos fundamentales para el funcionamiento de este.

SISTEMA OPERATIVO

Al terminar la instrucción en esta herramienta, el estudiante debe estar en capacidad de identificar y operar las funciones básicas de un Sistema Operativo.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

Al terminar la instrucción en esta herramienta, el estudiante debe estar en capacidad de elaborar presentaciones multimedia y apoyarse en ellas para comunicarse explícita e implícitamente con una audiencia específica, en forma clara, precisa y concreta.

INTERNET INFORMACIÓN

Al terminar la instrucción en esta herramienta, el estudiante debe estar en capacidad de utilizar adecuadamente los recursos

que ofrece Internet para construir conocimiento mediante investigación, atendiendo los aspectos éticos relacionados con este medio.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al terminar la instrucción en esta herramienta, el estudiante debe estar en capacidad de :

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

- Reconocer las diversas funciones que tienen los computadores en el mundo actual.
- Comprender los conceptos de Hardware, Software y Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)
- Reconocer los principales componentes de un computador personal.
- Conocer los periféricos de entrada de datos.
- Identificar los periféricos de salida de datos.
- Conocer los principales tipos de dispositivos de almacenamiento.
- Conocer los tipos de memoria del computador.
- Reconocer la función de la CPU.
- Identificar los principales tipos de software (software del sistema y software de aplicación).
- Comprender la interrelación entre Hardware y Software a través del sistema operativo para el procesamiento de datos y entrega de resultados comprensibles por el usuario.
- Reconocer los factores que influyen en el funcionamiento de un computador.

SISTEMA OPERATIVO

- Reconocer qué es el sistema operativo.
- Reconocer el entorno de trabajo que ofrece el sistema operativo.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

- Reconocer el entorno de trabajo que ofrece un Presentador Multimedia (menús, barras, área de trabajo).
- Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un Presentador Multimedia para elaborar presentaciones sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).
- Realizar operaciones básicas con diapositivas (insertar, seleccionar, borrar, editar y duplicar).
- Elaborar diapositivas que contengan fotografías.
- Preparar e imprimir presentaciones.

INTERNET INFORMACIÓN

- Demostrar comprensión de los conceptos teóricos básicos de Internet.
- Reconocer el entorno de trabajo que presenta un navegador de Internet (menús, barras, área de visualización).
- Utilizar apropiadamente las funciones básicas del navegador de Internet para visualizar páginas Web.
- Utilizar funciones especiales del navegador de Internet.

CONTENIDOS

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

- **Reconocer las diversas funciones que tienen los computadores en el mundo actual.**
 - Identificar las funciones principales de los computadores en el hogar (domótica)
 - Identificar los principales usos comerciales de los computadores (comercio en línea, banca online, pago de cuentas, gestión comercial, etc)
 - Identificar el uso de computadores en administración pública (registros, declaraciones de renta, votaciones electrónicas, etc)
 - Identificar la utilización de computadores en Salud (reservas de citas, herramientas de diagnóstico, compartir información, ambulancias, etc)
 - Identificar la utilización de computadores en Educación tanto en la parte administrativa de ésta (matrículas, consultas o boletines de notas, etc) como en la adquisición de conocimientos (investigación, acceso a la información, aprendizaje virtual o e-lea)
 - Determinar las principales ventajas y desventajas del Teletrabajo
 - Comprender la importancia de la tecnología en nuestro entorno y las ventajas de comunicación, acceso a información, economía, automatización de procesos, etc.
 - Comprender las consecuencias sociales del uso inadecuado de la informática (crackers, fraudes, usos prolongados improductivos, etc..)
 - Reflexionar sobre el impacto que tiene la informática en el desempeño laboral de diferentes profesiones
 - Hacer conciencia sobre la velocidad con que se producen los avances tecnológicos (cambio)

LOGROS:

- En sus propias palabras, describe los tres principales usos de los computadores en el hogar [A]

- En sus propias palabras, identifica y describe los cuatro principales usos de los computadores en el comercio, la salud, la administración pública y la educación [A]
- Sin ayuda de referencias, explica brevemente las ventajas y las desventajas del Teletrabajo [A]
- En sus propias palabras, explica la importancia de la tecnología en su entorno [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
4	4	0	0

8 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Comprender los conceptos de Hardware, Software y Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)**
 - Comprender el concepto general de sistema
 - Comprender los conceptos de Hardware, Software y TIC
 - Reconocer las diferencias entre Hardware y Software
 - Conocer las características y diferencias en términos de capacidad, costo y necesidades del usuario, entre: computador personal, servidor, computador de Red, PDA o Pocket , y Tablet PC

LOGROS:

- Mediante la elaboración de un ensayo de por lo menos 200 palabras, explica qué es Hardware, Software y TIC [A]
- Describe cuáles son las principales diferencias entre Hardware y Software [A]
- Sin ningún tipo de ayuda y partiendo de una situación hipotética planteada por el docente, determina cuál es el tipo de computador más adecuado en términos de capacidad, costo y requerimientos del usuario [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

- La instrucción sobre el concepto general de sistema se debe realizar a un nivel muy básico (informativo).

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
4	4	0	0

8 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Reconocer los principales componentes de un computador personal.**
 - Conocer las partes básicas que conforman un computador
 - Identificar las partes de la torre del computador y las características de estas
 - Comprender el concepto de dispositivo o periférico que hacen parte de un sistema
 - Identificar los diferentes dispositivos de almacenamiento
 - Comprender el concepto de dispositivos de entrada de datos
 - Comprender el concepto de dispositivos de salida de datos

LOGROS:

- Sin ayuda del docente u otros referentes, identifica, nombra y define cada uno de los componentes básicos del computador [A]
- En sus propias palabras, describe las partes que componen la torre del computador y las características de estas [A]
- Describe brevemente las tres principales características de al menos dos tipos de dispositivos de almacenamiento [A]
- Nombra al menos tres dispositivos, tanto de entrada de datos, como de salida [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Conocer los periféricos de entrada de datos.**

- Identificar los principales Periféricos de entrada: Ratón, Teclado, Trackball, Escáner, Touchpad, Lápiz óptico, Cámara digital, Micrófono, etc
- Comprender cómo se transmite al computador la información recolectada por los periféricos de entrada de datos

LOGROS:

- Identifica y describe por lo menos cuatro periféricos de entrada [A]
- En sus propias palabras, explica brevemente cómo se transmite al computador la información recolectada por los periféricos de entrada [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Identificar los periféricos de salida de datos.**

- Identificar los principales periféricos de salida: Monitor, Pantallas, Impresoras, Plotters, Altavoces (Parlantes), etc.
- Determinar las diversas especificaciones de los dispositivos de salida. Ej, monitores (CRT, LSD, Plasma); impresoras (matriz de punto, chorro de tinta, láser); etc

LOGROS:

- Identifica y describe los tres principales periféricos de salida [A]
- Clasifica y describe los diferentes tipos de tecnología de monitores e impresoras [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Conocer los principales tipos de dispositivos de almacenamiento.**

- Clasificar los distintos dispositivos de almacenamiento tales como (Tarjetas de memoria, memorias USB, Disquetes, Discos ZIP, Cintas Digitales, CD ROM, CD RW, Discos Duros internos y externos, DVD, etc.) según velocidad, costo y capacidad de almacenamiento
- Conocer qué dispositivos de almacenamiento permiten modificar la información que contienen

LOGROS:

- Sin ayudas externas, lista al menos tres tipos de dispositivos de almacenamiento según su costo, velocidad y capacidad [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

- Aunque este tema es básico en informática como disciplina, su enseñanza debe realizarse con estudiantes de los grados superiores para lograr mayor comprensión de los mismos y no solamente memorización, como sucede cuando se enseña a niños de primaria.

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Conocer los tipos de memoria del computador.**

- Comprender qué son los tipos de memoria: RAM y ROM, y, entender sus características y diferencias
- Reconocer las diferentes unidades de medida de las memorias en BIT, BYTES, KB, MB, GB, TB
- Clasificar las diferentes clases de memoria RAM, por tipo, velocidad y unidad de medida.
- Identificar las principales funciones de las memorias a nivel interno en el procesamiento de datos

LOGROS:

- Mediante la elaboración de un ensayo de al menos 400 palabras, explica qué son las memorias RAM y ROM, y cuáles son sus principales características y diferencias [A]
- Sin ayuda de referencia, lista las diferentes unidades de medida de memoria [A]
- Sin ayuda de referencia, nombra y clasifica los diferentes tipos de memoria RAM [A]
- Explica en sus propias palabras las principales funciones de las diferentes memorias en el procesamiento de datos [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

- Aunque este tema es básico en informática como disciplina, su enseñanza debe realizarse con estudiantes de los grados superiores para lograr mayor comprensión de los mismos y no solamente memorización, como sucede cuando se enseña a niños de primaria.

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Reconocer la función de la CPU.**

- Reconocer las principales funciones de la CPU (resolución de cálculos y control lógico)
- Identificar la función de la memoria de acceso inmediato
- Identificar las unidades de medida de la velocidad de la CPU, en MHZ y GHZ

LOGROS:

- Mediante la elaboración de un ensayo de al menos 400 palabras, explica las principales funciones de la CPU [A]
- Explica en sus propias palabras la función de la memoria de acceso inmediato [A]
- Sin ayuda de referencia, lista las diferentes unidades de medida de la velocidad de la CPU [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

- Aunque este tema es básico en informática como disciplina, su enseñanza debe realizarse con estudiantes de los grados superiores para lograr mayor comprensión de los mismos y no solamente memorización, como sucede cuando se enseña a niños de primaria.

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

			etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Identificar los principales tipos de software (software del sistema y software de aplicación).**
 - Identificar los principales tipos de Software del Sistema: (sistemas operativos, controlador de dispositivos (driver), herramientas de programación, utilidades, etc)
 - Identificar los principales tipos de software de aplicación: (suites de oficina, software educativo, bases de datos, juegos, gráficas, etc)
 - Reconocer la diferencia entre el software de aplicaciones y software del sistema

LOGROS:

- Mediante la elaboración de una tabla, contrasta al menos 5 aspectos del software de sistema y del software de aplicación [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Comprender la interrelación entre Hardware y Software a través del sistema operativo para el procesamiento de datos y entrega de resultados comprensibles por el usuario.**
 - Reconocer el papel del sistema operativo en un sistema de información
 - Identificar cómo es el flujo de la información en un procesamiento de datos
 - Identificar la función de los periféricos de entrada y de salida en un procesamiento de datos

LOGROS:

- En sus propias palabras, explica el papel del sistema operativo en un sistema de información [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
3	3	0	0

6 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Reconocer los factores que influyen en el funcionamiento de un computador.**
 - Conocer la importancia de la velocidad del procesador con el que cuenta la CPU
 - Identificar las implicaciones de la cantidad de memoria RAM para el rendimiento de la máquina
 - Reconocer cómo influye la cantidad de aplicaciones que estén activas (abiertas) en un momento dado, en el rendimiento del computador
 - Identificar otras variables relacionadas con el Hardware (velocidad del Bus interno de datos, revoluciones por minuto del disco duro, velocidad de transmisión de datos de la memoria RAM, tecnologías como el Hyperthreading) que influyen en el rendimiento d
 - Identificar las especificaciones o requerimientos mínimos que demandan los programas para que se puedan instalar y puedan funcionar en un computador.
 - Comprender la importancia de la instalar correctamente el software para que funcione un computador

LOGROS:

- Explica brevemente la importancia de la velocidad del procesador para el funcionamiento del computador [A]

- Justifica la cantidad de memoria RAM indispensable para un buen funcionamiento de un computador, de acuerdo a las necesidades planteadas por el docente [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

- Aunque este tema es básico en informática como disciplina, su enseñanza debe realizarse con estudiantes de los grados superiores para lograr mayor comprensión de los mismos y no solamente memorización, como sucede cuando se enseña a niños de primaria.

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
5	5	0	0

10 períodos de clase de 40 minutos cada uno

SISTEMA OPERATIVO

▪ **Reconocer qué es el sistema operativo.**

- Evolución histórica de los sistemas operativos.
- Evolución histórica de los sistemas de numeración.
- Comprender las diferentes unidades de medida de los archivos (bit, byte, etc.)
- Aplicar conversiones de medidas de tamaño de archivos.
- 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.

LOGROS:

- Sin ayuda de referencias, explica brevemente y en sus propias palabras, que función cumple el Sistema Operativo [A, C]
- Dados varios tamaños de archivo, los convierte a las unidades de medida indicadas por el docente [A]
- Compara las principales características de al menos tres sistemas operativos [A]
- Explica en sus propias palabras cuál es la diferencia entre sistema operativo, software aplicativo y lenguajes de programación [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	2	0	0

3 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **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)

LOGROS:

- En sus propias palabras, describe en forma breve el entorno de trabajo (escritorio) que presenta el sistema operativo [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	2	0	0

3 períodos de clase de 40 minutos cada uno

PRESENTADOR MULTIMEDIA

- **Reconocer el entorno de trabajo que ofrece un Presentador Multimedia (menús, barras, área de trabajo).**
 - Entender la barra de título
 - Entender la barra de menús (Archivo, Edición, Ver, Insertar, Formato, Herramientas, Presentación, Ventana)
 - Entender las barras de herramientas
 - Entender la barra de desplazamiento (seleccionar una diapositiva, botones de desplazamiento, etc)
 - Entender la barra de estado
 - Entender el área de trabajo
 - Entender las opciones de zoom (aumentar/disminuir la escala de visualización)
 - Cambiar la forma de ver la presentación (normal, esquema, diapositiva, clasificador, presentación)

LOGROS:

- Sin ayuda de referencias, describe brevemente, y en sus propias palabras, el entorno de trabajo que ofrece el Presentador Multimedia [A, C]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

- Se recomienda hacer énfasis en la utilización de las opciones de ayuda que ofrece el software. Esta es una forma de promover competencias de aprendizaje autónomo.

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
2	2	0	0

4 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un Presentador Multimedia para elaborar presentaciones sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).**
 - Abrir y cerrar la aplicación
 - Abrir y cerrar una o varias presentaciones existentes
 - Crear una presentación nueva
 - Guardar una presentación en una unidad de almacenamiento local o remota
 - Guardar una presentación con otro nombre o formato
 - Guardar un archivo para ser abierto con otras versiones del mismo software o con otros programas.
 - Comprender la diferencia entre abrir y guardar
 - Alternar entre presentaciones abiertas
 - Utilizar las funciones de ayuda que ofrece el software

LOGROS:

- Utilizando el Presentador Multimedia, crea una presentación nueva, la graba en la unidad de almacenamiento designada por el profesor, la cierra; si es necesario, la abre nuevamente para modificarla [A, C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **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

LOGROS:

- Utilizando una presentación provista por el maestro, crea, duplica y elimina diapositivas en ella [A, C]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
0	2	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Elaborar diapositivas que contengan fotografías.**
 - Comprender las características básicas de imágenes digitales (resolución, formato, dimensiones, tamaño de archivo, etc),
 - Insertar una fotografía en una diapositiva desde diferentes medios de almacenamiento.
 - Utilizar los comandos copiar y pegar para duplicar fotografías en una misma presentación o entre varias presentaciones
 - Duplicar, mover y eliminar fotografías de diapositivas
 - Utilizar la barra de herramientas de imagen
 - Descargar fotografías de páginas de Internet y guardarlas en una carpeta para su utilización posterior
 - Dar los créditos correspondientes a los autores de dibujos e imágenes descargados de Internet
 - Capturar el contenido de la pantalla para utilizarlo como una imagen.

LOGROS:

- Guarda en una carpeta determinada, imágenes (dibujos -cliparts), fotografías, sonidos, animaciones y videoclips descargados de Internet. Asimismo registra la fuente de donde los obtuvo para dar los créditos respectivos [C]
- Sin ayuda de referencias, explica en sus propias palabras las características básicas de las imágenes digitales (resolución, formato, dimensiones, tamaño de archivo, etc) [A, C, D]
- Mediante la elaboración de al menos cinco diapositivas, demuestra que inserta, selecciona, duplica, copia, pega, mueve y elimina fotografías [C]
- Captura el contenido de la pantalla y lo guarda en un formato gráfico que pueda utilizar como imagen [C, D]
- Utiliza la barra de herramientas de imagen para modificar una fotografía (contraste, brillo, blanco/negro, recortar) [C]
- Utiliza un escáner para digitalizar imágenes que enriquezcan gráficamente sus presentaciones. [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
0	1	0	0

1 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Preparar e imprimir presentaciones.**

- Imprimir: presentación completa, intervalos, diapositivas, páginas de notas, vistas de esquema, etc
- Seleccionar el formato adecuado y el número de copias
- Agregar notas del orador
- Cambiar la configuración de las diapositivas, la orientación y el tamaño del papel

LOGROS:

- Mediante la impresión de una presentación elaborada con anterioridad, demuestra conocimiento y habilidad para prepararla antes de imprimirla y para configurar las propiedades de la impresora [A, C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
0	1	0	0

1 períodos de clase de 40 minutos cada uno

INTERNET INFORMACIÓN

▪ **Demostrar comprensión de los conceptos teóricos básicos de Internet.**

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

LOGROS:

- Sin ayudas externas, explica brevemente, y en sus propias palabras, por lo menos cinco conceptos básicos de Internet planteados por el docente (servicios, conexión, navegadores, motor de búsqueda, formatos multimedia, etc) [A]
- Sin ayuda de referencias, lista los principales programas utilizados para navegar en Internet [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
0	1	0	0

1 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **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 menú (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

LOGROS:

- En sus propias palabras, describe brevemente, el entorno de trabajo que ofrece el navegador de Internet [A, C]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
0	1	0	0

1 períodos de clase de 40 minutos cada uno

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

- Establecer la conexión a Internet
- Abrir y cerrar un navegador de Internet
- Conocer la estructura de una dirección de Internet (url)
- Utilizar la barra de direcciones para acceder a diferentes páginas Web
- Activar un vínculo de texto o imagen presente en una página 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
- Utilizar las funciones de ayuda que ofrece el software
- Cerrar la conexión a Internet

LOGROS:

- Explica brevemente y en sus propias palabras, cuál es la estructura de una dirección de Internet (URL) [A]
- Utiliza el navegador de Internet para acceder a diferentes páginas Web [A, C]
- Mediante la navegación en por lo menos tres sitios Web diferentes, demuestra que activa vínculos de texto o imagen presentes en una página Web y que se desplaza hacia delante y hacia atrás por las páginas visitadas [A, C]
- Mediante la navegación en por lo menos tres sitios Web diferentes, demuestra que utiliza apropiadamente las funciones básicas del navegador de Internet para visualizar páginas Web (cargar página, detener carga, recargar página, etc) [A, C]
- Describe en sus propias palabras cómo se establece y cierra una conexión telefónica con un proveedor de servicios de Internet (ISP) [A, C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

- Es importante aprender a establecer y cerrar la conexión a Internet, así los estudiantes accedan a Internet a través de una red en el colegio.

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
0	1	0	0

1 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Utilizar funciones especiales del navegador de Internet.**

- Ver los sitios que recientemente se han visitado (historial)

- Comprender el significado de los mensajes que presenta el navegador cuando no puede cargar una página Web (conexión caída, página inexistente, acceso restringido)
- Adicionar una página a la lista de páginas favoritas
- Gestionar la lista de páginas favoritas
- Abrir una página desde el listado de páginas favoritas
- Abrir una página Web en una ventana nueva
- Descargar archivos de texto, imágenes, sonidos, video y software desde una página Web
- Llenar un formulario de una página Web para realizar una transacción determinada
- Guardar una página Web como archivo Html

LOGROS:

- Utiliza el navegador para descargar y guardar archivos de texto, imágenes, sonidos, video y software desde una página web indicada por el docente [A, C]
- Demuestra respeto por los derechos de autor al dar apropiadamente los créditos a las fuentes de las cuales obtiene información, imágenes, sonidos, videos o software [B]
- Mediante un foro donde participe toda la clase, examina activamente con sus compañeros el uso responsable de Internet y predice las consecuencias personales del uso inapropiado [B]
- Mediante la navegación en por lo menos tres sitios Web diferentes, demuestra que utiliza apropiadamente las funciones avanzadas del navegador para visualizar páginas Web (historial, páginas favoritas, ventana nueva, descargar archivos, diligenciar formularios, guardar como archivo html, etc) [C]
- Dadas por el docente una serie de direcciones Web que presentan problemas al cargarlas, identifica el tipo de mensaje de error y explica brevemente en sus propias palabras en que consiste y cómo solucionarlo [C, F]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
0	1	0	0

1 períodos de clase de 40 minutos cada uno

ESTÁNDARES

A. Operaciones y Conceptos Básicos

B. Problemas Sociales, Éticos y Humanos

C. Herramientas Tecnológicas para la Productividad

D. Herramientas Tecnológicas para la Comunicación

E. Herramientas Tecnológicas para la Investigación

F. Herramientas Tecnológicas para la Solución de Problemas y la Toma de Decisiones

Estándares "NETS" para estudiantes- Estándares en TIC para estudiantes desarrollados por el proyecto NETS, liderado por el comité de acreditación y criterios profesionales de ISTE (Sociedad Internacional para la Tecnología en Educación). Los criterios de formación básica en tecnología para estudiantes se dividen en seis grandes categorías, son muy concretos y pertinentes para la educación en América Latina.

<http://www.eduteka.org/estandaresestux.php3>

ACTIVIDADES PARA ENSEÑAR INFORMÁTICA (APEI):

En la enseñanza de la herramienta: INTERNET INFORMACIÓN, se deben dedicar algunas clases de informática a realizar Actividades especialmente diseñadas para desarrollar habilidades básicas en esta herramienta. Estas Actividades, se utilizan cada vez que se inicia el aprendizaje de alguna herramienta, dedicando algunas sesiones de clase a llevarlas a cabo. Tienen como característica principal apartarse de la enseñanza mecánica de comandos y funciones, y dedicarse a promover su aprendizaje con situaciones de la vida real. Deben ser interesantes, retadoras, reales, variadas y divertidas, de forma que ayuden a generar rápidamente las habilidades necesarias para que puedan utilizarse con éxito en los Proyectos de Integración.

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

No hay Actividades asociadas a esa herramienta

SISTEMA OPERATIVO

No hay Actividades asociadas a esa herramienta

PRESENTADOR MULTIMEDIA

Área: Informática

Tema: Fondo para una Presentación Multimedia

Url: <http://eduteka.org/actividades/actividades.php?idH=14>

Herramienta: Presentador Multimedia

Espacio: La actividad se desarrolla durante la clase de informática (Periodo:)

Resumen: En esta actividad los estudiantes trabajan el concepto de fondo de pantalla y las características que este debe tener para utilizarse en las diapositivas de una Presentación Multimedia [45]. Inicialmente se usarán fondos de colores elaborados con la herramienta que ofrece el Presentador de Diapositivas (como PowerPoint) y posteriormente se utilizarán fondos preelaborados que se bajan de Internet.

INTERNET INFORMACIÓN

No hay Actividades asociadas a esa herramienta

LINEAMIENTOS DE INTEGRACIÓN

Con la Integración se busca por un lado, afianzar las habilidades adquiridas en el manejo de las herramientas informáticas y por el otro, facilitar, mejorar o profundizar, con el uso significativo de las TIC, el aprendizaje en otras asignaturas. Es necesario dar a la integración un propósito y unos objetivos claros, para lograr una mejoría real en el aprendizaje y la comprensión de temas que sean fundamentales en las asignaturas seleccionadas para realizarla.

Materias Sugeridas:

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

NO APLICA

SISTEMA OPERATIVO

NO APLICA

PRESENTADOR MULTIMEDIA

- Prácticamente todas las materias

INTERNET INFORMACIÓN

Prácticamente todas las materias

Productos Sugeridos:

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

NO APLICA

SISTEMA OPERATIVO

NO APLICA

PRESENTADOR MULTIMEDIA

1. Presentar los resultados de una investigación
2. Presentar ideas o conclusiones
3. Crear estructuras de información (puede incluir hipervínculos)
4. Visualizar imágenes o álbumes de imágenes
5. Realizar animaciones básicas
6. Generar organigramas
7. Crear tutoriales interactivos (tipo software educativo)

INTERNET INFORMACIÓN

1. Material para investigaciones (búsqueda de contenidos e información)
 2. Material para presentaciones multimedia (búsqueda de imágenes, sonidos, videos, etc)
 3. Uso de Simulaciones
 - 4.
-

Precauciones:

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

NO APLICA

SISTEMA OPERATIVO

NO APLICA

PRESENTADOR MULTIMEDIA

- Es muy importante planear la estructura que tendrá la presentación, antes de iniciar la elaboración de las diapositivas
- Tener en cuenta que una presentación multimedia es uno de los pasos finales en un proceso de investigación
- Es necesario que los estudiantes desarrollen habilidades para sintetizar información
- Determinar, de antemano, el tiempo disponible para elaborar las presentaciones
- Es deseable enriquecer la parte visual de las presentaciones con ayuda de editores gráficos
- Es muy importante optimizar el tamaño y el peso de las imágenes para evitar que la presentación quede muy pesada
- El fortalecimiento en la planeación de una presentación efectiva solo se logra mediante la práctica esto es realizando presentaciones, tanto en informática, como en las demás materias del currículo. Por tanto, este debe ser un proyecto institucional en el que se involucren todos los maestros.

INTERNET INFORMACIÓN

- La enseñanza de conceptos básicos de Internet debe hacerse con diferentes grados de profundidad dependiendo de la edad de los estudiantes. Conceptos avanzados tales como tipos de protocolo o categorías de servidores son difíciles de entender y bastante complejos para estudiantes de grados inferiores; en tanto, que los estudiantes de grados superiores los comprenden y valoran apropiadamente. Por lo tanto, se sugiere hacer gradaciones de los temas con diferentes niveles de profundidad.
- El estudiante debe conocer y utilizar diferentes navegadores (browsers) y no limitarse únicamente a "Internet Explorer" ya que este en algunas ocasiones presenta deficiencias y fallas de seguridad.
- Es importante que los estudiantes conozcan claramente los usos de Internet permitidos en la sala de informática. Es deseable que se utilice con mucha frecuencia y siempre con carácter educativo.
- Los proyectos que requieran Internet para realizar búsqueda de información deben estar bien planeados y estructurados. Se debe utilizar Internet como recurso valioso dentro del proceso académico, nunca permitir que se lo use para fines recreativos o autorizar su uso libre, esto es sin una intención educativa determinada.
- Es importante entender la búsqueda en Internet como un proceso complejo que debe tener objetivos bien definidos. La búsqueda no es una exploración descuidada para ver qué se encuentra sobre un tema, es un proceso enfocado a responder una pregunta o problema definido.
- El proceso de búsqueda va más allá de encontrar la información, implica además: evaluarla, clasificarla, sintetizarla y presentarla adecuadamente.
- Es importante que los estudiantes tengan claras las normas de seguridad mínimas en el uso de Internet (descarga de archivos, manejo de contraseñas, uso de tarjetas de crédito, Spyware, mensajes emergentes, etc).

LECTURAS RECOMENDADAS:

SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

Partes del Computador - Glosario que ayuda a reconocer y distinguir las partes que componen un computador. Tener claridad en conceptos y definiciones permite alcanzar mejores recursos tecnológicos y desarrollar un mejor criterio para el desempeño docente y profesional.

<http://www.eduteka.org/glosario.php3?id=02>

Conceptos y términos tecnológicos - Glosario con definiciones de términos relacionados con la Informática.

<http://www.eduteka.org/glosario.php3?id=04>

Solo Recursos - Sección de manuales sobre hardware: Montaje de un PC; partes de la placa base de un PC; cómo limpiar un ratón (19 fotos de apoyo); manual de discos duros y particiones; etc.

<http://www.solorecursos.com/01Manuales/Varios/hard.htm>

¿En qué grado se apoyan las TIC en nuestras escuelas? - Documento que permite analizar el estado actual del soporte a las TIC en una institución educativa. Incluye: Estándares de los equipos, Selección de personal técnico y procesos, y Desarrollo profesional.

<http://www.eduteka.org/pdfdir/IndiceSoporte.pdf>

Ergonomía Básica - Reseña que destaca la importancia de que colegios y escuelas enseñen a los estudiantes hábitos y posturas adecuadas para trabajar con computadores ya que están preparando la fuerza laboral del futuro.

<http://www.eduteka.org/ErgonomiaBasica.php>

Las TIC y el acceso a la información para personas con Discapacidad - Fragmento de un documento publicado recientemente por el Ministerio de Comunicaciones de Colombia sobre discapacidad, que enfatizan los recursos tecnológicos necesarios para adaptar los entornos educativos a estudiantes con deficiencia visual, auditiva o física.

<http://www.eduteka.org/Discapacidad1.php>

SISTEMA OPERATIVO

Monografías: Sistemas Operativos - Colección de artículos sobre diversos sistemas operativos.

http://www.monografias.com/Computacion/Sistemas_Operativos/

Wikipedia: Sistemas Operativos - Entrada de la enciclopedia Wikipedia en la cual se define qué es un Sistema Operativo, se especifican las características más importantes de estos y se reseñan las principales familias de sistemas operativos.
http://es.wikipedia.org/wiki/Sistemas_operativos

PRESENTADOR MULTIMEDIA

Seis pasos para lograr una presentación fantástica - Artículo de los administradores Donna Woods y Richard Alan Smith del Distrito Independiente de Houston, USA. En él proponen algunas pautas para realizar presentaciones que capturen y mantengan el interés de la audiencia ;hacen además un llamado al uso prudente de gráficos y animaciones.
<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0012>

Consejos de expertos para realizar presentaciones efectivas - En un mundo con tendencia clara al predominio de las imágenes como medio de comunicación, es importante que los estudiantes desarrollen capacidades para trabajar adecuadamente en entornos visuales como la multimedia. Presentamos a continuación ideas sobresalientes que al respecto tienen los expertos para que sirvan como guía del maestro en la formación de los estudiantes en este tema.

<http://www.eduteka.org/GuiaPresentaciones.php3>

Construyendo comprensión a través de la multimedia - Documento de los profesores Regina y Jeff Royer sobre la utilización efectiva de las herramientas multimedia para desarrollar en los estudiantes la comprensión de temas curriculares.
http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0013

INTERNET INFORMACIÓN

Internet y el futuro de la educación - Artículo que explica en que forma Internet y las TIC presentan nuevos retos y oportunidades para la educación básica y media Latinoamericana y cómo su buen uso ayudará a cumplir el propósito de la educación de cerrar brechas y ofrecer igualdad de oportunidades para todos.
http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0016

Comprensión de lectura en Internet - Artículo de Julie Coiro que expone con mucha claridad y razones de peso la necesidad de desarrollar en los estudiantes las competencias necesarias para interactuar con los textos en Internet. Su tesis se fundamenta en cuatro pilares: La comprensión del texto, la actividad de la lectura, el lector, y el contexto social. Analiza además de que manera Internet nos obliga a expandir nuestro entendimiento de lo que tradicionalmente entendemos por Comprensión de Lectura.
<http://www.eduteka.org/ComprensionLecturaInternet.php>

Hipertexto: Qué es y cómo utilizarlo para escribir en medios electrónicos - Actualmente es indispensable entender qué es el Hipertexto ya que los textos digitales que lo incorporan requieren que escritores y usuarios desarrollen habilidades que están más allá de las requeridas para enfrentar medios impresos. Este artículo plantea algunas ideas generales para escribir efectivamente en este formato y estrategias para crear buenos enlaces
<http://www.eduteka.org/Hipertexto1.php>

El Ciberespacio: un nuevo ambiente para aprender a escribir - Artículo que describe cómo el Ciberespacio es un ambiente propicio y estimulante para la comunicación escrita y propone a los docentes programar actividades que tengan un propósito y que establezcan vínculos entre escribir en el ciberespacio y hacerlo en los contextos académicos tradicionales.
<http://www.eduteka.org/CiberespacioEscritura.php>

Internet para todos: paso a paso (pdf) - Documento dirigido a todos los usuarios de Internet. Ofrece conceptos generales de lo que es la Red y los recursos de Información que se pueden acceder con este nuevo medio. Se acompaña de una descripción de buscadores, metabuscadores y directorios.
<http://www.eduteka.org/pdfdir/BuscadoresBasico.pdf>

Búsqueda significativa - Joyce Valenza reflexiona en este interesante artículo sobre habilidades y comportamientos que los buenos investigadores tienen en común. Expone una serie de recomendaciones para realizar búsquedas efectivas, hacer una evaluación crítica de las fuentes consultadas y determinar el grado de profundidad al que llegó el estudiante en su proceso de indagación. Por otro lado, sugiere estrategias para estimular un mejor uso de la información por parte de los estudiantes.
<http://www.eduteka.org/BusquedaSignificativa.php>

Lo que NO se encuentra en la Red - Artículo de la Especialista en Información Joyce Valenza, en el que alerta sobre la importancia de saber decidir cuando es conveniente utilizar Internet en las investigaciones y cuando no lo es.
<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0015>

Cómo explotar la riqueza de Internet - Entrevista a José Camilo Daccach T., docente, conferencista internacional y consultor empresarial en temas de comercio electrónico, quién se refiere al tema de la "Gran Comunidad de Conectados" que es Internet y el papel que juegan en esa comunidad las herramientas de búsqueda.
<http://www.eduteka.org/reportaje.php3?ReportID=0010>

Motores de Búsqueda y Álgebra Booleana - Documento que explica con claridad la mejor forma de utilizar los motores de búsqueda y el papel que en ellos desempeña el Álgebra Booleana. Localizar rápida y efectivamente información en la Red, implica utilizar las funciones avanzadas del motor de búsqueda.
http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemaID=0010

Sáquele mayor provecho a Google - Muchos usuarios habituales de Google se limitan simplemente a introducir palabras clave en la ventana de búsqueda, desconocen los principios básicos de su funcionamiento y no utilizan las valiosas opciones que ofrece. Este artículo repasa la utilización básica de ?Google? y presenta algunas de las adiciones más novedosas que ofrece actualmente este buscador.
<http://www.eduteka.org/BarraGoogle.php3>

Evaluación crítica de una página Web - Kathleen Schrock, maestra y experta en sitios educativos de la Red, ofrece una serie de importantes razones por las que se debe valorar la información obtenida de Internet. Complementan estas razones tres plantillas que facilitan la evaluación crítica de páginas Web para los grados de enseñanza básica y media.
<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0009>

Internet: oportunidades, límites y la necesidad de respeto - Reseña que propende por la formación de los estudiantes en el Respeto por los contenidos disponibles en Internet, tanto por los Derechos de Autor como por las Personas.
<http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0015>

Ciudadanía digital - Nueve áreas fundamentales para la formación en ciudadanía digital: Netiqueta, comunicación, educación, acceso, comercio, responsabilidad, derechos de autor, ergonomía y riesgos. Propone, además, algunas estrategias para que por una parte los maestros asuman y exhiban comportamientos adecuados y, por la otra, los enseñen.
<http://www.eduteka.org/CiudadaniaDigital.php>

Currículo generado con "Currículo Interactivo"
Fundación Gabriel Piedrahita Uribe
EDUTEKA
<http://www.eduteka.org/curriculo2/CurriculoInteractivo.php>
2005-11-28 | 09:28:1

GRADO 8º

RESUMEN - se describe el número de sesiones asignadas para el grado escogido

OBJETIVOS SELECCIONADOS PARA EL GRADO

Horas de Informática: 2 - Usuarios por Computador: 1 - Períodos de clase de: 40 minutos cada uno

Herramienta	Objetivo	Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros	Sesiones Reales
Procesador de Texto	Configurar correctamente las páginas de un documento (márgenes, papel, diseño).	0	1	0	0	1
Procesador de Texto	Elaborar documentos que incluyan encabezados y pie de página.	0	1	0	0	1
Procesador de Texto	Elaborar documentos que incluyan notas al pie de página o al final (comentario aclaratorio).	0	1	0	0	1
Procesador de Texto	Pulir sus textos, utilizando herramientas que ofrecen los procesadores de texto (revisión ortográfica, sinónimos, etc)	1	1	0	0	2
Procesador de Texto	Preparar e imprimir documentos.	0	1	0	0	1
Procesador de Texto	Elaborar documentos que contengan objetos.	1	1	0	0	2
Procesador de Texto	Elaborar documentos que incluyan texto en columnas.	1	1	0	0	2
Procesador de Texto	Utilizar elementos de otras aplicaciones en el Procesador de Texto.	1	1	0	0	2
Procesador de Texto	Elaborar documentos con tablas y cuadros de texto.	1	1	0	0	2
Procesador de Texto	Elaborar documentos con tabla de contenido, secciones y referencias.	1	1	0	0	2
Procesador de Texto	Elaborar documentos que contengan sonidos y videoclips (clips de video).	1	1	0	0	2
Procesador de Texto	Elaborar documentos que contengan formularios.	1	1	0	0	2
Procesador de Texto	Usar las opciones avanzadas de plantillas.	2	2	0	0	4
Presentador Multimedia	Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un Presentador Multimedia para elaborar presentaciones sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).	2	2	0	0	4
Presentador Multimedia	Elaborar presentaciones que contengan sonidos, animaciones y videoclips (clips de video).	0	1	0	0	1
Hoja de Cálculo	Utilizar apropiadamente las funciones básicas del software para crear hojas de cálculo sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).	2	2	0	0	4
Hoja de Cálculo	Realizar operaciones básicas con celdas, filas y columnas (insertar, seleccionar, modificar, agregar y borrar contenido).	0	1	0	0	1
Internet Información	Realizar consultas en Internet	2	2	0	0	4
Aprendizaje Visual	Reconocer el entorno de trabajo que ofrece un software para elaborar Líneas de Tiempo (menús, barras, área de trabajo).	1	1	0	0	2
Aprendizaje Visual	Elaborar Líneas de Tiempo, a partir de materiales impresos, para construir conocimiento.	1	1	0	0	2
TOTAL PERÍODOS DE CLASE						42

Usted necesita 21.0 semanas para cubrir los objetivos seleccionados

Horas de Informática: 2 - Usuarios por Computador: 1 - Períodos de clase de: 40 minutos cada uno

GRADO 8º

TEMAS:

PROCESADOR DE TEXTO - PRESENTADOR MULTIMEDIA - HOJA DE CÁLCULO - INTERNET INFORMACIÓN - APRENDIZAJE VISUAL -

DEFINICIÓN

PROCESADOR DE TEXTO

Se define como el programa que permite redactar, editar, dar formato, imprimir y compartir documentos.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

Se define como herramienta de apoyo que permite elaborar presentaciones que comprendan elementos como texto, sonido, video, imágenes, etc; que contribuyen al desarrollo del pensamiento, el aprendizaje y la comunicación.

HOJA DE CÁLCULO

Se define como un programa diseñado para almacenar, organizar, procesar, presentar y compartir información numérica, textual y grafica.

INTERNET INFORMACIÓN

Se define como una Red informática mundial que presta servicios para navegar (acceder a información) y para efectuar transacciones (comerciales, financieras, etc).

APRENDIZAJE VISUAL

El Aprendizaje Visual, se define como un método que utiliza formas gráficas tanto para representar información como para trabajar con ideas y conceptos apoyándose en ellas.

ALCANCE

PROCESADOR DE TEXTO

Se busca que el estudiante sea capaz de decidir en qué circunstancias es apropiado utilizar este programa para elaborar documentos que cumplan determinadas especificaciones El estudiante debe conocer, identificar, manipular y aplicar con destreza las funciones básicas y avanzadas que ofrece el software.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

Se busca que el estudiante elabore presentaciones y se apoye en ellas para comunicarse explícita e implícitamente, con una audiencia específica, en forma clara, precisa y concreta.

HOJA DE CÁLCULO

Se busca que el estudiante sea capaz de decidir en qué circunstancias o problemas debe utilizar este programa para obtener mejores resultados (numéricos, textuales, gráficos) y, para realizar análisis de manera ordenada, rápida y eficiente. El estudiante debe conocer, identificar, manipular y aplicar con destreza las funciones básicas y avanzadas que ofrece el software.

INTERNET INFORMACIÓN

Se busca que el estudiante comprenda y utilice adecuadamente los recursos que ofrece Internet para acceder a diferentes recursos con los que se puede construir conocimiento mediante investigación, que contribuya a su formación integral prestando especial atención a los aspectos éticos relacionados con este medio.

APRENDIZAJE VISUAL

Se busca que el estudiante, mediante la representación gráfica de información e ideas, aclare sus pensamientos, refuerce su comprensión, integre nuevo conocimiento (organizando , procesando y priorizando información nueva o ya conocida) e identifique conceptos erróneos.

OBJETIVO GENERAL

PROCESADOR DE TEXTO

Al terminar la instrucción en esta herramienta, el estudiante debe estar en capacidad de decidir en qué circunstancias es apropiado utilizar el Procesador de Texto para elaborar documentos que cumplan con ciertas especificaciones.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

Al terminar la instrucción en esta herramienta, el estudiante debe estar en capacidad de elaborar presentaciones multimedia y apoyarse en ellas para comunicarse explícita e implícitamente con una audiencia específica, en forma clara, precisa y concreta.

HOJA DE CÁLCULO

Al terminar la instrucción en esta herramienta, el estudiante debe estar en capacidad de decidir en qué circunstancias utilizar la Hoja de Cálculo es la mejor elección tanto para obtener resultados (numéricos, textuales, gráficos) como para realizar análisis de manera ordenada, rápida y eficiente.

INTERNET INFORMACIÓN

Al terminar la instrucción en esta herramienta, el estudiante debe estar en capacidad de utilizar adecuadamente los recursos que ofrece Internet para construir conocimiento mediante investigación, atendiendo los aspectos éticos relacionados con este medio.

APRENDIZAJE VISUAL

Al terminar la instrucción en esta herramienta, el estudiante debe estar en capacidad de representar gráficamente información e ideas, con el fin de: aclarar sus pensamientos, reforzar su comprensión, integrar nuevo conocimiento (organizando, procesando y priorizando información nueva o ya conocida) e identificar conceptos erróneos.

Nota: Vale la pena aclarar que aunque el Aprendizaje Visual comprende una amplia gama de herramientas (Mapas Conceptuales, Mapas de Ideas, Telarañas, Líneas de Tiempo, Cronogramas, Diagramas de Flujo, Matrices de Comparación, etc), en el presente documento nos vamos a concentrar en dos de ellas: Mapas Conceptuales y Líneas de Tiempo, por ser muy útiles en educación Básica y Media y promover pensamiento de orden superior.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al terminar la instrucción en esta herramienta, el estudiante debe estar en capacidad de :

PROCESADOR DE TEXTO

- Configurar correctamente las páginas de un documento (márgenes, papel, diseño).
- Elaborar documentos que incluyan encabezados y pie de página.
- Elaborar documentos que incluyan notas al pie de página o al final (comentario aclaratorio).
- Pulir sus textos, utilizando herramientas que ofrecen los procesadores de texto (revisión ortográfica, sinónimos, etc)
- Preparar e imprimir documentos.
- Elaborar documentos que contengan objetos.
- Elaborar documentos que incluyan texto en columnas.
- Utilizar elementos de otras aplicaciones en el Procesador de Texto.
- Elaborar documentos con tablas y cuadros de texto.
- Elaborar documentos con tabla de contenido, secciones y referencias.
- Elaborar documentos que contengan sonidos y videoclips (clips de video).
- Elaborar documentos que contengan formularios.
- Usar las opciones avanzadas de plantillas.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

- Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un Presentador Multimedia para elaborar presentaciones sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).
- Elaborar presentaciones que contengan sonidos, animaciones y videoclips (clips de video).

HOJA DE CÁLCULO

- Utilizar apropiadamente las funciones básicas del software para crear hojas de cálculo sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).
- Realizar operaciones básicas con celdas, filas y columnas (insertar, seleccionar, modificar, agregar y borrar contenido).

INTERNET INFORMACIÓN

- Realizar consultas en Internet

APRENDIZAJE VISUAL

- Reconocer el entorno de trabajo que ofrece un software para elaborar Líneas de Tiempo (menús, barras, área de trabajo).
- Elaborar Líneas de Tiempo, a partir de materiales impresos, para construir conocimiento.

CONTENIDOS

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

LOGROS:

- Aplica formato especial a un documento dado: tamaño del papel, márgenes, tabulados, viñetas, columnas, etc. [A, C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
0	1	0	0

1 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Elaborar documentos que incluyan encabezados y pie de página.**

- Insertar y modificar encabezados y pie de página

LOGROS:

- Elabora un documento sobre un tema dado por el profesor, en el que utiliza encabezados y pie de página; notas al pie de página; y dibujos, imágenes y gráficos [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
0	1	0	0

1 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **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

LOGROS:

- Elabora un documento sobre un tema dado por el profesor, en el que utiliza encabezados y pie de página; notas al pie de página; y dibujos, imágenes y gráficos [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
0	1	0	0

1 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **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
- Contar el número de caracteres, líneas, palabras, párrafos y páginas de un documento

LOGROS:

- Mediante la redacción de un texto sobre un tema dado por el profesor, demuestra habilidad en la construcción gramatical y en la utilización de herramientas del Procesador de Texto como la revisión ortográfica y el diccionario de sinónimos [D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Preparar e imprimir documentos.**

- Comprender la importancia de verificar el aspecto final de los documentos
- Dividir palabras con guiones al final del renglón
- Ver la apariencia de un documento antes de imprimirlo (vista preliminar)
- Configurar las propiedades de la impresora
- Seleccionar las opciones de impresión (intervalo de páginas, número de copias, intercalar)
- Imprimir un documento utilizando las opciones y la configuración predeterminadas
- Imprimir en un archivo

LOGROS:

- Aplica formato especial a un documento dado: tamaño d el papel, márgenes, tabulados, viñetas, columnas, etc. [A, C, D]
- Mediante la impresión de un documento demuestra conocimiento y habilidad para prepararlo antes de imprimirlo y configurar las propiedades de la impresora [A, C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
0	1	0	0

1 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Elaborar documentos que contengan objetos.**

- Crear un dibujo sencillo utilizando las opciones de dibujo
- Modificar dibujos, imágenes y gráficos
- Utilizar las opciones de formas predefinidas (auto formas)
- Mover formas predefinidas al fondo o al frente del documento
- Agrupar y desagrupar formas predefinidas
- Adicionar o actualizar una leyenda de pie, a una imagen
- Aplicar una leyenda de pie numerada a imágenes, figuras o tablas
- Utilizar para las imágenes la opción de leyendas automáticas de pie
- Crear y modificar ecuaciones
- Crear y modificar organigramas

LOGROS:

- Elabora un documento complejo sobre un tema dado por el profesor, en el que utiliza dibujos, imágenes y gráficos; objetos; hipervínculos; elementos de otras aplicaciones; y sonidos y videoclips [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

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

LOGROS:

- Aplica formato especial a un documento dado: tamaño del papel, márgenes, tabulados, viñetas, columnas, etc. [A, C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Utilizar elementos de otras aplicaciones en el Procesador de Texto.**
 - Utilizar la opción pegado especial
 - Crear hipervínculos a una URL (dirección en Internet)
 - Exportar documentos en formato HTML.

LOGROS:

- Elabora un documento complejo sobre un tema dado por el profesor, en el que utiliza dibujos, imágenes y gráficos; objetos; hipervínculos; elementos de otras aplicaciones; y sonidos y videoclips [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **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 descendente)
- 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

LOGROS:

- Utiliza la opción de crear tablas en un Procesador de Texto y presenta información tabulada sobre un tema de su elección. [C]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Elaborar documentos con tabla de contenido, secciones y referencias.**

- Entender y utilizar los diferentes tipos de salto (página, sección, columna)
- Insertar diferentes numeraciones a secciones
- Aplicar formato a las secciones
- Crear una tabla de contenido
- Actualizar y modificar una tabla de contenido existente
- Aplicar opciones de formato a una tabla de contenido
- Adicionar y borrar marcadores
- Crear o editar un índice
- Crear o borrar una referencia cruzada
- Elaborar auto resúmenes

LOGROS:

- Con la redacción de un texto complejo sobre un tema dado por el profesor, demuestra habilidad en la elaboración de la tabla de contenido, las secciones y las referencias. [D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Elaborar documentos que contengan sonidos y videoclips (clips de video).**

- Insertar sonidos y videoclips en un documento

- Seleccionar sonidos y videoclips de un documento
- Duplicar sonidos y videoclips dentro de un mismo documento
- Mover sonidos y videoclips dentro de un mismo documento o entre documentos
- Eliminar sonidos y videoclips de un documento

LOGROS:

- Elabora un documento complejo sobre un tema dado por el profesor, en el que utiliza dibujos, imágenes y gráficos; objetos; hipervínculos; elementos de otras aplicaciones; y sonidos y videoclips [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Elaborar documentos que contengan formularios.**

- Crear un formulario a partir de una plantilla predeterminada
- Crear y editar un formulario
- Utilizar las opciones de campo disponibles: texto, casilla de verificación, lista desplegable

LOGROS:

- Elabora un documento que contenga al menos un formulario que se pueda llenar con la información indicada por el profesor [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

▪ **Usar las opciones avanzadas de plantillas.**

- Crear documentos a partir de todo tipo de plantillas
- Crear una plantilla nueva a partir de un documento o de una plantilla existente
- Cambiar las opciones básicas de formato y composición en una plantilla

LOGROS:

- Crea una plantilla nueva a partir de un documento existente o de otra plantilla [C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
2	2	0	0

4 períodos de clase de 40 minutos cada uno

PRESENTADOR MULTIMEDIA

- **Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un Presentador Multimedia para elaborar presentaciones sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).**
 - Abrir y cerrar la aplicación
 - Abrir y cerrar una o varias presentaciones existentes
 - Crear una presentación nueva
 - Guardar una presentación en una unidad de almacenamiento local o remota
 - Guardar una presentación con otro nombre o formato
 - Guardar un archivo para ser abierto con otras versiones del mismo software o con otros programas.
 - Comprender la diferencia entre abrir y guardar
 - Alternar entre presentaciones abiertas
 - Utilizar las funciones de ayuda que ofrece el software

LOGROS:

- Utilizando el Presentador Multimedia, crea una presentación nueva, la graba en la unidad de almacenamiento designada por el profesor, la cierra; si es necesario, la abre nuevamente para modificarla [A, C, D]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
2	2	0	0

4 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **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

LOGROS:

- Guarda en una carpeta determinada, imágenes (dibujos -cliparts), fotografías, sonidos, animaciones y videoclips descargados de Internet. Asimismo registra la fuente de donde los obtuvo para dar los créditos respectivos [C]
- Mediante la elaboración de al menos cinco diapositivas, demuestra que inserta, selecciona, duplica, copia, pega, mueve y elimina sonidos, animaciones y videoclips (clips de video) [C]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
0	1	0	0

1 períodos de clase de 40 minutos cada uno

HOJA DE CÁLCULO

- **Utilizar apropiadamente las funciones básicas del software para crear hojas de cálculo sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).**

- Abrir y cerrar la aplicación
- Abrir y cerrar uno o varios libros de hojas de cálculo existentes
- Crear un libro de hojas de cálculo nuevo
- Guardar un libro de hojas de cálculo en una unidad de almacenamiento local o remota
- Guardar un libro de hojas de cálculo con otro nombre o formato
- Guardar un archivo para ser abierto con otras versiones del mismo software o con otros programas.
- Comprender la diferencia entre abrir y guardar
- Alternar entre libros abiertos
- Utilizar las funciones de ayuda que ofrece el software

LOGROS:

- Utilizando la Hoja de Cálculo, crea un Libro nuevo, lo graba en un lugar establecido por el profesor, lo cierra; si es necesario, lo abre nuevamente para modificarlo [A, C]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
2	2	0	0

4 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Realizar operaciones básicas con celdas, filas y columnas (insertar, seleccionar, modificar, agregar y borrar contenido).**
 - Digitar cifras, fechas o texto en una celda (datos)
 - Identificar el tipo de dato de acuerdo a la alineación.
 - Seleccionar una celda
 - Seleccionar un rango de celdas (adyacente)
 - Seleccionar un grupo de rangos de celdas (discontinuo)
 - Seleccionar filas, rangos adyacentes o grupos de rangos (discontinuos) de filas
 - Seleccionar columnas, rangos adyacentes o grupos de rangos (discontinuos) de columnas
 - Mover filas, columnas y rangos.
 - Ocultar y mostrar filas y columnas.
 - Modificar el contenidos de una celda
 - Utilizar los comandos deshacer y repetir
 - Utilizar los comandos copiar y pegar para duplicar el contenido de celdas
 - Utilizar los comandos cortar y pegar para mover el contenido de celdas
 - Utilizar las herramientas de auto completar y copiar para facilitar la entrada de datos
 - Borrar el contenido de una celda.
 - Bloquear o desbloquear celdas o rangos de celdas.
 - Proteger y desproteger libros para restringir la edición de datos en celdas bloqueadas.

LOGROS:

- Dada una serie de datos por el profesor, los analiza, y apoyándose en una Hoja de Cálculo, los tabula de manera coherente [C, F]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
0	1	0	0

1 períodos de clase de 40 minutos cada uno

INTERNET INFORMACIÓN

Realizar consultas en Internet

- Diferenciar entre buscadores generales, buscadores temáticos y multibuscadores (metabuscadores).
- 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

LOGROS:

- Demuestra respeto por los derechos de autor al dar apropiadamente los créditos a las fuentes de las cuales obtiene información, imágenes, sonidos, videos o software [B]
- Expresa, en sus propias palabras, las implicaciones que tiene el exceso de información en la sociedad actual y resume las diferencias en el manejo de información en distintas épocas de la humanidad [A, B, E]
- Explica en sus propias palabras las diferencias que hay entre buscadores generales, buscadores temáticos y multibuscadores (metabuscadores) [A, E, F]
- Identifica las palabras claves de un problema de información planteado por el docente [E, F]
- Utiliza un motor de búsqueda para ubicar direcciones en Internet que contengan información relacionada con un problema de información específico planteado por el docente. [E, F]
- Mediante la realización búsquedas en Internet, demuestra que evita hacer elecciones al azar, apresuradas, con poca reflexión y poca evaluación [A, E, F]
- Explica en sus propias palabras las ventajas de utilizar las opciones avanzadas que ofrecen los motores de búsqueda más conocidos [A, E, F]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

- Este objetivo específico se desarrolla en profundidad en Competencia para el manejo de Información (CMI).

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
2	2	0	0

4 períodos de clase de 40 minutos cada uno

APRENDIZAJE VISUAL

Reconocer el entorno de trabajo que ofrece un software para elaborar Líneas de Tiempo (menús, barras, área de trabajo).

- Entender la barra de título
- Entender la barra de menús (Archivo, Edición, Ver, Insertar, Formato, Ventana, etc)
- Entender las barras de herramientas
- 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)

LOGROS:

- Sin ayuda de referencias, describe brevemente y en sus propias palabras, el entorno de trabajo que ofrece el software para elaborar Líneas de Tiempo [A]

ACTIVIDADES:

No hay Actividades asociadas a este objetivo

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

- **Elaborar Líneas de Tiempo, a partir de materiales impresos, para construir conocimiento.**
 - Escoger un texto histórico y leerlo
 - Entender los eventos más importantes (necesarios para representar el significado del texto) y seleccionarlos.
 - Escribir una lista de eventos y las fechas en que ocurrieron
 - Ordenar cronológicamente (por fechas) la lista de eventos
 - Agrupar los eventos en categorías (si las hay)
 - Elaborar una Línea de Tiempo empleando la lista ordenada cronológicamente como guía para construir el orden secuencial
 - Seleccionar la dirección de la Línea de Tiempo (vertical u horizontal)
 - Evaluar la Línea de Tiempo resultante

LOGROS:

- A partir de un texto de uno o dos párrafos sugerido por el docente, demuestra habilidad para elaborar una Línea de Tiempo que presente los eventos más importantes, organizados cronológicamente [D, E, F]
- Mediante la lectura de una Línea de Tiempo sobre un texto específico, elaborada al menos una semana antes, evidencia qué tan bien identificó los eventos más importantes, sin haberlos aprendido de memoria [D, E, F]

ACTIVIDADES:

- **Tema:** Competencias para el Manejo de Información (CMI)
<http://eduteka.org/actividades/actividades.php?idH=9>

NOTAS:

No hay Notas asociadas a este Objetivo

PERÍODOS DE CLASE:

Fundamentos	Actividades	Proyectos	Otros (exámenes, etc)
1	1	0	0

2 períodos de clase de 40 minutos cada uno

ESTÁNDARES

A. Operaciones y Conceptos Básicos

B. Problemas Sociales, Éticos y Humanos

C. Herramientas Tecnológicas para la Productividad

D. Herramientas Tecnológicas para la Comunicación

E. Herramientas Tecnológicas para la Investigación

F. Herramientas Tecnológicas para la Solución de Problemas y la Toma de Decisiones

Estándares "NETS" para estudiantes- Estándares en TIC para estudiantes desarrollados por el proyecto NETS, liderado por el comité de acreditación y criterios profesionales de ISTE (Sociedad Internacional para la Tecnología en Educación). Los criterios de formación básica en tecnología para estudiantes se dividen en seis grandes categorías, son muy concretos y pertinentes para la educación en América Latina.

<http://www.eduteka.org/estandaresestux.php3>

ACTIVIDADES PARA ENSEÑAR INFORMÁTICA (APEI):

En la enseñanza de la herramienta: APRENDIZAJE VISUAL, se deben dedicar algunas clases de informática a realizar Actividades especialmente diseñadas para desarrollar habilidades básicas en esta herramienta.

Estas Actividades, se utilizan cada vez que se inicia el aprendizaje de alguna herramienta, dedicando algunas sesiones de clase a llevarlas a cabo. Tienen como característica principal apartarse de la enseñanza mecánica de comandos y funciones, y dedicarse a promover su aprendizaje con situaciones de la vida real. Deben ser interesantes, retadoras, reales, variadas y divertidas, de forma que ayuden a generar rápidamente las habilidades necesarias para que puedan utilizarse con éxito en los Proyectos de Integración.

PROCESADOR DE TEXTO

Área: Informática

Tema: Opciones de edición y formato

Url: <http://eduteka.org/actividades/actividades.php?idH=22>

Herramienta: Procesador de Texto

Espacio: La actividad se desarrolla durante la clase de informática (Periodo:)

Resumen: Con esta actividad se pretende que los estudiantes repliquen fielmente la página de una revista. Para lograrlo, deben utilizar las funciones apropiadas del Procesador de Texto (barra de dibujo, formato de columnas, imágenes, etc).

Área: Informática

Tema: Columnas (plegable)

Url: <http://eduteka.org/actividades/actividades.php?idH=23>

Herramienta: Procesador de Texto

Espacio: La actividad se desarrolla durante la clase de informática (Periodo:)

Resumen: Con esta actividad se busca que los estudiantes utilicen el Procesador de Texto para elaborar un plegable tamaño carta que tenga al menos tres columnas tanto en el frente como en el anverso. El plegable debe promocionar un producto o servicio seleccionado por los estudiantes y presentarse en forma impresa.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

Área: Informática

Tema: Fondo para una Presentación Multimedia

Url: <http://eduteka.org/actividades/actividades.php?idH=14>

Herramienta: Presentador Multimedia

Espacio: La actividad se desarrolla durante la clase de informática (Periodo:)

Resumen: En esta actividad los estudiantes trabajan el concepto de fondo de pantalla y las características que este debe tener para utilizarse en las diapositivas de una Presentación Multimedia [45]. Inicialmente se usarán fondos de colores elaborados con la herramienta que ofrece el Presentador de Diapositivas (como PowerPoint) y posteriormente se utilizarán fondos preelaborados que se bajan de Internet.

HOJA DE CÁLCULO

Área: Informática

Tema: Opciones de edición y formato

Url: <http://eduteka.org/actividades/actividades.php?idH=12>

Herramienta: Hoja de Cálculo

Espacio: La actividad se desarrolla durante la clase de informática (Periodo:)

Resumen: En esta actividad los estudiantes utilizan las opciones de formato y edición que ofrece la Hoja de cálculo. Estas opciones se usan para crear la replica de una factura de servicios públicos, en este caso del servicio telefónico.

Área: Informática

Tema: Orden de las operaciones matemáticas

Url: <http://eduteka.org/actividades/actividades.php?idH=19>

Herramienta: Hoja de Cálculo

Espacio: La actividad se desarrolla durante la clase de informática (Periodo:)

Resumen: Con esta actividad se busca que los estudiantes realicen cálculos matemáticos utilizando los números de una matriz creada en la Hoja de cálculo. En los ejercicios, se hará énfasis en utilizar fórmulas matemáticas que requieran el uso de paréntesis para indicar la prioridad en el orden de ejecución de las operaciones.

Área: Informática

Tema: Funciones lógicas y de búsqueda de la Hoja de Cálculo

Url: <http://eduteka.org/actividades/actividades.php?idH=18>

Herramienta: Hoja de Cálculo

Espacio: La actividad se desarrolla durante la clase de informática (Periodo:)

Resumen: Esta actividad busca que los estudiantes diseñen y elaboren una tarjeta de inventario (kardex) para almacenar información sobre diversos productos. Posteriormente, con el uso de las funciones lógicas y de búsqueda que ofrece la Hoja de cálculo, deben actualizar la información de un producto en forma automática (nombre, cantidad, entradas, salidas, etc).

INTERNET INFORMACIÓN

No hay Actividades asociadas a esa herramienta

APRENDIZAJE VISUAL

No hay Actividades asociadas a esa herramienta

LINEAMIENTOS DE INTEGRACIÓN

Con la Integración se busca por un lado, afianzar las habilidades adquiridas en el manejo de las herramientas informáticas y por el otro, facilitar, mejorar o profundizar, con el uso significativo de las TIC, el aprendizaje en otras asignaturas. Es necesario dar a la integración un propósito y unos objetivos claros, para lograr una mejoría real en el aprendizaje y la comprensión de temas que sean fundamentales en las asignaturas seleccionadas para realizarla.

Materias Sugeridas:

PROCESADOR DE TEXTO

- Lengua Castellana (2, 4, 5, 6, 7)
- Ciencias Naturales (1, 2, 3, 4)
- Lenguas Extranjeras (2, 4, 6)
- Humanidades (2, 5, 6)

PRESENTADOR MULTIMEDIA

- Prácticamente todas las materias

HOJA DE CÁLCULO

- Física
- Química
- Matemáticas
- Ciencias Sociales
- Humanidades
- Ciencias Naturales

INTERNET INFORMACIÓN

Prácticamente todas las materias

APRENDIZAJE VISUAL

Prácticamente todas las materias

Productos Sugeridos:

PROCESADOR DE TEXTO

1. Realizar presentaciones en las cuales el componente textual prima sobre las imágenes.
2. Almacenar y clasificar información en el transcurso de investigaciones.
3. Elaborar documentos con información organizada en tablas.
4. Realizar folletos con varios cuerpos.
5. Reproducir o elaborar páginas de revistas.
6. Elaborar ensayos.
7. Elaborar un periódico similar a "The Daily Prophet" (de la película Harry Potter), en el cual se incluya texto y video.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

1. Presentar los resultados de una investigación
2. Presentar ideas o conclusiones
3. Crear estructuras de información (puede incluir hipervínculos)
4. Visualizar imágenes o álbumes de imágenes
5. Realizar animaciones básicas
6. Generar organigramas
7. Crear tutoriales interactivos (tipo software educativo)

HOJA DE CÁLCULO

1. Analizar tendencias de datos numéricos y generar inferencias con base en su comportamiento (análisis de situaciones, datos estadísticos).
2. Analizar ecuaciones lineales (clarificación de la lógica matemática implicada en cálculos).
3. Representar información de tipo cuantitativa (para ello deben tanto reflexionar sobre la organización y posibles relaciones que existan en los datos, como realizar cálculos).
4. Realizar actividades de solución de problemas basadas en análisis de datos (organizarlos en tablas, sintetizarlos, categorizarlos, relacionarlos, etc)

INTERNET INFORMACIÓN

1. Material para investigaciones (búsqueda de contenidos e información)
2. Material para presentaciones multimedia (búsqueda de imágenes, sonidos, videos, etc)
3. Uso de Simulaciones
- 4.

APRENDIZAJE VISUAL

1. Mapas Conceptuales sobre temas diversos
 2. Líneas de Tiempo sobre temas diversos
-

Precauciones:

PROCESADOR DE TEXTO

- Antes de iniciar Proyectos de Integración se deben utilizar Actividades especialmente diseñadas para desarrollar habilidades básicas en el Procesador de Texto. En la sección "Actividades" de este documento se describen algunas, utilizadas en INSA con este propósito.
- En los proyectos de integración en los cuales los estudiantes deben realizar alguna composición escrita, es importante realizarlos por etapas, con revisiones periódicas por parte del docente del área integrada.
- En los proyectos de integración en los cuales los estudiantes utilizan el Procesador de Texto para recopilar y clasificar información, es buena práctica usar varios archivos independientes, uno por cada tema.
- En los proyectos de integración en los cuales los estudiantes utiliza el Procesador de Texto para realizar presentaciones, es aconsejable que ellos elaboren los textos en un archivo y construyan la presentación en otro.

PRESENTADOR MULTIMEDIA

- Es muy importante planear la estructura que tendrá la presentación, antes de iniciar la elaboración de las diapositivas
- Tener en cuenta que una presentación multimedia es uno de los pasos finales en un proceso de investigación
- Es necesario que los estudiantes desarrollen habilidades para sintetizar información
- Determinar, de antemano, el tiempo disponible para elaborar las presentaciones
- Es deseable enriquecer la parte visual de las presentaciones con ayuda de editores gráficos
- Es muy importante optimizar el tamaño y el peso de las imágenes para evitar que la presentación quede muy pesada
- El fortalecimiento en la planeación de una presentación efectiva solo se logra mediante la práctica esto es realizando presentaciones, tanto en informática, como en las demás materias del currículo. Por tanto, este debe ser un proyecto institucional en el que se involucren todos los maestros.

HOJA DE CÁLCULO

- Antes de iniciar proyectos de integración se deben utilizar Actividades especialmente diseñadas para desarrollar habilidades básicas en la Hoja de Cálculo. En la sección "Actividades" de este documento se describen algunas, utilizadas en INSA con este propósito.
- En los Proyectos de Integración es muy importante que los docentes presten especial atención al análisis de los resultados y al análisis de las tendencias observables en las gráficas; deben favorecer estas actividades sobre aquellas de construcción de tablas y decoración de ellas.
- En los proyectos de integración se debe permitir a los estudiantes encontrar la forma de elaborar los cálculos matemáticos, trigonométricos o físicos (no dar la fórmula; es mejor, inicialmente que los estudiantes solucionen los problemas por partes y no con una fórmula dada por el docente).
- Los proyectos de integración se deben enfocar en el desarrollo de competencias para sintetizar, categorizar, ordenar y clasificar datos de cualquier tipo con ayuda de la hoja de cálculo (no necesariamente numéricos).

INTERNET INFORMACIÓN

- La enseñanza de conceptos básicos de Internet debe hacerse con diferentes grados de profundidad dependiendo de la edad de los estudiantes. Conceptos avanzados tales como tipos de protocolo o categorías de servidores son difíciles de entender y bastante complejos para estudiantes de grados inferiores; en tanto, que los estudiantes de grados superiores los comprenden y valoran apropiadamente. Por lo tanto, se sugiere hacer gradaciones de los temas con diferentes niveles de profundidad.
- El estudiante debe conocer y utilizar diferentes navegadores (browsers) y no limitarse únicamente a "Internet Explorer" ya que este en algunas ocasiones presenta deficiencias y fallas de seguridad.
- Es importante que los estudiantes conozcan claramente los usos de Internet permitidos en la sala de informática. Es deseable que se utilice con mucha frecuencia y siempre con carácter educativo.
- Los proyectos que requieran Internet para realizar búsqueda de información deben estar bien planeados y estructurados. Se debe utilizar Internet como recurso valioso dentro del proceso académico, nunca permitir que se lo use para fines recreativos o autorizar su uso libre, esto es sin una intención educativa determinada.

- Es importante entender la búsqueda en Internet como un proceso complejo que debe tener objetivos bien definidos. La búsqueda no es una exploración descuidada para ver qué se encuentra sobre un tema, es un proceso enfocado a responder una pregunta o problema definido.
- El proceso de búsqueda va más allá de encontrar la información, implica además: evaluarla, clasificarla, sintetizarla y presentarla adecuadamente.
- Es importante que los estudiantes tengan claras las normas de seguridad mínimas en el uso de Internet (descarga de archivos, manejo de contraseñas, uso de tarjetas de crédito, Spyware, mensajes emergentes, etc).

APRENDIZAJE VISUAL

- En la elaboración de mapas conceptuales se debe prestar especial atención a la estructura jerárquica de los conceptos (de lo general a lo específico) ya que es esto lo que presenta mayor dificultad para los estudiantes. Es importante que verifiquen que no han utilizado una línea secuencial de acontecimientos para organizar los conceptos de un Mapa Conceptual, en lugar de hacerlo de lo general e incluyente a lo específico.
- Los estudiantes, cuando realizan Mapas Conceptuales, tienden a conectar unos conceptos con otros, pero olvidan utilizar palabras de enlace.
- La selección de las palabras de enlace es crucial ya que estas permiten construir oraciones (proposiciones) con significado lógico y explicitar la conexión entre los conceptos de un Mapa Conceptual.
- Hay que tener especial cuidado con el manejo de la escala en las Líneas de Tiempo ya que los estudiantes pueden representar con un intervalo igual, períodos de tiempo bien diferentes.
- Cuando las líneas de tiempo abarquen períodos largos y existan muchos eventos que se hayan sucedido en un momento específico, esto puede ocasionar una gran densidad de eventos y causar problemas de visualización. En estos casos se aconseja realizar una línea de tiempo suplementaria para poder visualizar con mayor detalle esos momentos.

LECTURAS RECOMENDADAS:

PROCESADOR DE TEXTO

Edición Electrónica. - Explicación detallada de las funciones del Procesador de Texto: "Resaltar Cambios" e "Insertar Comentarios", que permiten al maestro, mediante ayudas visuales, guiar el proceso de mejoramiento de los textos escritos de los estudiantes..

<http://www.eduteka.org/EdicionElectronica.php>

El Pensamiento Crítico, más allá del Procesador de Texto. - La realización de trabajos como Afiches y Boletines de Noticias, usando funciones del Procesador de Texto y, que cumplan los parámetros establecidos para cada uno de ellos, mejoran el proceso de pensamiento de los estudiantes.

<http://www.eduteka.org/ProcesandoIdeas.php>

El Efecto de los Computadores sobre la Escritura de los Estudiantes. - Meta-Análisis (compilación de 26 estudios realizados entre 1992 y 2002) cuyos resultados demuestran que el uso de computadores para la escritura tiene efectos positivos en la cantidad y la calidad de los textos producidos por los estudiantes.

http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0018

PRESENTADOR MULTIMEDIA

Seis pasos para lograr una presentación fantástica - Artículo de los administradores Donna Woods y Richard Alan Smith del Distrito Independiente de Houston, USA. En él proponen algunas pautas para realizar presentaciones que capturen y mantengan el interés de la audiencia ;hacen además un llamado al uso prudente de gráficos y animaciones.

<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0012>

Consejos de expertos para realizar presentaciones efectivas - En un mundo con tendencia clara al predominio de las imágenes como medio de comunicación, es importante que los estudiantes desarrollen capacidades para trabajar adecuadamente en entornos visuales como la multimedia. Presentamos a continuación ideas sobresalientes que al respecto tienen los expertos para que sirvan como guía del maestro en la formación de los estudiantes en este tema.

<http://www.eduteka.org/GuiaPresentaciones.php3>

Construyendo comprensión a través de la multimedia - Documento de los profesores Regina y Jeff Royer sobre la utilización efectiva de las herramientas multimedia para desarrollar en los estudiantes la comprensión de temas curriculares.

http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0013

HOJA DE CÁLCULO

La Hoja de Cálculo, Poderosa Herramienta de Aprendizaje - El uso de esta herramienta desarrolla en los estudiantes múltiples habilidades. Este artículo incluye, entre otras cosas, un diagrama con cinco tipos de aplicaciones de la Hoja de Cálculo

CURRÍCULO COLEGIO HEBREO – Prof. Héctor Fabio Aguilera - <http://www.eduteka.org/curriculo2/CurriculoInteractivo.php> - Pág. 60

que contribuyen al trabajo en el área de Matemáticas (organizar, visualizar, generar gráficos, usar formulas algebraicas y funciones numéricas).

<http://www.eduteka.org/HojaCalculo2.php>

Predecir y Verificar, Estrategia para Resolver Problemas - Este artículo evidencia como la Hoja de Cálculo ayuda a los estudiantes, de manera intuitiva, a lograr una mejor comprensión del álgebra. Suministra ejemplos de como esta herramienta los estimula a descomponer los problemas para solucionarlos con mayor facilidad.

<http://www.eduteka.org/Algebra1.php>

Resolver Ecuaciones con la Hoja de Cálculo - La funcionalidad de la Hoja de Cálculo para crear gráficas, puede ayudar a los estudiantes a visualizar las ecuaciones y sus posibles soluciones, de nuevas maneras. Con ella pueden relacionar la asignación de valores a variables mediante la representación grafica de una ecuación y, observar los resultados numéricos.

<http://www.eduteka.org/Algebra1.php>

Sáquele Provecho a las Macros de la Hoja de Cálculo - Creación y utilización de simulaciones con la Hoja de Cálculo (Macros) que posibilita a los estudiantes hacer uso de representaciones para construir un puente entre las ideas intuitivas y los conceptos formales. Incluye ejemplos de estas aplicaciones para varias materias.

<http://www.eduteka.org/Algebra1.php>

Dulces de Colores - Proyecto retador en el que grupos de estudiantes apoyados en una Hoja de Cálculo determinan porcentajes y realizan inferencias sobre la cantidad de dulces de cada color que contiene una "bolsa misteriosa". Se basan en la muestra de los dulces de cada color repartidos a cada grupo.

<http://www.eduteka.org/Algebra1.php>

Mis Calificaciones Durante Este Período - En este proyecto cada estudiante utiliza la Hoja de Cálculo para registrar sus calificaciones en las materias de un período. De esta manera, pueden inferir qué notas necesitan en los trabajos, pruebas, tareas, etc. para lograr la nota que desean alcanzar al final del período.

<http://www.eduteka.org/Algebra1.php>

El Principio de la Tecnología para Matemáticas Escolares - Documento del Consejo Estadounidense de Profesores de Matemáticas (NCTM) que contiene la posición de este organismo respecto al uso de la Tecnología en la enseñanza de esta materia. Los principios describen algunas características de la educación de calidad.

<http://www.eduteka.org/Algebra1.php>

INTERNET INFORMACIÓN

Internet y el futuro de la educación - Artículo que explica en que forma Internet y las TIC presentan nuevos retos y oportunidades para la educación básica y media Latinoamericana y cómo su buen uso ayudará a cumplir el propósito de la educación de cerrar brechas y ofrecer igualdad de oportunidades para todos.

http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0016

Comprensión de lectura en Internet - Artículo de Julie Coiro que expone con mucha claridad y razones de peso la necesidad de desarrollar en los estudiantes las competencias necesarias para interactuar con los textos en Internet. Su tesis se fundamenta en cuatro pilares: La comprensión del texto, la actividad de la lectura, el lector, y el contexto social. Analiza además de que manera Internet nos obliga a expandir nuestro entendimiento de lo que tradicionalmente entendemos por Comprensión de Lectura.

<http://www.eduteka.org/ComprensionLecturaInternet.php>

Hipertexto: Qué es y cómo utilizarlo para escribir en medios electrónicos - Actualmente es indispensable entender qué es el Hipertexto ya que los textos digitales que lo incorporan requieren que escritores y usuarios desarrollen habilidades que están más allá de las requeridas para enfrentar medios impresos. Este artículo plantea algunas ideas generales para escribir efectivamente en este formato y estrategias para crear buenos enlaces

<http://www.eduteka.org/Hipertexto1.php>

El Ciberespacio: un nuevo ambiente para aprender a escribir - Artículo que describe cómo el Ciberespacio es un ambiente propicio y estimulante para la comunicación escrita y propone a los docentes programar actividades que tengan un propósito y que establezcan vínculos entre escribir en el ciberespacio y hacerlo en los contextos académicos tradicionales.

<http://www.eduteka.org/CiberespacioEscritura.php>

Internet para todos: paso a paso (pdf) - Documento dirigido a todos los usuarios de Internet. Ofrece conceptos generales de lo que es la Red y los recursos de Información que se pueden acceder con este nuevo medio. Se acompaña de una descripción de buscadores, metabuscadores y directorios.

<http://www.eduteka.org/pdfdir/BuscadoresBasico.pdf>

Búsqueda significativa - Joyce Valenza reflexiona en este interesante artículo sobre habilidades y comportamientos que los buenos investigadores tienen en común. Expone una serie de recomendaciones para realizar búsquedas efectivas, hacer una evaluación crítica de las fuentes consultadas y determinar el grado de profundidad al que llegó el estudiante en su proceso de indagación. Por otro lado, sugiere estrategias para estimular un mejor uso de la información por parte de los estudiantes.

<http://www.eduteka.org/BusquedaSignificativa.php>

Lo que NO se encuentra en la Red - Artículo de la Especialista en Información Joyce Valenza, en el que alerta sobre la importancia de saber decidir cuando es conveniente utilizar Internet en las investigaciones y cuando no lo es.
<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0015>

Cómo explotar la riqueza de Internet - Entrevista a José Camilo Daccach T., docente, conferencista internacional y consultor empresarial en temas de comercio electrónico, quién se refiere al tema de la "Gran Comunidad de Conectados" que es Internet y el papel que juegan en esa comunidad las herramientas de búsqueda.
<http://www.eduteka.org/reportaje.php3?ReportID=0010>

Motores de Búsqueda y Álgebra Booleana - Documento que explica con claridad la mejor forma de utilizar los motores de búsqueda y el papel que en ellos desempeña el Álgebra Booleana. Localizar rápida y efectivamente información en la Red, implica utilizar las funciones avanzadas del motor de búsqueda.
http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0010

Sáquele mayor provecho a Google - Muchos usuarios habituales de Google se limitan simplemente a introducir palabras clave en la ventana de búsqueda, desconocen los principios básicos de su funcionamiento y no utilizan las valiosas opciones que ofrece. Este artículo repasa la utilización básica de ?Google? y presenta algunas de las adiciones más novedosas que ofrece actualmente este buscador.
<http://www.eduteka.org/BarraGoogle.php3>

Evaluación crítica de una página Web - Kathleen Schrock, maestra y experta en sitios educativos de la Red, ofrece una serie de importantes razones por las que se debe valorar la información obtenida de Internet. Complementan estas razones tres plantillas que facilitan la evaluación crítica de páginas Web para los grados de enseñanza básica y media.
<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0009>

Internet: oportunidades, límites y la necesidad de respeto - Reseña que propende por la formación de los estudiantes en el Respeto por los contenidos disponibles en Internet, tanto por los Derechos de Autor como por las Personas.
<http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0015>

Ciudadanía digital - Nueve áreas fundamentales para la formación en ciudadanía digital: Netiqueta, comunicación, educación, acceso, comercio, responsabilidad, derechos de autor, ergonomía y riesgos. Propone, además, algunas estrategias para que por una parte los maestros asuman y exhiban comportamientos adecuados y, por la otra, los enseñen.
<http://www.eduteka.org/CiudadaniaDigital.php>

APRENDIZAJE VISUAL

La importancia de lo visual en el aprendizaje - Documento que destaca la importancia de las herramientas de aprendizaje visual como apoyo para organizar la información obtenida de diferentes fuentes en el transcurso de una investigación.
<http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0011>

Estrategias para iniciar la elaboración de Mapas Conceptuales en el aula - Documento del Profesor Chileno Luis Segovia Véliz con sugerencias para iniciar a los alumnos en la construcción de Mapas Conceptuales, dirigidas a los grupos 1° a 3° ; 4° a 7° y 8° .
<http://www.eduteka.org/MapasConceptuales.php>

Reseña de software para Aprendizaje Visual - Reseña actualizada de algunas herramientas descargables de Internet para facilitar el Aprendizaje Visual. Incluye descripción de software para construir Mapas de Ideas, Mapas Conceptuales, Líneas de Tiempo y Mapas de Causa-Efecto.
<http://www.eduteka.org/HerramientasVisuales.php>

Mapas Conceptuales = Información Organizada - Entrevista con José Hernando Bahamón, Director Académico, Universidad Icesi, Cali. Expone su visión sobre la utilización de los mapas conceptuales como herramienta pedagógica.
<http://www.eduteka.org/reportaje.php3?ReportID=0012>

Aprendizaje Visual, otro aporte de las TIC a la educación - Entrevista a Juan Carlos Silva, Coordinador de Tecnología e Informática, Colegio Panamericano, Bucaramanga. Refiere su experiencia de más de dos años en la construcción de Mapas Conceptuales con sus alumnos. Presenta algunos trabajos.
<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0011>

Por qué implementar el Aprendizaje Visual - Documento sobre Aprendizaje Visual, uno de los mejores métodos para enseñar habilidades de pensamiento. Incluye tres ejemplos.
<http://www.eduteka.org/PQApreVisual.php3>

Colaboración en la construcción de conocimiento mediante Mapas Conceptuales - Documento presentado en el VIII Congreso Internacional sobre Tecnología y Educación a Distancia, San José, Costa Rica, (Nov. 1997). Cañas, A. J.; K. M. Ford; P. H. Hayes, T. Reichherzer; N. Suri, J. Coffey; R. Carff, G. Hill.
<http://www.eduteka.org/pdfdir/MapasConceptualesColaboracion.pdf>

Escritura estructurada - Escribir oraciones, formar párrafos y elaborar textos extensos es para los estudiantes tarea difícil. Charles Haynes, coordinador tecnológico y Kathleen McMurdo, instructora de educación especial, desarrollaron el método de Escritura Estructurada para ayudar a vencer estas dificultades. Mediante la utilización de plantillas, con códigos de colores, refuerzan los elementos estructurales del párrafo por medio del reconocimiento visual.
<http://www.eduteka.org/E17EscrituraEstructurada.php>

Líneas de Tiempo, una herramienta útil para la enseñanza de la Historia - Documento que expone cómo enseñar el tiempo histórico a través de las líneas de tiempo. Ofrece algunas recomendaciones para trabajarlas en el aula de clase.
http://sepiensa.org.mx/contenidos/d_lineas/1.htm

Cronos - Completo software para producir líneas de tiempo. Ideal para que los docentes traten los temas mostrando la simultaneidad entre algunos eventos y para que los alumnos visualicen de una forma más sencilla el paso del tiempo.
http://www.educ.ar/educar/docentes/software/vsoftware.jsp?url=SOFTGENE/TT_CRONO.HTML&area=2&nivel=5

Currículo generado con "Currículo Interactivo"

Fundación Gabriel Piedrahita Uribe

EDUTEKA

<http://www.eduteka.org/curriculo2/CurriculoInteractivo.php>

2005-11-28 | 16:30:02