

COLEGIO DEL SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS HNAS BETHLEMITAS BUCARAMANGA
PROGRAMA ANUAL DE ASIGNATURA

DOCENTE: Juan Carlos Torres R. **ASIGNATURA:** Tecnología e Informática. **GRADO:** 9°. **HORAS SEMANAL:** 1.

HILO CONDUCTOR DEL ÁREA:

“Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación, pero no olvides hacerlo con ética y responsabilidad”

DESARROLLO CONCEPTUAL:

PRIMER PERIODO	SEGUNDO PERIODO	TERCER PERIODO
BASE DE DATOS: Definición: Elementos básicos de una Base de Datos: <ul style="list-style-type: none"> • Dato • Tipo de Dato. • Registro • La llave o Clave Principal • Tablas • Formularios • Botones de navegación. 	SISTEMA OPERATIVO: Grabadora de Sonidos: Grabador de acciones de usuario Narrador Reproductor Windows media Utilidad de Creación de videos I. <ul style="list-style-type: none"> • Historia. • Descargar e instalar. • Importar archivos. • Transiciones y efectos. • Títulos y Creaditos. 	ARDUINO: Concepto de programación: <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje de programación: • Algoritmo • Cuerpo de un programa en Arduino • Estructuras de control • Funciones digitales • Condicionales • Operadores matemáticos

METODOLOGÍA:

Exploración de pre-saberes. Se realiza un sondeo verbal del conocimiento que tienen los estudiantes sobre los temas que vamos a tratar.

Se diseña y entrega a los estudiantes la guía de desarrollo de competencias, la cual ha sido construida siguiendo el instructivo del sistema de gestión de Calidad.

Se incluye en la guía la retroalimentación de las actividades desarrolladas, para que los estudiantes la desarrollen al final del proceso.

Se incluyen en la guía rutinas de pensamiento. Se escogen rutinas acordes a la edad y la temática trabajada.

Se realizarán actividades prácticas en el computador, que permitan desarrollar las competencias propuestas.

Se explicará magistralmente, mediante ejemplos, videos y tutoriales los conceptos planteados.

Se plantea la ejecución de un proyecto de aula.

PROCESO DE EVALUACIÓN:

EVIDENCIAS COGNITIVAS (40%):	EVID. LABORALES GENÉRICAS (30%):	EVID. CIUDADANAS Y VALORES (30%):
<ul style="list-style-type: none"> Revisión de las actividades prácticas realizadas. Observación directa del trabajo en clase y la participación positiva. 	<ul style="list-style-type: none"> El desarrollo de las actividades prácticas, propuestas en la guía de desarrollo de competencias. La elaboración de talleres de clase y rutinas de pensamiento. Los resultados y avances del proyecto de aula. El envío del trabajo realizado por la red interna de la sala de informática. 	<ul style="list-style-type: none"> La asistencia a clase, puntualidad. El ser ético. El respeto por los derechos humanos y la sana convivencia. Vivencia de valores Bethlemitas.

OBSERVACIONES GENERALES:

Todas las actividades de las asignaturas de informática y los proyectos de tecnología, deben ser elaborados 100% por el estudiante en las horas de clase.

No está permitido utilizar redes sociales, escuchar música o jugar en los computadores de la sala de informática, a no ser que el Docente lo autorice para fines educativos.

Es importante que cualquier inquietud sobre la asignatura, sea planteada en primera instancia al docente; ya sea por la plataforma o en el horario de atención a padres de familia.

BIBLIOGRAFÍA:

www.aulaclie.es

www.wikipedia.org

<https://wiki.openoffice.org>

www.google.com