



INSTITUCION EDUCATIVA SANTA CATALINA
Secretaria de Educación y Cultura
Bello- Antioquia

PLAN INTEGRAL DE CURSO: SER – SABER –SABER HACER **ÁREA:** Tecnología e Informática **GRADO:** Undécimo **EDUCADOR:** Maritza Moreno Moreno **AÑO:** 2020

LOGRO	COMPETENCIAS/DESTREZAS/ HABILIDADES	DESARROLLO DE CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	REFERENTE BIBLIOGRÁFICO
<p style="text-align: center;">PRIMER PERIODO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relaciona diferentes temas actuales con lo acontecido en la vida cotidiana – trabajo vocacional • Aplico mis conocimientos básicos y los temas vistos para la inscripción en páginas web informáticas y de simulacros que me ayuden a mejorar mi puntaje en las pruebas Icfes • Diligencia adecuadamente los documentos legales que le servirán para defenderse en la vida laboral • Realiza un análisis detallada de la evolución de la informática y la tecnología en la actualidad 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Competencia de pensamiento científico, tecnológico, creativo, técnico y laboral ➤ Competencia laboral ➤ Competencia estética ➤ Competencia comunicativa ➤ Competencia social 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ambientación 2. Dinámica de conocimiento 3. Técnicas de estudio 4. Manejo e interpretación de la información 5. Repaso grado anterior (10°) <p style="text-align: center;">EJES TEMÁTICOS TRANSVERSALES</p> <p>Creación de páginas web Manejo y dominio de internet</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Talleres - Evaluaciones - Investigaciones - Consultas - Sopas de letras - Crucigramas - Apareamientos - Mapas mentales - Evaluaciones orales - Evaluaciones escritas - Relaciones - Dibujos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ González, A. Prieto, M. y Miranda, J. (2005). <i>Área de Tecnología e Informática. Propuesta Pedagógica y Estándares Curriculares</i>. Bogotá: CAMG. ➤ Kimberly, S. Tom, B. (1999). <i>La era de la creatividad. Conocimientos y habilidades para una nueva sociedad</i>. Madrid: Santillana. ➤ Papert, S. (1987). <i>Desafío de la mente: Computadoras y educación</i>. Buenos Aires, Galápagos. ➤ La web del programador.com ➤ Blogg
<p style="text-align: center;">SEGUNDO PERIODO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Diligencia adecuadamente los documentos legales que le servirán para defenderse en la vida laboral ✓ Reconoce y define claramente los conceptos Excel ✓ Realiza fórmulas matemáticas y aritméticas en Excel 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Competencia de pensamiento científico, tecnológico, creativo, técnico y laboral ➤ Competencia laboral ➤ Competencia estética ➤ Competencia comunicativa ➤ Competencia social 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar las exposiciones de los temas indicados por grupos además entregar las memorias 2. Trabajar con el correo electrónico en Gmail, para comunicarse con los demás compañeros y demás personas a demás para poder interactuar con varias áreas del conocimiento 3. Trabajar con la herramienta de Excel con las funciones condicionales y lógicas <p style="text-align: center;">EJES TEMÁTICOS TRANSVERSALES</p> <p>Creación de páginas web Manejo y dominio de internet</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajos para la casa - Trabajos para el aula - Revisión del cuaderno. - Prácticas dirigidas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ González, A. Prieto, M. y Miranda, J. (2005). <i>Área de Tecnología e Informática. Propuesta Pedagógica y Estándares Curriculares</i>. Bogotá: CAMG. ➤ Kimberly, S. Tom, B. (1999). <i>La era de la creatividad. Conocimientos y habilidades para una nueva sociedad</i>. Madrid: Santillana. ➤ Papert, S. (1987). <i>Desafío de la mente: Computadoras y educación</i>. Buenos Aires, Galápagos. ➤ La web del programador.com ➤ Blogg



INSTITUCION EDUCATIVA SANTA CATALINA
Secretaria de Educación y Cultura
Bello- Antioquia

LOGRO	COMPETENCIAS/DESTREZAS/ HABILIDADES	DESARROLLO DE CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	REFERENTE BIBLIOGRÁFICO
<p style="text-align: center;">TERCER PERIODO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabaja conceptos estadísticos con el paquete de Excel • Trabaja en páginas web especialmente las de simulacros de las pruebas Icfes • Realiza trabajos donde relaciona y aplica los paquetes vistos (Word, Power Pont, Excel e internet) • Realiza un análisis detallada de la evolución de la informática y la tecnología en la actualidad 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Competencia de pensamiento científico, tecnológico, creativo, técnico y laboral ➤ Competencia laboral ➤ Competencia estética ➤ Competencia comunicativa ➤ Competencia social 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Como se elaboran fórmulas matemáticas 2. Como se aplican las formulas estadísticas 3. Realizar ejercicios teóricos y prácticos con fórmulas aplicativas para Excel 4. Desarrollar ejercicios donde se pueda aplicar la documentación legal de las empresas 5. Aplicar las fases de la investigación en el desarrollo de las empresas <p>EJES TEMÁTICOS TRANSVERSALES Creación de páginas web Manejo y dominio de internet</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Talleres - Evaluaciones - Investigaciones - Consultas - Sopas de letras - Crucigramas - Apareamientos - Mapas mentales - Evaluaciones orales - Evaluaciones escritas - Relaciones - Dibujos - Trabajos para la casa - Trabajos para el aula - Revisión del cuaderno. - Prácticas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ González, A. Prieto, M. y Miranda, J. (2005). <i>Área de Tecnología e Informática. Propuesta Pedagógica y Estándares Curriculares</i>. Bogotá: CAMG. ➤ Kimberly, S. Tom, B. (1999). <i>La era de la creatividad. Conocimientos y habilidades para una nueva sociedad</i>. Madrid: Santillana. ➤ Papert, S. (1987). <i>Desafío de la mente: Computadoras y educación</i>. Buenos Aires, Galápagos. ➤ La web del programador.com ➤ Blogg

JEFE DE ÁREA: _____

JAIME GÓMEZ ISAZA
 Coordinador General