Escuela Fernando Malavé Oliveras

Departamento de Educación de Puerto Rico
Comunidad El Tuque Ponce

Prontuario

Curso Escolar: 2022-2023

Maestro: José J. Torres Torres

Grado: 6,7,8

Cursos: 1. Introducción a la Tecnología I

2. Uso y Manejo de Office I

Salón: Laboratorio de Computadoras

Crédito por curso: ½

Edif. Principal 2do Piso

Correo Electrónico: computerclassliceo@gmail.com

DESCRIPCIÓN DE CURSOS:

El propósito de este curso es el desarrollo de destrezas tecnológicas en los estudiantes de 6to a 8vo grado. Mediante diversos proyectos y actividades se enfatizará el desarrollo de las destrezas básicas de tecnología. Se fomentará que el estudiante reflexione sobre uso correcto de la tecnología, su aplicación, importancia y su evolución a través de los años. Entre algunos temas a desarrollar se encuentran: La Tecnología y su desarrollo, Evolución e importancia de la tecnología, El acoso cibernético, Las redes sociales y otros. Se capacitará al estudiante en el uso del sistema operativo Windows y en aplicaciones computadorizadas como: procesadores de palabras, base de datos, hoja electrónica de trabajo y gráfica electrónica.

TALLER:

Durante el horario de 3:30 – 4:30pm l estudiantado será parte de un taller práctico en el cual se espera el desarrollo de destrezas básicas de programación y otros temas relaciones. Como parte de este proceso se estará adiestrando al estudiante en codificación básica mediante el uso de SCRATCH y otros recursos disponibles.

OBJETIVOS GENERALES:

1. Exponer al estudiante a las nuevas Tecnologías.
2. Estimular la reflexión sobre la importancia de la tecnología y el uso adecuado de la misma.
3. Desarrollar los conceptos fundamentales de la tecnología y su evolución.
4. Desarrollo de destrezas y herramientas tecnológicas en diversos programados.
5. Exponer a la reflexión sobre el uso apropiado, seguridad de las redes sociales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Serán capaces de trabajar con elementos de la interfaz de los Windows.
2. Conocer el manejo básico de la computadora y sus componentes.
3. Aplicar herramientas aprendidas en los proyectos ofrecidos durante el año escolar.
4. Crear productos finales resolviendo los problemas relacionados a proyectos y actividades que estarán trabajando.
5. Conocer y utilizar los programas de aplicaciones, en función de la integración de la computadora a la sala de clases y apoyo.
6. Distinguir los tipos de programas de aplicación y de sistema y sus funciones en la computadora.
7. Concientizar sobre el uso adecuado tanto de la computadora como del Internet.
8. Capacitar al estudiante a trabajar en equipo para resolver problemas.
9. Utilizar correctamente diversos programas mediante la preparación de presentaciones gráficas, hojas de cálculo electrónica, procesamiento de palabras.

MATERIALES

1. Una libreta
2. "Pendrive"
3. Laptop provista por el Departamento de Educación

EVALUACION:

1. Asignaciones
2. Trabajo Diario
3. Exámenes
4. Informes Orales
5. Trabajos Cooperativos
6. Trabajos Escritos
7. Proyectos Especiales

** Todos los trabajos serán evaluados mediante una rúbrica que se le entregará al estudiante al momento de ser asignado. Es responsabilidad del estudiante realizar su trabajo de acuerdo con los criterios presentados en la misma.
** NO se permite el uso del celular en el salón de clases.

He leído este prontuario y estoy consciente de los métodos de enseñanza que se estarán trabajando durante este año escolar. El mismo está sujeto a cambios, todo dependerá del transcurso del año escolar, desempeño académico de los estudiantes y/o el maestro así lo determine o entienda necesario.

_____ _____

Firma del padre/encargado Firma del estudiante

PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

ESTÁNDARES DE CONTENIDO

REVISADO AGOSTO 2022

Nivel: Sexto a Octavo Grado

Estándar 1. Identidad digital, cultura y sociedad

Demuestra entender, analizar y evaluar el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación al reconocer estas como un medio para aprender, trabajar y expresarse en el contexto social y cultural en el cual se involucra; ya sea la escuela, el hogar o las comunidades digitales de una forma ética y legal para garantizar la seguridad de todos.

Estándar 2. Naturaleza del conocimiento tecnológico.

Demostrar conocimiento en identificar, usar y aplicar las herramientas de las tecnologías de la información y de la comunicación como parte de su proceso educativo, personal y de conciencia global.

Estándar 3. Tecnología como medio de información y comunicación.

Demostrar la capacidad para utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para localizar, evaluar, recopilar, organizar y compartir la información. Desempeñar un papel activo para demostrar la capacidad de utilizar, ampliar y enriquecer su pensamiento crítico para la comunicación con otros usuarios de manera efectiva.

Estándar 4. Uso de la tecnología en la solución de problema y toma de decisiones

Demostrar la aplicación de una o varias herramientas de las tecnologías de la información y de la comunicación para la investigación en el proceso de identificar, desarrollar e implementar soluciones nuevas y prometedoras que aporten a la sostenibilidad de forma ágil, creativa, e innovadora para transformar su entorno.

`

TEMAS A DISCUTIRSE:

A. Conceptos básicos:

1. Historia de las computadoras
2. Tecnología

a. Evolución de la Tecnología

3. Generaciones de las computadoras
4. Clasificaciones de las computadoras: Micro, Mini, Mainframes y
5. Supercomputadoras

B. Componentes de los sistemas de computadoras:

1. Usuarios (personas)

C. Software

1. Programas de Sistema o Sistemas Operativos
2. Evolución de Windows
3. Programas de aplicaciones.
4. Aplicaciones

D. Hardware

1. Periferales de input
2. Unidad de sistema
3. Almacenaje secundario
4. Periferales de comunicación

E. Browsers

1. ¿Qué son los “browsers”?
2. Usos y beneficios

F. El Teclado

1. Definición y función
2. QWERTY
3. Partes del teclado y tipos
4. Teclas principales y sus funciones
5. Comandos especiales, Alfanuméricos y numéricos

G. Windows 7,10

1. Identificar y trabajar con la interfaz de Windows 7,10
2. Definir que es un sistema operativo
3. Personalizar el escritorio
4. Insertar o remover archivos
5. Identificar los elementos presentes en una ventana
6. Trabajar con aplicaciones o programas integrados del sistema operativo.
7. Eliminar y recuperar archivos del zafacón.

H. Internet y sus Herramientas

a. Origen y Definición
b. Conceptos básicos
c. Usos y herramientas

I. Las Redes Sociales

1. Definición y Origen
2. Ventas y Desventajas
3. “Cyberbullying” o acoso cibernético
4. Otros temas relacionados

J. Word

1. Identificar los elementos de la interfaz en Word 2013.
2. Trabajar en un documento en Word 2013.
3. Aplicar formato en una página
4. Crear tablas
5. Crear, modificar y formatear párrafos
6. Crear un documento formal
7. Modificar formatos del texto
8. Insertar bordes, líneas o cualquier tipo de figura
9. Modificar formatos de las imágenes
10. Expandir o contraer secciones en un documento

K. PowerPoint

1. Identificar los elementos de la interfaz
2. Realizar funciones básicas
3. Crear una presentación
4. Modificar texto en un Slide
5. Visualizar e imprimir una presentación
6. Personalizar una diapositiva (Slide):
7. Crear, aplicar e insertar
8. Manejar una presentación
9. Establecer las propiedades de un Slide show
10. Aplicar formato a una presentación
11. Guardar y distribuir una presentación en diferentes formatos
12. Trabajar y personalizar el Slide Master
13. Trabajar con los elementos multimedia
14. Utilizar corrector ortográfico
15. Insertar y modificar los colores (Create new themes colors) al texto y los objetos.
16. Proteger una presentación

L. Excel

1. Creación de Hojas de Cálculo.
2. Identificar y trabajar los elementos de la interfaz
3. Insertar y eliminar columnas y filas
4. Abrir, guardar, borrar y copiar una hoja de cálculo
5. Trabajar con operaciones básicas
6. Imprimir un libro de trabajo (Workbook)
7. Configurar área de impresión
8. Realizar cálculos matemáticos
9. Trabajar con las diferentes vistas del libro de trabajo (Workbook).
10. Organizar datos en una gráfica

11. Modificar una gráfica

12. Crear y modificar una hoja de cálculo y datos

13. Formato de celdas

14. Trabajar con diversas fórmulas matemáticas y funciones

M. SCRATCH

1. Algoritmos.

    a. Definición e importancia.

2. Introducción a la programación.

3. Interfaz de la aplicación de Scratch.

4. Tipos de bloques y sus funciones.

5. Creación de programas simples en Scratch.

6. Uso de sonido y animaciones.

7. Creación de historias.

N. OTROS

1. Otros temas relacionados podrán y serán incluidos de ser necesarios.