

PLAN OPERATIVO ANUAL – GESTION 2007

ASIGNATURA: COMPUTACIÓN

DOCENTES PRIMARIA:

MELISSA CALIZAYA

PATRICIA GONZALES

DOCENTES SECUNDARIA:

DAVID ESCALANTE

EDUARDO MARTINEZ

UNIDAD EDUCATIVA:

“GASTON GUILLAUX” Mañana y Tarde

“SIMÓN BOLÍVAR” Noche

NIVEL : **Primer Ciclo**
 GRADOS : **1ro y 2do**

PRIMER TRIMESTRE		CONTENIDOS	
COMP. DE AREA - UNIDAD	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> - Conociendo la Tecnología - El Sistema Multimedia - Reconocemos Las Partes del Computador 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de los principales dispositivos que conforman una computadora. - Que el niño proyecte sus ideas a través del uso de las herramientas tecnológicas. - Interactuar con diferente software Multimedia y la utilización de recursos gráficos. - Desarrollar su sentido en el cuidado del computador. - Conocer el manejo y cuidados que se deben tener con los dispositivos del computador (impresoras, escáner, parlantes, micrófonos, etc.) y los cuidados que se deben tener. 	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción general al uso de la computadora y sus dispositivos. - Mostrar el uso de trabajar con portales y una serie de programas Multimedia para que los niños desarrollen las destrezas en el uso correcto del Mouse y sena independientes trabajando con diversos programas. - Trabajarán en base a proyectos relacionados al uso de la tecnología como herramienta para el desarrollo de actividades divertidas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de las partes del computador - Uso correcto del Mouse - Identifica las formas de cuidar su computador - Puede moverse en las ventanas del Portal con el puntero del mouse (Subir y bajar el contenido de la ventana) - Puede cerrar correctamente las ventanas

SEGUNDO TRIMESTRE		CONTENIDOS	
COMP. DE AREA - UNIDAD	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> - Comprender los aspectos importantes la tecnología y mostrará un comportamiento ético en el uso de la computadora y otras tecnologías. - Demostrar conocimiento y destreza en el uso de la computadora y otras tecnologías. - Actividades artísticas para los diferentes acontecimientos del año. - Actividades dirigidas a la utilización y firmeza del Mouse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de los Tutores para aprender el manejo correcto del computador y sus componentes. - Juego de memoria con el uso de los programas Multimedia - Actividades de aprendizaje a través de sonidos y formas - Trabajando la expresión artística a través de programas de arte. 	<ul style="list-style-type: none"> - A través de diversas actividades se traslada al a un viaje para descubrir los componentes principales del computador. - Usar una variedad de tecnologías para tener acceso, analizar, interpretar, sintetizar, aplicar y comunicar información. - Utilización de diferentes aplicaciones gráficas. - Creación de su libro para colorear. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica la computadora como una máquina que ayuda a las personas a trabajar y a jugar. Identifica los componentes físicos. - Demuestra cuidado y uso correcto de las computadoras. - Mostrar a los niños que las computadoras pueden emitir sonido. - Fortalece el reconocimiento de formas y colores. - Trabaja independiente con el uso del Mouse y navega solo por las opciones de los programas.

TERCER TRIMESTRE		CONTENIDOS	
COMP. DE AREA - UNIDAD	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> - El mundo de Internet. Uso y aplicaciones. - Actividades de Lecto-Escritura básica con el Uso del Teclado - La Magia de los Cuentos en ambiente Multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> - Sitios educativos que se acceden desde el Portal Educativo. - Agrupa ítems en base a distintos atributos usando manipulativos y/o software. - Organiza una historia gráfica en orden secuencial/lineal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajando con las Principales características. - Conociendo sitios divertidos. - Encuentra y usa letras, números y teclas especiales en un teclado. - Coloca el cursor en una posición específica. - Identifica ítems en base a distintos atributos usando manipulativos y/o software. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nociones del uso de Internet ingresando a través de direcciones. - Resaltar la comunicación del niño a través de programas informáticos - Trabaja con el lenguaje receptivo, lenguaje perceptivo y lenguaje expresivo.
<ul style="list-style-type: none"> - Juega y Aprende 	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos Didácticos - Actividades de Ingenio 	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos Multimedias e interactivos - Actividades del Portal Educativo 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar en el desarrollo de del razonamiento y la lógica.

NIVEL : **Segundo Ciclo**
 GRADOS : **3ro, 4to y 5to**

PRIMER TRIMESTRE		CONTENIDOS	
COMP. DE AREA - UNIDAD	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
- LA TECNOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos desarrollan todo su potencial para poder entender y conocer la base de la mayoría de los programas informáticos actuales. - Estimular la sociabilidad y trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Características básicas del entorno de trabajo - Conocer cómo está compuesto un computador. - Actividades de reconocimiento de partes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce las partes principales del computador. - Independencia en el ingreso y navegación de los programas.
- EL SISTEMA OPERATIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Características básicas - Reconocimiento de los diferentes componentes principales. - Programas y Accesorios. 	<ul style="list-style-type: none"> - Descripción del ambiente del sistema operativo - Administración de Documentos haciendo uso de los discos y Carpetas. - 	<ul style="list-style-type: none"> - A través de diversas actividades se trabaja con los niños en campañas de concientización del cuidado de sus equipos. -

<ul style="list-style-type: none"> - CONOCIENDO EL TECLADO - VAMOS A ESCRIBIR 	<ul style="list-style-type: none"> - Ubicación de las letras. Reconocimiento de teclas importantes. - El alumno trabaja todas las opciones relacionadas con la edición de textos. - Hacer uso de los procesadores para desarrollar la escritura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizando Programas Multimedia los alumnos aprenden las posturas principales de los dedos en el teclado. - Por medio de diversos programas multimedia diseñados especialmente para su edad. - Aplicación de tamaños, tipos, y formas de letras, rótulos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conseguir que los alumnos trabajen con todas las teclas. Lograr que utilicen las teclas de opciones principales. - Trabaja aspectos relacionados con la escritura: contenidos, construcción, vocabulario, ortografía, etc. - Realiza contenidos de texto resaltando el manejo correcto de herramientas para procesar de texto.
SEGUNDO TRIMESTRE		CONTENIDOS	
COMP. DE AREA - UNIDAD	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> - EL MUNDO EN INTERNET 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso y aplicaciones. - Principales características. - Conociendo sitios divertidos. - Actividades de Concientización 	<ul style="list-style-type: none"> - Navegar a través de sitios educativos. - Ingresar a sitios con actividades y juegos para desarrollar y estimular el razonamiento 	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolverse en un ambiente en el cual se trabaja con varios programas al mismo tiempo.

<ul style="list-style-type: none"> - INVESTIGANDO EN INTERNET 	<ul style="list-style-type: none"> - Características básicas - Conceptos de Navegación. - Investigar y Guardar Información. 	<ul style="list-style-type: none"> - Navegar a través de direcciones. - Realizar búsquedas seguras. - Almacenamiento de la información investigada 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer las principales características de la Navegación a través de diferentes sitios Web. - Campaña de Cuidados y Consejos para navegar seguros.
<ul style="list-style-type: none"> - DISEÑOS Y COLORES 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las técnicas de Ilustraciones a través de los Programas de Diseño. - Trabajar con los el desarrollo de la creatividad artística haciendo uso de Diseño Gráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> - El alumno trabaja sobre Actividades de diseño conociendo los métodos de Ilustración. - Estimular en la creación de Historietas Ilustradas con el uso de Textos e Imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la capacidad de Creación haciendo uso de las ilustraciones. - Perfeccionar las técnicas de dibujo ayudados por las diferentes herramientas gráficas.
<ul style="list-style-type: none"> - ACTIVIDADES DIDÁCTICAS 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar sobre actividades relacionadas con el desarrollo del Razonamiento y la Lógica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de Programas Multimedias para resolver problemas matemáticos y de razonamiento lógico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular el Razonamiento lógico y lograr extender las capacidades de pensamiento a través de aplicaciones didácticas en donde el alumno debe lograr acumular destrezas en el desarrollo de dichas actividades.

TERCER TRIMESTRE		CONTENIDOS	
COMP. DE AREA - UNIDAD	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
- TECNICAS DE PROCESAMIENTO DE TEXTO	<ul style="list-style-type: none"> - Manejo de procesamiento de textos con el programa OpenWriter. - Uso de aplicación de formatos de texto para realzar su contenido - Ilustración de los documentos 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar sobre el desarrollo de textos que incluyen el uso de herramientas de Fuentes y Párrafos - Uso de la barra de herramientas para imagen 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la capacidad creadora. Estimular el desarrollo de la escritura - El alumno utilizará diferentes herramientas para lograr resaltar el trabajo con textos y conseguir una presentación organizada - Trabajar con actividades que impliquen hacer uso de secciones de Documentos.
- PROYECTOS DE EXPOSICIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Hacer uso de las herramientas aprendidas para presentar su Proyecto de Exposición. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se trabajará con una serie de etapas en el desarrollo del proyecto el cual será completado y presentado en al Feria Tecnológica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos aplicarán todas las herramientas aprendidas para exponer el tema del proyecto.

NIVEL
GRADOS

: **Tercer Ciclo**
: **6to, 7mo y 8vo**

PRIMER TRIMESTRE		CONTENIDOS	
COMP. DE AREA - UNIDAD	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
- TECLEANDO CON SOLTURA	- Ubicación de las letras. Reconocimiento de teclas importantes.	- Utilizando Programas Multimedia los alumnos aprenden las posturas principales de los dedos en el teclado.	- Conseguir que los alumnos cuiden sus posturas y trabajen con todas las teclas. Lograr que utilicen las teclas de opciones principales.
- TECNICAS DE PROCESAMIENTO DE TEXTO	- Manejo de procesamiento de textos con el programa OpenWriter. - Uso de aplicación de formatos de texto y de páginas.	- Trabajar sobre el desarrollo de textos que incluyen el uso de herramientas de Fuentes, Párrafos, Página. - Ilustración de los documentos. Uso de las herramientas para Imagen y Dibujo.	- El alumno utilizará diferentes herramientas para lograr resaltar el trabajo con textos y conseguir una presentación profesional. - Trabajar con actividades que impliquen hacer uso de secciones de Documentos.
- INVESTIGANDO EN INTERNET	- Características básicas - Conceptos de Navegación. - Investigar y Guardar Información.	- Navegar a través de direcciones. - Realizar búsquedas seguras. - Almacenamiento de la información investigada.	- Reconocer las principales características para realizar Búsquedas a través de Buscadores. - Campaña de Cuidados y Consejos para navegar seguros.

SEGUNDO TRIMESTRE		CONTENIDOS	
COMP. DE AREA - UNIDAD	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> - DESARROLLO DE PRESENTACIONES - TRABAJANDO CON DATOS ESTADÍSTICOS 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso y Aplicación del Programa OpenImpres para desarrollo de presentaciones - Trabajar en el desarrollo de presentaciones para sus exposiciones. - Concepto y Manejos de Datos Estadísticos. - Uso de OpenCalc para la tabulación de información. - Generación de Gráficos para proyectar la información estadística. 	<ul style="list-style-type: none"> - Haciendo uso del programa Impres se trabaja sobre el Diseño de Presentaciones que incluyen Ilustraciones, Efectos Especiales y Animaciones. - Aplicación de Estilos y Formatos diversos para realzar la presentación. - Trabajar sobre el diseño de planillas aplicando formatos para realzar los datos. - Realizar trabajos de investigación con diversos temas en los cuales los alumnos deberán diseñar encuestas, organizar la información y realizar los cálculos respectivos en el programa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Junto con los diferentes trabajos de Investigación los alumnos deben conseguir desarrollar presentaciones en donde se pueda plasmar los contenidos relevantes y lograr transmitir sus ideas a través de exposición de sus presentaciones. - Conseguir que los alumnos adquieran la lógica de cálculos utilizando el programa Calc. - Guiar en el diseño de Planillas y aplicación de fórmulas para datos estadísticos. - Conocer los conceptos de Graficación.

NIVEL : **Cuarto Ciclo**
 GRADOS : **Secundaria**

PRIMER TRIMESTRE		CONTENIDOS	
COMP. DE AREA - UNIDAD	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> - USO AVANZADO – PROGRAMAS DE OFIMATICA 	<ul style="list-style-type: none"> - Manejo de Secciones de documentos. Diseño de correspondencias. Modelos de Textos con OpenWriter - Uso avanzado de fórmulas y funciones para la creación de Listas con OpenCalc. - Uso y Aplicación del Programa OpenImpres para desarrollo de presentaciones. - 	<ul style="list-style-type: none"> - Junto con actividades de investigación los alumnos trabajarán con secciones de documentos, uso de Plantillas, Asistentes, Formularios. Macros - Manejo de listas y uso de las herramientas para Bases de Datos. Personalización de Calc. Creación de aplicaciones. - Crear presentaciones Interactivas, Hacer el uso de Presentaciones en Línea. Exportaciones. - 	<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos tendrán la capacidad de desarrollar textos profesionales que incluyan secciones de textos y organización de contenidos. - Desarrollar la lógica de creación de Fórmulas para dar soluciones a los cálculos complejos. Manejo de listas y optimización en manejo de Bases de Datos - Trabajar profesionalmente con presentaciones orientadas a mostrar los contenidos en diferentes ambientes. Archivos Web. Archivos ejecutables.

SEGUNDO TRIMESTRE		CONTENIDOS	
COMP. DE AREA - UNIDAD	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
- DISEÑO GRÁFICO Y RETOQUE ARTÍSTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de retoque de Imágenes con Gimp. - Uso de Dispositivos de captura de Imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> - Haciendo uso del programa Gimp los alumnos trabajarán sobre el retoque de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer todas las herramientas principales. - Aplicar efectos y retoques con estilos.
- DISEÑO DE SITIOS WEB	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las técnicas para desarrollar y poner en marcha un Sitio Web en Internet. - Hacer uso del programa NVU para el desarrollo del proyecto La Página Web del Colegio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar sobre los conceptos de Sitios Web. Investigar sobre las secciones principales. - Hacer uso de las herramientas de diseño de NVU para organizar el sitio Web. - Realizar la publicación final en el servidor de Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la formación en diseños de Sitos Web combinando elementos de diseño. - Conocer el efecto bueno o malo que causa las publicaciones en Internet.

