

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE VERAGUAS

ESCUELA NORMAL JUAN DEMÓSTENES AROSEMENA

CURRÍCULO PRIORIZADO

10°

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN I

2020



PASO 1. DIAGNÓSTICO, ENFOQUE DE DERECHOS

Necesidades de aprendizajes por derechos	Descripción de la afectación	Nivel del impacto de la afectación en los jóvenes		
		Alto	Medio	Bajo
1. Conservar la salud individual y colectiva.	1. En tiempos de pandemia se requiere que los jóvenes adquieran hábitos saludables individuales y colectivos, tanto en el hogar como en la escuela, así como también una adecuada alimentación que aporte los nutrientes energéticos, necesarios y fortalezca su actividad inmunológica a fin de conservar su salud.	X		
2. Desarrollo humano sostenible, social y psicológico.	3. La familia es el sustento de las necesidades materiales y afectivas de los jóvenes estudiantes. La pandemia ha traído como consecuencia pérdida del poder adquisitivo y afectación emocional.	X		
3. Desarrollo del conocimiento, habilidades, actitudes y hábitos para la investigación, la innovación científica y tecnológica, el emprendimiento, como base para el progreso y el mejoramiento de la calidad de vida.	3. El desarrollo humano a base de la adquisición permanente de conocimientos y desarrollo de habilidades (científica, tecnológicas, humanísticas, y de emprendimiento), para una inserción en el mundo productivo se ha visto afectado por la interrupción de las clases en todo el país.	X		
4. Desarrollo de conciencia social en favor de la paz y la convivencia entre los seres humanos.	4. La pandemia ha trastocado la conciencia social al punto que las protestas en las comunidades se han incrementado por la falta de alimentos y por la incertidumbre del mañana.	X		

PASO 2. PRIORIZACIÓN DE APRENDIZAJES A PARTIR DEL DIAGNÓSTICO

Necesidades priorizadas (Encontrada en el diagnóstico).	Aprendizaje que se requiere para cubrir la necesidad.	Competencias involucradas en los aprendizajes.
1. Conservar la salud individual y colectiva.	<p>1.1 Conocimiento de protocolos de vida saludable en el hogar, la escuela y el ambiente.</p> <p>1.2 Conocimiento de una buena alimentación con los nutrientes necesarios, que ayuden al sistema inmunológico.</p> <p>1.3. Fortalecer los hábitos de vida saludable ante el covid-19</p> <p>1.4. Conservación de la Higiene de los espacios curriculares.</p> <p>1.5. Conocimiento de las propiedades de las sustancias Preparación y utilización de sustancias indispensables para la Higiene personal y colectiva.</p>	<p>Lenguaje y comunicación. Conocimiento y la interacción con el mundo físico.</p> <p>Aprender a aprender Lenguaje y comunicación.</p> <p>Pensamiento lógico matemático</p> <p>Tratamiento de la información y competencia digital.</p> <p>Aprender a Aprender</p>
2. Desarrollo humano sostenible.	2.1 Fortalecimiento de habilidades y destrezas para enfrentar la situación actual, y posterior a la entrada a la escuela.	Autonomía e iniciativa personal
3. Práctica de habilidades sociales, científicas, Tecnológicas y de emprendimiento.	3.1 Desarrollo de actitudes y aptitudes científico, humanístico y tecnológicas.	Pensamiento lógico matemático
4. Conciencia social y ciudadana.	4.1 Valores Humanos: Respeto, Solidaridad, Compromiso.	Autonomía e iniciativa personal social y ciudadana.

PASO 3. COMPETENCIAS PRIORIZADAS SEGÚN EL DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES

Competencia	Indicadores
1. Lenguaje y comunicación.	1.1. Comunica de forma oral, escrita, visual y gestual, sus ideas con claridad y fluidez en diferentes contextos. 1.2. Demuestra capacidad para la comunicación verbal y no verbal, la abstracción, la síntesis y la toma de decisiones.
2. Conocimiento e interacción con el mundo físico.	2.1. Conoce la necesidad del aprovechamiento racional de los recursos naturales, de la protección del medio ambiente y de la prevención integral ante los peligros de los fenómenos naturales, económicos y sociales y su responsabilidad en la prevención del riesgo. 2.2. Actúa responsablemente frente al impacto de los avances científicos y tecnológicos en la sociedad y el ambiente
3. Aprender a aprender	3.1. Demuestra capacidad permanente para obtener y aplicar nuevos conocimientos y adquirir destrezas. 3.2. Aprende a aprender y se actualiza de manera permanente con referencia a conocimientos científicos y tecnológicos 3.3. Participa, creativamente, en la solución de los problemas comunitarios.
4. Pensamiento lógico matemático	4.1. Maneja instrumentos de medición, para lo cual considera la calibración, las normas del sistema internacional y los sistemas de seguridad. 4.2. Cuestiona, reflexiona e investiga permanentemente acerca de la inserción de los conceptos matemáticos en situaciones prácticas de la vida cotidiana.
5. Tratamiento de la información y competencia digital	5.1. Conoce el uso de tecnologías de la información y comunicación y las aplica para mejorar la interacción en su vida personal, laboral y ciudadana. 5.2. Utiliza la tecnología como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje con responsabilidad social.
6. Autonomía e iniciativa personal	6.1 Participa, con vivencia, aplicando los principios de solidaridad social en la búsqueda de soluciones locales, nacionales e internacionales.
7. Social y ciudadana	7.1 Expresa las ideas, experiencias o sentimientos mediante diferentes medios artísticos tales como la música, la literatura, las artes visuales y escénicas que le permiten interactuar mejor con la sociedad.

8. Competencia Pedagógica

- 8.1 Maneja en forma instrumental, una segunda lengua como medio para interactuar interculturalmente.
- 8.2 Utiliza eficientemente el lenguaje oral y escrito para establecer una fluida y efectiva comunicación al desenvolverse en el medio social donde convive.
- 8.3 Demuestra un nivel de conocimiento significativo en los avances científicos, humanísticos y tecnológicos. Particularmente, en temáticas de actualidad como salud, ambiente, población, entre otras.
- 8.4 Posee un nivel de cultura general que le permite visualizar, comprender y analizar críticamente, las situaciones socio-históricas, políticas y culturales de su país en el marco de una visión globalizadora.
- 8.5 Muestra habilidad en el uso de la tecnología la informática y destrezas lógico matemática que le permitan resolver problemas prácticos de la vida diaria.
- 8.6 Manifiesta amor a la patria y es consciente de sus derechos ciudadanos, es tolerante y respeta las diferentes etnias y grupos culturales dentro de la diversidad y su entorno.
- 8.7 Posee actitudes positivas que se reflejan en una autoestima equilibrada en el actuar auto-controlado en su salud física, psíquica y social, que le permita proyectarse en su trabajo.
- 8.8 Actúa orientado por los principios de una estructura de valores: Honradez, Responsabilidad, Puntualidad, Respeto, Tolerancia, Generosidad, entre otros.
- 8.9 Utiliza un idioma oficial y otros idiomas extranjeros para su crecimiento personal, social, espiritual. Es consciente y participa activa, creativa, crítica, positiva y respetuosamente en el cambio permanente y vertiginoso que se vivencia en el presente y futuro del país y del mundo.
- 9.0 Mantiene consistencia en su actitud positiva perseverante ante los problemas que se presentan en la vida cotidiana.

PASO 4. COMPETENCIAS PRIORIZADAS, APRENDIZAJES SEGÚN NECESIDADES IDENTIFICADAS EN EL DIAGNÓSTICO Y COMO MEDIRLO

Competencias seleccionadas	Capacidad que se espera desarrollar con la intervención	Como medirlos
1. Lenguaje y comunicación.	1.1 Comunica de forma oral, escrita, visual y gestual, sus ideas con claridad y fluidez en diferentes contextos.	- Elaboración de carteles, láminas digitalizadas, etc.
	1.2, Demuestra capacidad para la comunicación verbal y no verbal, la abstracción, la síntesis y la toma de decisiones.	- Preparación de ensayos e informes escritos. - Exposiciones multimedia virtuales.
2. Conocimiento y la interacción con el mundo físico.	2.1 Conoce la necesidad del aprovechamiento racional de los recursos naturales, de la protección del medio ambiente y de la prevención integral ante los peligros de los fenómenos naturales, económicos y sociales y su responsabilidad en la prevención del riesgo.	- Elaboración de proyectos científicos.
	2.2. Actúa responsablemente frente al impacto de los avances científicos y tecnológicos en la sociedad y el ambiente.	- Presentación del proyecto mediante video
3. Aprender a aprender	3.1. Demuestra capacidad permanente para obtener y aplicar nuevos conocimientos y adquirir destrezas.	Presentaciones Orales
	3.2. Aprende a aprender y se actualiza de manera permanente con referencia a conocimientos científicos y tecnológicos	Pruebas Escritas
	3.3. Participa, creativamente, en la solución de los problemas comunitarios.	Demostraciones Prácticas.

4. Pensamiento lógico matemático	4.1. Maneja instrumentos de medición, para lo cual considera la calibración, las normas del sistema internacional y los sistemas de seguridad	- Demostraciones prácticas de resultados experimentales
	4.2. Cuestiona, reflexiona e investiga permanentemente acerca de la inserción de los conceptos matemáticos en situaciones prácticas de la vida cotidiana	- Aplicaciones en situaciones del contexto.
5. Tratamiento de la información y competencia digital	5.1. Conoce el uso de tecnologías de la información y comunicación y las aplica para mejorar la interacción en su vida personal, laboral y ciudadana.	- Presentaciones en Power point y videos interactivos.
	5.2. Utiliza la tecnología como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje con responsabilidad social.	- Resolución de Investigaciones en clases. - Utilización de aplicaciones en línea
6. Autonomía e iniciativa personal	6.1. Participa, con vivencia, aplicando los principios de solidaridad social en la búsqueda de soluciones locales, nacionales e internacionales.	- Autoevaluaciones - Proyección social en actividades interdisciplinarias.
7. Social y ciudadana	7.1. Expresa las ideas, experiencias o sentimientos mediante diferentes medios artísticos tales como la música, la literatura, las artes visuales y escénicas que le permiten interactuar mejor con la sociedad.	- Presentaciones de trabajos de interés social. (Charlas, exposiciones, publicaciones científicas)

Paso 5. Identificar las áreas, las materias y los contenidos para trabajar las competencias y aprendizajes priorizados

ASIGNATURA	ÁREA	OBJETIVOS DE APRENDIZAJES	CONTENIDOS A DESARROLLAR	INDICADORES DE LOGROS
<p>Tecnología de la información I</p>	<p>Área 1: INTRODUCCIÓN A LAS COMPUTADORAS Y SISTEMAS OPERATIVOS</p>	<p>Describe conceptos generales sobre computadoras, su evolución, tipos de computadora, reconociendo su importancia para el desarrollo en actividades diarias.</p>	<p>Introducción a Las Computadoras</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos Generales de la computadora • Evolución de las computadoras • Tipos de Computadoras 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe cómo han evolucionado las computadoras que hay en el mundo actual. • Identifica los diferentes tipos de computadora a través de diferentes medios y explica su utilidad en las actividades humanas
		<p>Explora conceptos sobre hardware y software, identificando sus dispositivos y software necesarios para el correcto funcionamiento de la computadora, en tareas de la vida diaria.</p>	<p>Hardware</p> <ul style="list-style-type: none"> • Periféricos de Entrada • Periféricos de Salida • Periféricos de Entrada y Salida. <p>Software</p> <ul style="list-style-type: none"> • Software de aplicación. • Software del sistema 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica el uso y función de los diversos periféricos de una computadora, para un mejor uso del instrumento. • Identifica los softwares de desarrollo que tiene en su computadora. • Expresa la utilidad que brindan los softwares de aplicación en actividades diarias.

ASIGNATURA	ÁREA	OBJETIVOS DE APRENDIZAJES	CONTENIDOS A DESARROLLAR	INDICADORES DE LOGROS
Tecnología de la información I	<p style="text-align: center;">Área 2: HERRAMIENTAS DE PRODUCTIVIDAD E INTERNET</p>	<p>Maneja el entorno de las diversas herramientas de productividad, para lograr un mejor desempeño en el uso de una herramienta específica.</p>	<p>Herramientas de productividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos Generales. • Procesadores de Texto. • Herramientas de Presentación Gráfica. • Hoja Electrónica de Cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa la importancia del uso de las herramientas de productividad, en actividades de la vida diaria.
		<p>Conocer conceptos básicos y el entorno de trabajo de la web, con el fin de manejar con soltura la herramienta en la búsqueda de información, en actividades de la vida diaria.</p>	<p>Conceptos generales de Internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evolución e Historia de la Internet. • Páginas web. • Hipervínculos • Sistemas de direcciones en Internet. • Buscadores en Internet. <p>Navegadores de Internet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja con destrezas las páginas web. • Realiza búsquedas efectivas utilizando los navegadores y buscadores apropiados

ASIGNATURA	ÁREA	OBJETIVOS DE APRENDIZAJES	CONTENIDOS A DESARROLLAR	INDICADORES DE LOGROS
Tecnología de la información I	Área 3: SEGURIDAD INFORMÁTICA	Manejar conceptos relacionados a la seguridad informática, con el fin de proteger la información que manipulamos a diario.	Conceptos generales sobre la Seguridad Informática	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa lo que comprende por seguridad informática, de forma escrita.
		Promover y preservar la confidencialidad, integridad y disponibilidad de los sistemas de información, incluyendo hardware, software y aquella información que procesan, almacenan y comunican, con miras a salvaguardar la información que se produce.	<ul style="list-style-type: none"> • Virus y Antivirus • Amenazas en Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las características de los diferentes tipos de virus y antivirus informático • Expresa de forma escrita, la diversidad de amenazas que hay en la web y como estas afectan en nuestra actividad diaria.

Colaboradora: Yeny Diaz

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE VERAGUAS

ESCUELA NORMAL JUAN DEMÓSTENES AROSEMENA

CURRÍCULO PRIORIZADO

11°

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN II

2020



ASIGNATURA	ÁREA	OBJETIVOS DE APRENDIZAJES	CONTENIDOS A DESARROLLAR	INDICADORES DE LOGROS
<p>Tecnología de la información II</p>	<p>Área 1 Aspectos generales de la multimedia</p>	<p>Identifica con claridad, los fundamentos generales de un sistema multimedia diferenciándolos.</p> <p>Clasifica los elementos de un sistema multimedia para integrarlos correctamente en una aplicación educativa.</p>	<p>Fundamentos de tecnología multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto • Evolución de la tecnología multimedia • Clasificación según interacción con el usuario. <p>• Dispositivos y aplicaciones multimedia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende los conceptos generales de hipertexto, hipermedia, multimedia y multimedia interactiva. • Describe los tipos de proyectos multimedia y su utilidad en el desarrollo de actividades diarias. • Reconoce aplicaciones y formatos para el tratamiento de Imágenes, sonidos. • Integra los elementos multimedia desarrollando aplicaciones educativas
<p>Tecnología de la Información II</p>	<p>Área 2 Multimedia y web 2.0</p>	<p>Identifica aspectos elementales sobre el desarrollo de aplicaciones web como herramientas didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p> <p>Edita los materiales originales, para publicar en un servicio Web 2.0 integranlos en una entrada o gadget del blog.</p>	<p>Web 2.0</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición • Principios generales • Recursos multimedia: <ul style="list-style-type: none"> • alojamiento en línea de imágenes :Flickr poscats: Audio • Repositorios de video:Youtube, MetaCafe, Vimeo , LiveStreaming 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las características y funciones de los diferentes recursos multimedia que brinda la web 2.0 (imagen, video y audio) en el proceso de enseñanza aprendizaje. • Desarrolla un blog educativo interactivo integrando los recursos de la web 2.0 para audio, imagen y video, según las necesidades educativas

ASIGNATURA	ÁREA	OBJETIVOS DE APRENDIZAJES	CONTENIDOS A DESARROLLAR	INDICADORES DE LOGROS
<p>Tecnología de la información II</p>	<p>Área 3 Desarrollo de aplicaciones interactivas multimedia</p>	<p>Identifica y expone el uso y función de los componentes de una herramienta de autor, para un mejor uso del instrumento en la elaboración de materiales didáctico interactivo.</p> <p>Se interesa por desarrollar aplicaciones educativas interactivas incorporando y aplicando los conocimientos adquiridos.</p>	<p>Herramientas de autor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto • Ejemplos de herramientas autor: exelearning, jcllic, ardora, scratch. • Componentes de las herramientas de autor: <ul style="list-style-type: none"> ○ menús ○ barra de herramientas ○ paletas ○ barra de estado. ○ escenario o página ○ paleta de herramientas ○ propiedades de los objetos ○ objetos gráficos (video, sonido, imagen) 	<p>Desarrolla una aplicación educativa interactiva a través de una herramienta de autor: exelearning, jcllic, ardora, scratch según las necesidades educativas.</p>

Colaboradora: Profesora: Daysi Donado S.

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE VERAGUAS

ESCUELA NORMAL JUAN DEMÓSTENES AROSEMENA

CURRÍCULO PRIORIZADO

12°

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN III

2020



ASIGNATURA	AREA	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDO A DESARROLLAR	INDICADORES DE LOGROS
Tecnología de la Información III	Área 1. Fundamentos de los entornos virtuales de Aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los fundamentos generales de los entornos virtuales de aprendizajes. • Reconoce los actores de la plataforma virtual de aprendizaje. • Identifica los diferentes roles de docente como administrador del aula. • Familiarizarse con los recursos que dispone un docente para gestionar su actividad y la de sus alumnos en una plataforma 	<p>Introducción a los Entornos Virtuales de Aprendizaje.</p> <p>1-Estructura general de una plataforma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Área de usuario • Área de administración • La base de datos y software de control <p>2-Los actores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alumnos • Docentes • Tutor • Autores / Encargados • Gestión de alumnos • Otros <p>3. El docente como administrador de su aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestión de archivos • Gestión de links • Gestión de foros • La clase virtual • Controles y reportes de alumnos • Correo interno • Permisos y perfiles • Estructura del aula: • Personalización 	<p>Diseña un mapa conceptual, resaltando los aspectos relevantes de un entorno virtual de aprendizaje</p> <p>Expresa y explica las áreas o secciones básicas que conforman una plataforma virtual de aprendizaje</p> <p>Reconoce y valora el rol del docente como administrador de su aula virtual</p> <p>Demuestra dominio en la personalización de un aula virtual.</p> <p>Configura un aula virtual, activando, desactivando secciones, y personalizando el entorno virtual</p>
Tecnología de la Información III	Área 2: La clase virtual	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir panoramas tanto de los diferentes accesos de los usuarios a su entorno virtual de aprendizaje, como la participación en los contenidos de las clases creadas, de manera que pueda realizar seguimiento y tutorías 	<p>1-Construir la clase virtual Administración</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingreso • Generalidades • Crear una nueva clase: • Editar • Formatear el texto <p>Aspectos visuales de la clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Importancia • Tipografía • Uso del color • Organizadores visuales 	<p>Evalúa, valora y es capaz de realizar ajustes o correcciones a los aspectos visuales de la clase.</p> <p>Demuestra dominio y destreza en la configuración de elementos no textuales de una clase virtual</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • Uso de gráficos <p>Elementos no textuales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertar videos • Linkear el material didáctico • Colocar enlaces a sitios web externos • Vincular foros • Tablas <p>Gestión de clases y productividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Copiar clases • Editar clases ya publicadas • Ordenar las clases 	
Tecnología de la Información III	ÁREA 3: Evaluación de la calidad de los Entornos Virtuales de Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere una actitud crítica y de juicios analíticos frente a los criterios de selección y calidad de los EVA para poder opinar y tomar decisiones 	<p>Criterios o indicadores de la calidad de entornos virtuales de aprendizajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calidad técnica. • Organizativa y creativa. • Comunicacional. • Didáctica. 	<p>Adquiere propiedad para evaluar un entorno virtual de aprendizaje.</p> <p>Aplica criterios para evaluar la calidad de los entornos virtuales de aprendizajes</p>

Colaborador: Profesor: Eduardo Quintero