



# Plataforma Educativa Zunun

**Nivel:** Medio

**Ciclo:** Básico

**Establecimiento:** Colegio Bilingüe Integridad (Integrity)

**Modalidad de entrega:** Semipresencial

**Sub Area:** Tecnologías de la Información y la Comunicación

**Etapas o Grados:** Primero



# ÍNDICE DE CONTENIDOS

**CURSO:**

Tecnologías de la Información y la Comunicación

<b>Competencia</b>	1. Ejercita las destrezas y las técnicas básicas en la escritura mecanográfica al tacto.
<b>Modulo</b>	Destrezas y técnicas básicas
<b>Indicador</b>	1.1 Identifica los diferentes elementos operantes de la máquina de escribir, los que armoniza con todo su cuerpo.
1.1	Lección 1 La Máquina De Escribir Lección 2 Elementos De La Máquina De Escribir
<b>Indicador</b>	1.2. Mantiene los dedos en el teclado guía para escribir al tacto.
1.2	Lección 1: El Teclado
<b>Indicador</b>	1.3 Utiliza la técnica mecanográfica adecuada en la producción comercial de documentos.
1.3	
<b>Indicador</b>	1.4. Utiliza los diferentes estilos y puntuaciones en los documentos comerciales.
1.4	
<b>Competencia</b>	2. Identifica los diferentes dispositivos y comandos del sistema operativo, de Microsoft Office y de Internet.
<b>Módulo</b>	Producción de documentos
<b>Indicador</b>	2.1 Establece la diferencia entre la aplicación del sistema operativo, la del escritorio y el manejo de archivos.
2.1	Lección 1 Correspondencia Comercial Lección 2 Diseño De Página
<b>Indicador</b>	2.2 Utiliza el sistema operativo y las herramientas tecnológicas para resolver problemas de la vida cotidiana.
2.2	Lección 1 Documentos Comerciales Lección 2 Textos Funcionales
<b>Indicador</b>	2.3 Utiliza los programas accesorios para complementar el trabajo asignado.
2.3	
<b>Competencia</b>	3. Selecciona de entre las TIC las que proporcionan la información pertinente con respecto a temas específicos.
<b>Módulo</b>	Dispositivos y Sistema Operativo
<b>Indicador</b>	3.1 Desarrolla trabajo en equipo al definir el contenido de un proyecto
	Lección 1 ¿Qué Es Un Computador?

3.1	Lección 2 La Evolución De Las Computadoras
	Lección 3 Tipos De Computadoras
	Lección 4 Hardware
	Lección 5 Software
	Lección 6 Dispositivos De Entrada
	Lección 7 Dispositivos De Salida
	Lección 8 Dispositivos De Almacenamiento
	Lección 9 Sistemas Operativos
	Lección 10 Programas Y Mantenimiento
	Lección 11 El Escritorio De Windows
	Lección 12 Las Pantallas
	Lección 13 La Interfaz De Usuario
	Lección 14 Iconos Y Accesos Directos
	Lección 15 Barra De Tareas
	Lección 16 La Ventana Del Explorador
	Lección 17 Archivos Y Carpetas
Indicador	3.2 Desarrolla la capacidad de expresarse en forma oral y escrita.
3.2	Lección 1: Kingsoft Office
	Lección 2: Procesador De Palabras
	Lección 3: Viñetas
	Lección 4: Hoja De Cálculo
	Lección 5: Copiar Y Pegar
	Lección 6: Presentaciones
	Lección 7: La Web
	Lección 8: Navegación Por Internet
	Lección 9: Consejos Para Navegar Seguro Por Internet
	Lección 10: Recolección Y Almacena
Indicador	3.3 Obtiene conclusiones significativas.
3.3	Lección 1: ¿Cómo Saber Si La Información Que Encuentro En Int
	Lección 2: Accesorios Y Herramientas
Competencia	4. Organiza la información requerida empleando los formatos establecidos en cada herramienta.
Módulo	Herramientas tecnológicas
Indicador	4.1 Presenta documentos imágenes, diapositivas aplicando la creatividad en la selección del formato adecuado.
4.1	Lección 1 Técnicas De Investigación
	Lección 2 Como Colocar Referencias
4.2	4.2 Configura el documento en la presentación de la información en forma clara, concreta, estructurada y creativa.
	Lección 1 Resumen Y Síntesis
	Lección 2 ¿Cómo Redactar? Etapas
	Lección 3 Planificación De La Redacción
	Lección 4 Revisión De La Redacción

Lección 5 Presentaciones - Aplicación
Lección 6 Diagramas Y Esquemas

## ¿Para qué estudiar Comunicación y Lenguaje?

Uno de los objetivos básicos de la educación es la preparación de las y los estudiantes para ser ciudadanos de una sociedad plural, democrática y tecnológicamente avanzada. En este sentido, la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el Currículo ofrece posibilidades pedagógicas de gran alcance, iniciando con el desarrollo de destrezas, motricidad y habilidad dactilar en las y los estudiantes para un excelente desempeño en la informática.

La Tecnología no es un fin en sí mismo, no sustituye al docente. Su sola presencia no implica una mejora en la calidad de la educación. Para que las Tecnologías de la información y la Comunicación incidan de manera favorable en el aprendizaje, su aplicación debe promover la interacción de estudiantes, entre sí y con la o el docente y constituir un aporte significativo en las estrategias de enseñanza. Una de sus funciones es la promoción de modelos de utilización que permitan nuevas formas de apropiación del conocimiento, en las que las y los estudiantes sean agentes activos de su propio aprendizaje, manejen sus concepciones y reflexionen sobre lo que aprenden. El uso educativo de Tecnologías de la información y la Comunicación conlleva la selección adecuada de herramientas como la exactitud y velocidad en la lecto-escritura y la aplicación del manejo de paquetes de cómputo, así como el diseño de actividades de aprendizaje cooperativo.

## ¿Cuáles son los temas para estudiar?

●	Destrezas motoras y técnicas mecanográficas
●	Producción de la información (interpretación, análisis y razonamiento)
●	Comunicación (presentación de la información)
●	
●	
●	
●	

## ¿Qué serás capaz de hacer al finalizar cada tema?

Competencia	Logro
Ejercita las destrezas y las técnicas básicas en la escritura mecanográfica al tacto.	Producir textos informáticos con diferentes intenciones: informativas, narrativas, recreativas, literarias, y comerciales, entre otros.
Identifica los diferentes dispositivos y comandos del sistema operativo, de Microsoft office y de Internet.	Utilizar las herramientas del sistema operativo, de Microsoft Office y de Internet en la realización de su trabajo cotidiano.
Selecciona de entre las Tecnologías de la información y la comunicación las que proporcionan la información pertinente con respecto a temas específicos.	Evaluar la información obtenida como resultado de la búsqueda en diferentes herramientas tecnológicas con actitud crítica, reflexiva, frente a los hechos conocidos.











Organiza la información requerida empleando los formatos establecidos en cada herramienta tecnológica.	Aplicar conocimiento de las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) al presentar creativamente en forma de proyectos, soluciones a necesidades personales y comunitarias.

## ¿Cómo están estructuradas las lecciones?

### Metodología:

En cada tema se presentan diferentes lecciones que desarrollan conocimientos necesarios para adquirir las competencias propuestas. Al inicio del ciclo escolar se le entregan a los estudiantes varios manuales para instruirlos sobre la forma de utilizar la plataforma educativa.

Las lecciones están estructuradas en forma diferente, pero en términos generales se pueden encontrar los siguientes materiales:

 LIBRO	 VIDEO	 AUDIO	 MATERIAL CORTO	 ARCHIVO DE SOPORTE
Material principal en la mayoría de las lecciones.	Contiene información visual y auditiva relacionada con el tema de estudio.	Contiene información auditiva relacionada con el tema de estudio.	¿Sabías que? (Cápsulas del conocimiento ¿Sabías que? (Cápsulas del conocimiento Curiosidades) Chiste, imagen, foto, introducción.	Aquí se encuentran documentos PDF extra, fotos propias, mapas, etc.
 CUESTIONARIO	 ANAGRAMA	 SOPA DE LETRAS	 APAREAMIENTO	 ORDENAMIENTO
Se utilizan para que el estudiante compruebe la comprensión de los conocimientos adquiridos. En ellos se pueden encontrar preguntas con respuestas cerradas, opción múltiple, falso/verdadero. Regularmente se tiene más de una oportunidad para responderlos.	Las letras de la palabra se han desordenado. El alumno debe colocarlas en el orden correcto. Todas las palabras están relacionadas con el tema en estudio.	Búsqueda de palabras relacionadas con el tema en estudio en un grupo de letras.	Elegir la pareja que corresponde de acuerdo con la pregunta o concepto. Todas las palabras deben ser diferentes para aparear con su concepto.	Para secuencias de ordenamiento. Por ejemplo, el funcionamiento del aparato digestivo: 1. Boca 2. Faringe 3. Esófago 4. Estómago 5. Etc.

 <b>INVESTIGACIÓN</b>	 <b>LABORATORIO</b>	 <b>PRACTICA VERBAL</b>	 <b>DICTADO</b>	 <b>PERFORMANCE</b>
Material con instrucciones precisas sobre temas a investigar, forma de presentación que puede ser: blog, en clase, sin entrega, subir archivo.	Pueden ser ensayos, redacción, síntesis o instrucciones para hacer un trabajo. El método de entrega puede ser: blog, en clase, sin entrega, subir archivo.	Ejercicios en donde el estudiante pronuncia palabras para ampliar su vocabulario.	El alumno escucha y simultáneamente va escribiendo.	Este material se usa para que los alumnos filmen o graben sus propios videos. Deben ser originales no plagiados del internet.
 <b>ENLACE WEB</b>				
En este material se encuentran enlaces web relacionados con el tema en estudio, para que el alumno pueda ingresar a verlos.				

## Evaluación:

Cada una de las lecciones está ponderada en 100 puntos y deben de irse completando en forma secuencial y ordenada. Las herramientas de evaluación que la plataforma pondera cuando el alumno indica que ya está seguro de haber terminado la prueba son:

- Cuestionarios
- Anagramas
- Sopas de letras
- Pareamientos
- Ordenamientos

Todas estas actividades deben ser realizadas por el alumno, para ir acumulando el punteo sumativo, que posteriormente se promediará con los resultados obtenidos en las actividades que el maestro califica. Las herramientas de evaluación en donde el maestro utiliza una lista de cotejo o rúbrica para asignar la calificación son:

- Investigación
- Laboratorio
- Práctica verbal
- Dictado
- Performance

Todos estos trabajos deben ser realizados y entregados de acuerdo a las instrucciones del maestro, quién usará una lista de cotejo para calificarlos y posteriormente asignar una calificación, que al promediarse con las actividades calificadas por plataforma, conformará, la calificación final.