

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ FÉLIX DE RESTREPO VÉLEZ



WILSON ARRUBLA MATEUS

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

DIARIO PEDAGÓGICO PRIMER PERIODO 2018



DIARIO PEDAGÓGICO AÑO 2018

DOCENTE: WILSON ARRUBLA MATEUS	AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: ONCE GRUPOS: 11.1 – 11.2 - 11.3
FECHA: Enero 16 – Marzo 24	Período: No 1	
Competencia a desarrollar:		<p>Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos, proponiendo estrategias aplicables en diferentes contextos, y evaluando las soluciones teniendo en cuenta restricciones, condiciones y especificaciones del problema planteado.</p> <p>Identificar y mencionar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales, económicos, culturales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología; y actuar, en consecuencia, de manera ética y responsable</p> <p>Intelectuales: Solución de problemas, Toma de decisiones, Creatividad.</p> <p>Interpersonales: Capacidad de adaptación, trabajo en equipo, proactividad.</p> <p>Tecnológicas: Competencias informáticas</p>
Logros a alcanzar:		<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas. • Trabaja en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hace, involucra herramientas tecnológicas de comunicación. • Interpreta y representa ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, bases de datos, empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas. • Realiza representaciones gráficas tridimensionales de sus ideas y diseños.
Actividades desarrolladas:	Elementos para realizar una publicidad efectiva (documento de trabajo No. 1 ¿Qué es la publicidad y como funciona? (practica en el computador). La publicidad (documento de trabajo 2) la publicidad por medio de afiches (ficha) guía de trabajo diseñando un afiche (ficha) Andigraf: la publicidad al (documento de trabajo No.3)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de plan de trabajo y metodología a desarrollar durante el año en tecnología e informática: utilización del correo de grupo, foro de los estudiantes, página Web del profesor 2. Plegable: utilización de las TICS. 3. Reconocer correctamente los criterios para la confección de un medio publicitario gráfico y aplicar alguno en la recreación de un plegable y afiche por computador. 4. Comparación de ejemplares de publicidad gráfica y la clasificación según funcionalidad, estética y costos. 5. Experimentan boceto de un plegable un afiche 6. Reflexionan sobre aplicaciones en aspectos laborales y sociales. 7. Presentación clase, motivación y proyecciones de publicidad a diseñar. 8. Investigación sobre los diferentes tipos de publicidad 9. Analizar las ventajas y desventajas de los diferentes medios de comunicación 10. Diseñar elementos que hacen que la publicidad sea efectiva (practica en el computador) 11. Diseño de logotipo, slogan, imágenes visuales, paquete publicitario

	<p>claves de publicidad para vender (documento de trabajo No. 4) publicidad: slogan famosos (documento de trabajo No 5)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 12. Trabajo con cartel publicitario diseño a mano y por computador 13. Diseño de una publicidad efectiva para crear su propia empresa, teniendo en cuenta: nombre de la empresa, misión, visión, principios, logotipo, slogan e imagen corporativa 14. Buscar en el texto “claves de publicidad para vender” palabras visualmente descriptivas, realizar oraciones con sentido completo con cada una de ellas, teniendo en cuenta los medios de publicidad; televisión, radio y prensa describir tres ejemplos de publicidad en cada uno de los medios 15. Responder las preguntas del documento. 16. Practica en el computador buscar avisos publicitarios en Internet y hacer una presentación en PowerPoint, enviar al correo de grupo. 17. Crear slogan motivacionales para los siguientes eventos institucionales en el año 2010: feria de la creatividad, día de la familia, día del amor y la amistad, juegos interclases, día del educador, promoción bachilleres 2010 18. Utilizar el computador y la herramienta WorArt para la presentación de los slogan a través del programa PowerPoint, presentar las diapositivas utilizando imágenes 19. Describir que te dicen cada uno de los slogans famosos del documento. 20. Utilización y valoración de cada una de las herramientas dadas para el proceso enseñanza aprendizaje como el correo de grupo, el foro de los estudiantes y la página Web del profesor
<p>EVALUACIÓN:</p>	<p>Evaluación diagnóstica. - Evaluación formativa: Observación directa a través de preguntas orales sobre importancia de la publicidad Realización y presentación de prácticas en el computador</p>	<p>AUTOEVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE: Autoevaluación metacognitiva individual escrita (¿Qué? ¿Cómo? ¿Para qué aprendí criterios en diseño afiche y publicidad? Hacen propuestas concretas como aplicar la publicidad en situaciones de la vida real.</p>
<p>OBSERVACIONES:</p> <p>Para el proyecto de período “revista digital” se amplió el plazo de entrega, porque fue muy poco el tiempo dado para realizar dicho proyecto</p>		<p>Al término de la U. de A, los estudiantes estarán en condiciones de: Reconocer la importancia de la publicidad, para la promoción de ideas, productos y servicios propios y de pequeños emprendedores la Institución Educativa José Félix de Restrepo Vélez de Sabaneta. Promover en su núcleo familiar los aprendizajes de diseño publicitario gráfico, así como el mejoramiento de la calidad promocional de ideas, productos y servicios de pequeños emprendedores en la comunidad circundante. Reconocerán la importancia de la publicidad gráfica para la promoción de productos familiares y comunitarios.</p>



DIARIO PEDAGÓGICO AÑO 2018

DOCENTE: WILSON ARRUBLA MATEUS	AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: NOVENO GRUPOS:8.1 – 8.2 – 8.3
FECHA: Enero 16 – Marzo 24	Período: No 1	
Competencia a desarrollar:		<p>Intelectuales: Solución de problemas, Toma de decisiones, Creatividad.</p> <p>Interpersonales: Capacidad de adaptación, trabajo en equipo, proactividad.</p> <p>Tecnológicas: Competencias informáticas</p>
Logros a alcanzar:		<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo. • Interpreta gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades. • Realiza representaciones gráficas tridimensionales de sus ideas y diseños. • Utiliza diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar sus ideas. • Identifica la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utiliza en diferentes actividades.
Actividades desarrolladas:		<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de plan de trabajo y metodología a desarrollar durante el año en tecnología e informática: utilización del correo de grupo, foro de los estudiantes, página Web del profesor 2. Presentación del proyecto de periodo y metodología de trabajo 3. Diagnóstico de la utilización de programas por los estudiantes, estadística y valoración 4. Plan de nivelación en tecnología e informática con el fin de establecer conocimientos previos en el área y así poder evidenciar el aprendizaje significativo. 5. Lectura y análisis del documento “INFORMÁTICA” desarrollo de la actividad en pequeños grupos 6. Practica la pirámide de los verbos y sustantivos 7. Subrayar palabras claves en la presentación del documento 8. Utilización de autoformas en el computador 9. Diseño de tablas utilizando el programa Word 10. Competencias en tecnología e informática 11. Buscar las palabras y subrayar al ir encontrando cada término de tecnología e informática 12. Realizar la tabla anterior en el programa M Word, colocar subrayado y un diseño de sombreado a la hoja de vida y el formato de técnicas de estudio. 13. Evaluación tipo ICFES tecnología e informática en práctica realizada en el computador

		<ul style="list-style-type: none"> 14. La pirámide de las palabras claves 15. Utilización de esquemas en el computador 16. Mapas conceptuales 17. Diagramas por computador 18. Diccionarios de términos para tecnología e informática 19. Tablas con términos hipervinculadas 20. Utilización y valoración de las herramientas de ayuda en el proceso enseñanza aprendizaje: foro del estudiante, correo de grupo y página Web del profesor
EVALUACIÓN:	<p>Evaluación diagnóstica.</p> <p>Observación directa de la participación en las actividades de la clase</p> <p>Muestran sus portafolios de trabajo y sus avances con las actividades correspondientes al primer período.</p>	<p>AUTOEVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE:</p> <p>Se utiliza un formato de autoevaluación en línea para autoevaluar cada estudiante a medida que realiza sus actividades prácticas.</p> <p>Evaluación tipo ICFCES tecnología e informática (análisis de resultados)</p>
OBSERVACIONES:		<p>La utilización del tiempo para el desarrollo de las actividades correspondientes al primer período del año fue muy lenta, debido a que los estudiantes tardaron demasiado en la realización de las actividades, se prolongo el tiempo para las actividades de nivelación, nos quedo faltando varias actividades que son necesarias implementarlas en el segundo periodo del año</p>
<p>El proyecto de período “Video digital” se presentará en el segundo periodo con el fin de tener un espacio de tiempo más prolongado para su respectiva socialización</p>		



DIARIO PEDAGÓGICO AÑO 2018

DOCENTE: WILSON ARRUBLA MATEUS	AREA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	GRADO: DÉCIMO	GRUPOS: 10.1 -10.2 – 10.3 - 10.4
FECHA: Enero 16 – Marzo 24	Período: No. 1		
Competencia a desarrollar:		Intelectuales: Solución de problemas, Toma de decisiones, Creatividad. Interpersonales: Capacidad de adaptación, trabajo en equipo, proactividad. Tecnológicas: Competencias informáticas Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos, proponiendo estrategias aplicables en diferentes contextos, y evaluando las soluciones teniendo en cuenta restricciones, condiciones y especificaciones del problema planteado.	
Logros a alcanzar:		<ul style="list-style-type: none">• Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.• Identifica y formula problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología.• Interpreta gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades.• Realiza representaciones gráficas tridimensionales de sus ideas y diseños.• Identifica la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utiliza en diferentes actividades	
Actividades desarrolladas:		<ol style="list-style-type: none">1. Presentación de plan de trabajo y metodología a desarrollar durante el año en tecnología e informática: utilización del correo de grupo, foro de los estudiantes, página Web del profesor2. Diagnostico sobre utilización de programas en computación, estadística grafica3. Plan de presentación de proyectos de período implementación de metodología4. Competencias de trabajo en equipo5. Plan de nivelación6. Documento de trabajo sobre la utilización de las TICS en el aula7. Practicas en el computador (Actividades en línea, hoja de vida, técnicas de estudio formato tablas)8. Ficha aprendizaje visual9. Videos sobre el mundo de google10. Inscripción y utilización del foro de los estudiantes: http://profesorestudiantes.foroactivo.net11. Documento de trabajo sobre mapas conceptuales12. Diseño de mapas conceptuales por computador	

		<ul style="list-style-type: none"> 13. Utilización de formas en Word para presentación de trabajos 14. Aplicación y digitación de las normas del manual de convivencia para la utilización de la sala de computo 15. Informática y computación a través de grafico estadístico sobre el manejo de programas en computación 16. Lectura y análisis de documento sobre informática, curso de nivelación por computador 17. Utilización del foro de los estudiantes opinando sobre el tema de la evaluación 18. Practica de digitación. 19. Digitación de las competencias de tecnología e informática utilizando la forma grafica dada 20. Practica en el computador: utilización de tablas en Word 21. Actividad No 2 el mudo de google 22. Actividad No3 practica con tablas 23. Evaluación de correo personal para enviar cada una de las prácticas
<p>EVALUACIÓN:</p>	<p>Evaluación diagnóstica. Practicas en el computador</p> <p>Observación directa de la participación en las actividades de la clase</p> <p>Evidencias del trabajo realizado en las practica en el correo de grupo, muestran sus trabajos y sus avances con las actividades correspondientes al primer período. Las actividades realizadas en clase, las aplican en la práctica en el computador; utilizando los diferentes programas y aprendiendo haciendo</p>	<p>AUTOEVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE: Se utilizo un formato de autoevaluación de conocimientos a través de Internet con el fin de que el estudiante se autoevaluó los aprendizajes significativos en el curso de nivelación de informática.</p>
<p>OBSERVACIONES:</p> <p>Se prolongo la fecha de entrega del proyecto de periodo porque se dedico varias clases a las actividades de nivelación y no fue suficiente el tiempo para desarrollar los contenidos de aprendizaje en el primer periodo para poder desarrollar el proyecto quedando para el segundo periodo con el fin de tener un mayor espacio para la socialización.</p>		<p>Los estudiantes tardaron mucho tiempo en adquirir el portafolio por esta razón implementamos otras estrategias como los talleres y documentos de trabajo para la clase. Con estos grupos se realizo una actividad diagnóstica en el manejo del computador y se implemento una estrategia de nivelación según las necesidades de los estudiantes para poder trabajar las practicas en el computador</p>

