



República de Colombia
Departamento del Cesar

Institución Educativa Técnica Magola Hernández Pardo
Educación Pre-Escolar, Básica Primaria, Secundaria y Media con Especialidad en Registro de Operaciones Contables
Resolución de Reconocimiento de Estudios No. 006027 de noviembre 17 de 2011 Personería
Jurídica No.01069 de Oct 27 de 1975 - No. Del DANE 220001000543
NIT No. 8240014100 - Institución Educativa Oficial



GRADO: QUINTO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: I	AÑO: 2025
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿Cómo podemos usar correctamente el sistema operativo y la organización de archivos para diseñar en Word o PowerPoint un material publicitario digital que comunique un mensaje de forma creativa y ordenada?				
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)	

• Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. • Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. • Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. • Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.			UNIDAD #01	• Sistema operativo: funciones y administración básica. • Manejo de carpetas, archivos y memoria USB. • Diseño de contenido en Word y PowerPoint. • Diseño publicitario con herramientas digitales.		
COMPETENCIAS				INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA		SABER	HACER	SER

• Explica las funciones principales de un sistema operativo y su importancia en el uso del computador. • Justifica la necesidad de organizar archivos y carpetas en diferentes	• Reconoce las funciones básicas del sistema operativo y la forma de interactuar con él. • Identifica la estructura y organización de carpetas, archivos y memoria USB. • Comprende el uso de Word y PowerPoint para la	• Aplica funciones básicas del sistema operativo en la gestión de recursos y tareas. • Organiza y administra archivos en el computador y dispositivos de almacenamiento o externo. • Diseña documentos en Word y presentaciones en	• Conoce qué es un sistema operativo y sus principales funciones. • Reconoce la utilidad de las carpetas, archivos y	• Realiza operaciones básicas de administración en el sistema operativo (abrir, cerrar, buscar programas).	• Asume una actitud responsable en el manejo de la información y los dispositivos de almacenamiento. Muestra interés por la •
---	---	--	---	--	--

• dispositivos de almacenamiento . Sustenta la importancia de elaborar documentos y presentaciones como medios de comunicación académica.	creación de contenidos digitales.	PowerPoint con creatividad y pertinencia.	•dispositivos de almacenamiento . - Identifica los elementos básicos de Word y PowerPoint.	• Gestiona archivos y carpetas en el computador y la memoria USB (crear, copiar, mover, eliminar). - Elabora documentos sencillos en Word (texto con formato, imágenes). - Diseña presentaciones básicas en PowerPoint (diapositivas con títulos, imágenes y efectos simples).	• organización y el cuidado del trabajo digital. Desarrolla creatividad y compromiso en la elaboración de documentos y presentaciones.
---	--	--	---	--	--

GRADO: QUINTO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: II	AÑO: 2025
------------------	--------------------------------	----------	-------------	-----------

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: *¿Cómo podemos usar la tecnología y el diseño publicitario para comunicar mensajes creativos sin poner en riesgo nuestra seguridad ni afectar a otras personas en los medios digitales?*

COMPETENCIAS DEL AREA			NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)		
- Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. - Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. - Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. - Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.			UNIDAD #02	- Diseño publicitario con herramientas digitales. - Creación de historietas, tarjetas, afiches (Canva/Genially). - Publicación responsable en medios digitales. - Excel (operaciones básicas y graficas)		
COMPETENCIAS				INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA		SABER	HACER	SER

• Explica el papel de la publicidad digital en la vida cotidiana y escolar. • Justifica la importancia de una publicación responsable en medios digitales. • Argumenta sobre el impacto positivo o negativo de los mensajes digitales en la sociedad.	• Diseña historietas, tarjetas o afiches aplicando color, tipografía e imágenes de manera coherente. • Utiliza Canva o Genially para elaborar creaciones digitales. • Realiza publicaciones seguras y responsables en medios digitales escolares.	• Reconoce herramientas digitales para el diseño publicitario (Canva, Genially u otras). • Identifica las características de diferentes productos gráficos: historietas, tarjetas, afiches. • Comprende los riesgos y beneficios de la publicación en medios digitales.	• Conoce los elementos básicos de un diseño publicitario. • Reconoce las funciones principales de Canva y Genially. • Identifica normas de uso responsable en la publicación digital.	• Diseña historietas, tarjetas o afiches aplicando color, tipografía e imágenes de manera coherente. • Utiliza Canva o Genially para elaborar creaciones digitales. • Realiza publicaciones seguras y responsables en medios digitales escolares.	• Promueve el respeto y la responsabilidad en la comunicación digital. • Valora la creatividad como medio de expresión y aprendizaje. Demuestra • compromiso con la seguridad y ética en el uso de herramientas tecnológicas.
---	---	---	---	---	---

GRADO: QUINTO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: III	AÑO: 2025
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿Cómo podemos usar el pensamiento computacional y las herramientas de Inteligencia Artificial para crear, de forma creativa y responsable, una historieta o presentación animada que comunique una idea o mensaje?				
COMPETENCIAS DEL AREA		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)	
- Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. - Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. - Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. - Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.		UNIDAD #03	- Pensamiento computacional: algoritmos básicos. - introducción a la I.A interfaz y opciones - creación de contenido con IA. - Proyecto final: desarrollo de historieta o presentación animada.	
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	

ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
• Explica qué es la programación visual y su importancia en la resolución de problemas. Justifica cómo el pensamiento computacional ayuda en la vida diaria. Argumenta el valor de la creatividad y la lógica en proyectos digitales.	• Reconoce los elementos básicos de Scratch y su interfaz. Identifica algoritmos simples como secuencias, bucles y condiciones. Comprende cómo se aplican los bloques de programación para animaciones o historietas.	• Diseña algoritmos básicos aplicando pensamiento computacional. • Crea historietas o presentaciones animadas en Scratch. • Propone soluciones creativas usando la programación visual.	• Conoce los conceptos básicos de programación visual y pensamiento computacional. Identifica los bloques principales de Scratch y sus funciones. Reconoce la relación entre algoritmos y el desarrollo de proyectos animados.	• Aplica algoritmos básicos en Scratch para animar objetos o personajes. Desarrolla un proyecto final en forma de historieta animada o presentación interactiva. Organiza secuencias y bucles en el diseño de animaciones.	• Fomenta la creatividad y la innovación en la programación. Trabaja de manera colaborativa y responsable en proyectos digitales. Demuestra perseverancia al resolver problemas con algoritmos.