



COLEGIO COOPERATIVO DE APARTADÓ "C.A.R.B"

"De la mano de Dios, marcamos la diferencia"

PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE CLASES 2025

ASIGNATURA: TEC. INF.	PROFESOR (A): ALEXIS MOSQUERA RODRIGUEZ	GRADO: NOVENO
PERIODO: UNO	FECHA: ENERO 27 HASTA MARZO 28	NÚMERO DE HORAS: 2

CLASE	EVIDENCIAS Y REFERENTE CONCEPTUAL	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	RECURSOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
2 horas	<p><u>REFERENTE CONCEPTUAL</u></p> <p>LA RELACIÓN ENTRE TECNOLOGÍA Y ÉTICA:</p> <p><u>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</u> Reconocer el papel de la ética en la utilización de herramientas tecnológicas en los ambientes sociales.</p> <p>Identificar y analiza el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en los entornos sociales.</p> <p>Explicar la influencia de la tecnología en el desarrollo histórico del hombre.</p> <p>Analizar y argumenta frente a la utilización e implicaciones de algunas manifestaciones tecnológicas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y orientaciones • Comenzaremos el aprendizaje presentando el 'Plano de aula sobre el uso de recursos tecnológicos en la educación'. Explicaré los objetivos de la clase y cómo se integrarán los recursos tecnológicos en la enseñanza. Utilizaré este plan como guía para establecer expectativas y motivar a los estudiantes sobre la importancia de la tecnología en su vida diaria. resaltaré ejemplos específicos de cómo la tecnología se utiliza en diferentes campos, como la medicina y el entretenimiento. Esto ayudará a los estudiantes a conectar el contenido con su realidad. • Mostretré una presentación a los estudiante sobre la tecnología en la medicina', ejemplos concretos de cómo la tecnología mejora la atención médica. Después de la presentación, realizaremos una 'Actividad interactiva sobre el uso de las TIC en el entretenimiento', donde los estudiantes explorarán cómo las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se utilizan en videojuegos y redes sociales. Esto fomentará la discusión y el análisis crítico sobre el impacto de la tecnología en sus vidas. Los estudiantes a compartirán sus experiencias personales con la tecnología. • Para consolidar el aprendizaje, presentaré el 'Resumen sobre las Herramientas Tecnológicas Comunes'. Esto servirá como un recurso de referencia para los estudiantes. Luego, entrego la 'Lista de ejercicios sobre la relación de la tecnología con otros campos' para que los estudiantes reflexionen sobre cómo la tecnología influye en su entorno. Finalmente, 	<ul style="list-style-type: none"> • Malla curricular • Materiales reciclables • Computador • Internet • Documentos informativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Socialización • Intercambio de ideas • Disciplina y buen Comportamiento.

crearemos un mapa mental en clase que resuma los conceptos discutidos, permitiendo a los estudiantes visualizar las conexiones entre la tecnología y sus aplicaciones en diferentes áreas. Esto no solo ayudará en la retención del contenido, sino que también fomentará la colaboración entre los estudiantes.

- Para cerrar, realizaremos una 'Actividad de manualidades con materiales reciclados para discutir la tecnología'. Este trabajo lo realizaremos en grupos escogidos en clase y para trabajar en la misma; lo anterior con la intención de crear inventos tecnológicos utilizando materiales reciclados. Esta actividad no solo promoverá la creatividad y el trabajo en equipo, sino que también permitirá a los estudiantes discutir la importancia de la tecnología en la vida cotidiana.

<p>2 horas</p> <p>3 a 7- feb.</p>	<p><u>REFERENTES CONCEPTUALES</u></p> <p>Creación de diagramas, mapas y esquemas conceptuales (formas, SmartArt, cuadro de texto)</p> <p><u>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</u></p> <p>Identificar las herramientas de la aplicación Word y reconoce los procedimientos que puede utilizar para diseñar diagramas, paginar documentos, insertar hipervínculos, encabezados, notas, viñetas, crear tablas de contenido y combinar correspondencia.</p> <p>Diseñar documentos en Word que incluyen diagramas, hipervínculos, encabezados, viñetas, paginación y tablas de contenido.</p> <p>Demostrar responsabilidad con trabajos, talleres, tareas, y consultas asignadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo, organización del grupo en el aula, recomendaciones, reflexión. • https://www.youtube.com/watch?v=tju95fjc9GA (el maestro y el 5%) • Después de observar el video reflexivo, escuchamos opiniones de algunos estudiantes con la finalidad de que estos lleguen a la conclusión de qué puede ser importante en cada momento y como se debe asumir cada proceso en sus vidas. • El desarrollo y realización de la clase los enfocaremos en el pleno conocimiento e identificación de los conceptos, tipos, elementos, funciones, prevención y cuidados de los Software o sistemas operativos, virus y antivirus. Lo anterior, con la finalidad de cuidar los equipos de la sala de cómputos de igual forma, los propios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Malla curricular • Computador • Internet • Documentos informativos • Sala de sistemas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Socialización • Intercambio de ideas • Disciplina y buen Comportamiento • Aplicación de los conocimientos en la sala de informática utilizando las computadoras.
---	---	--	--	--

<p>2 horas</p> <p>10 a 14- feb.</p>	<p><u>REFERENTES CONCEPTUALES</u></p> <p>El software - Sistemas operativos (función, tipos, elementos)</p> <p><u>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</u></p> <p>Definir con propiedad los conceptos de software, sistema operativo, aplicaciones, virus, antivirus y establece ejemplos de cada uno de ellos.</p> <p>Realizar los procedimientos pertinentes para evitar infecciones del equipo y unidades de almacenamiento, recuperar archivos afectados, eliminar virus, organizar información en el computador y mejorar su rendimiento a través de la desfragmentación y reparación automática de errores en sistema de archivos y disco duro.</p> <p>Participar en las prácticas en la sala de sistemas, cumple con las actividades asignadas en el tiempo acordado y demuestra interés por superar sus dificultades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo, organización del grupo en el aula, recomendaciones, reflexión. • https://youtu.be/hGl7ShlXmd0?si=RwbtnVE8ZNI26-0n Gana siempre la creatividad. <p>El desarrollo del aprendizaje lo realizaré teniendo en cuenta la siguiente secuencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos previos que los estudiantes puedan tener sobre software o sistemas en general. • Lluvia de ideas con los estudiantes. • Planteamiento de interrogantes ¿Qué entienden por software? ¿Conocen qué hace un sistema operativo? • con su experiencia cotidiana (por ejemplo, ¿qué sistemas operativos usan en sus teléfonos o computadoras?). • qué es un sistema operativo. • las funciones principales de un sistema operativo. • los tipos de sistemas operativos más comunes. • los elementos principales de un sistema operativo. <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas visuales: • Infografías: Muestra de las funciones del sistema operativo de manera gráfica. • Diagramas: Presentación de esquema de la relación entre hardware, sistema operativo y software de aplicación. • Actividades prácticas y resolución de dudas. • Actividad 1: Ejercicio grupal. <ul style="list-style-type: none"> • Se asigna un sistema operativo a cada grupo (por ejemplo, Windows, macOS, Linux, Android). • Los grupos investigan características, funciones y los elementos que componen su sistema operativo. <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 2: Discusión de casos: • Presentar problemas típicos en sistemas operativos (ej. "¿Qué hacer cuando una aplicación no responde?"). • Los estudiantes, en grupos, deben idear soluciones y presentar estrategias que podrían usar para resolverlos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Malla curricular • Computador • Internet • Documentos informativos • Sala de sistemas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Socialización • Intercambio de ideas • Disciplina y buen Comportamiento • Aplicación de los conocimientos en la sala de informática utilizando las computadoras.
---	---	--	--	--

<p>2 horas 17 a 21- feb.</p>	<p><u>REFERENTES CONCEPTUALES</u></p> <p>Aplicaciones: (función, tipos, elementos) - Virus y antivirus (evitar infecciones, eliminación de virus,</p> <p><u>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</u></p> <p>Reconocer las características del componente lógico del computador (software), su clasificación y emplear herramientas y medidas de seguridad para evitar daños, mejorar su desempeño y preservar la información almacenada.</p> <p>Definir con propiedad los conceptos de software, sistema operativo, aplicaciones, virus, antivirus y establece ejemplos de cada uno de ellos.</p> <p>Realizar los procedimientos pertinentes para evitar infecciones del equipo y unidades de almacenamiento, recuperar archivos afectados, eliminar virus, organizar información en el computador y mejorar su rendimiento a través de la desfragmentación y reparación automática de errores en sistema de archivos y disco.</p>	<ul style="list-style-type: none"> El desarrollo de los aprendizajes se verá reflejado teniendo en cuenta los siguientes aspectos. <p>Objetivo de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> Que los estudiantes comprendan el funcionamiento y los tipos de aplicaciones informáticas. Que identifiquen las amenazas informáticas como los virus y sepan cómo prevenirlas y eliminarlas usando antivirus. Introducción Teórica (15 minutos): <p>Aplicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Función: explicación, sobre que las aplicaciones son programas diseñados para realizar tareas específicas, como procesadores de texto, navegadores, programas educativos, entre otros. Tipos de Aplicaciones: Aplicaciones de escritorio: Se instalan en una computadora (ej. Microsoft Word). Aplicaciones web: Se ejecutan en el navegador (ej. Google Docs.). Aplicaciones móviles: Se descargan en smartphones y tabletas (ej. WhatsApp). Elementos: Interfaz de usuario, funcionalidades, requisitos del sistema, plataformas (Windows, Android, etc.). <p>Virus y Antivirus:</p> <ul style="list-style-type: none"> Virus: explicación sobre qué es un virus informático (un programa malicioso que puede dañar o robar información de un dispositivo). Antivirus: Software diseñado para detectar, prevenir y eliminar virus informáticos. Prevención: Actualización de software, no abrir archivos sospechosos, usar contraseñas seguras, etc. Eliminación: Pasos para eliminar virus utilizando programas antivirus. <p>Actividad de Exploración (20 minutos):</p>	<p>Computadoras con acceso a internet y programas de antivirus.</p> <p>Tarjetas con nombres de aplicaciones para clasificar.</p> <p>Ejemplos de virus (en forma de descripciones o imágenes) para simular las infecciones.</p> <p>Guías breves sobre qué es un antivirus y cómo utilizarlo.</p>	<p>Formativa: Durante las actividades de discusión y presentación de proyectos, el docente evalúa la comprensión del tema.</p> <p>Sumativa: Evaluación de la guía práctica entregada por los estudiantes, tomando en cuenta la precisión y aplicabilidad de las recomendaciones.</p>
--	--	---	---	--

<p>Participar en las prácticas en la sala de sistemas, cumplir con las actividades asignadas en el tiempo acordado y demostrar interés por superar sus dificultades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El objetivo es familiarizar a los estudiantes con las aplicaciones y las amenazas informáticas de manera práctica. <p>Clasificación de aplicaciones (10 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dividir a los estudiantes en grupos pequeños y entregarles tarjetas con nombres de diferentes aplicaciones (por ejemplo, Word, Photoshop, Google Chrome, WhatsApp, etc.). • Los estudiantes deben clasificarlas según su tipo (escritorio, web, móvil) y explicar brevemente la función de cada una. • Discutir en grupo las respuestas y explicar las diferencias entre los tipos de aplicaciones. <p>Simulación de Virus (10 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simular un caso de infección por virus. El docente creará un escenario ficticio (por ejemplo: "Un estudiante abre un archivo adjunto sospechoso en su correo y su computadora comienza a ir más lenta"). • Los estudiantes deben identificar las posibles consecuencias y sugerir soluciones, como la instalación de un antivirus, el análisis del sistema, la actualización del sistema operativo, etc. • Usaremos ejemplos de cómo un antivirus puede detectar y eliminar virus (simulando el uso de un software antivirus). <p>Actividad en grupo: Proyecto de Protección (30 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: Aplicar lo aprendido en un caso práctico sobre la protección de dispositivos. • Los estudiantes, en pequeños grupos, deben crear una guía práctica que incluya: • Tipos de aplicaciones más comunes que se usan en dispositivos personales y profesionales. • Cómo proteger un dispositivo contra virus, describiendo los pasos para evitar infecciones (uso de antivirus, actualizaciones periódicas, precauciones al descargar archivos, etc.). • Acciones para tomar en caso de infección: qué hacer si un dispositivo se ve afectado por un virus (cómo eliminarlo usando antivirus y otras herramientas). • Los estudiantes pueden realizar la tarea en formato de documento, presentación o cartel. 			
--	--	--	--	--

		<p>Presentación de proyectos (15 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none">• Cada grupo presenta su guía práctica a la clase. Esto con la intención de fomentar la colaboración y el intercambio de ideas.• Después de cada presentación, el docente hace preguntas de reflexión y discusión sobre las posibles mejoras o adiciones que podrían incluirse en las guías. <p>Reflexión y cierre (10 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none">• Realizar una discusión en clase sobre los aprendizajes alcanzados en la actividad.• Preguntar a los estudiantes: "¿Cómo pueden proteger sus dispositivos personales contra virus?" y "¿Qué aplicaciones usan con más frecuencia y cómo las gestionan?"• Explicar la importancia de tener buenas prácticas digitales tanto en el ámbito académico como personal.		
--	--	--	--	--

<p>1 hora</p> <p>24 a 28-feb.</p>	<p><u>REFERENTES CONCEPTUALES</u></p> <p>Recuperación de archivos:</p> <p>Concepto de recuperación de archivos</p> <p>Causas de pérdida de archivos</p> <p>Métodos de recuperación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papelera de reciclaje o carpeta "Eliminados" en sistemas operativos. • Copias de seguridad y versiones anteriores (Google Drive, OneDrive, Historial de versiones en Windows y Mac). • Software de recuperación de datos (Recuva, EaseUS Data Recovery, Disk Drill). • Uso de comandos avanzados en sistemas operativos (CMD, Terminal). <p>Buenas prácticas para prevenir la pérdida de datos.</p> <p><u>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</u></p> <p>Explicar las causas de pérdida de archivos y cómo prevenirlas.</p> <p>Recuperar un archivo eliminado utilizando al menos dos métodos diferentes.</p> <p>Elaborar una guía básica sobre cómo recuperar archivos en distintos sistemas operativos.</p>	<p>Saludo, organización del aula de clases e instrucciones.</p> <p>Luego, procedemos a dar desarrollo al plan de estudio de la siguiente manera:</p> <p>Exploración inicial: Preguntas generadoras sobre experiencias previas de pérdida de archivos y métodos usados para recuperarlos.</p> <p>Demostración práctica: Explicación y demostración de distintos métodos de recuperación en un entorno real o simulado.</p> <p>Trabajo guiado: Práctica en equipos utilizando diferentes técnicas de recuperación en archivos eliminados intencionalmente.</p> <p>Desafío individual: Recuperación de un archivo borrado en un entorno seguro y elaboración de una guía con los pasos seguidos.</p> <p>Socialización y análisis: Comparación de métodos utilizados, ventajas y desventajas de cada uno.</p>	<p>Computadores con acceso a software de recuperación de datos.</p> <p>Dispositivos de almacenamiento (USB, disco duro externo).</p> <p>Archivos de prueba eliminados intencionalmente.</p> <p>Material audiovisual sobre recuperación de datos.</p>	<p>Lista de cotejo: Para verificar si los estudiantes aplicaron correctamente las columnas y alineaciones.</p> <p>Autoevaluación y coevaluación: Reflexión sobre el aprendizaje y revisión entre compañeros.</p> <p>Rúbrica de evaluación: Considerará aspectos como organización, claridad, creatividad y uso adecuado del formato.</p>
--	--	--	--	---

<p>2 hora</p> <p>03a 07-mar.</p>	<p><u>REFERENTES CONCEPTUALES</u></p> <p>Unidades de Medida en Computación y su Conversión:</p> <p>Definición de bit y byte.</p> <p>Jerarquía de unidades de almacenamiento.</p> <p>Conversión entre unidades.</p> <p>Importancia del almacenamiento y su optimización.</p> <p><u>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</u></p> <p>Explicar las unidades de medida en computación.</p> <p>Realizan conversiones entre diferentes unidades (bits, bytes, KB, MB, GB, TB).</p> <p>Resuelven ejercicios de conversión en un documento digital.</p>	<p>Saludo, organización del aula de clases e instrucciones.</p> <p>Luego, procedemos a dar desarrollo al plan de estudio de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación magistral con presentación multimedia. • Actividad interactiva: juego de preguntas y respuestas sobre las unidades de medida. (aplicaciones como: Kahoot, Mentimeter, Google Classroom) • Trabajo en parejas: resolución de ejercicios prácticos de conversión. 	<p>Presentaciones digitales (PowerPoint o Canva).</p> <p>Simuladores en línea de conversión de unidades.</p> <p>Plataforma educativa para subir actividades y hacer seguimiento.</p>	<p>Cuestionario digital de opción múltiple.</p> <p>Actividad práctica de conversión de unidades.</p> <p>Reflexión escrita sobre la importancia de conocer las unidades de almacenamiento.</p>
---	--	--	--	---

<p>2 hora</p> <p>10 a 28-mar.</p>	<p><u>REFERENTES CONCEPTUALES</u> Organización de la Información en el Computador (Carpetas y Archivos):</p> <p>Definición de carpeta y archivo.</p> <p>Tipos de archivos y extensiones más comunes.</p> <p>Estrategias para organizar la información digital.</p> <p>Uso del explorador de archivos en diferentes sistemas operativos.</p> <p><u>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</u> crear una estructura de carpetas organizada.</p> <p>Utilizar nombres adecuados y descripciones para archivos y carpetas.</p> <p>Explicar la importancia de la organización en la eficiencia del trabajo digital.</p>	<p>Saludo, organización del aula de clases e instrucciones.</p> <p>Luego, procedemos a dar desarrollo al plan de estudio de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostración práctica sobre la organización de archivos. • Ejercicio guiado: creación de una estructura de carpetas según una temática dada. • Discusión en grupo sobre la importancia de mantener el orden digital. 	<p>Computadores con acceso al explorador de archivos.</p> <p>Tutoriales en video sobre organización de archivos.</p> <p>Plataforma educativa para compartir estructuras de carpetas. (Educación 3.0. Microsoft Teams)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observación directa del trabajo en el explorador de archivos. • Presentación de la estructura de carpetas creada. • Evaluación escrita sobre la importancia de la organización digital.
--	---	---	---	---

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--