INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRIA EL LIMONAR	
PLAN DE AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA	
"El futuro de la educación estará profundamente signado por la tecnología de la información venidera. Pero más aún, por cómo los educadores y estudiantes utilizan las TIC para el aprendizaje continuo"	
(Stanley Williams – Future of Education: Technology + Teachers).	

TABLA DE CONTENIDO

			PAG
1.	JUSTIFICACION		3
2.	MARCO LEGAL		4
3.	EPISTEMOLOGIA DEL AREA		7
4.	OBJETIVOS GENERALES		8
5.	MALLAS CURRICULARES	11	
6.	METODOLOGIA GENERAL DEL AREA		150
7.	RECURSOS GENERALES DEL AREA		151
8.	BIBLIOGRAFIA O CEIBERGRAFIA		152

1. JUSTIFICACION

Los intentos por incorporar la tecnología en la educación como un asunto eminentemente práctico, terminaron sumiéndola en un espacio para la formación, influido principalmente por factores económicos y de demanda laboral ubicándola con una finalidad pedagógica de construcción de conocimiento.

En nuestra Institución Fe y alegría el Limonar enseñamos Tecnología Informática porque partimos de la importancia de estar a la vanguardia de los cambios a nivel mundial y nacional desde los niveles educativos como los centros técnicos, tecnológicos y universitarios al igual que las empresas, todos estos miden los niveles de profundización de conocimientos adquiridos para una sana competencia de saberes; todo esto en pro de las necesidades de una sociedad.

Debemos tener en cuenta que enseñar Tecnología Informática también va de la mano con nuestra Modalidad Técnica que ofrecemos en la Institución Educativa, siendo este otro valor agregado al cual nuestro Bachiller puede acceder para fortalecer sus capacidades y habilidades para la vida.

De esta manera la educación en tecnología entra en la educación Básica Media como formación de carácter laboral y dimensión fundamental de la cultura de los individuos superando el enfoque vocacional y la preparación en oficios puntuales que hasta el momento venia teniendo. Igualmente entra en el espacio de la Educación de la Media Técnica para el trabajo que implica el fomento a proyectar actividades tecnológicas en campos amplios del sector laboral que superan el esquema de especialidad temprana y se constituya con base en la formación polivalente requerida en el nuevo entorno ocupacional.

2. MARCO LEGAL

El referente legal de la incorporación y el uso de las tecnologías en Educación en Colombia están delimitados por:

La Constitución Política de 1991 establece en algunos artículos relacionados a continuación la importancia del área de tecnología e informática.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

Artículo 70. El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación.

Artículo 71. La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.

La tecnología y la informática tiene como objeto de estudio el desarrollo de competencias ofimáticas, tecnológicas y emprendedoras, para que los estudiantes estén en la capacidad de solucionar problemas del entorno apoyados en el diseño y sistemas de información mediante el trabajo colaborativo y el uso de TIC.

La ley 115 de 1994, Ley General de la Educación, establece en cuanto a la formación del colombiano para el mejoramiento tecnológico, unos fines precisados en (fin 5, 7, 9,11 y 13) y objetivos (Articulo 16, literal C y G para el preescolar, Articulo 20, literal A y C para la Educación Básica y media; son un reconocimiento a la importancia del tema de la formación en tecnología y un punto de apoyo para la gestión de proyectos innovadores por lo menos en cuatro aspectos claves.

Incorporación del Área de Tecnología e Informática como fundamental y obligatoria en la Educación Básica (Articulo 23).

Incorporación del Área de Tecnología e Informática como fundamental y obligatoria en la Educación Media Académica (Articulo 31).

Establecimiento de la Educación Media Técnica (Articulo 28), como continuación en la Educación superior (Articulo 32).

Creación del Servicio Especial de Educación Laborar (Articulo 26).

De esta forma, la Ley 115 abre varias posibilidades para el desarrollo de la Educación en Tecnología. En primer lugar, le otorga un espacio en la educación básica y media, como formación de carácter general y dimensión fundamental de la cultura de los individuos, a través del Área de Tecnología e Informática. En segundo lugar, mediante la Educación Media Técnica como capacitación básica para el trabajo que implica el fomento a proyectos y actividades tecnológicas en campos amplios del sector laboral.

Ley 1286 de 2009 de Ciencia y Tecnología. "Por la cual se modifica la Ley 29 de 1990, se transforma a Colciencias en Departamento Administrativo, se fortalece el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación en Colombia y se dictan otras disposiciones"

El objeto general de esta **Ley** es apoyar y promover la investigación científica, la innovación y el desarrollo tecnológico; la promoción de una cultura científica en la sociedad; así como la regulación y el establecimiento de las bases para la aplicación de los recursos que se destinen para la **ciencia** y la **tecnología.**

Cartilla del MEN N°30, por medio de la cual se establecen los lineamientos curriculares del área de tecnología e informática, éstos se encuentran estructurados de manera que posibilitan un aprendizaje significativo, vinculando lo aprendido con el medio circundante, mediante la utilización racional, critica y creativa de los recursos y conocimientos, desde el diseño y/o rediseño de artefactos, sistemas, procesos, orientados a la solución de problemas y satisfacción de necesidades individuales y sociales, en un trabajo que involucra personas, saberes interdisciplinarios, infraestructuras, procedimientos y el acceso, búsqueda y tratamiento de la información científica y tecnológica a través de las TIC, lo cual le da al área un sentido de transversalidad en el currículo y la cultura, promoviendo un trabajo cooperativo entre los estudiantes.

Decreto 1421 de 2017, establece que todos los estudiantes con discapacidad, sin discriminación alguna, tienen el derecho de acceder a la oferta institucional existente, cercana a su lugar de residencia, con estudiantes de su edad y a recibir los apoyos y ajustes razonables que se requieren para que tengan un proceso educativo exitoso.

Además, que la oferta para la población con discapacidad auditiva debe ser bilingüe y bicultural, específicamente en la Lengua de Señas Colombiana-Español como segunda lengua, para lo cual los establecimientos educativos regulares deberán contar, entre otros aspectos, con aulas paralelas, docentes bilingües y otros apoyos tecnológicos, didácticos y lingüísticos requeridos.

Su principal desafío es que el sistema educativo se adapte al estudiante con discapacidad y no el estudiante al sistema. Es un Decreto muy importante pues adicionalmente abre las puertas a una educación en la que todos los estudiantes crecen en un entorno de respeto y valoran la diversidad y es la oportunidad para cerrar las brechas de desigualdad, garantizando que todos nuestros niños y jóvenes accedan, en idénticas condiciones, a educación de calidad",

En dicho decreto encontramos los siguientes anexos.

Anexo 1: Nos brinda orientaciones técnicas, administrativas y pedagógicas para la atención educativa a estudiantes con discapacidad en el marco de la educación inclusiva

Anexo 2: Aporta ideas para facilitar el acceso, la permanencia y la calidad a la educación que se brinda.

Anexo 3: Nos brinda una herramienta que facilita programas de enseñanza sin necesidad de hacer un diseño personalizado, el cual es el Instrumento del Plan Individual de Ajustes Razonables - PIAR- se destacan tres principios importantes que son: la representación, la motivación, la acción y la expresión.

Anexo 4: Encontramos el PIAR (Plan individual de ajustes razonables), es una herramienta utilizada para garantizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de las personas con discapacidad, basados en la caracterización pedagógica y social, que incluye los apoyos y ajustes razonables.

El reto que nos traza dicho decreto es garantizar una educación de calidad para todos nuestros estudiantes, en el marco de la educación inclusiva.

3. EPISTEMOLOGIA DEL AREA

FUNDAMENTOS LÓGICO-DISCIPLINARES DEL ÁREA

Ser competente en tecnología ¡una necesidad para el desarrollo!

Las Orientaciones generales para la educación en tecnología, buscan motivar a las nuevas generaciones de estudiantes colombianos hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología, con el fin de estimular sus potencialidades creativas. De igual forma pretenden contribuir a estrechar la distancia entre el conocimiento tecnológico y la vida cotidiana y promover la competitividad y productividad.

La tecnología, relacionada con otros campos del saber, potencia la actividad humana y orienta la solución de problemas, la satisfacción de necesidades, la transformación del entorno y la naturaleza, la reflexión crítica sobre el uso de recursos y conocimientos y la producción creativa y responsable de innovaciones que mejoren la calidad de vida. A partir de esta interrelación, las orientaciones para la educación en tecnología tienen sentido y permiten definir el alcance, el sentido y la coherencia de las competencias dadas.

Los componentes enunciados en las orientaciones del MEN, se constituyen en desafíos que la tecnología propone a la educación, los cuales se logran a partir de las competencias contenidas en ellos:

- Mantener e incrementar el interés de los estudiantes a través de procesos flexibles y
- Reconocer la naturaleza del saber tecnológico como solución a los problemas que contribuyen a la transformación del entorno.
- Reflexionar sobre las relaciones entre la tecnología y la sociedad en donde se permita la comprensión, la participación y la deliberación.
- -Permitir la vivencia de actividades relacionadas con la naturaleza del conocimiento tecnológico, lo mismo que con la generación, la apropiación y el uso de tecnologías.

4. OBJETIVOS GENERALES.

4.1. OBJETIVOS DEL AREA

Propiciar una formación integral que desarrolle competencias tecnológicas de manera crítica, creativa científica, tecnológica, artística, cooperativa y humanística y su relación con la vida social y la naturaleza de tal manera que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación al sector productivo, en el marco de una educación para la diversidad y la inclusión en pro del desarrollo económico, social, personal, familiar, tecnológico y económico de la comunidad.

4.2 OBJETIVOS POR CICLOS

4.2.1 CICLO 1

Al terminar el ciclo el estudiante estará en capacidad de explorar el entorno cotidiano diferenciando los elementos naturales de los artefactos creados por el hombre, haciendo un reconocimiento de su importancia dándoles un buen uso.

4.2.2 CICLO 2

Al terminar el ciclo el estudiante estará en capacidad de explorar el entorno tecnológico con reflexión, critica y creatividad, generando alternativas de solución a problemas prescritos y al reconocimiento de la tecnología como fenómeno cultural.

4.2.3 CICLO 3

El estudiante al terminar el ciclo está en capacidad de Identificar principios tecnológicos aplicados en los objetos o sistemas estudiados que exigen un aprendizaje y la organización de procesos de trabajo.

4.2.4 CICLO 4

El estudiante al terminar el ciclo estará en capacidad de conocer los procesos técnicos y prácticos estudiados en su nivel, para el funcionamiento y construcción de diseños de productos para su aplicación y comercialización.

4.2.5 CICLO 5

El estudiante al terminar el ciclo estará en capacidad de conocer los procesos técnicos y prácticos estudiados en su nivel, utilizando elementos que le permitan la transformación de su entorno para el funcionamiento y construcción de diseños de productos para su aplicación y comercialización tanto en la comunidad como fuera de ella.

4.3 OBJETIVOS POR GRADO

4.3.1 GRADO PRIMERO

Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.

Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.

Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

4.3.2 GRADO SEGUNDO

Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.

Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.

Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

4.3.3 GRADO TERCERO

Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.

Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.

Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

4.3.4 GRADO CUARTO

Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades y relacionarlos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.

Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y utilizarlos en forma segura.

Identificar y comparar ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.

Identificar y mencionar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.

4.3.5 GRADO QUINTO

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.

4.3.6 GRADO SEXTO

Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.

Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.

Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas en diferentes contextos.

Relacionar la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad usando como herramienta las diferentes aplicaciones del paquete Office (Word, Excel, PowerPoint).

4.3.7 GRADO SEPTIMO

Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades usando como herramienta las diferentes aplicaciones del paquete Office (Word, Excel, PowerPoint).

Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.

Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.

Relacionar la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.

4.3.8 GRADO OCTAVO

Aplicar y profundizar los conocimientos ofimáticos adquiridos para la aplicación adecuada de sus herramientas en diferentes situaciones que se les presente.

Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro.

Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.

Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.

4.3.9 GRADO NOVENO

Potenciar el desarrollo de habilidades del pensamiento que permitan al estudiante construir el saber tecnológico para identificar, delimitar, planear y solucionar problemas de su entorno.

Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro.

Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.

Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.

4.3.10 GRADO DECIMO

Tener en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno.

Resolver problemas tecnológicos y evaluar las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.

Reconocer las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vive y actuar responsablemente.

Aplicar los conocimientos adquiridos en los niveles anteriores para aplicarlos en su idea de negocio fortaleciendo así sus habilidades emprendedoras.

4.3.11 GRADO ONCE

Analizar y valorar críticamente los componentes y la evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.

Tener en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno.

Resolver problemas tecnológicos y evaluar las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.

Desarrollar y aplicar los diferentes conceptos informáticos y tecnológicos para el beneficio de su comunidad educativa y su entorno social.

5. MALLAS CURRICULARES

5.1 GRADO PRIMERO

PERIODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Explorar su entorno para reconocer los elementos naturales y los artefactos tecnológicos creados por el ser humano.

Potencializar la formación de líderes en la escuela para beneficio de la comunidad barrial

Estándar de Competencia del periodo. Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales. /Relaciono el concepto de entorno con las clases existentes y la importancia de su rol en el mismo

Competencia propia del área por periodo. Al terminar el ciclo el estudiante estará en capacidad de explorar el entorno cotidiano diferenciando los elementos naturales de los artefactos creados por el hombre, haciendo un reconocimiento de su importancia dándoles un buen uso.

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). 6. Diferencia elementos naturales, de artefactos elaborados por el hombre, que ayudan a mejorar las condiciones de vida de las personas. /3. Identifica la computadora como un artefacto tecnológico que sirve como medio de información, comunicación, diversión y aprendizaje. /8. Identifica consecuencias ambientales y para la salud, derivadas del mal uso de algunos artefactos o productos tecnológicos.

CONTENIDO POR	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
COMPETENCIA.	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE	Describe los	Utiliza	Valora los
TECNOLOGICO	diferentes	adecuadamente los	implementos de
Implementos de	implementos de	diferentes	estudio para la
estudio.	estudio.	implementos de	realización de sus
		estudio.	trabajos escolares.
El antorno toppológico	Identifica y	Investiga sabra las	Ammasia v volum
El entorno tecnológico cercano.	Identifica y reconoce el	Investiga sobre los elementos	Aprecia y valora
cercuno.	entorno	tecnológicos de su	elementos
	tecnológico que lo	entorno.	tecnológicos como
	rodea.		herramienta de
			desarrollo de una
			sociedad.
Ambiente de trabajo en			
equipo.	Reconoce la	Genera espacios de	Participa con sus
	importancia de trabajar en equipo.	participación y colaboración en los	habilidades en los trabajos de equipo.
COMPONENTE	trabajar en equipo.	diferentes equipos de	trabajos de equipo.
INFORMÁTICA		trabajo en que	
		participa.	
		There is	
		Utiliza las normas en la sala de	
Normas de la sala de		informática.	Cuida de cada uno
informática.	Identifica las	miorination.	de los
	normas de la sala	Ejecuta las	implementos de la
	de informática.	diferentes funciones	sala de
		de encendido y	informática.
		apagado del	
El . 1		computador.	
El computador			

COMPONENTE EMPRENDIMIENT O	Reconoce el funcionamiento de cada una de las partes del computador.	Reconoce los valores fundamentales de un emprendedor (responsabilidad, puntualidad, disciplina, tolerancia).	Asume una actitud de responsabilidad frente al encendido y apagado del computador.
Concepto de emprendimiento. Ser emprendedor. Valores del emprendedor.	Identifica el concepto de emprendimiento.		Se apropia de sus conocimientos para llegar a ser un buen emprendedor y satisfacer sus necesidades personales, familiares y sociales.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Clasifica implementos de estudio cotidiano a partir de su utilidad. Nombra algunos elementos tecnológicos que se encuentran en su entorno.	Sigue instrucciones de acuerdo al uso de los implementos de estudio en actividades sugeridas. Establece semejanzas y diferencias entre elementos tecnológicos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. Asume las funciones	Utiliza de forma adecuada y responsable sus implementos de estudio y los comparte con los compañeros que lo necesitan. Maneja en forma segura diferentes elementos tecnológicos de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar).
	disposición y aporta ideas en la realización de	del rol que se le asigne en el trabajo cooperativo.	ensamotar).

	actividades		Propone
	grupales.		alternativas de
			trabajo y aporta
			ideas para la
			realización de
			actividades
			sugeridas.
	Nombra algunas	Practica las normas	sageriaus.
	normas que se	establecidas en la	
	deben tener	sala de informática	
	presentes para el	al hacer uso de ella.	
	uso y cuidado de la	ai nacei uso de ena.	Persuade a sus
	sala de		compañeros sobre
	informática.		la importancia de
	mormanca.		cuidar y dar un
			· ·
			buen manejo a los implementos de la
	T	A-1: 1	sala de
	Investiga y expone	Aplica los pasos	
	la función que	aprendidos para el	informática.
	cumple cada parte	correcto encendido y	
	del computador.	apagado del	G 1 1 6
		computador a través	Cumple de forma
		de una secuencia	responsable la
		lógica.	función asignada
			del encendido y
			apagado del
	Describe	Presenta	computador.
	cualidades y	dramatizaciones y	
	habilidades de una	representaciones	
	persona	grupales donde se	
	emprendedora.	evidencian los	Desarrolla una
		valores de un	idea de negocio a
		emprendedor.	partir de las
			necesidades de su
			entorno.
INDICADORES DE	Clasifica y/o	Describe diferentes	Describe
DESEMPEÑO	describe	implementos de	diferentes
	diferentes	estudio acorde a sus	implementos de
Clasifica y describe	implementos de	capacidades, para la	estudio acorde a
diferentes implementos	estudio acorde a	ejecución de	sus capacidades,

de estudio acorde a sus capacidades teniendo en cuenta sus características físicas y su uso, para la ejecución de actividades escolares.

Compara las características entre elementos tecnológicos del pasado y la actualidad, expresando con claridad sus semejanzas diferencias, para ayudar a la resolución de problemas y hacer la vida más fácil.

Reconoce los valores fundamentales de un emprendedor (responsabilidad, puntualidad, disciplina, tolerancia), con ejemplos claros, para promover la autonomía y superación en la vida.

sus capacidades teniendo en cuenta algunas características físicas y de uso, para la ejecución de actividades escolares.

Compara características entre elementos tecnológicos pasado la actualidad, mostrando dominio al expresar sus semejanzas y diferencias, para ayudar la resolución de problemas y hacer la vida más fácil.

Reconoce algunos valores fundamentales de un emprendedor (responsabilidad, puntualidad, disciplina, tolerancia), omitiendo ejemplos para promover la autonomía superación en la vida.

actividades
escolares, pero se
nota poca
creatividad en su
descripción.

Compara las características entre elementos tecnológicos del pasado la pero actualidad, expresa mínimos detalles de sus semejanzas y diferencias, para ayudar la resolución de problemas y hacer la vida más fácil.

Reconoce los valores fundamentales de un emprendedor (responsabilidad, puntualidad, disciplina, tolerancia), pero muestra poco interés dar ejemplos claros ,para promover la autonomía superacEjecuta diferentes funciones de encendido apagado del computador, acorde a sus habilidades, demostrando poco para la ejecución de actividades escolares, pero se evidencia poco o nulo esfuerzo para describir de forma clara y precisa.

Compara las características entre elementos tecnológicos del pasado y la actualidad, pero se evidencia poco o nulo esfuerzo por expresar detalles de semejanzas y diferencias, para ayudar la resolución problemas y hacer la vida más fácil.

Reconoce los valores fundamentales de un emprendedor (responsabilidad, puntualidad, disciplina, tolerancia), acorde a sus capacidades, mostrando poco o nulo esfuerzo en dar ejemplos, para promover la autonomía superación en la vida.

Ejecuta con habilidad y	Ejecuta de manera	interés y esfuerzo en	
destreza las diferentes	adecuada las	el cuidado de los	Ejecuta las
funciones de encendido	diferentes	implementos de la	diferentes
y apagado del	funciones de	sala de informática,	funciones de
computador, acorde a	encendido y	para explorar la	encendido y
sus habilidades, y	apagado del	creatividad y la	apagado del
asume en todo	computador,	imaginación.	computador,
momento una actitud de	acorde a sus	ión en la vida.	acorde a sus
responsabilidad y	habilidades, y		habilidades,
cuidado con todos los	asume esfuerzo y		aunque omite
implementos de la sala	compromiso en el		algunos pasos y
de informática, para	cuidado de los		demuestra poco
explorar la creatividad	implementos de la		interés y esfuerzo
y la imaginación.	sala de		en el cuidado de
	informática, para		los implementos
	explorar la		de la sala de
	creatividad y la		informática, para
	imaginación.		explorar la
			creatividad y la
			imaginación.
			_

METODOLOGÍA: Para el desarrollo de las actividades de este periodo se tendrán en cuenta las siguientes estrategias metodológicas:

Uso de las Tics
Toma de apuntes
Consulta en internet
Observación de videos
Práctica en clases
Revisión de la práctica
Trabajo grupal
Trabajo individual
Explicación el tablero

RECURSOS.

SALA DE INFORMATICA VIDEO BEAM TABLEROS ACRILICOS INTERNET INALAMBRICO
INTERNET ALAMBRICO
LIBROS Y GUIAS PARA TRABAJAR CON LOS ESTUDIANTES
CUADERNO DE APUNTES

EVALUACION

TOMA DE APUNTES
REVISION DE APUNTES
REVISION DE LA CLASE PRACTICA
REVISION DE TALLERES
REVISION DE TAREAS
PARTICIPACION EN CLASES
ORAL
ESCRITA

RECURSOS.

SALA DE INFORMATICA
VIDEO BEAM
TABLEROS ACRILICOS
INTERNET INALAMBRICO
INTERNET ALAMBRICO
LIBROS Y GUIAS PARA TRABAJAR CON LOS ESTUDIANTES
CUADERNO DE APUNTES

EVALUACION

TOMA DE APUNTES
REVISION DE APUNTES
REVISION DE LA CLASE PRACTICA
REVISION DE TALLERES
REVISION DE TAREAS
PARTICIPACION EN CLASES
ORAL
ESCRITA

PERIODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Identificar la utilidad de los elementos naturales y los artefactos tecnológicos de su entorno.

Potencializar la formación de líderes en la escuela para beneficio de la comunidad barrial

Estándar de Competencia del periodo. Establezco relaciones entre los artefactos de mi entorno según sus Características físicas, uso y procedencia. / Reconozco y me preocupo por el desarrollo social del barrio en el cual interactúo.

Competencia propia del área por periodo. Al terminar el ciclo el estudiante estará en capacidad de explorar el entorno cotidiano diferenciando los elementos naturales de los artefactos creados por el hombre, haciendo un reconocimiento de su importancia dándoles un buen uso.

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). 4. Selecciona artefactos para uso en el hogar y la escuela, reconoce sus restricciones y forma de utilización y es capaz de detectar posibles fallas de funcionamiento y tomar medidas de precaución. 5. Ensambla y desarma artefactos sencillos siguiendo instrucciones, y observando cómo fueron construidos y los materiales que se utilizaron./9.Participa en equipos de trabajo y construye objetos a partir de materiales caseros en desuso, que le permitirán satisfacer necesidades y ayudarán a la preservación del medio ambiente. /3. Identifica la computadora como un artefacto tecnológico que sirve como medio de información, comunicación, diversión y aprendizaje.

CONTENIDO POR	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
COMPETENCIA.	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE	Identifica las	Construye modelos	Valora sus
TECNOLOGICO	partes	de juguetes de uso	creaciones y las de
Los juguetes y sus	constitutivas de	cotidiano.	sus compañeros.
partes.	algunos juguetes.		
COMPONENTE			
INFORMATICA			
El computador			
	COMPETENCIA. COMPONENTE TECNOLOGICO Los juguetes y sus partes. COMPONENTE INFORMATICA	COMPETENCIA. COMPONENTE TECNOLOGICO Los juguetes y sus partes. COMPONENTE INFORMATICA Saber Conocer Identifica las partes constitutivas de algunos juguetes.	COMPETENCIA. Saber Conocer L Saber Hacer COMPONENTE Identifica las Construye modelos de juguetes de uso constitutivas de partes. COMPONENTE INFORMATICA Saber Conocer L Saber Hacer Construye modelos de juguetes de uso cotidiano.

COMPONENTE EMPRENDIMIENT O	Define lo que es un ordenador y su importancia en la actualidad.	Utiliza el ordenador durante las clases de manera lúdica.	Cuida el computador durante las actividades de clase.
Los oficios de los miembros de la familia. Diferencia entre oficios y profesiones.	Conoce la diferencia entre un oficio y una profesión a través de representaciones de roles, y dramatizaciones de situaciones cotidianas.	Dramatiza diferentes profesiones y oficios representativos en su entorno.	Reconoce que juega un papel importante como miembro de una familia y que se debe acomodar a las diferentes situaciones respetando las diferencias
CRITERIOS DE EVALUACION	Nombra algunas partes que componen algunos juguetes y a la vez explica su funcionalidad.	Diseña y elabora un prototipo de un juguete favorito y explica su funcionalidad.	Apoya a sus compañeros compartiendo las ideas que le surgieron en la elaboración de su creación.
	Compara similitudes y diferencias entre los ordenadores actuales y los de épocas pasadas y explica los avances o retrocesos que estos han tenido.	Usa el computador como herramienta lúdica para la realización de diversas actividades.	Expresa sus opiniones y colabora activamente con el cuidado de los computadores.

			Expresa admiración o
	Clasifica los oficios y las	Simula roles de diferentes oficios o	respeto por el oficio o profesión
	profesiones y	profesiones	que los miembros
	explica sus	resaltando su	de su familia
	diferencias o	diferencia o	realizan en pro de
	similitudes en	similitud.	su bienestar.
	nuestro contexto		
	actual.		
INDICADORES POR	Observa cómo	Construye un	Propone algunas
COMPETENCIA.	están construidos	juguete sencillo, al	soluciones y las
	algunos Juguetes	tiempo que disfruta	necesidades
	de uso cotidiano,	de su creación.	básicas de la
	al tiempo que	771.1	familia.
	disfruta de sus	Elabora las partes	
	aprendizajes.	del computador por	
	Reconoce las	medio de dibujos, valorando sus	
	necesidades	valorando sus creaciones y las de	
	básicas de la	sus compañeros.	
	familia.	sus companeros.	
	rannina.		
	Reconoce la		
	importancia del		
	trabajo para el		
	sostenimiento de		
	la economía		
	familiar.		
	Identifica los		
	diferentes roles		
,	familiares.		

METODOLOGÍA. La intencionalidad del área de educación en tecnología es ampliar y consolidar los diversos saberes donde los estudiantes no solo manejen artefactos que invaden la vida diaria si no que se aproximen a problemas prácticos con una nueva actitud que implique una comprensión global del problema como el deseo de intervenir, investigando, pensando, diseñando posibles soluciones y poniéndolas a prueba.

Lo anterior implica una metodología con unos procedimientos propios que puedan ir generándonos resultados de estas dinámicas particulares.

El trabajo o método de proyecto es una estrategia fundamental para los fines trazados en el cual se incluye dos fases fundamentales: Fase tecnológica, Fase técnica.

Al ser el proceso tecnológico el norte al que queremos llegar, asumir sus fases con acciones intermedias como puntos medulares en las que hay que intervenir pedagógicamente eligiendo la estrategia metodológica que más lo potencie.

Algunas estrategias metodológicas:

Análisis e identificación del problema: permite conducir el proceso de construcción del conocimiento. La información se extrae mediante una observación de un sistema desde distintas perspectivas que conduzcan en una visión de múltiples dimensiones en función del conocimiento que se espera obtener. Identifican los problemas que otros tuvieron que resolver, ventajas y desventajas, acceder al rediseño del objeto o mejora del mismo.

Esta metodología permite avanzar tanto en la conceptualización tecnológica como en el trabajo de producción, experimentación e investigación.

El método magistral, este método es favorable a la hora de orientar ya el trabajo incide para ampliar la base de la información con la que se cuenta para apoyar las ideas o determinar las posibilidades.

Estas orientaciones pueden ser dadas por el docente, un padre de familia o una persona relacionada con el tema del problema que se aborda, Es un método valido para cualquier grado de la básica.

Juegos de simulación: Son una estrategia de gran utilidad en los primeros grados, sobre todo cuando la intención pedagógica se refiere a aspectos organizativos y contenidos de índoles actitudinal y procedimental simulación de roles de la organización de grupos de trabajo permite que los niños asuman responsabilidades y mayor compromiso con el trabajo.

Diseño y construcción: Comprende todas las fases expuestas en el método de proyectos Este método exige A los estudiantes un alto nivel de autonomía, responsabilidad, apropiación y aplicación de los conocimientos en general.

La visita como actividad tecnológica: Permite usar el contexto como medio educativo explorar los mundos cercanos a la escuela es una metodología muy motivadora y significativa que permite a los estudiantes evidenciar y complementar procesos tecnológicos trabajados en al área.

RECURSOS. Textos del ministerio, aulas de informática, libros, guías de trabajo, tablero digital. Convencionales: juegos, fichas de trabajo, láminas, libros, cuentos de la caja viajera, rótulos, afiches, carteles, marcadores, tizas, crayolas, colores.

Salón de clase y de lúdica, instalaciones del colegio y algunos lugares del barrio.

Audiovisuales: televisor, video beam, grabadora. Computadores y/o portátiles

EVALUACIÓN.

Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

PERIODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Explorar su entorno para reconocer los elementos naturales y los artefactos tecnológicos creados por el ser humano.

Identificar la utilidad de los elementos naturales y los artefactos tecnológicos de su entorno.

Potencializar la formación de líderes en la escuela para beneficio de la comunidad barrial

Estándar de Competencia del periodo. Indago cómo están construidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. /Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar). / Uso responsable de los recursos del entorno para la cualificación de los bienes económicos del barrio.

Competencia propia del área por periodo. Al terminar el ciclo el estudiante estará en capacidad de explorar el entorno cotidiano diferenciando los elementos naturales de los artefactos creados por el hombre, haciendo un reconocimiento de su importancia dándoles un buen uso. / 3. Identifica la computadora como un artefacto tecnológico que sirve como medio de información, comunicación, diversión y aprendizaje

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). 6. Diferencia elementos naturales, de artefactos elaborados por el hombre, que ayudan a mejorar las condiciones de vida de las personas. /3. Identifica la computadora como un artefacto tecnológico que sirve como medio de información, comunicación, diversión y aprendizaje

CONTENIDO POR	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
COMPETENCIA.	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE	Reconoce las	Experimenta con	Valora las
TECNOLOGICO	fuentes de energía	energías.	diferentes fuentes
Definición de la	y sus usos.		de energías
energía.			haciendo buen uso
			de ellas.
Fuentes de energía.			
Usos de la energía.			
COMPONENTE			
INFORMATICA			
El computador.			
El computador.			
COMPONENTE	Reconoce las	Realiza prácticas con	Cuida el
EMPRENDIMIENT	partes del	el computador.	computador
0	computador.	•	durante las
	_		actividades de
			clase.
Mi barrio.			
Necesidades del barrio.	Reconoce las	Reconoce los	Asume una actitud
TP: 1 111 '	tiendas cercanas a	diferentes tipos de	responsable ante la
Tiendas del barrio.	su vivienda y	negocio nombrando	elaboración de
Los negocios del barrio.	dialoga sobre la importancia y el	los que han sido utilizados por su	productos, reconociendo la
Los negocios dei baillo.	servicio que	familia.	importancia que
Concepto de negocio y	prestan estos	rannila.	tienen para la
sus partes	espacios.		economía familiar
F	P	Dialoga sobre la	y el desarrollo del
	Identifica el	clasificación de los	barrio.
La producción.	concepto de	negocios: tienda,	
	negocio y su	almacenes,	
Producción casera.	clasificación.	carnicerías,	

Elaboración de heladerías, comidas	
etiquetas. rápidas.	
Reconoce la Trabajo	a en equipo
estructura de una para	elaborar
etiqueta y analiza etiquet	as de
su mensaje. diverso	os
produc	tos.
CRITERIOS DE Clasifica las Elabora pequeños Plantes	ì
EVALUACION formas de energía experimentos sobre alterna	tivas para el
mecánica (cinética el funcionamiento cuidad	o y ahorro
y potencial) que de la energía. de la e	nergía.
tienen lugar en	
diferentes puntos	
del movimiento en	
un sistema	
mecánico (caída	
libre, montaña	
rusa, péndulo).	
Expres	a sus
Relaciona las Usa el computador opinion	nes y
partes del como herramienta colabo	ra
computador con su lúdica para la activar	nente con el
respectiva realización de cuidad	o de los
función. diversas actividades. compu	tadores.
Se in	teresa por
Nombra las Describe la función conoce	er los
tiendas cercanas a que cumple los benefic	cios y
su casa y clasifica diferentes negocios riesgos	de algunos
los productos que cercanos a su produc	tos que
allí se venden. vivienda. consur	ne a diario.
Aporta	ideas a su
Emplea las Elabora etiquetas grupo	de trabajo
imágenes o con material para la	elaboración
ilustraciones de didáctico sobre de et	iquetas de
algún producto algún producto de produc	_
para hablar sobre consumo masivo.	

П

	riesgos para su		
	salud.		
INDICADORES POR	Identifica el lugar	Realiza	Participa
COMPETENCIA.	donde vive: casa,	prácticas con el	creativamente en
COMILIENCIA.	barrio.	computador al	la elaboración de
	barrio.	tiempo que disfruta	etiquetas y de
	Reconoce algunas	sus aprendizajes.	productos caseros.
	necesidades del	sus aprendizajes.	productos caseros.
	barrio:		
	económicas y problemática		
	social.		
	social.		
	Diferencia las		
	fuentes de energía,		
	comprendiendo su		
	valor al hacer buen		
	uso de ellas.		
	uso de chas.		
	Identifica los usos		
	de la energía, se		
	concientiza de la		
	importancia de		
	cuidar los recursos		
	naturales.		
	Reconoce la		
	energía usada por		
	los juguetes		
	trabajados u otros		
	objetos		
	manipulados, al		
	tiempo que		
	disfruta este tipo		
	de conocimiento.		
	Reconoce que es		
	un negocio, las		
	partes del mismo y		
	la importancia		

para la economía del barrio.
Nombra algunos negocios del
barrio y los identifica de
acuerdo a su producción.

METODOLOGÍA. La intencionalidad del área de educación en tecnología es ampliar y consolidar los diversos saberes donde los estudiantes no solo manejen artefactos que invaden la vida diaria si no que se aproximen a problemas prácticos con una nueva actitud que implique una comprensión global del problema como el deseo de intervenir, investigando, pensando, diseñando posibles soluciones y poniéndolas a prueba.

Lo anterior implica una metodología con unos procedimientos propios que puedan ir generándonos resultados de estas dinámicas particulares.

El trabajo o método de proyecto es una estrategia fundamental para los fines trazados en el cual se incluye dos fases fundamentales: Fase tecnológica, Fase técnica.

Al ser el proceso tecnológico el norte al que queremos llegar, asumir sus fases con acciones intermedias como puntos medulares en las que hay que intervenir pedagógicamente eligiendo la estrategia metodológica que más lo potencie.

Algunas estrategias metodológicas:

Análisis e identificación del problema: permite conducir el proceso de construcción del conocimiento. La información se extrae mediante una observación de un sistema desde distintas perspectivas que conduzcan en una visión de múltiples dimensiones en función del conocimiento que se espera obtener. Identifican los problemas que otros tuvieron que resolver, ventajas y desventajas, acceder al rediseño del objeto o mejora del mismo.

Esta metodología permite avanzar tanto en la conceptualización tecnológica como en el trabajo de producción, experimentación e investigación.

El método magistral, este método es favorable a la hora de orientar ya el trabajo incide para ampliar la base de la información con la que se cuenta para apoyar las ideas o determinar las posibilidades.

Estas orientaciones pueden ser dadas por el docente, un padre de familia o una persona relacionada con el tema del problema que se aborda, Es un método valido para cualquier grado de la básica.

Juegos de simulación: Son una estrategia de gran utilidad en los primeros grados, sobre todo cuando la intención pedagógica se refiere a aspectos organizativos y contenidos de índoles actitudinal y procedimental simulación de roles de la organización de grupos de

trabajo permite que los niños asuman responsabilidades y mayor compromiso con el trabajo.

Diseño y construcción: Comprende todas las fases expuestas en el método de proyectos Este método exige A los estudiantes un alto nivel de autonomía, responsabilidad, apropiación y aplicación de los conocimientos en general.

La visita como actividad tecnológica: Permite usar el contexto como medio educativo explorar los mundos cercanos a la escuela es una metodología muy motivadora y significativa que permite a los estudiantes evidenciar y complementar procesos tecnológicos trabajados en al área.

RECURSOS. Textos del ministerio, aulas de informática, libros, guías de trabajo, tablero digital. Convencionales: juegos, fichas de trabajo, láminas, libros, cuentos de la caja viajera, rótulos, afiches, carteles, marcadores, tizas, crayolas, colores.

Salón de clase y de lúdica, instalaciones del colegio y algunos lugares del barrio.

Audiovisuales: televisor, video beam, grabadora. Computadores y/o portátiles

EVALUACIÓN.

Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los

diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

RECURSOS. Textos del ministerio, aulas de informática, libros, guías de trabajo, tablero digital. Convencionales: juegos, fichas de trabajo, láminas, libros, cuentos de la caja viajera, rótulos, afiches, carteles, marcadores, tizas, crayolas, colores.

Salón de clase y de lúdica, instalaciones del colegio y algunos lugares del barrio.

Audiovisuales: televisor, video beam, grabadora. Computadores y/o portátiles

EVALUACIÓN

Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

5.2 GRADO SEGUNDO

PERIODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Diferenciar las características básicas de los elementos naturales y tecnológicos de su entorno.

Reconoce en los otros las principales opiniones y decisiones que le permiten desarrollar sus habilidades emprendedoras.

Estándar de Competencia del periodo. Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.

Competencia propia del área por periodo. Al terminar el ciclo el estudiante estará en capacidad de explorar el entorno cotidiano diferenciando los elementos naturales de los artefactos creados por el hombre, haciendo un reconocimiento de su importancia dándoles un buen uso.

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). Clasifica y describe productos tecnológicos de su entorno cotidiano, los utiliza para satisfacer y facilitar sus necesidades cotidianas haciendo buen uso de estos. / 4. Selecciona artefactos para uso en el hogar y la escuela, reconoce sus restricciones y forma de utilización y es capaz de detectar posibles fallas de funcionamiento y tomar medidas de precaución. 7. Indaga sobre la historia y evolución de algunos materiales que han transformado los estilos de vida. / 4. Identifica la computadora como un artefacto tecnológico que sirve como medio de información, comunicación, diversión y aprendizaje

CONTENIDO POR	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
COMPETENCIA.	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE	Identifica los	Utiliza los elementos	Valora los objetos
TECNOLOGICO	elementos	tecnológicos del aula	tecnológicos de
El salón de clase	tecnológicos en el	de clase.	clase con una
ambiente tecnológico.	aula de clase.		adecuada
			utilización.
Las herramientas.			
	Identifica los	Utiliza las	Reflexiona sobre
	distintos tipos de	herramientas que	la importancia de
	herramientas.	están a su	tener normas
		disposición.	claras para la
_			utilización de
La casa ambiente			herramientas.
tecnológico.	T1 .'C' 1	TT.:1: 1 1:0	**
	Identifica los	Utiliza los diferentes	Hace uso
•	elementos	elementos tecnológicos de la	adecuado de los elementos
	tecnológicos en la vivienda.	tecnológicos de la vivienda.	tecnológicos de su
La Maqueta	vivienda.	vivienda.	vivienda.
La Maqueta		Elabora	Disfruta de la
	Identifica los	representaciones	realización de sus
	elementos	graficas de objetos.	trabajos manuales.
	constitutivos de	graneas de objetos.	trabajos manuaies.
Cuidado y uso	una maqueta.		
adecuado de los			
recursos, tecnológicos y		Aplica prácticas	Reflexiona sobre
naturales.	Identifica las	dirigidas al cuidado	la importancia del
	prácticas dirigidas	del medio ambiente.	cuidado y
	a la conservación		conservación de
COMPONENTE	de los recursos		los recursos
INFORMATICA	naturales y		naturales y
Historia del	tecnológicos.		tecnológicos.
computador			
COMPONENTE		Utiliza el	Cuida el
EMPRENDIMIENT	Identifica el	computador de	computador
0	recorrido histórico	forma dirigida.	durante las
Concepto de	del computador.		actividades de
emprendimiento			clase.

Valores del emprendedor-	Identifica el concepto de emprendimiento y reconoce los principales valores de un emprenderos.	Reconoce los valores fundamentales de un emprendedor (responsabilidad, puntualidad, disciplina, tolerancia).	Valora sus trabajos y los de los demás. Se apropia de sus conocimientos para llegar a ser un buen emprendedor y satisfacer sus necesidades personales, familiares y sociales.
Herramientas, insumos y maquinaria.	Identifica las diferentes profesiones y muestra curiosidad ante algunas de ellas.	Dramatiza diferentes profesiones representativas en su comunidad.	Valora las diferentes profesiones y reconoce la importancia de cada una de ellas en una comunidad. Aprecia los
	Comprende el concepto de herramienta, insumos y máquinas.	Reconoce algunas máquinas, herramientas e insumos creados para una función en la sociedad	inventos de diferentes máquinas y reconoce la importancia en la evolución de una sociedad.
CRITERIOS DE EVALUACION	Clasifica los diferentes elementos tecnológicos presentes en el aula de clase y define su utilidad.	Sigue instrucciones de acuerdo al uso de elementos tecnológicos actividades sugeridas.	Utiliza de forma adecuada y responsable los diferentes elementos tecnológicos del aula de clase.

\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	Compara similitudes y diferencias entre los diferentes tipos de herramientas actuales y de épocas pasadas y explica sus avances.	Realiza construcciones sencillas utilizando diferentes tipos de herramientas	Nombra y cumple con los cuidados para el uso adecuado y responsable de herramientas que están en su entorno.
t t	Clasifica elementos tecnológicos de su vivienda y explica las funciones de cada uno.	Elabora y explica diferentes construcciones manuales de elementos tecnológicos de su vivienda.	Ejemplifica y cumple con los cuidados que se deben de tener al usar ciertos elementos tecnológicos presentes en las viviendas.
e c r	Nombra los elementos que conforman una maqueta y explica su función.	Emplea diferentes materiales para la construcción de maquetas.	Propone alternativas de trabajo y aporta ideas para la realización de actividades sugeridas.
C C C T	Relaciona algunos cuidados que se deben tener para la conservación de recursos naturales y tecnológicos.	Recicla, reutiliza, tiene cuidado con el uso del agua y la energía en la Escuela.	Ejemplifica algunos cuidados que se deben de tener para la conservación de los recursos naturales y tecnológicos.

Ilustra el recorrido que a lo largo del tiempo ha tenido el computador.	Aplica las normas e instrucciones dadas al momento de trabajar en el computador.	Expresa sus opiniones y colabora activamente con el cuidado de los computadores.
Describe cualidades y habilidades de una persona emprendedora.	Presenta dramatizaciones y representaciones grupales donde se evidencian los valores de un emprendedor.	Desarrolla una idea de negocio a partir de las necesidades de su entorno.
Explica las diferentes profesiones	Simula roles de profesiones utilizando el vestuario correcto.	Expresa admiración y respeto por las diferentes profesiones y expone a sus compañeros que profesión desea realizar cunado grande.
Reconoce diferentes maquinas, herramientas e insumos al igual que su funcionalidad y propósito.	Clasifica las herramientas e insumos utilizados por algunos tipos de máquinas.	Se interesa por conocer más sobre el invento y evolución de diferentes máquinas y herramientas presentes en su entorno.

INDICADORES POR	Identifica los	Maneja con	Disfruta de la
COMPETENCIA.	elementos	responsabilidad y	realización de sus
	tecnológicos en el	destreza las	trabajos manuales.
	aula de clase y su	herramientas que	3
	vivienda	encuentra para	Cuida el
	valorándolos con	elaborar sus	ordenador al
	su adecuada	diferentes trabajos.	comprender el
	utilización.		servicio que le
			brinda.
	Identifica los	Establece	Muestra
	distintos tipos de	diferencias entre	entusiasmo por las
	herramientas,	herramientas,	actividades
	reflexiona sobre la	insumos y	propuestas en
	importancia de	maquinarias.	clase
	tener normas		
	claras para su		
	utilización.		
	T.1	D 1.	
	Identifica el	Reconoce la	
	recorrido histórico	importancia de ser	
	del computador al tiempo que valora	emprendedor para su futuro.	
	los artefactos	Tuturo.	
	tecnológicos que		
	la institución le		
	proporciona para		
	sus aprendizajes.		
	and apromonent of		
	Identifica las		
	diferentes		
	profesiones y		
	muestra curiosidad		
	ante algunas de		
	ellas.		
	Identifica las		
	partes del plano,		

valora sus trabajos y los de los demás. Identifica los elementos constitutivos de una maqueta. Reconoce las funciones de los empleados y la utilidad para el buen funcionamiento del negocio.

METODOLOGÍA. La intencionalidad del área de educación en tecnología es ampliar y consolidar los diversos saberes donde los estudiantes no solo manejen artefactos que invaden la vida diaria si no que se aproximen a problemas prácticos con una nueva actitud que implique una comprensión global del problema como el deseo de intervenir, investigando, pensando, diseñando posibles soluciones y poniéndolas a prueba.

Lo anterior implica una metodología con unos procedimientos propios que puedan ir generándonos resultados de estas dinámicas particulares.

El trabajo o método de proyecto es una estrategia fundamental para los fines trazados en el cual se incluye dos fases fundamentales: Fase tecnológica, Fase técnica.

Al ser el proceso tecnológico el norte al que queremos llegar, asumir sus fases con acciones intermedias como puntos medulares en las que hay que intervenir pedagógicamente eligiendo la estrategia metodológica que más lo potencie.

Algunas estrategias metodológicas:

Análisis e identificación del problema: permite conducir el proceso de construcción del conocimiento. La información se extrae mediante una observación de un sistema desde distintas perspectivas que conduzcan en una visión de múltiples dimensiones en función del conocimiento que se espera obtener. Identifican los problemas que otros tuvieron que resolver, ventajas y desventajas, acceder al rediseño del objeto o mejora del mismo.

Esta metodología permite avanzar tanto en la conceptualización tecnológica como en el trabajo de producción, experimentación e investigación.

El método magistral, este método es favorable a la hora de orientar ya el trabajo incide para ampliar la base de la información con la que se cuenta para apoyar las ideas o determinar las posibilidades. Estas orientaciones pueden ser dadas por el docente, un padre de familia o una persona relacionada con el tema del problema que se aborda, Es un método valido para cualquier grado de la básica.

Juegos de simulación: Son una estrategia de gran utilidad en los primeros grados, sobre todo cuando la intención pedagógica se refiere a aspectos organizativos y contenidos de índoles actitudinal y procedimental simulación de roles de la organización de grupos de trabajo permite que los niños asuman responsabilidades y mayor compromiso con el trabajo.

Diseño y construcción: Comprende todas las fases expuestas en el método de proyectos Este método exige A los estudiantes un alto nivel de autonomía, responsabilidad, apropiación y aplicación de los conocimientos en general.

La visita como actividad tecnológica: Permite usar el contexto como medio educativo explorar los mundos cercanos a la escuela es una metodología muy motivadora y significativa que permite a los estudiantes evidenciar y complementar procesos tecnológicos trabajados en al área.

RECURSOS. Textos del ministerio, aulas de informática, libros, guías de trabajo, tablero digital. Convencionales: juegos, fichas de trabajo, láminas, libros, cuentos de la caja viajera, rótulos, afiches, carteles, marcadores, tizas, crayolas, colores.

Salón de clase y de lúdica, instalaciones del colegio y algunos lugares del barrio.

Audiovisuales: televisor, video beam, grabadora. Computadores y/o portátiles

EVALUACIÓN.

Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

PERIODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Diferenciar las características básicas de los elementos naturales y tecnológicos de su entorno.

Reconoce en los otros las principales opiniones y decisiones que le permiten desarrollar sus habilidades emprendedoras

Estándar de Competencia del periodo. Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar). Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.

Competencia propia del área por periodo. Al terminar el ciclo el estudiante estará en capacidad de explorar el entorno cotidiano diferenciando los elementos naturales de los artefactos creados por el hombre, haciendo un reconocimiento de su importancia dándoles un buen uso.

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). 5. Ensambla y desarma artefactos sencillos siguiendo instrucciones, y observando cómo fueron construidos y los materiales que se utilizaron. / 3. Identifica la computadora como un artefacto tecnológico que sirve como medio de información, comunicación, diversión y aprendizaje.

CONTENIDO POR	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
COMPETENCIA.	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE	Describe y	Elabora objetos que	Participa de forma
TECNOLOGICO	diferencia el	se mueven o mueven	dinámica en los
	movimiento y	una de sus partes	trabajos en equipo.
Movimiento y	desplazamiento.		
desplazamiento.			Realiza sus
			trabajos con
Los Operadores	Describe la forma		agrado y
	de elaboración de		dedicación.
Construcciones	sus propias		
~~~	creaciones.		
COMPONENTE			
INFORMATICA			
El Commuto don			Valora la
El Computador			Valora la elaboración de sus
COMPONENTE	Describe las partes	Realiza prácticas con	propias
EMPRENDIMIENT	del computador.	el computador.	creaciones.
O	der computation.	er computation.	creaciones.
Tipos de trabajo en el			Asume una actitud
barrio.			positiva frente a
	Identifica las	Observa videos de	los cambios y
Tipos de producción.	fuentes	diversos oficios y	situaciones nuevas
	económicas de su	profesiones.	que se presentan a
El desarrollo en el	barrio.		diario y busca las
barrio.			formas adecuadas
		Observa láminas de	de solucionar
Economía del barrio.		fábricas, empresas y	problemas.
		negocios.	
CRITERIOS DE	Predice y explica	Emplea diferentes	Propone
EVALUACION	en una situación de	materiales para la	alternativas de
	objetos	construcción de	trabajo y aporta

	desplazándose por diferentes superficies (lisas, rugosas) en cuál de ellas el cuerpo puede mantenerse por más tiempo en movimiento.	objetos con movimiento.	ideas para la realización de actividades sugeridas.
	Nombra los materiales utilizados en la elaboración de sus creaciones.	Construye con material reciclable un computador y explica las funciones de cada parte.	Apoya a sus compañeros compartiendo las ideas que le surgieron en la elaboración de su creación.
	Relaciona las partes del computador con su respectiva función.	Simula roles de diferentes oficios o profesiones resaltando su diferencia o similitud.	Reconoce de sí mismo y de sus compañeros aquellas cualidades que le ayudan a estar mejor entre los demás.
	Expone sobre las diferentes fuentes económicas que hay en su barrio.	Describe las fuentes económicas que hay en su barrio y explica su función en beneficio de la comunidad.	Es respetuoso en el trato que da a las personas de las diferentes tiendas que hay en su barrio y agradece la labor que prestan.
INDICADORES POR COMPETENCIA.	Identifica los distintos trabajos y su función en el desarrollo del barrio.	Ejemplifica objetos que se mueven y desplazan. Participa con respeto en las clases.	Participa de forma dinámica en los trabajos en equipo.  Comprende que para el desarrollo

Co	ompara métodos			del ba	rrio	se
de	producción:	Construye obj	jetos	requiere	de	un
ma	ayor, al detal,	para obtener	la	trabajo		con
po	r unidad.	transformación	del	calidad.		
		movimiento a p	artir			
		de los operad	lores			
		trabajados.				
		Elabora objetos	que			
		se mueven o mu	even			
		una de sus parte	es al			
		tiempo que rea	aliza			
		sus trabajos	con			
		agrado y dedicad	ción.			
		Construye	con			
		material recicl	lable			
		un computador	r al			
		tiempo que valo	ra la			
		elaboración de	sus			
		propias creacion	es.			
METODOLOGÍA I	. 1:1 1 1 1 /	1 1 1		1 /	1	

**METODOLOGÍA.** La intencionalidad del área de educación en tecnología es ampliar y consolidar los diversos saberes donde los estudiantes no solo manejen artefactos que invaden la vida diaria si no que se aproximen a problemas prácticos con una nueva actitud que implique una comprensión global del problema como el deseo de intervenir, investigando, pensando, diseñando posibles soluciones y poniéndolas a prueba.

Lo anterior implica una metodología con unos procedimientos propios que puedan ir generándonos resultados de estas dinámicas particulares.

El trabajo o método de proyecto es una estrategia fundamental para los fines trazados en el cual se incluye dos fases fundamentales: Fase tecnológica, Fase técnica.

Al ser el proceso tecnológico el norte al que queremos llegar, asumir sus fases con acciones intermedias como puntos medulares en las que hay que intervenir pedagógicamente eligiendo la estrategia metodológica que más lo potencie.

Algunas estrategias metodológicas:

Análisis e identificación del problema: permite conducir el proceso de construcción del conocimiento. La información se extrae mediante una observación de un sistema desde distintas perspectivas que conduzcan en una visión de múltiples dimensiones en función del conocimiento que se espera obtener. Identifican los problemas que otros tuvieron que resolver, ventajas y desventajas, acceder al rediseño del objeto o mejora del mismo.

Esta metodología permite avanzar tanto en la conceptualización tecnológica como en el trabajo de producción, experimentación e investigación.

El método magistral, este método es favorable a la hora de orientar ya el trabajo incide para ampliar la base de la información con la que se cuenta para apoyar las ideas o determinar las posibilidades.

Estas orientaciones pueden ser dadas por el docente, un padre de familia o una persona relacionada con el tema del problema que se aborda, Es un método valido para cualquier grado de la básica.

Juegos de simulación: Son una estrategia de gran utilidad en los primeros grados, sobre todo cuando la intención pedagógica se refiere a aspectos organizativos y contenidos de índoles actitudinal y procedimental simulación de roles de la organización de grupos de trabajo permite que los niños asuman responsabilidades y mayor compromiso con el trabajo.

Diseño y construcción: Comprende todas las fases expuestas en el método de proyectos Este método exige A los estudiantes un alto nivel de autonomía, responsabilidad, apropiación y aplicación de los conocimientos en general.

La visita como actividad tecnológica: Permite usar el contexto como medio educativo explorar los mundos cercanos a la escuela es una metodología muy motivadora y significativa que permite a los estudiantes evidenciar y complementar procesos tecnológicos trabajados en al área.

**RECURSOS.** Textos del ministerio, aulas de informática, libros, guías de trabajo, tablero digital. Convencionales: juegos, fichas de trabajo, láminas, libros, cuentos de la caja viajera, rótulos, afiches, carteles, marcadores, tizas, crayolas, colores.

Salón de clase y de lúdica, instalaciones del colegio y algunos lugares del barrio.

Audiovisuales: televisor, video beam, grabadora. Computadores y/o portátiles.

## EVALUACIÓN.

Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

## Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

# Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

### Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

### Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

### -Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

## Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

# PERIODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANALES

**Objetivo General de Grado**: Diferenciar las características básicas de los elementos naturales y tecnológicos de su entorno.

Reconoce en los otros las principales opiniones y decisiones que le permiten desarrollar sus habilidades emprendedoras

**Estándar de Competencia del periodo**. Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos. Ensamblo y desarmo artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones gráficas. Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan.

Competencia propia del área por periodo. Al terminar el ciclo el estudiante estará en capacidad de explorar el entorno cotidiano diferenciando los elementos naturales de los artefactos creados por el hombre, haciendo un reconocimiento de su importancia dándoles un buen uso.

**Derecho Básico de Aprendizaje (DBA)**. 5. Ensambla y desarma artefactos sencillos siguiendo instrucciones, y observando cómo fueron construidos y los materiales que se utilizaron. 3.Identifica la computadora como un artefacto tecnológico que sirve como medio de información, comunicación, diversión y aprendizaje.

CONTENIDO POR	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
COMPETENCIA.	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE	Identifica las	Analiza los	Reconoce la
TECNOLOGICO	diferentes fuentes	diferentes usos de la	importancia de
Fuentes y usos de	de energía y su uso	energía en su	usar
energía naturales.	cotidiano.	entorno.	cuidadosamente
			las energías
			disponibles en su
			entorno.
Ensamble de artefactos			
	Identifica pautas	Ensambla objetos	Muestra
	para armar objetos	sencillos a partir de	creatividad y
	a través de	imágenes o guías.	empeño en la
	imágenes o guías.		elaboración de

Funcionamiento de			diferentes
objetos tecnológicos.	Describe el		manualidades.
	funcionamiento de	Utiliza objetos	111111111111111111111111111111111111111
COMPONENTE	algunos objetos	tecnológicos propios	Participa en
INFORMATICA	tecnológicos.	de su entorno.	discusiones sobre
INTORMATION	techologicos.	de su entorno.	los posibles
			efectos
			relacionados con
Ambiente Windows y			el uso o no de
sistemas informáticos.			artefactos
sistemas informaticos.			tecnológicos.
COMPONENTE	Identifica el	Utiliza las	techologicos.
EMPRENDIMIENT	ambiente de	tecnologías de la	Asume una actitud
O	Windows.	información y la	positiva frente a
U	willdows.	comunicación	los cambios y
Elaboración de		disponibles en su	situaciones nuevas
etiquetas.		entorno.	que se presentan a
etiquetus.		entorno.	diario y busca las
Fabricación de			formas adecuadas
productos.	Reconoce		de solucionar
Manualidades.	diferentes materias		problemas
Transaction.	primas para la		problemas
Ejercicios y juegos de	elaboración de		
creatividad.	productos.		
CRITERIOS DE	Compara	Construye con	Ejemplifica
EVALUACION	diferentes fuentes	material reciclable	algunos cuidados
	productoras de	electrodomésticos	que se deben de
	energía y las	utilizados en su	tener para la
	clasifica según su	hogar que usen	conservación de y
	importancia.	energía.	uso adecuado de
	•		las fuentes de
			energía.
			Ü
	Explica el paso a	Sigue instrucciones	Apoya a sus
	paso para armar	dadas para el	compañeros
	figuras u objetos	ensamble de objetos.	compartiendo las
	solicitados.		ideas que le
			surgieron en la
			elaboración de su
			creación.

	Expone el funcionamiento de algún objeto tecnológico.	Sigue instrucciones de acuerdo al uso de elementos tecnológicos en actividades sugeridas.	Se interesa por conocer más sobre las consecuencias del mal uso de algunos artefactos tecnológicos de su entorno.
	Nombra algunas herramientas que utiliza Windows y explica su función. Relaciona que materias primas se utilizan en la elaboración de algunos productos de uso cotidiano.	Elabora un producto con materia prima del hogar que este a su alcance. (plastilina)	Reconoce de sí mismo y de sus compañeros aquellas cualidades que le ayudan a estar mejor entre los demás.
INDICADORES POR COMPETENCIA.	Describe las fuentes de energía, reconoce su importancia y hace uso cuidadoso de las energías disponibles en su entorno.  Reconoce diferentes materas primas para la elaboración de productos.	Ensambla objetos sencillos a partir de imágenes o guías.  Utiliza objetos tecnológicos propios de su entorno.  Utiliza tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno.	Disfruta de los conocimientos adquiridos y los aplica.  Participa en discusiones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos tecnológicos.  Toma decisiones colectivas con sus compañeros para elaborar etiquetas y productos.

Muestra
creatividad y
empeño en la
elaboración de
diferentes
manualidades.

Aporta recursos
para la realización
de trabajos
manuales y
creativos.

**METODOLOGÍA.** La intencionalidad del área de educación en tecnología es ampliar y consolidar los diversos saberes donde los estudiantes no solo manejen artefactos que invaden la vida diaria si no que se aproximen a problemas prácticos con una nueva actitud que implique una comprensión global del problema como el deseo de intervenir, investigando, pensando, diseñando posibles soluciones y poniéndolas a prueba.

Lo anterior implica una metodología con unos procedimientos propios que puedan ir generándonos resultados de estas dinámicas particulares.

El trabajo o método de proyecto es una estrategia fundamental para los fines trazados en el cual se incluye dos fases fundamentales: Fase tecnológica, Fase técnica.

Al ser el proceso tecnológico el norte al que queremos llegar, asumir sus fases con acciones intermedias como puntos medulares en las que hay que intervenir pedagógicamente eligiendo la estrategia metodológica que más lo potencie.

Algunas estrategias metodológicas:

Análisis e identificación del problema: permite conducir el proceso de construcción del conocimiento. La información se extrae mediante una observación de un sistema desde distintas perspectivas que conduzcan en una visión de múltiples dimensiones en función del conocimiento que se espera obtener. Identifican los problemas que otros tuvieron que resolver, ventajas y desventajas, acceder al rediseño del objeto o mejora del mismo.

Esta metodología permite avanzar tanto en la conceptualización tecnológica como en el trabajo de producción, experimentación e investigación.

El método magistral, este método es favorable a la hora de orientar ya el trabajo incide para ampliar la base de la información con la que se cuenta para apoyar las ideas o determinar las posibilidades.

Estas orientaciones pueden ser dadas por el docente, un padre de familia o una persona relacionada con el tema del problema que se aborda, Es un método valido para cualquier grado de la básica.

Juegos de simulación: Son una estrategia de gran utilidad en los primeros grados, sobre todo cuando la intención pedagógica se refiere a aspectos organizativos y contenidos de índoles actitudinal y procedimental simulación de roles de la organización de grupos de trabajo permite que los niños asuman responsabilidades y mayor compromiso con el trabajo.

Diseño y construcción: Comprende todas las fases expuestas en el método de proyectos Este método exige A los estudiantes un alto nivel de autonomía, responsabilidad, apropiación y aplicación de los conocimientos en general.

La visita como actividad tecnológica: Permite usar el contexto como medio educativo explorar los mundos cercanos a la escuela es una metodología muy motivadora y significativa que permite a los estudiantes evidenciar y complementar procesos tecnológicos trabajados en al área.

**RECURSOS.** Textos del ministerio, aulas de informática, libros, guías de trabajo, tablero digital. Convencionales: juegos, fichas de trabajo, láminas, libros, cuentos de la caja viajera, rótulos, afiches, carteles, marcadores, tizas, crayolas, colores.

Salón de clase y de lúdica, instalaciones del colegio y algunos lugares del barrio. Audiovisuales: televisor, video beam, grabadora. Computadores y/o portátiles.

### EVALUACIÓN.

Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

## Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

## Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

# Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

#### Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

## -Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

## Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

## 5.3 GRADO TERCERO

## PERIODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANALES

**Objetivo General de Grado**: Reconocer la importancia de los objetos tecnológicos para el ser humano, su adecuado manejo y la construcción de prototipos sencillos.

Reconoce en los otros las principales opiniones y decisiones que le permiten desarrollar sus habilidades emprendedoras

**Estándar de Competencia del periodo**. Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte.

Competencia propia del área por periodo. Al terminar el ciclo el estudiante estará en capacidad de explorar el entorno cotidiano diferenciando los elementos naturales de los artefactos creados por el hombre, haciendo un reconocimiento de su importancia dándoles un buen uso.

**Derecho Básico de Aprendizaje (DBA)**. 2. Clasifica y describe productos tecnológicos de su entorno cotidiano, los utiliza para satisfacer y facilitar sus necesidades cotidianas haciendo buen uso de estos.3. Identifica la computadora como un artefacto tecnológico que sirve como medio de información, comunicación, diversión y aprendizaje.

CONTENIDO POR	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
COMPETENCIA	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE	Identifica el	Analiza los distintos	Valora los
TECNOLOGICO	ambiente	elementos	diferentes
	tecnológico en el	tecnológicos del	elementos
Ambiente tecnológico	colegio.	colegio.	tecnológicos que
en el colegio.			el colegio le
C			proporciona.
Símbolos y señales.	Reconoce algunos	Interpreta los	1 1
, and the second	símbolos y señales	diferentes símbolos	Comprende la
Tecnología y medio	del entorno.	y señales dentro de la	importancia y la
ambiente.		institución	utilidad de las
	Analiza las	educativa.	señales y símbolos
Planes de acción.	incidencias		que se ubican en
	ambientales		los distintos
Las Herramientas.	debido al	Argumenta sobre la	entornos.
	desarrollo	importancia del	
	tecnológico.	cuidado los	Comprende la
		ambientes del	importancia de
	Reconoce las	colegio.	cuidar el medio
	partes		ambiente.
	constitutivas de un		
	plan de acción	Diseña planes de	Comprende la
	para la elaboración	acción sencillos para	importancia de
COMPONENTE	de proyectos.	la elaboración de	hacer planes de
INFORMATICA		proyectos.	acción a la hora de
	Identifica las		realizar un
El computador.	clases de	Utiliza	proyecto.
	herramientas.	adecuadamente las	
		herramientas de uso	Cuida el
	Reconoce la	cotidiano para la	ordenador al
	computadora		comprender el

	, C	1.1 1/21	
	como un artefacto	elaboración de	servicio que le
	tecnológico que	proyectos.	brinda.
	permite la	<b>5</b> 11 ( )	-
	comunicación y	Realiza prácticas en	Tiene en cuenta
~~~	obtención de	el ordenador, paint,	las normas de
COMPONENTE	información.	juegos, Microsoft	seguridad para la
EMPRENDIMIENT		Word.	utilización de
0	Diferencia entre el		herramientas.
	Software y el		
Concepto de	Hardware del		
emprendimiento	ordenador.	Analiza la diferencia	Comprende la
		entre el software y el	importancia de
Valores del		hardware del	cumplir las
emprendedor.		ordenador.	normas dentro del
Producción: definición			aula de
y tipos.			informática.
El desarrollo			
económico en el barrio	Analiza la ciudad		Propone ideas de
	antes y ahora.		negocio e
El desarrollo en la		Argumenta sobre los	identifica las
ciudad.	Planifica una idea	cambios que ha	partes del
	de negocio.	sufrido la ciudad al	mismo.
El comercio y su		largo de los	
importancia.	Reconoce las	años.	
	partes que		
El comercio en la	componen un	Diseña una idea de	
ciudad.	negocio.	negocio utilizando	
		materiales que están	
Idea de negocio.		a su alcance.	
Partes del negocio.			
CRITERIOS DE	Expone el	Establece	Se interesa por
EVALUACION	funcionamiento de	semejanzas y	conocer más sobre
	algunos objetos	diferencias entre	los cuidados
	tecnológicos	elementos	que se deben tener
		tecnológicos que se	con los diferentes

presente: colegio.	s en el	utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas en el colegio.	elementos tecnológicos con los que cuenta la institución.
símbolos	- 1	Dramatiza situaciones donde hace uso adecuado de los símbolos y señales que hay dentro de la institución educativa.	Utiliza de forma adecuada y responsable las señales y motiva a sus compañeros para que hagan lo mismo.
sobre incidence ambienta causa inadecua	el uso do de ecnologías s en	Sigue instrucciones de acuerdo al uso de elementos tecnológicos en actividades sugeridas.	Plantea alternativas para el cuidado del medio ambiente.
paso que seguir	ión de un	Aplica los pasos en la elaboración de un pequeño proyecto.	Expresa sus opiniones y colabora activamente con el cuidado de los computadores.
Clasifica herramie según su mencion cuidado	ntas utilidad y	Usa el computador como herramienta lúdica para la realización de diversas actividades utilizando los	Persuade a sus compañeros sobre la importancia de cumplir con las normas, el cuidado y buen manejo que

debe tener con cada una de ellas.	programas de Paint, Word entre otros.	se le deben de dar a los implementos de la sala de informática.
Explica cómo realizar consultas utilizando el computador como herramienta.	Elabora un paralelo entre software y hardware. Construye una	Desarrolla una idea de negocio a partir de las necesidades de su entorno.
Explica que es el software y el hardware a través de ejemplos cotidianos.	maqueta donde se observen los cambios que ha tenido la ciudad.	
Compara a través de imágenes los avances que ha tenido la ciudad.		
Elige una idea de negocio y pone en marcha su ejecución.	Argumenta sobre la importancia y beneficios de su idea de negocio.	
Expone los requisitos necesarios para montar un negocio.	Diseña proyectos económicos en el aula siguiendo estructuras.	

INDICADORES POR	Identifica el	Realiza prácticas de	Valora los
COMPETENCIA.	ambiente	cuidado de los	diferentes
	tecnológico en el	ambientes del	elementos
	colegio.	colegio al	tecnológicos que
	S	comprender la	el colegio le
	Identifica algunos	importancia de los	proporciona.
	símbolos y señales	mismos.	
	del entorno,		Comprende la
	comprendiendo su	Realiza planes de	importancia de
	importancia y	acción sencillos,	cumplir las
	utilidad.	comprendiendo la	normas dentro del
		importancia de su	aula de
		aplicación para una	informática.
	Reconoce la	realización exitosa	
	importancia del	de los proyectos.	Propone ideas de
	comercio en la		negocio e
	ciudad.		identifica las
			partes del mismo.
	Identifica los	Diferencia entre el	
	avances que ha	Software y el	
	tenido la ciudad.	Hardware del	
		ordenador.	
	Comprende el		
	concepto de		
	emprendimiento y		
	lo aplica en su		
	cotidianidad.		
	Reconoce los		
	valores del		
	emprendedor.		
	emprendedor.		
	Identifica los		
	diferentes tipos de		
	producción.		
	•		
	Comprende la		
	importancia que		

tiene el desarrollo	
en el barrio.	

METODOLOGÍA. La intencionalidad del área de educación en tecnología es ampliar y consolidar los diversos saberes donde los estudiantes no solo manejen artefactos que invaden la vida diaria si no que se aproximen a problemas prácticos con una nueva actitud que implique una comprensión global del problema como el deseo de intervenir, investigando, pensando, diseñando posibles soluciones y poniéndolas a prueba.

Lo anterior implica una metodología con unos procedimientos propios que puedan ir generándonos resultados de estas dinámicas particulares.

El trabajo o método de proyecto es una estrategia fundamental para los fines trazados en el cual se incluye dos fases fundamentales: Fase tecnológica, Fase técnica.

Al ser el proceso tecnológico el norte al que queremos llegar, asumir sus fases con acciones intermedias como puntos medulares en las que hay que intervenir pedagógicamente eligiendo la estrategia metodológica que más lo potencie.

Algunas estrategias metodológicas:

Análisis e identificación del problema: permite conducir el proceso de construcción del conocimiento. La información se extrae mediante una observación de un sistema desde distintas perspectivas que conduzcan en una visión de múltiples dimensiones en función del conocimiento que se espera obtener. Identifican los problemas que otros tuvieron que resolver, ventajas y desventajas, acceder al rediseño del objeto o mejora del mismo.

Esta metodología permite avanzar tanto en la conceptualización tecnológica como en el trabajo de producción, experimentación e investigación.

El método magistral, este método es favorable a la hora de orientar ya el trabajo incide para ampliar la base de la información con la que se cuenta para apoyar las ideas o determinar las posibilidades.

Estas orientaciones pueden ser dadas por el docente, un padre de familia o una persona relacionada con el tema del problema que se aborda, Es un método valido para cualquier grado de la básica.

Juegos de simulación: Son una estrategia de gran utilidad en los primeros grados, sobre todo cuando la intención pedagógica se refiere a aspectos organizativos y contenidos de índoles actitudinal y procedimental simulación de roles de la organización de grupos de trabajo permite que los niños asuman responsabilidades y mayor compromiso con el trabajo.

Diseño y construcción: Comprende todas las fases expuestas en el método de proyectos Este método exige A los estudiantes un alto nivel de autonomía, responsabilidad, apropiación y aplicación de los conocimientos en general.

La visita como actividad tecnológica: Permite usar el contexto como medio educativo explorar los mundos cercanos a la escuela es una metodología muy motivadora y significativa que permite a los estudiantes evidenciar y complementar procesos tecnológicos trabajados en al área.

RECURSOS. Textos del ministerio, aulas de informática, libros, guías de trabajo, tablero digital. Convencionales: juegos, fichas de trabajo, láminas, libros, cuentos de la caja viajera, rótulos, afiches, carteles, marcadores, tizas, crayolas, colores.

Salón de clase y de lúdica, instalaciones del colegio y algunos lugares del barrio.

Audiovisuales: televisor, video beam, grabadora. Computadores y/o portátiles.

EVALUACIÓN. Consultar para hacer reconocimiento de los elementos naturales, identificación y reconocimiento del entorno tecnológico, trabajo cooperativo, elaboración de ilustraciones, utilización sala de informática, socialización de trabajos realizados dentro del salón de clase y fuera de él, creatividad e inventiva al realizar sus trabajos, presentación de cuadernos, utilización de recursos, estética y orden en sus trabajos, aportes en general, comportamiento en las clases, espontaneidad, cumplimiento y puntualidad en la presentación de trabajos y demás obligaciones.

PERIODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Reconocer la importancia de los objetos tecnológicos para el ser humano, su adecuado manejo y la construcción de prototipos sencillos.

Reconoce en los otros las principales opiniones y decisiones que le permiten desarrollar sus habilidades emprendedoras

Estándar de Competencia del periodo. Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida. Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno. Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente. Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar).

Competencia propia del área por periodo. Al terminar el ciclo el estudiante estará en capacidad de explorar el entorno cotidiano diferenciando los elementos naturales de los artefactos creados por el hombre, haciendo un reconocimiento de su importancia dándoles un buen uso.

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). 1. Identifica y describe la evolución que han sufrido algunos artefactos y herramientas utilizadas por nuestros antepasados y que ayudan

a la transformación y obtención de nuevos materiales. / 7. Indaga sobre la historia y evolución de algunos materiales que han transformado los estilos de vida. / 3. Identifica la computadora como un artefacto tecnológico que sirve como medio de información, comunicación, diversión y aprendizaje.

CONTENIDO POR	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
COMPETENCIA.	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
	Analiza el efecto	Realiza símbolos	Disfruta de los
COMPONENTE	que producen las	que indican la	conocimientos
TECNOLOGICO	fuerzas sobre el	dirección de los	adquiridos durante
Dirección y sentido del	estado de	movimientos en	las clases.
movimiento.	movimiento de los	objetos.	Valora la
	objetos		elaboración de sus
Operadores mecánicos		Utiliza operadores	propias
tecnológicos.	Diferencia los	en la construcción de	creaciones.
	operadores	objetos sencillos.	
Objetos que se mueven.	mecánicos		
	tecnológicos.	Analiza objetos que	
Construcción.	T1	se mueven.	
COMPONENTE	Identifica los	Constant	
COMPONENTE INFORMATICA	objetos y su movimiento.	Construye objetos utilizando materiales	
INFORMATICA	movimiento.	reciclables.	
Ambiente Windows y	Identifica el	reciciables.	
sistemas informáticos.	ambiente		
	Windows.		
COMPONENTE			
EMPRENDIMIENT		Realiza prácticas en	Valora y cuida la
0		el ordenador	sala de
Producción y recursos.		utilizando los	informática.
		programas de paint,	
Productos y servicios.		Word, tuxpaint.	
Tomar decisiones	Identifica las	Trabaja en equipo en	
colectivas.	partes de la	la organización de	Comprende la
Necesidad de tomar	producción y los recursos que debe	una empresa ficticia.	importancia de los cambios v
Necesidad de tomar decisiones	emplear para ellos.		cambios y situaciones nuevas
cuidadosamente.	emplear para ellos.		que se presentan a
curadosamente.	Reconoce los		diario y busca las
	diferentes		formas adecuadas
	and one of		1011110 adocadas

		productos y servicios que se prestan en la ciudad. Toma decisiones colectivas asumiendo una actitud responsable y respetuosa ante la opinión de los demás.		de solucionar problemas.
CRITERIOS EVALUACION	DE	Indica, a partir de pequeñas experiencias, cuando una fuerza aplicada sobre un cuerpo no produce cambios en su estado de reposo, de movimiento o en su dirección.	Identifica algunos símbolos que indican la dirección del movimiento y habla sobre su funcionalidad.	Participa activamente a través de preguntas sobre el tema o actividad trabajada durante la clase.
		Clasifica algunos operadores mecánicos y explica su funcionalidad. Expone como se origina el movimiento en un objeto elegido.	Construye un objeto utilizando material reciclable y algunos operadores. Desarma algún objeto y lo vuelve armas con agilidad.	Presenta y argumenta a su grupo sobre la importancia de sus creaciones. Persuade a sus compañeros sobre la importancia de cumplir con las normas, el cuidado y buen manejo que se le deben de dar a los implementos

			da 1a aala da
			de la sala de
			informática.
	Relaciona los		
	elementos del	Emplea algunas	Reconoce de sí
	ambiente de	herramientas del	mismo y de sus
	Windows con su	programa Paint para	compañeros
	funcionalidad.	dibujar un objeto.	aquellas
			cualidades que le
			ayudan a estar
			mejor entre los
			demás.
	Expone sobre la		demas.
	fabricación de un	En equipos	Demuestra respeto
	producto y que	cooperativos	por las ideas de los
	recursos se deben	construyen una	demás y aporta las
	utilizar.	maqueta de una	suyas en la
	atilizar.	empresa ficticia	realización de
		utilizando material	actividades
		de reciclable.	grupales
	Daganaga alaumag	de reciciable.	grupaies
	Reconoce algunos	Clasifias slavass	A
	productos y	Clasifica algunos	Asume una actitud
	servicios que	productos de	responsable en el
	presta la ciudad.	acuerdo a la utilidad	uso de productos
		que brinda a una	que la sociedad le
		comunidad.	brinda.
INDICADORES POR	Identifica los	Realiza símbolos	Toma decisiones
COMPETENCIA.	objetos y sus	que indican la	colectivas
	movimientos,	dirección de los	asumiendo una
	disfruta de los	movimientos en	actitud
	conocimientos	objetos, al tiempo	responsable y
	adquiridos y los	que disfruta de los	respetuosa ante la
	aplica.	conocimientos	opinión de los
	*	adquiridos durante	demás.
	Identifica las	las clases.	
	partes de la		
	producción y los	Utiliza operadores	
	recursos que debe	en la construcción de	
	emplear para ellos.	objetos sencillos al	
	emplear para ellos.		
		tiempo que valora la	

Reconoce	los	elaboración de sus	
diferentes		propias creaciones.	
productos	у	Realiza actividades	
servicios que	se	aplicando algunos	
prestan en	la	programas como	
ciudad.		Word, paint,	
		Tuxpaint.	

METODOLOGÍA. La intencionalidad del área de educación en tecnología es ampliar y consolidar los diversos saberes donde los estudiantes no solo manejen artefactos que invaden la vida diaria si no que se aproximen a problemas prácticos con una nueva actitud que implique una comprensión global del problema como el deseo de intervenir, investigando, pensando, diseñando posibles soluciones y poniéndolas a prueba.

Lo anterior implica una metodología con unos procedimientos propios que puedan ir generándonos resultados de estas dinámicas particulares.

El trabajo o método de proyecto es una estrategia fundamental para los fines trazados en el cual se incluye dos fases fundamentales: Fase tecnológica, Fase técnica.

Al ser el proceso tecnológico el norte al que queremos llegar, asumir sus fases con acciones intermedias como puntos medulares en las que hay que intervenir pedagógicamente eligiendo la estrategia metodológica que más lo potencie.

Algunas estrategias metodológicas:

Análisis e identificación del problema: permite conducir el proceso de construcción del conocimiento. La información se extrae mediante una observación de un sistema desde distintas perspectivas que conduzcan en una visión de múltiples dimensiones en función del conocimiento que se espera obtener. Identifican los problemas que otros tuvieron que resolver, ventajas y desventajas, acceder al rediseño del objeto o mejora del mismo.

Esta metodología permite avanzar tanto en la conceptualización tecnológica como en el trabajo de producción, experimentación e investigación.

El método magistral, este método es favorable a la hora de orientar ya el trabajo incide para ampliar la base de la información con la que se cuenta para apoyar las ideas o determinar las posibilidades.

Estas orientaciones pueden ser dadas por el docente, un padre de familia o una persona relacionada con el tema del problema que se aborda, Es un método valido para cualquier grado de la básica.

Juegos de simulación: Son una estrategia de gran utilidad en los primeros grados, sobre todo cuando la intención pedagógica se refiere a aspectos organizativos y contenidos de índoles actitudinal y procedimental simulación de roles de la organización de grupos de trabajo permite que los niños asuman responsabilidades y mayor compromiso con el trabajo.

Diseño y construcción: Comprende todas las fases expuestas en el método de proyectos Este método exige A los estudiantes un alto nivel de autonomía, responsabilidad, apropiación y aplicación de los conocimientos en general.

La visita como actividad tecnológica: Permite usar el contexto como medio educativo explorar los mundos cercanos a la escuela es una metodología muy motivadora y significativa que permite a los estudiantes evidenciar y complementar procesos tecnológicos trabajados en al área.

RECURSOS. Textos del ministerio, aulas de informática, libros, guías de trabajo, tablero digital. Convencionales: juegos, fichas de trabajo, láminas, libros, cuentos de la caja viajera, rótulos, afiches, carteles, marcadores, tizas, crayolas, colores.

Salón de clase y de lúdica, instalaciones del colegio y algunos lugares del barrio.

Audiovisuales: televisor, video beam, grabadora. Computadores y/o portátiles.

EVALUACIÓN.

Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

PERIODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Reconocer la importancia de los objetos tecnológicos para el ser humano, su adecuado manejo y la construcción de prototipos sencillos.

Reconoce en los otros las principales opiniones y decisiones que le permiten desarrollar sus habilidades emprendedoras

Estándar de Competencia del periodo. Comparo longitudes, magnitudes y cantidades en el armado y desarmado de artefactos y dispositivos sencillos. Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones. Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

Competencia propia del área por periodo. Al terminar el ciclo el estudiante estará en capacidad de explorar el entorno cotidiano diferenciando los elementos naturales de los artefactos creados por el hombre, haciendo un reconocimiento de su importancia dándoles un buen uso.

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). 8. Identifica consecuencias ambientales y para la salud, derivadas del mal uso de algunos artefactos o productos tecnológicos. / 7. Indaga sobre la historia y evolución de algunos materiales que han transformado los estilos de vida. / 2. Clasifica y describe productos tecnológicos de su entorno cotidiano, los utiliza para satisfacer y facilitar sus necesidades cotidianas haciendo buen uso de estos./3.Identifica la computadora como un artefacto tecnológico que sirve como medio de información, comunicación, diversión y aprendizaje.

CONTENIDO POR	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
COMPETENCIA.	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE	Identifica el	Diferencia las	Valora las fuentes
TECNOLOGICO	concepto de	formas de energía.	de energía que
Concepto de energía	energía.		

Fuentes básicas de energía	Reconoce las fuentes básicas de energía.	Analiza las fuentes básicas de energía disponibles en su entorno.	están a su disposición.
Transformación de algunas fuentes de energía COMPONENTE INFORMATICA Programas	Analiza las transformaciones de la energía.	Investiga sobre la transformación de algunas fuentes de energía.	Reconoce la importancia de usar cuidadosamente las energías disponibles en su entorno.
informáticos. COMPONENTE EMPRENDIMIENT O El desarrollo en el país.	distingue diferentes programas informáticos.	Realiza prácticas en el ordenador, paint, juegos, Microsoft Word.	Utiliza de manera responsable el ordenador.
Uso del dinero Fabricación de productos. Manualidades.	Reconoce la importancia del dinero en el desarrollo económico de la sociedad. Analiza la importancia de la materia prima y el buen uso de ellas en la elaboración de productos.	Muestra creatividad y empeño en la elaboración de diferentes manualidades.	Asumo una actitud positiva frente a los cambios y situaciones nuevas que se presentan a diario y busco las formas adecuadas de solucionar problemas.
CRITERIOS DE EVALUACION	Clasifica las formas de energía mecánica (cinética y potencial) que tienen lugar en	Elabora pequeños experimentos sobre el funcionamiento y la transformación de la energía.	Plantea alternativas para el cuidado y ahorro de la energía.

	diferentes puntos del movimiento en un sistema mecánico (caída libre, montaña rusa, péndulo).		
	Consulta y expone sobre la utilidad de algún programa informático.	utiliza el tic como herramienta de apoyo, de retroalimentación para enriquecer su proceso de aprendizaje	Expresa sus opiniones y colabora activamente con el cuidado de los computadores.
	Ilustra el recorrido del dinero a lo largo del tiempo. Clasifica algunos productos según la materia prima empleada para su elaboración.	Utiliza material reciclable para crear una manualidad.	Reconoce de sí mismo y de sus compañeros aquellas cualidades que le ayudan a estar mejor entre los demás.
INDICADORES POR COMPETENCIA.	Diferencia las formas de energía, disfruta de los conocimientos adquiridos durante las clases. Reconoce la importancia de usar cuidadosamente las energías	Utiliza las fuentes básicas de energía disponibles en su entorno. Valora las fuentes de energía que están a su disposición. Investiga la transformación de algunas fuentes de energía.	Propone estrategias para mejorar el desarrollo del país. Muestra creatividad y empeño en la elaboración de diferentes manualidades.

d	lisponibles en su	Realiza prácticas en	Aporta recursos
e	entorno.	el ordenador, paint,	para la realización
		juegos, Microsoft	de trabajos
R	Reconoce la	Word.	manuales y
iı	mportancia del		creativos.
d	linero en el		
d	lesarrollo	Utiliza de manera	
e	económico de la	responsable el	
Se	sociedad.	ordenador.	

METODOLOGÍA. La intencionalidad del área de educación en tecnología es ampliar y consolidar los diversos saberes donde los estudiantes no solo manejen artefactos que invaden la vida diaria si no que se aproximen a problemas prácticos con una nueva actitud que implique una comprensión global del problema como el deseo de intervenir, investigando, pensando, diseñando posibles soluciones y poniéndolas a prueba.

Lo anterior implica una metodología con unos procedimientos propios que puedan ir generándonos resultados de estas dinámicas particulares.

El trabajo o método de proyecto es una estrategia fundamental para los fines trazados en el cual se incluye dos fases fundamentales: Fase tecnológica, Fase técnica.

Al ser el proceso tecnológico el norte al que queremos llegar, asumir sus fases con acciones intermedias como puntos medulares en las que hay que intervenir pedagógicamente eligiendo la estrategia metodológica que más lo potencie.

Algunas estrategias metodológicas:

Análisis e identificación del problema: permite conducir el proceso de construcción del conocimiento. La información se extrae mediante una observación de un sistema desde distintas perspectivas que conduzcan en una visión de múltiples dimensiones en función del conocimiento que se espera obtener. Identifican los problemas que otros tuvieron que resolver, ventajas y desventajas, acceder al rediseño del objeto o mejora del mismo.

Esta metodología permite avanzar tanto en la conceptualización tecnológica como en el trabajo de producción, experimentación e investigación.

El método magistral, este método es favorable a la hora de orientar ya el trabajo incide para ampliar la base de la información con la que se cuenta para apoyar las ideas o determinar las posibilidades.

Estas orientaciones pueden ser dadas por el docente, un padre de familia o una persona relacionada con el tema del problema que se aborda, Es un método valido para cualquier grado de la básica.

Juegos de simulación: Son una estrategia de gran utilidad en los primeros grados, sobre todo cuando la intención pedagógica se refiere a aspectos organizativos y contenidos de índoles actitudinal y procedimental simulación de roles de la organización de grupos de

trabajo permite que los niños asuman responsabilidades y mayor compromiso con el trabajo.

Diseño y construcción: Comprende todas las fases expuestas en el método de proyectos Este método exige A los estudiantes un alto nivel de autonomía, responsabilidad, apropiación y aplicación de los conocimientos en general.

La visita como actividad tecnológica: Permite usar el contexto como medio educativo explorar los mundos cercanos a la escuela es una metodología muy motivadora y significativa que permite a los estudiantes evidenciar y complementar procesos tecnológicos trabajados en al área.

RECURSOS. Textos del ministerio, aulas de informática, libros, guías de trabajo, tablero digital. Convencionales: juegos, fichas de trabajo, láminas, libros, cuentos de la caja viajera, rótulos, afiches, carteles, marcadores, tizas, crayolas, colores.

Salón de clase y de lúdica, instalaciones del colegio y algunos lugares del barrio.

Audiovisuales: televisor, video beam, grabadora. Computadores y/o portátiles.

EVALUACIÓN.

Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los

diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

- 5. MALLAS CURRICULARES
- 5.1 GRADO CUARTO

PERIODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Identificar la importancia de las herramientas tecnológicas e informáticas en la vida actual para su adecuada utilización en los entornos cercanos.

Estándar de Competencia del periodo. Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales. Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados. Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país. Descubrirá los principios para emprender una idea de negocio o empresa. Fomento de la cultura emprendedora en sensibilización -orientación y formación que contribuya al desarrollo de competencias emprendedoras en el ser, el saber y el hacer.

Competencia propia del área por periodo. Obtiene información de fuentes cercanas para generar ideas para el desarrollo de propuestas/ Comprueba las ventajas y desventajas de las innovaciones tecnológicas

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). Comprende los efectos y las ventajas de utilizar máquinas simples en diferentes tareas que requieren la aplicación de una fuerza.

Reconoce la evolución de inventos creados por el ser humano, valorando sus aportes en distintas áreas del conocimiento.

CONTENIDO POR	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
COMPETENCIA.	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE	Identifica y	Analiza la historia	Valora la
TECNOLOGICO	reconoce la	de los artefactos	evolución que ha
Antecedentes históricos	historia de la	tecnológicos.	tenido cada uno de
de la tecnología.	tecnología a	Č	los inventos
, and the second	través de los		tecnológicos.
Inventos e inventores	tiempos.	Investiga y expone	
que han marcado la	_	sobre alguna	
humanidad.		biografía de un gran	Reconoce la
	Menciona	inventor.	importancia de las
Las herramientas	invenciones e		innovaciones para
	innovaciones que		el desarrollo de
Objetos tecnológicos	han contribuido al		una sociedad.
	desarrollo del	Compara entre los	
Diseño y construcción	país.	elementos naturales	
La Vivienda		y tecnológicos.	Reconoce la
			importancia de
El plano, la	Identifica la		cuidar los
señalización,	evolución de	Investiga sobre los	elementos
	herramientas a	materiales que se	

convenciones y	través de los	utilizan en la	naturales y
símbolos	tiempos.	construcción de	tecnológicos.
	F	viviendas.	
			Promueve la
COMPONENTE	Describe la		importancia de
INFORMATICA	evolución de la		acatar las normas
	vivienda.		para la prevención
El computador	, 1 , 10110uu		accidentes.
Hardware, software.		Utiliza herramientas	ucciacines.
		manuales para	
	Identifica el	construir modelos y	
Procesadores de texto	plano, las	maquetas.	Valora la
110003440103 40 10110	convenciones y	maquetas:	importancia de la
	los símbolos		buena presentación
	223 51110 5100	Identifica las	de los documentos
COMPONENTE	Define los	principales	textuales.
EMPRENDIMIENT	conceptos:	características de un	
0	informática,	procesador de textos	
	computador,	1	
Términos del área de	hardware,	Analiza las	
Emprendimiento:	software, y	principales	
Emprendedor.	diferencia los	características de	
Emprendimiento.	componentes de	un "ser"	
Liderazgo.	hardware de los	emprendedor, para	
Empresa.	componentes de	materializar ideas	
Negocio.	software, que	Innovadoras.	
Cooperativismo.	constituyen un		
Cultura del	computador.		
emprendimiento.			
	Identifica las		
La empresarialidad	características		
	básicas de ser		
	emprendedor.		
	Reconoce la		
	cultura del		
	emprendimiento		
CDVECDIOG	D 11	D 11 1/ 1	g
CRITERIOS DE	Explica a través	Realiza una línea de	Se interesa por
EVALUACION	de ejemplos la	tiempo destacando la	conocer más sobre

	1.1.4	1	-1
	historia de la tecnología y sus	evolución de los artefactos	algunos inventos tecnológicos al
	avances.	tecnológicos.	largo de la historia.
	avances.	teenologicos.	Expresa su opinión
1	Expone sobre	Representa la vida	frente a la
	algunos invento e	de un gran inventor a	importancia de
	innovaciones	través de una	algunas
1	realizadas en	pequeña	invenciones y su
1	nuestro país.	dramatización.	aporte al desarrollo
			de una sociedad.
			Utiliza de forma
			adecuada y
	Compara	Dibujas elementos	responsable los
	similitudes y	naturales y	elementos
	diferencias entre	tecnológicos	naturales y
	los diferentes	explicando su	tecnológicos que
	tipos de	funcionalidad.	brinda la
	herramientas		institución.
	actuales y de		
	épocas pasadas y explica sus		
	avances.		Persuade a sus
(avances.		compañeros sobre
1	Expone sobre las	Compara similitudes	la importancia de
	características de	y diferencias entre	cumplir con las
1	las viviendas de	los materiales	normas de
	épocas pasadas y	utilizados en las	prevención para
	de las actuales.	construcciones de	evitar posibles
		viviendas en épocas	accidentes.
		pasadas con la	
		actualidad.	
			Muestra interés
			por lograr buena
	Describe cuáles	Escribe textos en	presentación en
	son las principales	Microsoft Word	documentos
	diferencias entre	teniendo en cuenta	realizados en las
_	Hardware y	los elementos	diferentes áreas.
3	Software	básicos para su diseño como la	
		diseño como la	

	Expone sobre	configuración, el formato y la alineación Caracteriza algún	Diseña proyectos económicos
	algún emprendedor famoso y una empresa innovadora.	emprendedor famoso y habla sobre sus aportes a la sociedad.	en el aula siguiendo estructuras responsablemente.
	Expone sobre el termino de empresarialidad.	Realiza diapositivas en el programa power point para explicar el significado de empresarialidad	Muestra interés por lograr buena presentación en los trabajos solicitados.
INDICADORES POR COMPETENCIA.	Identifica y compara la	Investiga y reconoce inventos creados por	Comprende y acata
COMPETENCIA.	historia de la tecnología a través de los tiempos,	el ser humano, valorando sus aportes en distintas áreas del	establecidas para el trabajo en la sala de informática.
	reconociendo su importancia para el desarrollo de la humanidad.	conocimiento.	Diseña productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación
	Identifica la evolución de las herramientas a través de los tiempos, al tiempo		gráfica, que le permiten valorar sus propias creaciones y las de los demás.
	que utiliza de forma óptima las herramientas que están a su disposición, teniendo en		Comprende la importancia de ser emprendedor.

cuenta normas de	Se interesa por
seguridad.	realizar de la mejor
	manera las
Describe	propuestas de
la evolución de la	clase.
vivienda,	
comprendiendo la	Construye
importancia que	conceptos sobre la
ha tenido para el	cultura del
mejoramiento de	emprendimiento, a
la calidad de vida	partir de
del ser humano.	orientaciones del
	docente.
Identifica el	
Hardware y el	Realiza
software en el	actividades
computador.	grupales e
	individuales de
	consultas sobre la
Presenta claridad	empresarialidad y
al definir los	es capaz de
términos	sustentarlas.
emprendimiento y	
emprendedor.	Define por sí
	mismo cuáles son
Identifica	las capacidades
claramente a	que se adquieren
aquellas personas	en la cultura del
que presentan	emprendimiento.
liderazgo.	
Diferencia con	
claridad entre lo	
que es una	
empresa y un	
negocio.	
METODOLOGÍA. La intencionalidad del a	irea de educación en tecnología es ampliar y

METODOLOGÍA. La intencionalidad del área de educación en tecnología es ampliar y consolidar los diversos saberes donde los estudiantes no solo manejen artefactos que invaden la vida diaria si no que se aproximen a problemas prácticos con una nueva actitud

que implique una comprensión global del problema como el deseo de intervenir, investigando, pensando, diseñando posibles soluciones y poniéndolas a prueba.

Lo anterior implica una metodología con unos procedimientos propios que puedan ir generándonos resultados de estas dinámicas particulares.

El trabajo o método de proyecto es una estrategia fundamental para los fines trazados en el cual se incluye dos fases fundamentales: Fase tecnológica, Fase técnica.

Al ser el proceso tecnológico el norte al que queremos llegar, asumir sus fases con acciones intermedias como puntos medulares en las que hay que intervenir pedagógicamente eligiendo la estrategia metodológica que más lo potencie.

Algunas estrategias metodológicas:

Análisis e identificación del problema: permite conducir el proceso de construcción del conocimiento. La información se extrae mediante una observación de un sistema desde distintas perspectivas que conduzcan en una visión de múltiples dimensiones en función del conocimiento que se espera obtener. Identifican los problemas que otros tuvieron que resolver, ventajas y desventajas, acceder al rediseño del objeto o mejora del mismo.

Esta metodología permite avanzar tanto en la conceptualización tecnológica como en el trabajo de producción, experimentación e investigación.

El método magistral, este método es favorable a la hora de orientar ya el trabajo incide para ampliar la base de la información con la que se cuenta para apoyar las ideas o determinar las posibilidades.

Estas orientaciones pueden ser dadas por el docente, un padre de familia o una persona relacionada con el tema del problema que se aborda, Es un método valido para cualquier grado de la básica.

Juegos de simulación: Son una estrategia de gran utilidad en los primeros grados, sobre todo cuando la intención pedagógica se refiere a aspectos organizativos y contenidos de índoles actitudinal y procedimental simulación de roles de la organización de grupos de trabajo permite que los niños asuman responsabilidades y mayor compromiso con el trabajo.

Diseño y construcción: Comprende todas las fases expuestas en el método de proyectos Este método exige A los estudiantes un alto nivel de autonomía, responsabilidad, apropiación y aplicación de los conocimientos en general.

La visita como actividad tecnológica: Permite usar el contexto como medio educativo explorar los mundos cercanos a la escuela es una metodología muy motivadora y significativa que permite a los estudiantes evidenciar y complementar procesos tecnológicos trabajados en al área.

RECURSOS. Textos del ministerio, aulas de informática, libros, guías de trabajo, tablero digital. Convencionales: juegos, fichas de trabajo, láminas, libros, cuentos de la caja viajera, rótulos, afiches, carteles, marcadores, tizas, crayolas, colores.

Salón de clase y de lúdica, instalaciones del colegio y algunos lugares del barrio.

Audiovisuales: televisor, video beam, grabadora. Computadores y/o portátiles

EVALUACIÓN.

Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

PERIODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Explorar su entorno para reconocer los elementos naturales y los artefactos tecnológicos creados por el ser humano.

Identificar la utilidad de los elementos naturales y los artefactos tecnológicos de su entorno. Potencializar la formación de líderes en la escuela para beneficio de la comunidad barrial

Estándar de Competencia del periodo. Indago cómo están construidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. /Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar). / Fomento de la cultura emprendedora en sensibilización -orientación y formación que contribuya al desarrollo de competencias emprendedoras en el ser, el saber y el hacer.

Competencia propia del área por periodo. Al terminar el ciclo el estudiante estará en capacidad de explorar el entorno cotidiano diferenciando los elementos naturales de los artefactos creados por el hombre, haciendo un reconocimiento de su importancia dándoles un buen uso. / 3. Identifica la computadora como un artefacto tecnológico que sirve como medio de información, comunicación, diversión y aprendizaje

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). Comprende que la magnitud y la dirección en que se aplica una fuerza pueden producir cambios en la forma como se mueve un objeto (dirección y rapidez. /3. Identifica la computadora como un artefacto tecnológico que sirve como medio de información, comunicación, diversión y aprendizaje

CONTENIDO POR	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
COMPETENCIA.	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE	Define el concepto	Observa y describe	Valora la
TECNOLOGICO	de movimiento y	distintos tipos de	importancia del
El movimiento	describe el	movimiento	movimiento como
	movimiento		

Solución de problemas	visible de algunos	presentes en el	fenómeno de
	cuerpos.	medio ambiente.	carácter universal
Medios de transporte			
	Describe la	Construye prototipos	Reconoce la
	evolución de los	de algunos medios	importancia de la
	medios de	de transporte de su	evolución de los
	transporte.	entorno próximo.	medios de
		_	trasporte en el
			desarrollo de una
COMPONENTE			sociedad.
INFORMATICA			
El computador.			
	Identifica el		
	computador como	Realiza prácticas en	Valora la
COMPONENTE	medio de	el computador.	importancia del
EMPRENDIMIENT	comunicación.		computador en el
0	Identifica los		desarrollo de la
problemas que	problemas que		comunicación
enfrentan las empresas	enfrentan las		
o negocios:	empresas o	Analiza algunos	
La violencia.	negocios:	problemas que	
El contrabando.		enfrentan las	Valora los aportes
Los impuestos.		empresas o	de sus compañeros
La extorsión.		negocios, para llevar	a la hora de dar
Los T.L.C.		a cabo su práctica de	solución a un
		comercialización de	problema
		sus productos.	planteado.
CRITERIOS DE	Explica que es el	Clasifica distintos	Expresa su
EVALUACION	movimiento y da	tipos de	opinión frente al
	ejemplos claros	movimientos en	descubrimiento
	sobre su	función	del fenómeno del
	funcionamiento.	de su trayectoria y su	movimiento.
		velocidad.	
		Elabora en material	
	Compara	de reciclaje un	Expresa su
	diferentes medios	medio de transporte	opinión frente a la
	de transporte	y explica su	importancia de
	presentes en la	funcionalidad,	algunos medios de

	actualidad con	ventajas y	transporte al
	algunos de épocas pasadas.	desventajas.	desarrollo de una sociedad.
	Explica los diferentes programas y herramientas con las que cuenta el	Hace uso de herramientas informáticas para comunicarse con sus compañeros.	Utiliza de forma responsable y respetuosa el celular, tables y computador para comunicarse con
	computador para comunicarnos.	Establece	los demás.
	Explica como interviene en una empresa cada uno de los problemas a los que se enfrentan día a día.	consecuencias que sufren las empresas por los problemas a los que se enfrentan en una sociedad tan desigual.	Expresa su opinión frente a las problemáticas que deben enfrentar los negociantes de su barrio.
INDICADORES POR COMPETENCIA.	Define y describe la dirección y sentido del movimiento, reconociendo su aplicabilidad en los objetos de la vida cotidiana.	Describe y construye prototipos de los medios de transporte, respetando los acuerdos establecidos para la elaboración de proyectos dentro y fuera del aula.	Propone varias soluciones a un problema, valorando los aportes de sus compañeros a la hora de dar solución al problema planteado.
	Identifica el computador como medio de comunicación, al tiempo que es puntual en la entrega de trabajos de clase.	Realiza prácticas con el computador al tiempo que disfruta sus aprendizajes.	Es puntual en la entrega de proyectos.

Identifica los	
problemas sociales	
que enfrentan una	
empresa o	
negocio.	

METODOLOGÍA. La intencionalidad del área de educación en tecnología es ampliar y consolidar los diversos saberes donde los estudiantes no solo manejen artefactos que invaden la vida diaria si no que se aproximen a problemas prácticos con una nueva actitud que implique una comprensión global del problema como el deseo de intervenir, investigando, pensando, diseñando posibles soluciones y poniéndolas a prueba.

Lo anterior implica una metodología con unos procedimientos propios que puedan ir generándonos resultados de estas dinámicas particulares.

El trabajo o método de proyecto es una estrategia fundamental para los fines trazados en el cual se incluye dos fases fundamentales: Fase tecnológica, Fase técnica.

Al ser el proceso tecnológico el norte al que queremos llegar, asumir sus fases con acciones intermedias como puntos medulares en las que hay que intervenir pedagógicamente eligiendo la estrategia metodológica que más lo potencie.

Algunas estrategias metodológicas:

Análisis e identificación del problema: permite conducir el proceso de construcción del conocimiento. La información se extrae mediante una observación de un sistema desde distintas perspectivas que conduzcan en una visión de múltiples dimensiones en función del conocimiento que se espera obtener. Identifican los problemas que otros tuvieron que resolver, ventajas y desventajas, acceder al rediseño del objeto o mejora del mismo.

Esta metodología permite avanzar tanto en la conceptualización tecnológica como en el trabajo de producción, experimentación e investigación.

El método magistral, este método es favorable a la hora de orientar ya el trabajo incide para ampliar la base de la información con la que se cuenta para apoyar las ideas o determinar las posibilidades.

Estas orientaciones pueden ser dadas por el docente, un padre de familia o una persona relacionada con el tema del problema que se aborda, Es un método valido para cualquier grado de la básica.

Juegos de simulación: Son una estrategia de gran utilidad en los primeros grados, sobre todo cuando la intención pedagógica se refiere a aspectos organizativos y contenidos de índoles actitudinal y procedimental simulación de roles de la organización de grupos de trabajo permite que los niños asuman responsabilidades y mayor compromiso con el trabajo.

Diseño y construcción: Comprende todas las fases expuestas en el método de proyectos Este método exige A los estudiantes un alto nivel de autonomía, responsabilidad, apropiación y aplicación de los conocimientos en general.

La visita como actividad tecnológica: Permite usar el contexto como medio educativo explorar los mundos cercanos a la escuela es una metodología muy motivadora y significativa que permite a los estudiantes evidenciar y complementar procesos tecnológicos trabajados en al área.

RECURSOS. Textos del ministerio, aulas de informática, libros, guías de trabajo, tablero digital. Convencionales: juegos, fichas de trabajo, láminas, libros, cuentos de la caja viajera, rótulos, afiches, carteles, marcadores, tizas, crayolas, colores.

Salón de clase y de lúdica, instalaciones del colegio y algunos lugares del barrio.

Audiovisuales: televisor, video beam, grabadora. Computadores y/o portátiles

EVALUACIÓN.

Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

PERIODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Explorar su entorno para reconocer los elementos naturales y los artefactos tecnológicos creados por el ser humano.

Identificar la utilidad de los elementos naturales y los artefactos tecnológicos de su entorno. Potencializar la formación de líderes en la escuela para beneficio de la comunidad barrial

Estándar de Competencia del periodo. Indago cómo están construidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. /Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar)./ Fomento de la cultura emprendedora en sensibilización -orientación y formación que contribuya al desarrollo de competencias emprendedoras en el ser, el saber y el hacer.

Competencia propia del área por periodo. Al terminar el ciclo el estudiante estará en capacidad de explorar el entorno cotidiano diferenciando los elementos naturales de los artefactos creados por el hombre, haciendo un reconocimiento de su importancia dándoles un buen uso. / 3. Identifica la computadora como un artefacto tecnológico que sirve como medio de información, comunicación, diversión y aprendizaje

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). Comprende que la magnitud y la dirección en que se aplica una fuerza pueden producir cambios en la forma como se mueve un objeto (dirección y rapidez. /3. Identifica la computadora como un artefacto tecnológico que sirve como medio de información, comunicación, diversión y aprendizaje

	<u> </u>	J 1	
CONTENIDO POR	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
COMPETENCIA	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE	Identifica y	Compara las fuentes	Reflexiona sobre
TECNOLOGICO	explica las fuentes	y tipos de energía.	el
La energía	y tipos de energía.		aprovechamiento
Bienes y servicios de la			o desperdicio de la
comunidad	Identifica algunos	Utiliza los bienes y	energía en
	bienes y servicios	servicios que ofrece	entornos cercanos.
	que ofrece mi	la comunidad para su	
COMPONENTE	comunidad.	bienestar.	Reconoce la
INFORMATICO			importancia de
Medios de		Realiza trabajos	cuidar los bienes y
comunicación.	Reconoce la	gráficos para	servicios que
Diseño grafico	importancia del	comunicar	ofrece la
	diseño gráfico	informaciones o	comunidad.
	como medio de	conocimientos.	
COMPONENTE EN	comunicación		Reconoce la
EMPRENDIMIENT	visual de la	Identifica los tipos	importancia del
0	información.	de bienes o servicios,	diseño gráfico
Ingresos y egresos en la		que puedan vender o	como medio de
empresa (ventas,	Diferencia entre	distribuir una	comunicación.
gastos, déficit)	ingresos y egresos	empresa o negocio,	
	de una empresa o	por los cuales puede	
	negocio.	presentar los	Reconoce la
		ingresos.	importancia de

CRITERIOS DE EVALUACION	Consulta y expone las características de la luz como manifestación de la energía.	Realiza pequeños experimentos donde diferencia los tipos de energía y explica su procedimiento.	conocer sobre el manejo de los ingresos y egresos para saber sobre la rentabilidad de un negocio. Resuelve preguntas sobre el uso racional de la energía a través de vivencias cotidianas.
	Reconoce los servicios que ofrecen en su comunidad y describe su finalidad.	Argumenta a partir de evidencias el uso que le da a los bienes y servicios que le ofrece la comunidad.	Utiliza de forma adecuada y responsable los bienes y servicios que le brinda la comunidad.
	Comunica a sus compañeros la importancia de un objeto a través de un diseño gráfico.	Utiliza el programa de paint para la realización de diseños gráfico. Plantea y resuelve	Expresa su opinión frente a la importancia del diseño gráfico para comunicar sus ideas.
	Expone sobre los ingresos y egresos y explica su aplicabilidad con ejemplos cotidianos.	ejercicios entre las ventas y los gastos de una empresa ficticia, para determinar si hay ganancias o pérdidas.	Se interesa por conocer más sobre los procesos contables de un negocio.
INDICADORES POR COMPETENCIA.	Define y clasifica fuentes y tipos de energía, reflexionando sobre su utilización en sus entornos cercanos.	Identifica todo tipo de bien o servicio, que pueda vender o distribuir una empresa o negocio, por los cuales puede	Plantea y resuelve ejercicios entre las ventas y los gastos de la empresa, para determinar si hay ganancias o pérdidas.

		presentar los	
		ingresos.	
	Describe las		Entrega a tiempo y
	formas en que se	Analiza	en forma correcta
	puede aprovechar	correctamente, todo	los talleres y
	la energía	tipo de gastos, que se	consultas.
	Concientizándose	presentan en la	
	de su valor para el	empresa, y verificar	
	presente y futuro	si es rentable, o no es	
	de la humanidad.	rentable.	
			Presta atención a
			las explicaciones
	Identifica algunos		del docente.
	bienes y servicios	Consulta y expone	
	que ofrece su	sobre los términos:	
	comunidad,	Déficit y súper hábit,	
	reconociendo la	apoyados en	
	importancia de	ejemplos.	
	cuidarlos por el		
	bien que les		
	ofrecen.		
	Identifica y diseña		
	gráficamente		
	medios de		
	comunicación,		
	cumpliendo con		
	los parámetros		
	propuestos para su		
	elaboración.		
METODOLOGÍA La ir	ntencionalidad del ár	ea de educación en tecn	ología es ampliar y

METODOLOGÍA. La intencionalidad del área de educación en tecnología es ampliar y consolidar los diversos saberes donde los estudiantes no solo manejen artefactos que invaden la vida diaria si no que se aproximen a problemas prácticos con una nueva actitud que implique una comprensión global del problema como el deseo de intervenir, investigando, pensando, diseñando posibles soluciones y poniéndolas a prueba.

Lo anterior implica una metodología con unos procedimientos propios que puedan ir generándonos resultados de estas dinámicas particulares.

El trabajo o método de proyecto es una estrategia fundamental para los fines trazados en el cual se incluye dos fases fundamentales: Fase tecnológica, Fase técnica.

Al ser el proceso tecnológico el norte al que queremos llegar, asumir sus fases con acciones intermedias como puntos medulares en las que hay que intervenir pedagógicamente eligiendo la estrategia metodológica que más lo potencie.

Algunas estrategias metodológicas:

Análisis e identificación del problema: permite conducir el proceso de construcción del conocimiento. La información se extrae mediante una observación de un sistema desde distintas perspectivas que conduzcan en una visión de múltiples dimensiones en función del conocimiento que se espera obtener. Identifican los problemas que otros tuvieron que resolver, ventajas y desventajas, acceder al rediseño del objeto o mejora del mismo.

Esta metodología permite avanzar tanto en la conceptualización tecnológica como en el trabajo de producción, experimentación e investigación.

El método magistral, este método es favorable a la hora de orientar ya el trabajo incide para ampliar la base de la información con la que se cuenta para apoyar las ideas o determinar las posibilidades.

Estas orientaciones pueden ser dadas por el docente, un padre de familia o una persona relacionada con el tema del problema que se aborda, Es un método valido para cualquier grado de la básica.

Juegos de simulación: Son una estrategia de gran utilidad en los primeros grados, sobre todo cuando la intención pedagógica se refiere a aspectos organizativos y contenidos de índoles actitudinal y procedimental simulación de roles de la organización de grupos de trabajo permite que los niños asuman responsabilidades y mayor compromiso con el trabajo.

Diseño y construcción: Comprende todas las fases expuestas en el método de proyectos Este método exige A los estudiantes un alto nivel de autonomía, responsabilidad, apropiación y aplicación de los conocimientos en general.

La visita como actividad tecnológica: Permite usar el contexto como medio educativo explorar los mundos cercanos a la escuela es una metodología muy motivadora y significativa que permite a los estudiantes evidenciar y complementar procesos tecnológicos trabajados en al área.

RECURSOS. Textos del ministerio, aulas de informática, libros, guías de trabajo, tablero digital. Convencionales: juegos, fichas de trabajo, láminas, libros, cuentos de la caja viajera, rótulos, afiches, carteles, marcadores, tizas, crayolas, colores.

Salón de clase y de lúdica, instalaciones del colegio y algunos lugares del barrio.

Audiovisuales: televisor, video beam, grabadora. Computadores y/o portátiles

EVALUACIÓN.

Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

PERIODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Identificar las incidencias de la evolución de los objetos tecnológicos para crear conciencia a través de la solución de situaciones problema. Conocer lo que es la empresa, generar metas para la creación de las mismas y aplicar los recursos monetarios para su implementación.

Estándar de Competencia del periodo.

Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos.

Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información. Fomento de la cultura emprendedora en sensibilización -orientación y formación que contribuya al desarrollo de competencias emprendedoras en el ser, el saber y el hacer.

Competencia propia del área por periodo.

Describe la importancia que tiene cada integrante en los equipos de trabajo.

Diseña y construye soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos.

Argumenta diferentes posibles soluciones a problemas planteados.

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). Reconoce los procesos y la evolución de inventos creados por el ser humano, valorando sus aportes en distintas áreas del conocimiento.

CONTENIDO POR	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
COMPETENCIA.	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE	Diferencia entre	utiliza las	Valora los
TECNOLOGICO	técnica,	herramientas	artefactos
	tecnología,	tecnológicas como	tecnológicos que la
Tecnología y técnica.	artefacto y	fuente de	institución le
	proceso.	conocimiento y de	proporciona para
Etapas del proceso		encuentro consigo	sus aprendizajes.
tecnológico y nuevos		mismo y el mundo.	
avances tecnológicos.			
	Identifica las		Asume una actitud
COMPONENTE	etapas del proceso		responsable frente
INFORMATICO	tecnológico y	Investiga sobre las	a las nuevas
	reconoce algunos	incidencias de los	tecnologías
Utilización de TIC's			

	avances	avances	existentes en su
COMPONENTE	tecnológicos.	tecnológicos.	entorno.
EMPRENDIMIENT	techologicos.	techologicos.	emorno.
			T 1
0	Analiza la		Emplea la
	importancia de las	Elabora un escrito	informática como
La empresa: Clases de	TIC como apoyo	sobre los artefactos	medio de
empresas	para el desarrollo	que involucran en su	participación en
	de diferentes	funcionamiento	las diferentes
	actividades.	tecnologías de la	actividades
El dinero: ¿Cómo era el		información	realizadas con las
comercio cuando no			Herramientas de
existía el dinero?			las TIC para la
¿Por qué y cómo se	Identifica la	Investiga el	comunicación
inventó el dinero?		funcionamiento y los	comunicación
	•	•	D
La moneda: símbolo del	clases.	aportes que han dado	Reconoce la
dinero		a la población	importancia de las
De la moneda al papel y	Reconoce el	algunas empresas	empresas en el
del papel al plástico	origen del dinero	antioqueñas.	desarrollo de una
El dinero electrónico.	у		sociedad.
	de su papel en los	Analiza la	
	sistemas	importancia del	Reconoce el
	sociales	dinero para el pago	ahorro como
		de bienes, servicios y	elemento clave
		todo tipo de	para materializar
		obligaciones.	sueños.
		<i>3 3</i>	
CRITERIOS DE	Establece	Realiza	Utiliza de forma
EVALUACION DE	semejanzas y	construcciones	
EVALUACION	diferencias entre	sencillas utilizando	J
	técnica,	diferentes tipos de	responsable los artefactos
		•	
	tecnología	herramientas	tecnológicos con
	artefactos y	tecnológicas	los que cuenta la
	procesos.		institución.
	Clasifica algunos	Consulta y expone	Se interesa por
	avances	sobre algún avance	conocer los
	tecnológicos y	tecnológico y	beneficios y
	explica su	argumenta sobre su	riesgos de algunos
	funcionalidad		

	incidencia en la sociedad.	avances tecnológicos.
Ejemplifica las etapas del proceso tecnológico.	Realiza una línea de tiempo sobre el proceso tecnológico en la sociedad.	
Clasifica los diferentes recursos que ofrecen las TIC para desarrollar diferentes actividades.	Utiliza la tecnología de la información y la comunicación disponibles en el entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).	Utiliza de forma adecuada y responsable las TIC como herramienta de aprendizaje.
Identifica las clases de empresas y los beneficios que brindan a las comunidades.	Consulta y expone sobre algún empresario importante en Colombia Argumenta sobre el papel que juega el dinero en el	Se interesa por consultar sobre el nacimiento de algunas empresas antioqueñas y por el aporte que le ha n brindado a la ciudad. Elabora alcancías con material de

	Reconoce cuál es	desarrollo de una	reciclaje y sustenta
	el valor del dinero	sociedad.	su propósito de
	v sabe cómo	~~~~~~	ahorro.
	administrarlo.		
	udiiiiiii du ui io		
INDICADORES POR	Diferencia entre	Investiga nuevos	Disfruta y valora
COMPETENCIA.	técnica,	avances	los aprendizajes
	tecnología,	tecnológicos.	obtenidos durante
	artefacto, proceso,		sus
	al tiempo que		investigaciones.
	valora las	Identifica las clases	
	propuestas de	de empresas dentro	Participa en
	trabajo de sus	del contexto	equipos de trabajo
	compañeros.	regional.	definiendo roles
	Reconoce las	Reconoce el valor	para asumir sus
	etapas del proceso	del dinero y su	responsabilidades.
	tecnológico y	historia a través del	
	reflexiona sobre la	tiempo	
	importancia de	Revisa los aspectos	
	tener estrategias y	positivos y las	
	planes de acción	oportunidades de	
	al abordar una	mejora de su	
	propuesta.	perfil como	
	Diferencia lo que	emprendedor	
	es el hardware y el	Investiga la moneda	
	software en un	de otros países	
	computador al	y el cambio en pesos	
	tiempo que valora	colombianos	
	los artefactos		
	tecnológicos que		
	la institución le	Realiza actividades	
	proporciona para	propuestas por el	
	sus aprendizajes.	maestro que	
		posibiliten la	
		interacción con otros	
		estudiantes, que	
		faciliten el montaje	
		de un pequeño	
		negocio o empresa.	

METODOLOGÍA. La intencionalidad del área de educación en tecnología es ampliar y consolidar los diversos saberes donde los estudiantes no solo manejen artefactos que invaden la vida diaria si no que se aproximen a problemas prácticos con una nueva actitud que implique una comprensión global del problema como el deseo de intervenir, investigando, pensando, diseñando posibles soluciones y poniéndolas a prueba.

Lo anterior implica una metodología con unos procedimientos propios que puedan ir generándonos resultados de estas dinámicas particulares.

El trabajo o método de proyecto es una estrategia fundamental para los fines trazados en el cual se incluye dos fases fundamentales: Fase tecnológica, Fase técnica.

Al ser el proceso tecnológico el norte al que queremos llegar, asumir sus fases con acciones intermedias como puntos medulares en las que hay que intervenir pedagógicamente eligiendo la estrategia metodológica que más lo potencie.

Algunas estrategias metodológicas:

Análisis e identificación del problema: permite conducir el proceso de construcción del conocimiento. La información se extrae mediante una observación de un sistema desde distintas perspectivas que conduzcan en una visión de múltiples dimensiones en función del conocimiento que se espera obtener. Identifican los problemas que otros tuvieron que resolver, ventajas y desventajas, acceder al rediseño del objeto o mejora del mismo.

Esta metodología permite avanzar tanto en la conceptualización tecnológica como en el trabajo de producción, experimentación e investigación.

El método magistral, este método es favorable a la hora de orientar ya el trabajo incide para ampliar la base de la información con la que se cuenta para apoyar las ideas o determinar las posibilidades.

Estas orientaciones pueden ser dadas por el docente, un padre de familia o una persona relacionada con el tema del problema que se aborda, Es un método valido para cualquier grado de la básica.

Juegos de simulación: Son una estrategia de gran utilidad en los primeros grados, sobre todo cuando la intención pedagógica se refiere a aspectos organizativos y contenidos de índoles actitudinal y procedimental simulación de roles de la organización de grupos de trabajo permite que los niños asuman responsabilidades y mayor compromiso con el trabajo.

Diseño y construcción: Comprende todas las fases expuestas en el método de proyectos Este método exige A los estudiantes un alto nivel de autonomía, responsabilidad, apropiación y aplicación de los conocimientos en general.

La visita como actividad tecnológica: Permite usar el contexto como medio educativo explorar los mundos cercanos a la escuela es una metodología muy motivadora y

significativa que permite a los estudiantes evidenciar y complementar procesos tecnológicos trabajados en al área.

RECURSOS. Textos del ministerio, aulas de informática, libros, guías de trabajo, tablero digital. Convencionales: juegos, fichas de trabajo, láminas, libros, cuentos de la caja viajera, rótulos, afiches, carteles, marcadores, tizas, crayolas, colores.

Salón de clase y de lúdica, instalaciones del colegio y algunos lugares del barrio.

Audiovisuales: televisor, video beam, grabadora. Computadores y/o portátiles

EVALUACIÓN

Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

PERIODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Identificar las incidencias de la evolución de los objetos tecnológicos para crear conciencia a través de la solución de situaciones problema.

Estándar de Competencia del periodo.

Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos.

Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.

Frente a nuevos problemas, formulo analogías o adaptaciones de soluciones ya existentes.

Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos.

Fomento de la cultura emprendedora en sensibilización -orientación y formación que contribuya al desarrollo de competencias emprendedoras en el ser, el saber y el hacer

Competencia propia del área por periodo.

Apoya a sus compañeros de equipo cuando así lo requieren.

Describe con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos.

Argumenta diferentes posibles soluciones a problemas planteados.

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA).

CONTENIDO POR	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
COMPETENCIA.	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
	Identifica las	Analiza cómo se	Reflexiona sobre
COMPONENTE	fuentes y tipos de	transforma la energía	el
TECNOLOGICO	energía y explica	de una a otra.	aprovechamiento o
La energía	cómo se		desperdicio de la
transformada.	transforman.	Ejemplifica	energía
		situaciones o	transformada
	Identifica	problemas del	
	diferentes	entorno cercano y	Participa en
	artefactos	los artefactos	equipos de trabajo
	reconociendo sus	tecnológicos que	para desarrollar y
	funciones y	intervienen en ellos	probar proyectos
Ensamble de artefactos.	elaborando		que involucran
	algunos de ellos	Realiza prácticas en	algunos artefactos
COMPONENTE	para jugar	Internet.	tecnológicos
INFORMATICO			
Internet			
	Identifica el	Analiza diferentes	Utiliza diferentes
	Internet como un	tipos de textos que	fuentes de
	medio de	son utilizados por las	información y
COMPONENTE EN	información y	empresas para hacer	medios de
COMPONENTE EN EMPRENDIMIENT	recreación	publicidad y promocionar sus	comunicación para sustentar ideas.
O	Identifica cómo	•	sustentar ideas.
		productos.	Expresa la
Las empresas se anuncian:	las empresas se anuncian,		Expresa la importancia los
La publicidad.	utilizando la		avisos
Las promociones.	publicidad y las		publicitarios como
Las promociones.	promociones.		estrategia para
	promociones.		acercar más
			clientes.
CRITERIOS DE	Describe las	Ejemplifica como se	Sustenta el
EVALUACION	diferentes	transforma la	principio de
	transformaciones	energía.	conservación de la
	de la energía		energía
			8
	Identifica las	Argumenta sobre	Se muestra
	partes de un	posibles	creativo e inquieto
	artefacto ya	implicaciones para la	frente al ensamble

	existente y define su funcionalidad.	salud por el uso de algunos artefactos	de algunos artefactos
		tecnológicos.	tecnológicos
	Expone sobre los pasos para la elaboración de un portafolio apoyándose con información obtenida de Internet.	Utiliza las herramientas del internet de forma adecuada en el desarrollo de trabajos de las diferentes asignaturas.	hace uso adecuado y responsable del internet para realizar consultas e investigaciones en clase.
	Comunica a sus compañeros la importancia de un objeto a través de un afiche publicitario	Utiliza el programa de Publisher para la realización de un plegable publicitario.	Muestra creatividad en la elaboración de avisos publicitarios.
INDICADORES POR	Identifica las	Realiza prácticas en	Participa en
COMPETENCIA.	diferentes fuentes y tipos de energía	Internet.	equipos de trabajo definiendo roles
	para explicar	Cuestiona los	para asumir sus
	cómo se trasforman.	contenidos que las tecnologías de la	responsabilidades.
	A	información y la	
	Argumenta sobre los posibles	comunicación ofrecen a los	
	efectos del uso de la tecnología en	usuarios.	
	otros campos de la	Explica con claridad	
	industria y el conocimiento,	cuáles son las finalidades de la	
	para predecir sus	publicidad y de las	
	avances.	promociones de una empresa o negocio.	
METODOLOGÍA. La i	ntencionalidad del ás	rea de educación en tec	nología es ampliar y

METODOLOGÍA. La intencionalidad del área de educación en tecnología es ampliar y consolidar los diversos saberes donde los estudiantes no solo manejen artefactos que

invaden la vida diaria si no que se aproximen a problemas prácticos con una nueva actitud que implique una comprensión global del problema como el deseo de intervenir, investigando, pensando, diseñando posibles soluciones y poniéndolas a prueba.

Lo anterior implica una metodología con unos procedimientos propios que puedan ir generándonos resultados de estas dinámicas particulares.

El trabajo o método de proyecto es una estrategia fundamental para los fines trazados en el cual se incluye dos fases fundamentales: Fase tecnológica, Fase técnica.

Al ser el proceso tecnológico el norte al que queremos llegar, asumir sus fases con acciones intermedias como puntos medulares en las que hay que intervenir pedagógicamente eligiendo la estrategia metodológica que más lo potencie.

Algunas estrategias metodológicas:

Análisis e identificación del problema: permite conducir el proceso de construcción del conocimiento. La información se extrae mediante una observación de un sistema desde distintas perspectivas que conduzcan en una visión de múltiples dimensiones en función del conocimiento que se espera obtener. Identifican los problemas que otros tuvieron que resolver, ventajas y desventajas, acceder al rediseño del objeto o mejora del mismo.

Esta metodología permite avanzar tanto en la conceptualización tecnológica como en el trabajo de producción, experimentación e investigación.

El método magistral, este método es favorable a la hora de orientar ya el trabajo incide para ampliar la base de la información con la que se cuenta para apoyar las ideas o determinar las posibilidades.

Estas orientaciones pueden ser dadas por el docente, un padre de familia o una persona relacionada con el tema del problema que se aborda, Es un método valido para cualquier grado de la básica.

Juegos de simulación: Son una estrategia de gran utilidad en los primeros grados, sobre todo cuando la intención pedagógica se refiere a aspectos organizativos y contenidos de índoles actitudinal y procedimental simulación de roles de la organización de grupos de trabajo permite que los niños asuman responsabilidades y mayor compromiso con el trabajo.

Diseño y construcción: Comprende todas las fases expuestas en el método de proyectos Este método exige A los estudiantes un alto nivel de autonomía, responsabilidad, apropiación y aplicación de los conocimientos en general.

La visita como actividad tecnológica: Permite usar el contexto como medio educativo explorar los mundos cercanos a la escuela es una metodología muy motivadora y significativa que permite a los estudiantes evidenciar y complementar procesos tecnológicos trabajados en al área.

RECURSOS. Textos del ministerio, aulas de informática, libros, guías de trabajo, tablero digital. Convencionales: juegos, fichas de trabajo, láminas, libros, cuentos de la caja viajera, rótulos, afiches, carteles, marcadores, tizas, crayolas, colores.

Salón de clase y de lúdica, instalaciones del colegio y algunos lugares del barrio.

Audiovisuales: televisor, video beam, grabadora. Computadores y/o portátiles

EVALUACIÓN.

Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol

que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

PERIODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Identificar las incidencias de la evolución de los objetos tecnológicos para crear conciencia a través de la solución de situaciones problema.

Estándar de Competencia del periodo.

Identifico instituciones y autoridades a las que puedo acudir para solicitar la protección de los bienes y servicios de mi comunidad.

Participo en discusiones que involucran predicciones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.).

Me involucro en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición del os residuos del entorno en el que vivo.

Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad.

Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman. Fomento de la cultura emprendedora en sensibilización -orientación y formación que contribuya al desarrollo de competencias emprendedoras en el ser, el saber y el hacer

Competencia propia del área por periodo.

Reflexiona sobre los alcances de trabajar en equipo.

Escoge tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el entorno para su utilización. Argumenta diferentes posibles soluciones a problemas planteados.

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA).

Describe la transformación de algunas fuentes de energía para obtener otras clases de energía.

Reconoce la importancia de un adecuado aprovechamiento de la energía y demás recursos naturales de su entorno cercano.

CONTENIDO POR	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
COMPETENCIA.	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE	Identifica	Utiliza las	Participa en
TECNOLOGICO	artefactos	tecnologías de la	discusiones sobre

Utilización de	tecnológicos que	información y la	los posibles
artefactos tecnológicos	tienen como	comunicación	efectos
para comunicar ideas.	función	disponibles en mi	relacionados con el
F	comunicar ideas	entorno.	uso de los medios
			de comunicación.
Bienes y servicios de la			
comunidad			
	Identifica las		Reconoce la
	instituciones y	Utiliza	importancia de
COMPONENTE	autoridades a las	adecuadamente los	cuidar los bienes y
INFORMATICO	que puedo acudir	bienes y servicios de	servicios que
Diseño grafico	para solicitar la	la comunidad.	ofrece la
	protección de los		comunidad.
	bienes y servicios		
	de mi comunidad.		Reconoce la
		Realiza trabajos	importancia del
	Reconoce la	gráficos para	diseño gráfico
	importancia del	comunicar	como medio de
COMPONENTE EN	diseño gráfico	informaciones o	comunicación.
EMPRENDIMIENT	como medio de	conocimientos.	
0	comunicación		
Importancia de los	visual de la		
mercados nacionales e	información.		Reconoce algunas
internacionales para las		Comprende los	causas y efectos de
empresas.		sectores que forma la	las crisis
		Economía	económicas
	Analiza el	Nacional y distingue	
	concepto de	las actividades	
	mercado e	económicas de cada	
	identifica la	sector	
	importancia de los mercados		
	mercados nacionales e		
	internacionales e		
	para los negocios.		
CRITERIOS DE	Describe	Reconoce los efectos	Practica las
EVALUACION DE	productos	de la tecnología en el	normas adecuadas
L (IIII OII OII)	tecnológicos	de la techologia en el desarrollo del	en la manipulación
	mediante el uso de	hombre.	de algunos
	diferentes formas		artefactos.
	Tornab		

	do representación		
	de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros.		
	Elabora una lista de los servicios que ofrecen en su comunidad y describe su finalidad. Comunica a sus compañeros la importancia de un objeto a través de un diseño gráfico.	Argumenta a partir de evidencias el uso que le da a los bienes y servicios que le ofrece la comunidad. Utiliza el programa de paint para la realización de diseños gráfico.	Distingue las consecuencias que genera el desarrollo al medio ambiente. Expresa su opinión frente a la importancia del diseño gráfico para comunicar sus ideas.
	Consulta y expone sobre el comercio y sus características.	Relaciona los productos internos y los productos del exterior, según la producción de nuestro país	Responde preguntas frente a los efectos de las crisis económicas.
INDICADORES POR COMPETENCIA.	Identifica instituciones y autoridades a las que puede acudir para solicitar la protección de los bienes y servicios de la Comunidad. Reconoce y explica la importancia que tienen los	Maneja los diferentes programas que se ofrecen para la elaboración de diseños gráficos.	Participa en discusiones sobre los posibles efectos relacionados con el uso de artefactos tecnológicos. Participa en equipos de trabajo definiendo roles para asumir sus responsabilidades.

mercados	Valora	los
nacionales e	artefactos	
internacionales,	tecnológicos o	que la
para las empresas	institución	le
y sus productos.	proporciona	para
	sus aprendiza	jes.

METODOLOGÍA. La intencionalidad del área de educación en tecnología es ampliar y consolidar los diversos saberes donde los estudiantes no solo manejen artefactos que invaden la vida diaria si no que se aproximen a problemas prácticos con una nueva actitud que implique una comprensión global del problema como el deseo de intervenir, investigando, pensando, diseñando posibles soluciones y poniéndolas a prueba.

Lo anterior implica una metodología con unos procedimientos propios que puedan ir generándonos resultados de estas dinámicas particulares.

El trabajo o método de proyecto es una estrategia fundamental para los fines trazados en el cual se incluye dos fases fundamentales: Fase tecnológica, Fase técnica.

Al ser el proceso tecnológico el norte al que queremos llegar, asumir sus fases con acciones intermedias como puntos medulares en las que hay que intervenir pedagógicamente eligiendo la estrategia metodológica que más lo potencie.

Algunas estrategias metodológicas:

Análisis e identificación del problema: permite conducir el proceso de construcción del conocimiento. La información se extrae mediante una observación de un sistema desde distintas perspectivas que conduzcan en una visión de múltiples dimensiones en función del conocimiento que se espera obtener. Identifican los problemas que otros tuvieron que resolver, ventajas y desventajas, acceder al rediseño del objeto o mejora del mismo.

Esta metodología permite avanzar tanto en la conceptualización tecnológica como en el trabajo de producción, experimentación e investigación.

El método magistral, este método es favorable a la hora de orientar ya el trabajo incide para ampliar la base de la información con la que se cuenta para apoyar las ideas o determinar las posibilidades.

Estas orientaciones pueden ser dadas por el docente, un padre de familia o una persona relacionada con el tema del problema que se aborda, Es un método valido para cualquier grado de la básica.

Juegos de simulación: Son una estrategia de gran utilidad en los primeros grados, sobre todo cuando la intención pedagógica se refiere a aspectos organizativos y contenidos de índoles actitudinal y procedimental simulación de roles de la organización de grupos de trabajo permite que los niños asuman responsabilidades y mayor compromiso con el trabajo.

Diseño y construcción: Comprende todas las fases expuestas en el método de proyectos Este método exige A los estudiantes un alto nivel de autonomía, responsabilidad, apropiación y aplicación de los conocimientos en general.

La visita como actividad tecnológica: Permite usar el contexto como medio educativo explorar los mundos cercanos a la escuela es una metodología muy motivadora y significativa que permite a los estudiantes evidenciar y complementar procesos tecnológicos trabajados en al área.

RECURSOS. Textos del ministerio, aulas de informática, libros, guías de trabajo, tablero digital. Convencionales: juegos, fichas de trabajo, láminas, libros, cuentos de la caja viajera, rótulos, afiches, carteles, marcadores, tizas, crayolas, colores.

Salón de clase y de lúdica, instalaciones del colegio y algunos lugares del barrio.

Audiovisuales: televisor, video beam, grabadora. Computadores y/o portátiles.

EVALUACIÓN.

Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

5.6 GRADO SEXTO

PERIODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 3 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Relacionar la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad usando las diferentes aplicaciones del paquete Office (Word, Excel, PowerPoint).

Estándar de Competencia del periodo.

Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.

Doy ejemplos de transformación y utilización de fuentes de energía en determinados momentos históricos.

Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales

Competencia propia del área por periodo.

Conoce la importancia de trabajar en equipo.

Conoce los diferentes conceptos desde la evolución de la tecnología.

Integra los conceptos con la práctica.

Diseña maquetas para mostrar cada una de las herramientas tecnológicas.

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA).

	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
CONTENIDO POR COMPETENCIA.			
COMPONENTE TECNOLOGICO		Describe las	Valorar la
Energía y fuentes de energía	Identifica los conceptos básicos de energía y sus	diferentes fuentes y formas de la energía.	importancia que se tiene de preservar las fuentes de energía.
COMPONENTE INFORMATICO	fuentes.		_
Historia del Hardware, software y los sistemas operativos	Identifica los conceptos básicos de informática.	Aplica cada uno de los conceptos, hardware, software y sistemas operativos.	Asume cada uno de los conceptos visto para aplicarlos en su entorno
COPONENTE DE EMPRENDIMIENT O Cualidades de un emprendedor	Comprende la	Describe la importancia de la	Socializa las cualidades de un emprendedor.
emprenaedor	importancia de la creatividad y la innovación como cualidades fundamentales de un emprendedor.	creatividad y la innovación como cualidades fundamentales de un emprendedor.	
CRITERIO DE EVALUACION	Nombra los diferentes tipos de energía.	Representa en diferentes medios de expresión los tipos de energía.	Participa activamente, interroga y aprovecha el tiempo de clase para desarrollar las actividades
	Localiza cada uno de los conceptos	Emplea los diferentes conceptos	asignadas en el área.

	básicos de	básicos informáticos	
	informática en un	para hacer un	Participa
	texto.	paralelo entre ellos	activamente en
	Argumenta a partir	resaltando la función primordial de cada	actividades grupales e
	de ejemplos claros	uno.	individuales.
	las cualidades de		
	un emprendedor.		Muestra iniciativa,
		Elabora una lista de	interés y
		las cualidades que	originalidad en el
		caracterizan a un emprendedor y los	trabajo diario, tanto individual
		relaciona con sus	como en grupo.
		líderes barriales.	como en grapo.
INDICADORES POR			
COMPETENCIA.			
SUPERIOR	ALTO	BÁSICO	BAJO
SUPERIOR	ALIO	DASICO	DAJO
Identifica diferentes	Identifica	Identifica diferentes	
fuentes de energía de	diferentes fuentes	fuentes de energía	Identifica
acuerdo a su capacidad	de energía	evidenciando algo de	diferentes fuentes
y habilidad demostrando dominio	evidenciando esfuerzo v	esfuerzo para lograr el dominio de	de energía
en el momento de	esfuerzo y compromiso para	el dominio de acuerdo a su	evidenciando poco esfuerzo para
comparar sus conceptos	lograr el dominio	capacidad y	lograr el dominio
para ser aplicados en el	de acuerdo a su	habilidad en el	de acuerdo a su
aula de clase.	capacidad y	momento de	capacidad y
	habilidad en el	comparar sus	habilidad en el
	momento de	conceptos para ser	momento de
Reconoce los conceptos	comparar sus	aplicados en el aula	comparar sus
básicos de informática	conceptos para ser	de clase.	conceptos para ser
demostrando dominio y	aplicados en el aula de clase.		aplicados en el aula de clase.
creatividad en el	auia de ciase.		auta de ciase.
momento de las		Reconoce y	
prácticas.		representa los	D
		conceptos básicos evidenciando algo de	Reconoce y representa los
	Reconoce los	esfuerzo priorizando	conceptos básicos
	conceptos básicos	su estilo y ritmo de	evidenciando poco
			r

AJUSTES RAZONABLES:

- Proporcionar espacios de descanso y/o pausas activas que le permita una reorganización y aprendizaje facilitado de los objetivos propuestos.
- Darle un lugar de atención dentro del aula como monitor de la clase, apoyo de aula o secretario que le proporcione mayores índices de motivación e interés por el área.

• Envió videos alusivos a la temática a tratar en clase y preguntar por las ideas previas que detectó para ajustarse a las nuevas estrategias para adecuar el respectivo aprendizaje significativo.

METODOLOGÍA: Para el desarrollo de las actividades de este periodo se tuvieron en cuenta las siguientes estrategias metodológicas

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes
- Consulta en internet
- Observación de videos
- Práctica en clases
- Revisión de la práctica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informátic
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico.
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN. Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

PERIODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 3 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Relacionar la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad usando las diferentes aplicaciones del paquete Office (Word, Excel, PowerPoint).

Estándar de Competencia del periodo.

Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.

Doy ejemplos de transformación y utilización de fuentes de energía en determinados momentos históricos.

Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales

Competencia propia del área por periodo.

Define cada una de las situaciones problema y las analiza.

Emplea la utilidad que tiene cada una de las herramientas dentro de un contexto específico.

Descubre la importancia de las herramientas tecnológicas e informáticas para la sociedad.

Reconoce las diferencias de cada uno de los miembros de su equipo y las aprovecha para fortalecer el trabajo.

Derecho Básico de Apro	endizaje (DBA).		
	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
CONTENIDO POR COMPETENCIA.			
COMPONENTE			
TECNOLOGICO			
			Participa
Electricidad básica	Identifica los conceptos básicos de electricidad y las clases de circuitos.	Elabora los diferentes tipos de circuitos.	activamente, interroga y aprovecha el tiempo de clase para desarrollar las
COMPONENTE			actividades asignadas en el
INFORMATICO			asignadas en el área.
Procesadores de texto (Herramientas y materiales)	Identifica las herramientas del Procesador de texto Microsoft Word.	Aplica las herramientas de Microsoft Word en la redacción de textos.	

COMPONENTE DE			
EMPRENDIMIENT			
O Cualidades de un emprendedor.(Trabajo en equipo)	Identifica la importancia del trabajo en equipo como cualidad fundamental de un emprendedor.	Describe y analiza la importancia del trabajo en equipo como cualidad fundamental de un emprendedor.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Diferencia los tipos de circuitos y sus conceptos. Comprende la importancia de utilizar las herramientas en el procesador de texto Word. Argumenta la importancia que tiene el trabajo en equipo asumiendo sus responsabilidades.	Construye y explica los circuitos en paralelo y en serie. Emplea las diferentes herramientas en la elaboración de trabajos escritos teniendo en cuenta las normas APA. Ejecuta su rol de acuerdo a sus funciones asignadas en el trabajo grupal.	Participa activamente, interroga y aprovecha el tiempo de clase para desarrollar las actividades asignadas en el área. Identifica dilemas de la vida en las que entran en conflicto el bien general y el bien particular; analiza opciones de solución, considerando sus aspectos positivos y negativos.
INDICADORES POR COMPETENCIA			
SUPERIOR	ALTO	BÁSICO	BAJO

Identifica los conceptos básicos de electricidad y las clases de circuitos, acorde a sus habilidades y capacidades demostrando interés y participación activa en las clases.

Identifica las herramientas del Procesador de texto Microsoft Word, con interés actitud positiva durante la elaboración de actividades propuestas acorde a su ritmo de aprendizaje.

Identifica importancia del trabajo en equipo como cualidad fundamental de un emprendedor, evidenciando esfuerzo compromiso de acuerdo sus capacidades У habilidades en la solución de las actividades.

La mayoría de las identifica veces los conceptos básicos de energía sus fuentes acorde sus habilidades y capacidades demostrando algo de interés у participación activa en las clases.

Identifica algunos conceptos básicos de informática, demostrando una actitud poco positiva cuando elabora actividades acordes a su ritmo de aprendizaje.

Comprende importancia de la creatividad y la innovación como cualidades fundamentales de un emprendedor, se evidencia algo esfuerzo У compromiso de acuerdo a sus capacidades y habilidades en la Algunas veces identifica los conceptos básicos de energía y sus fuentes acorde a sus habilidades y capacidades demostrando algo de interés y participación activa en las clases.

Evidencia algunos conceptos básicos de informática, demostrando una actitud desinteresada cuando elabora actividades acordes a su ritmo de aprendizaje.

le dificulta comprender la importancia de la creatividad y 1a innovación como cualidades fundamentales de un emprendedor, evidenciando poco esfuerzo У compromiso de acuerdo sus capacidades y habilidades la en solución de las actividades.

Su interés por identificar los conceptos básicos de energía y sus fuentes es mínimo o nulo, acorde a sus habilidades y capacidades.

Sus evidencias no dan cuenta de los conceptos básicos de informática, demostrando una actitud nula cuando elabora actividades acordes a su ritmo de aprendizaje.

Poco reconocimiento de la importancia de la creatividad y la innovación como cualidades fundamentales de un emprendedor, sin evidenciar los compromisos de acuerdo capacidades habilidades en la solución de las actividades.

solución de las actividades.	
---------------------------------	--

AJUSTES RAZONABLES:

- Proporcionar espacios de descanso y/o pausas activas que le permita una reorganización y aprendizaje facilitado de los objetivos propuestos.
- Darle un lugar de atención dentro del aula como monitor de la clase, apoyo de aula o secretario que le proporcione mayores índices de motivación e interés por el área.
- Envió videos alusivos a la temática a tratar en clase y preguntar por las ideas previas que detectó para ajustarse a las nuevas estrategias para adecuar el respectivo aprendizaje significativo.

METODOLOGÍA: Para el desarrollo de las actividades de este periodo se tuvieron en cuenta las siguientes estrategias metodológicas

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes
- Consulta en internet
- Observación de videos
- Práctica en clases
- Revisión de la práctica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informátic
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico.
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN. Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

PERIODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 3 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Relacionar la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad usando las diferentes aplicaciones del paquete Office (Word, Excel, PowerPoint).

Estándar de Competencia del periodo.

Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.

Doy ejemplos de transformación y utilización de fuentes de energía en determinados momentos históricos.

Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales.

Realizo representaciones gráficas tridimensionales de mis ideas y diseños.

Competencia propia del área por periodo.

Emplea de manera correcta cada una de las herramientas informáticas dentro de un contexto específico.

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA).

2 creens 2 usies at 12pr	enande (2211).		
	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
CONTENIDO POR			
COMPETENCIA.			
COMPONENTE			
TECNOLOGICO			
	Utiliza	Reconoce	Participa
Proyecto (maqueta)	herramientas y	herramientas y	activamente,
	equipos para	equipos para	interroga y
	construir modelos,	construir modelos,	aprovecha el
	maquetas y	maquetas y	tiempo de clase
	prototipos.	prototipos.	para desarrollar las
			actividades
			asignadas en el
			área.

COMPONENTE INFORMATICO Manejo de las diferentes herramientas de los procesadores de texto y las Normas Icontec. COMPONENTE DE EMPRENDIMIENT	Identifica cada una de las normas para la elaboración de trabajos escritos.	Aplica las normas requeridas, que se deben de tener en cuenta para la realización de un trabajo escrito.	Participa activamente, interroga y aprovecha el tiempo de clase para desarrollar las actividades asignadas en el área.
O Cualidades de un emprendedor (Liderazgo).	Identifica la importancia del liderazgo como cualidad fundamental de un emprendedor.	Describe la importancia del liderazgo como cualidad fundamental de un emprendedor.	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Identifica los conceptos vistos en clase. Clasifica las herramientas de Word para la elaboración de trabajos escritos. Comprende la importancia del liderazgo como una cualidad fundamental de un emprendedor.	Elabora maquetas en clase teniendo en cuenta los conceptos trabajados en clase. Realiza trabajos escritos utilizando las normas Apa. Reconoce la importancia del liderazgo como cualidad fundamental de un emprendedor.	Participa activamente en actividades grupales e individuales. Muestra iniciativa, interés y originalidad en el trabajo diario, tanto individual como en grupo.

INDICADORES POR COMPETENCIA. Excepcionalmente muestra los conceptos vistos en clase en la elaboración y construcción de un proyecto.	Ampliamente muestra los conceptos vistos en clase en la elaboración y construcción de un proyecto.	Mínimamente muestra los conceptos vistos en clase en la elaboración y construcción de un proyecto.	Se le dificulta mostrar los conceptos vistos en clase en la elaboración y construcción de un proyecto.	
Excepcionalmente identifica la importancia del liderazgo como cualidad fundamental de un emprendedor.	Ampliamente identifica la importancia del liderazgo como cualidad fundamental de un emprendedor.	Mínimamente identifica la importancia del liderazgo como cualidad fundamental de un emprendedor.	Se le dificulta identificar la importancia del liderazgo como cualidad fundamental de un emprendedor.	
Excepcionalmente identifica cada una de las normas Icontec para la elaboración de trabajos escritos realizando prácticas y valorando el uso de ellas para la vida diaria.	Ampliamente identifica cada una de las normas Icontec para la elaboración de trabajos escritos realizando prácticas y valorando el uso de ellas para la vida diaria.	Mínimamente identifica cada una de las normas Icontec para la elaboración de trabajos escritos realizando prácticas y valorando el uso de ellas para la vida diaria.	Se le dificulta identifica cada una de las normas Icontec para la elaboración de trabajos escritos realizando prácticas y valorando el uso de ellas para la vida diaria.	
AJUSTES RAZONABLES:				

- Proporcionar espacios de descanso y/o pausas activas que le permita una reorganización y aprendizaje facilitado de los objetivos propuestos.
- Darle un lugar de atención dentro del aula como monitor de la clase, apoyo de aula o secretario que le proporcione mayores índices de motivación e interés por el área.
- Envió videos alusivos a la temática a tratar en clase y preguntar por las ideas previas que detectó para ajustarse a las nuevas estrategias para adecuar el respectivo aprendizaje significativo.

METODOLOGÍA: Para el desarrollo de las actividades de este periodo se tuvieron en cuenta las siguientes estrategias metodológicas

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes
- Consulta en internet
- Observación de videos
- Práctica en clases
- Revisión de la práctica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informátic
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico.
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN. Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

5.7 GRADO SÉPTIMO

PERIODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 3 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades usando como herramienta las diferentes aplicaciones del paquete Office (Word, Excel, PowerPoint).

Estándar de Competencia del periodo.

Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico.

Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).

Competencia propia del área por periodo.

Conoce la importancia de trabajar en equipo.

Reconoce las diferencias de cada uno de los miembros de su equipo y las aprovecha para fortalecer el trabajo.

Integra los conceptos con la práctica.

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA).

-	• • •		
	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
CONTENIDO POR			
COMPETENCIA.			
COMPONENTE			
TECNOLÓGICO			
Grandes inventos y su	Identifica	Busca y valida	Muestra interés,
evolución (Evolución	innovaciones e	información	responsabilidad,
de la web: Web 1.0	inventos y los	haciendo uso de	puntualidad,
Web 2.0 Web 3.0	ubica en el	recursos de la web.	creatividad y
)	contexto histórico,		orden en la entrega

	analizando su		de trabajos y
	impacto.		participa en las actividades propuestas en el aula de clase.
COMPONENTE INFORMATICO			
Power Point (Básico) COMPONENTE DE EMPRENDIMIENT	Identifica los conceptos básicos de la informática aplicándolo en el trabajo cooperativo.	Aplica los conceptos adquiridos en prácticas informáticas.	
0		Describe el concepto de empresa y cómo	
Empresas y su		se clasifican.	
clasificación.	Identifica el	50 014511104111	
	concepto de empresa y cómo se clasifican.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Reconoce los diferentes inventos y los relaciona con su contexto.	Representa cronológicamente los diferentes inventos tecnológicos relacionados con su entorno.	Participa activamente en actividades grupales e individuales.
	Describe los conceptos trabajados en clase mediante las prácticas en la sala de informática.	Implementa los conceptos básicos informáticos durante las prácticas.	Muestra iniciativa, interés y originalidad en el trabajo diario, tanto individual como en grupo.

	Comprende el concepto de empresa y su clasificación.	Explica el concepto de empresa y su clasificación.	
INDICADORES POR COMPETENCIA.			
SUPERIOR	ALTO	BÁSICO	BAJO
Representa cronológicamente de manera clara y precisa los diferentes inventos tecnológicos acorde a sus habilidades y capacidades relacionándolos con su entorno.	Representa cronológicamente los diferentes inventos tecnológicos acorde a sus habilidades y capacidades para lograr su dominio y así relacionándolos	Representa cronológicamente los diferentes inventos tecnológicos acorde a sus habilidades y capacidades de forma superficial y así relacionándolos con su entorno.	Omite la representación cronológica de los diferentes inventos tecnológicos acorde a sus habilidades y capacidades de forma superficial y así de forma nula
Se evidencia esfuerzo y compromiso para profundizar el concepto de empresa y su	con su entorno. Comprende la	Comprende de forma superficial el concepto de empresa	los relaciona con su entorno.
clasificación de acuerdo a sus capacidades y habilidades para ponerlo en práctica en el aula de clase.	mayoría de las veces el concepto de empresa y su clasificación, de acuerdo a sus capacidades y habilidades para	y su clasificación, de acuerdo a sus capacidades y habilidades para ponerlo en práctica en el aula de clase.	Se evidencia ausencia del concepto de empresa y su clasificación, para ponerlo en práctica en el aula
Da cuenta los conceptos básicos de la informática aplicándolo en el trabajo cooperativo para	ponerlo en práctica en el aula de clase. La mayoría de las veces identifica	Falta apropiación e interiorización de los conceptos básicos de la informática aplicándolo en el trabajo cooperativo	de clase. Sus evidencias no dan cuenta de la apropiación de los conceptos básicos

mejorar la convivencia	los conceptos	para mejorar la	de la informática
grupal.	básicos de la informática aplicándolos en el trabajo cooperativo para mejorar la convivencia grupal.	para mejorar la convivencia grupal.	que se requieren para mejorar la convivencia grupal.

AJUSTES RAZONABLES:

- Proporcionar espacios de descanso y/o pausas activas que le permita una reorganización y aprendizaje facilitado de los objetivos propuestos.
- Darle un lugar de atención dentro del aula como monitor de la clase, apoyo de aula o secretario que le proporcione mayores índices de motivación e interés por el área.
- Ubicar al estudiante en el lugar donde se considere mejor apoyo para la adquisición de la competencia.

METODOLOGÍA: Para el desarrollo de las actividades de este periodo se tuvieron en cuenta las siguientes estrategias metodológicas

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes
- Consulta en internet
- Observación de videos
- Práctica en clases
- Revisión de la práctica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informátic
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico.

- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN. Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta y uso seguro de redes informáticas.

PERIODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 3 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades usando como herramienta las diferentes aplicaciones del paquete Office (Word, Excel, PowerPoint).

Estándar de Competencia del periodo.

Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.

Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales

Competencia propia del área por periodo.

Reconoce la importancia de trabajar en equipo y su efectividad.

Demuestra por medio de ejemplos los conceptos adquiridos desde diferentes puntos de vista.

N4Descubre la importancia de las herramientas tecnológicas e informáticas para la sociedad.

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). OJO

	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
CONTENIDO POR			
COMPETENCIA.			
COMPONENTE			
TENOLOGICO			
			Participa
Estructuras.			activamente,

COMPONENTE INFORMATICO	Comprende las diferentes clases de estructuras.	Diseña y elabora estructuras artificiales.	interroga y aprovecha el tiempo de clase para desarrollar las actividades asignadas en el área. Participa activamente en actividades
Power Point COMPONENTE DE EMPRENDIMIENT O	Identifica los conceptos básicos de la informática aplicándolo en el trabajo cooperativo.	Aplica de los conceptos adquiridos en prácticas informáticas.	grupales e individuales. Muestra iniciativa, interés y originalidad en el trabajo diario, tanto individual como en grupo.
Organigramas	Identifica la importancia de los organigramas en las empresas.	Describe la importancia de los organigramas en las empresas.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Argumenta las diferentes clases de estructuras. Aplica los diferentes conceptos básicos de la informática para el trabajo cooperativo.	Elabora maquetas de las diferentes estructuras. Demuestra en las prácticas informáticas los conceptos adquiridos en clase.	Participa activamente en actividades grupales e individuales. Muestra iniciativa, interés y originalidad en el trabajo diario,

	Comprende la información que prestan los organigramas en una empresa	Elabora de manera sistemática organigramas.	tanto individual como en grupo.
INDICADORES POR COMPETENCIA.			
SUPERIOR	ALTO	BÁSICO	BAJO
Comprende las diferentes clases de estructuras de acuerdo a sus capacidades y habilidades demostrando interés en la elaboración de sus maquetas propuestas en el aula de clase.	Comprende las diferentes clases de estructuras, de acuerdo a sus capacidades y habilidades omitiendo en la elaboración de sus maquetas propuestas en el aula de clase.	Falta apropiación e interiorización en la comprensión de las diferentes clases de estructuras, de acuerdo a sus capacidades y habilidades en la elaboración de sus maquetas en aula de clase.	Se evidencia poco o nulo esfuerzo de acuerdo a sus capacidades para la apropiación e interiorización en la comprensión de las diferentes clases de estructuras, para la elaboración de sus
Identifica los conceptos básicos de la			maquetas en aula de clase.
informática aplicándolo en el trabajo cooperativo, de acuerdo a su ritmo de aprendizaje, mostrando esfuerzo e interés en las actividades propuestas. Identifica de acuerdo a sus ritmos de aprendizaje la	Utiliza algunas estrategias para dar cuenta de los conceptos básicos de la informática a través del trabajo colaborativo, de acuerdo a sus capacidades y habilidades.	La mayoría de las veces da cuenta de los conceptos básicos de la informática a través del trabajo colaborativo, de acuerdo a sus capacidades y habilidades.	Su interés es mínimo de acuerdo a sus capacidades y habilidades para dar cuenta de los conceptos básicos de la informática a través del trabajo colaborativo.
importancia de los organigramas para la	Falta apropiación e interiorización de acuerdo a sus ritmos de	Algunas veces de acuerdo a sus capacidades y ritmos de aprendizaje	Omite de acuerdo a sus capacidades y ritmos de

elaboración	de	su	aprendizaje	para	reconoce	la	aprendizaje	las
elaboración proyecto emp			aprendizaje reconocer importancia organigrama: elaboración proyecto empresarial.	la de los s en la	reconoce importancia organigramas elaboración proyecto empresarial.	de los s en la de su	aprendizaje evidencias qu cuenta de importancia d organigramas elaboración o proyecto empresarial.	e dan la le los en la

AJUSTES RAZONABLES:

- Proporcionar espacios de descanso y/o pausas activas que le permita una reorganización y aprendizaje facilitado de los objetivos propuestos.
- Darle un lugar de atención dentro del aula como monitor de la clase, apoyo de aula o secretario que le proporcione mayores índices de motivación e interés por el área.
- Ubicar al estudiante en el lugar donde se considere mejor apoyo para la adquisición de la competencia.

METODOLOGÍA: Para el desarrollo de las actividades de este periodo se tuvieron en cuenta las siguientes estrategias metodológicas

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes
- Consulta en internet
- Observación de videos
- Práctica en clases
- Revisión de la práctica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informátic
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.

- Internet alámbrico e inalámbrico.
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN. Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta y uso seguro de redes informáticas.

PERIODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 3 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades usando como herramienta las diferentes aplicaciones del paquete Office (Word, Excel, PowerPoint).

Estándar de Competencia del periodo.

Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.

Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales

Realizo representaciones gráficas tridimensionales de mis ideas y diseños.

Competencia propia del área por periodo.

Identifico diversos recursos tecnológicos e informáticos y evalúo su impacto sobre el medio ambiente, así como las posibilidades de desarrollo para las comunidades.

Evalúo los costos y beneficios antes de adquirir y utilizar artefactos y productos tecnológicos.

Participo en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos.

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA).

	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
CONTENIDO POR			
COMPETENCIA.			
COMPONENTE			Valorar la
TECNOLOGICO			importancia que se
	Identifica los	Aplica los conceptos	tiene de preservar
Proyecto	principales	en la elaboración de	

COMPONENTE INFORMATICO Power Point COMPONENTE DE EMPRENDIMIENT O Proyecto	elementos para llevar a cabo proyectos tecnológicos. Comprende los conceptos adquiridos en prácticas informáticas. Reconoce cuales son los elementos necesarios para la construcción de un proyecto empresarial.	diferentes proyectos tecnológicos. Señala los conceptos adquiridos en prácticas informáticas. Elabora proyectos empresariales teniendo en cuenta el paso a paso.	las fuentes de energía. Participa activamente, interroga y aprovecha el tiempo de clase para desarrollar las actividades asignadas en el área. Asume cada uno de los conceptos visto para aplicarlos en su entorno.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Comprende los conceptos vistos en clase para la elaboración de un proyecto tecnológico. Comprende los conceptos y los aplica en las diferentes prácticas informáticas.	Elabora proyectos tecnológicos teniendo en cuenta las diferentes etapas. Desarrolla diferentes prácticas informáticas. Crea proyectos empresariales basándose en los conceptos trabajados en clase.	Participa activamente en actividades grupales e individuales. Muestra iniciativa, interés y originalidad en el trabajo diario, tanto individual como en grupo.

	Aplica los conceptos para la creación del proyecto empresarial.		
INDICADORES POR COMPETENCIA.			
Excepcionalmente muestra los conceptos vistos en clase en la elaboración y construcción de un proyecto.	Ampliamente muestra los conceptos vistos en clase en la elaboración y construcción de un proyecto.	Mínimamente muestra los conceptos vistos en clase en la elaboración y construcción de un proyecto.	Se le dificulta muestra los conceptos vistos en clase en la elaboración y construcción de un proyecto.
Excepcionalmente reproducir los conceptos adquiridos en prácticas informáticas.	Ampliamente reproducir los conceptos adquiridos en prácticas informáticas.	Mínimamente reproducir los conceptos adquiridos en prácticas informáticas.	Se le dificulta reproducir los conceptos adquiridos en prácticas informáticas.

AJUSTES RAZONABLES:

- Proporcionar espacios de descanso y/o pausas activas que le permita una reorganización y aprendizaje facilitado de los objetivos propuestos.
- Darle un lugar de atención dentro del aula como monitor de la clase, apoyo de aula o secretario que le proporcione mayores índices de motivación e interés por el área.
- Ubicar al estudiante en el lugar donde se considere mejor apoyo para la adquisición de la competencia.

METODOLOGÍA: Para el desarrollo de las actividades de este periodo se tuvieron en cuenta las siguientes estrategias metodológicas

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes

- Consulta en internet
- Observación de videos
- Práctica en clases
- Revisión de la práctica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informátic
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico.
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN. Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los

diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta y uso seguro de redes informáticas.

5.8 GRADO OCTAVO

PERIODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 3 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Aplicar y profundizar los conocimientos ofimáticos adquiridos para la aplicación adecuada de sus herramientas en diferentes situaciones que se les presente.

Estándar de Competencia del periodo.

Identifica los diferentes materiales y sus propiedades para un mejor desempeño en la elaboración de maquetas.

Reconoce las diferentes herramientas informáticas que se pueden usar para la comprensión rápida de un concepto.

Define el concepto toma de decisiones y la función que tiene en el campo comercial, social y económico.

Maneja y analiza operadores tecnológicos que transmiten movimientos tanto en máquinas como en artefactos mecánicos y utiliza y aplica estos conocimientos.

Identifica los medios de comunicación, utilizándolos en forma consciente y organizada, los relaciono con los medios que se usaron hace un siglo.

Competencia propia del área por periodo.

Aporta sus potencialidades individuales para la elaboración de un mejor trabajo colectivo.

Plantea problemas cotidianos y le da respuesta acertada.

Describe la importancia de la investigación científica en el mejoramiento de la calidad de vida del ser humano.

Relaciono los conocimientos tecnológicos e informáticos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.

Plantea y soluciona problemas referentes a procesos estudiados en el área.

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA).

	-		
	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser
CONTENIDO POR COMPETENCIA.			
COMPONENTE TECNOLOGICO			
Materiales y Movimiento	Identifica algunos materiales y sus propiedades que los hacen especialmente aptos para diferentes usos técnicos y a su vez diferencia los operadores tecnológicos que	Analiza y describe artefactos y maquinas sencillas	Muestra interés, responsabilidad, puntualidad, creatividad y orden en la entrega de trabajos y participa en las actividades propuestas en el aula de clase.

	transmiten movimiento.			
COMPONENTE INFORMATICO				
TICS (Herramientas de dibujo Mapas mentales digitales y Mapas conceptuales digitales.)	Explica con ejemplos conceptos del conocimiento Tecnológico e informático.	Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).	Participa en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.	Comentado [1 redactados en te Comentado [2 siempre en terce
COMPONENTE DE EMPRENDIMIENT O		Identifica su potencial emprendedor y la		
Habilidades de dirección y Toma de decisiones	Reconoce la importancia del liderazgo frente a la toma de decisiones tanto la vida personal como en el mundo empresarial.	importancia de una buena toma de decisiones.	Acepta otros puntos de vista frente a una situación planteada y se enriquece de ellos.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Identifica los diferentes materiales y sus propiedades para un mejor desempeño en la	Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de acuerdo al	Participa en las actividades propuestas y muestra interés en el desarrollo de las mismas.	Comentado [3

Comentado [1]: Recuerda que los verbos deben estar redactados en tercera persona, en este caso utiliza

Comentado [2]: Recuerda que los verbos deben estar siempre en tercera persona.

Comentado [3]: Los verbos deben estar en tercera persona

	elaboración de maquetas. Explico conceptos propios del conocimiento Tecnológico e informático a través de los mentefactos.	aprovechamiento del tiempo y el cuidado de los equipos en sala de cómputo. Reconoce la importancia del liderazgo frente a la toma de decisiones mediante el estudio de casos.	Muestra iniciativa, interés y originalidad en el trabajo diario, tanto individual como en grupo. Concluye tareas y presenta de los trabajos y proyectos en los plazos propuestos.
INDICADORES POR COMPETENCIA.			propuestos.
SUPERIOR	ALTO	BÁSICO	BAJO
Identifica los diferentes materiales y sus propiedades de acuerdo con sus capacidades y habilidades y teniendo en cuenta que sus evidencias muestran respuestas originales a las actividades propuestas.	Identifica los diferentes materiales y sus propiedades de acuerdo con sus capacidades y habilidades y teniendo en cuenta que algunas de sus evidencias dan al menos una respuesta a las actividades propuestas.	Identifica los diferentes materiales y sus propiedades de acuerdo a sus capacidades y habilidades y teniendo en cuenta que sus evidencias demuestran al menos una respuesta válida a las actividades propuestas. Reconoce algunas	No identifica los diferentes materiales y sus propiedades ya que sus evidencias no dan cuenta de sus habilidades en el momento de realizar las actividades propuestas.
Reconoce las diferentes herramientas informáticas de acuerdo a sus capacidades y habilidades con las puede realizar	Reconoce las diferentes	herramientas informáticas de acuerdo a sus capacidades y habilidades que se pueden usar como estrategia para	No reconoce las diferentes herramientas informáticas,

Comentado [4]: Este verbo corresponde al saber hacer (procedimental) te sugerimos quitar esa parte.

actividades herramientas representar parte de la pero se evidencia que respondan a diversas informáticas de información, conceptos poco nulo necesidades acuerdo a temas esfuerzo para sus para comunicativas para la capacidades comprensión de lograr el dominio comprensión rápida de habilidades concepto, pero se nota temático un concepto. exponiendo las poco esfuerzo conceptual actividades dedicación. previsto. a través de múltiples tipos de representación Identifica las que permite la características Identifica No identifica las las comprensión necesarias características características de un rápida de emprendedor de necesarias un necesarias de un concepto. acuerdo emprendedor emprendedor y de sus capacidades acuerdo evidencia У sus habilidades capacidades poco O nulo y se у evidencia esfuerzo y habilidades esfuerzo para se evidencia lograr el dominio compromiso para algo de Identifica esfuerzo para lograr el profundizar los las características dominio de competencias conceptos centrales demostrando dominio necesarias de un competencias previstas, previstas. para hacer frente a los emprendedor de se nota poca voluntad y obstáculos que plantea acuerdo a dedicación en la sus la sociedad. capacidades solución de las habilidades y se actividades propuestas. evidencia esfuerzo compromiso para profundizar los conceptos centrales demostrando dominio solución de algunas de las actividades. **AJUSTES RAZONABLES:**

- Proporcionar espacios de descanso y/o pausas activas que le permita una reorganización y aprendizaje facilitado de los objetivos propuestos.
- Darle un lugar de atención dentro del aula como monitor de la clase, apoyo de aula o secretario que le proporcione mayores índices de motivación e interés por el área.
- Sustentar de manera oral, video, audio o escrita las diferentes actividades.

METODOLOGÍA: Para el desarrollo de las actividades de este periodo se tuvieron en cuenta las siguientes estrategias metodológicas

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes
- Consulta en internet
- Observación de videos
- Práctica en clases
- Revisión de la práctica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informátic
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico.
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN. Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información. Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas.

PERIODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 3 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Aplicar y profundizar los conocimientos ofimáticos adquiridos para la aplicación adecuada de sus herramientas en diferentes situaciones que se les presente.

Estándar de Competencia del periodo.

Utiliza adecuadamente las herramientas de trabajo en diferentes materiales y reconoce la importancia de aprender a manejarlas teniendo en cuenta las normas de seguridad.

Reconoce la importancia de aprender sobre la informática del futuro e indaga sobre los últimos avances y organiza, sistematiza información para los trabajos de clases.

Construye conceptos y desarrolla actitudes siendo consciente de las limitaciones y fortalezas que tiene cada persona a la hora de realizar un proceso.

Competencia propia del área por periodo.

Ilustra a través de diseños sus propuestas de solución a los problemas.

Explica y argumenta sus conocimientos adquiridos en la investigación.

Organiza fuentes de información adquirida a través de los diferentes medios de comunicación.

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA).

	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
CONTENIDO POR COMPETENCIA.			
COMPONENTE TECNOLOGICO	11		M. A. C. C.
Construcción y Montaje	Identifica adecuadamente las herramientas de trabajo.	Elabora maquetas y utiliza las herramientas adecuadas.	Muestra interés, responsabilidad, puntualidad, creatividad y orden en la entrega de trabajos
COMPONENTE INFORMATICO	Analiza y explica	Utiliza responsable y	propuestos.
Microsoft Publisher: folletos, plegables, boletines, postales.	la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en este mundo globalizado.	autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)	Toma conciencia de que un proyecto de vida contribuye a su mejoramiento de en su calidad de vida.

Comentado [5]: Recuerda que los verbos deben estar en tercera persona.

Comentado [7]: Debes crear una competencia actitudinal

COMPONENTE DE EMPRENDIMIENT O Habilidad negociadora características de un buen negociante.	Reconoce que un emprendedor cuenta con una gran capacidad negociadora.	Desarrolla la capacidad de negociación.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Identifica las herramientas y los materiales necesarios para construir maquinas acorde a las especificaciones dadas. Identifica la herramienta mas apropiada para realizar publicaciones.	Aplica los conceptos vistos sobre materiales y maquinas en la elaboración de maquetas. Expresa la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en este mundo globalizado mediante la elaboración de publicaciones en una herramienta ofimática. Reconoce que un emprendedor cuenta con una gran capacidad negociadora por medio del desarrollo y solución de las actividades propuestas.	Participa en las actividades propuestas y muestra interés en el desarrollo de las mismas. Muestra iniciativa, interés y originalidad en el trabajo diario, tanto individual como en grupo. Concluye tareas y presenta los trabajos y proyectos en los plazos propuestos.

Comentado [6]: Recuerda que los verbos deben estar en tercera persona.

INDICADORES POR			
COMPETENCIA.			
SUPERIOR	ALTO	BÁSICO	ВАЈО
Identifica adecuadamente las herramientas de trabajo, demostrando esfuerzo e interés por las actividades propuestas de acuerdo a sus capacidades y habilidades.	Identifica adecuadamente las herramientas de trabajo, demostrando algo de esfuerzo e interés por las actividades propuestas de acuerdo con sus	Identifica adecuadamente las herramientas de trabajo, demostrando con poco esfuerzo e interés por las actividades propuestas de acuerdo con sus capacidades y	Identifica adecuadamente las herramientas de trabajo, demostrando nulo esfuerzo e interés por las actividades propuestas de acuerdo sus
Analiza y explica de acuerdo a sus capacidades y habilidades la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en este mundo globalizado.	capacidades y habilidades. Analiza y explica de acuerdo a sus capacidades y habilidades la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en	habilidades. Analiza y explica algunas veces de acuerdo a sus capacidades y habilidades la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en	capacidades y habilidades. Pocas veces analiza y explica de acuerdo a sus capacidades y habilidades la influencia de las tecnologías de la
Reconoce con gran interés y de acuerdo a sus ritmos de aprendizaje que un emprendedor cuenta con una gran capacidad negociadora para moverse con eficiencia en el mercado global.	este mundo globalizado, omitiendo algunas actividades. Presenta algunas actividades propuestas partiendo de sus ritmos de aprendizaje donde reconoce que un emprendedor cuenta con una gran capacidad	este mundo globalizado. Reconoce en algunas ocasiones con interés y de acuerdo a sus ritmos de aprendizaje que un emprendedor cuenta con una gran capacidad negociadora para moverse con	información y la comunicación en este mundo globalizado. Muestra interés en la elaboración de las actividades de acuerdo a sus ritmos de aprendizaje ya que un emprendedor cuenta con una

AJUSTES RAZONABLES:

- Proporcionar espacios de descanso y/o pausas activas que le permita una reorganización y aprendizaje facilitado de los objetivos propuestos.
- Darle un lugar de atención dentro del aula como monitor de la clase, apoyo de aula o secretario que le proporcione mayores índices de motivación e interés por el área.
- Sustentar de manera oral, video, audio o escrita las diferentes actividades.

METODOLOGÍA: Para el desarrollo de las actividades de este periodo se tuvieron en cuenta las siguientes estrategias metodológicas

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes
- Consulta en internet
- Observación de videos
- Práctica en clases
- Revisión de la práctica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informátic
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico.
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN. Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información. Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

PERIODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 3 HORAS SEMANALES

Objetivo General de Grado: Aplicar y profundizar los conocimientos ofimáticos adquiridos para la aplicación adecuada de sus herramientas en diferentes situaciones que se les presente.

Estándar de Competencia del periodo.

Conoce los diferentes programas de presentación que han revolucionado la informática y la importancia en el mundo global.

Resalta la importancia de los medios de comunicación masivo en nuestro entorno y el manejo responsable de los mismos.

Identifica la importancia del mercadeo en un proyecto empresarial.

Derecho	Básico	de Ar	rendizai	ie ((DBA)).
---------	--------	-------	----------	------	-------	----

Derecno Basico de Apro	endizaje (DBA).		
	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
CONTENIDO POR COMPETENCIA.			
COMPONENTE			
TECNOLOGICO Evolución de los medios de	Reconoce los diferentes medios de comunicación masivos.	Utiliza responsable y autónomamente los medios de comunicación	Participa en equipos de trabajo para desarrollar diferentes
comunicación masivos:		masivos.	proyectos.
prensa, radio y televisión.			
COMPONENTE			
INFORMATICO			
Power Point	Compara	Utiliza las diferentes	Utiliza
(Programas y	programas	herramientas y los	responsablemente
aplicaciones para	empleados en el pasado con las del	recursos disponibles en la realización de	las diferentes

construir presentaciones).	presente y explico sus cambios y posibles tendencias.	proyectos y actividades.	herramientas y recursos.
COMPONENTE DE EMPRENDIMIENT O El mercado y los clientes.	Identifica y diferencia los conceptos de cliente y mercado.	Valora la importancia de conocer el grado de satisfacción de los clientes.	Aplica parámetros para establecer la calidad de los productos y la satisfacción del cliente.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Identifica los diferentes medios de comunicación masivos y usa las Tics como herramienta para solucionar problemas. Identifica y diferencia los conceptos de cliente y mercado mediante la elaboración y solución de las actividades propuestas.	Identifica y utiliza las diferentes herramientas y los recursos disponibles en la realización de proyectos y actividades.	Participa en las actividades propuestas y muestra interés en el desarrollo de las mismas. Muestra iniciativa, interés y originalidad en el trabajo diario, tanto individual como en grupo. Concluye tareas y presenta los trabajos y proyectos en los plazos propuestos.
INDICADORES POR COMPETENCIA.			piazos propuestos.
Excepcionalmente conoce los diferentes	Ampliamente conoce los	Mínimamente conoce los diferentes	Se le dificulta conocer los

programas de diferentes programas de diferentes presentación que han programas de presentación que han programas	
presentación que han programas de presentación que han programas	
	de
revolucionado la presentación que revolucionado la presentación	que
informática y la han revolucionado informática y la han revolucio	onado
importancia en el la informática y la importancia en el la informática	a y la
mundo global. importancia en el mundo global. importancia	en el
mundo global. mundo globa	l.
Excepcionalmente Ampliamente Mínimamente Se le dif	iculta
resalta la importancia resalta la resalta la resaltar	la
de los medios de importancia de los importancia de los importancia d	le los
comunicación masivo medios de medios de medios	de
en nuestro entorno y el comunicación comunicación comunicación	ı
manejo responsable de masivo en nuestro masivo en nuestro masiva en nu	iestro
los mismos. entorno y el entorno y el manejo entorno y	el
manejo responsable de los manejo	O1
responsable de los mismos. responsable de	la 100
mismos.	16 108
mismos.	
Excepcionalmente Mínimamente	
	iculta
importancia del importancia del importancia del identificar	la
	del
proyecto empresarial. proyecto proyecto mercadeo es	n un
empresarial. empresarial. proyecto	
empresarial.	

AJUSTES RAZONABLES:

- Proporcionar espacios de descanso y/o pausas activas que le permita una reorganización y aprendizaje facilitado de los objetivos propuestos.
- Darle un lugar de atención dentro del aula como monitor de la clase, apoyo de aula o secretario que le proporcione mayores índices de motivación e interés por el área.
- Sustentar de manera oral, video, audio o escrita las diferentes actividades.

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes
- Consulta en internet
- Observación de videos
- Práctica en clases
- Revisión de la práctica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informátic
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico.
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN. Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.

Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos:

Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños, manejo de pruebas.

Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas:

Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, el manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad, pertinencia.

Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos:

Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, la adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, pertinencia.

Gestión de la información:

Recolección de datos, profundidad en el análisis, Fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, Claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, Precisión y secuencia de los contenidos, Uso de vocabulario técnico

-Cultura digital:

Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a los derechos de autor, seguridad en la información, Cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referenciación.

Participación social:

Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, Participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, Tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas, interés,

GRADO 9

PERIODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS 1 EMPRENDIMIENTO

Objetivo General de Grado: Potenciar el desarrollo de habilidades del pensamiento que permitan al estudiante construir el saber tecnológico para identificar, delimitar, planear y solucionar problemas de su entorno.

Estándares de Competencia del periodo:

- Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.
- Propongo y Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado en diferentes contextos.
- Utilizo el computador en el desarrollo de procesos de manejo de información en forma eficiente y segura.

- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.
- Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.
- Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos
- Gestión de la información
- Cultura digital
- Participación social

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). NO SE REALIZ	Derecho	Básico de	Aprendizaie	(DBA).	NO SE REALIZA
---------------------------------------------------	---------	-----------	-------------	--------	---------------

-	•		
	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser

COMPONENTE TECNOLOGICO			
Máquinas	Identifica los operadores mecánicos encargados de la transformación y transmisión de movimientos en maquinas	Emplea operadores mecánicos en la construcción de máquinas usadas por el ser humano	Participa en las actividades propuestas, así como el interés mostrado en el desarrollo de las mismas.
COMPONENTE INFORMATICO			interés y originalidad en el trabajo diario, tanto individual
TICS	Identifica las Tics como una herramienta para el aprendizaje y la comunicación.	Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para el aprendizaje y la comunicación.	Concluye las tareas y presentación de los trabajos y proyectos en los plazos propuestos.
COMPONENTE DE EMPRENDIMIENT O			
Gestión de proyectos	Identifica las fases de la gestión de proyectos	Propone proyectos que cumplan con criterios de conveniencia	

CRITERIOS	DE			
EVALUACIÓN				
		Analiza los	Utiliza las	
		operadores	tecnologías de la	Participa en las
		mecánicos	información y la	actividades
		encargados de la	comunicación (TIC)	propuestas y
		transformación y	mediante la	muestra interés en
		transmisión de	elaboración de	el desarrollo de las
		movimientos	consultas y	mismas.
		mediante la	actividades	
		comparación en		Muestra iniciativa,
		diferentes		interés y
		maquinas	Demuestra las fases	originalidad en el
			de la gestión de	trabajo diario,
		Identifica cual es	proyectos en los	tanto individual
		la herramienta de	estudios de casos.	como en grupo.
		búsqueda y la		
		información que		Concluye tareas y
		mas aporta al		presenta los
		proceso de		trabajos y
		aprendizaje.		proyectos en los
				plazos propuestos.

INDICADOR POR COMPETENCIA

Identifica los operadores mecánicos encargados de la transformación y transmisión de movimientos en máquinas de acuerdo a capacidades habilidades dando solución a todas las actividades propuestas por el docente.

Identifica operadores mecánicos encargados de la transformación У transmisión de movimientos en máquinas de acuerdo sus capacidades habilidades mostrando interés y dedicación en el proceso de ejemplificación y ejecución en la solución de algunas actividades propuestas por el docente.

Identifica operadores mecánicos encargados de transformación transmisión de movimientos máquinas de acuerdo a sus capacidades y habilidades pero se nota poca voluntad y dedicación en el momento de dar solución a las actividades propuestas el por docente.

Identifica los operadores mecánicos encargados de la transformación transmisión de movimientos en máquinas pero se nota nulo esfuerzo y dedicación en la realización de las actividades propuestas por el docente.

Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de acuerdo a sus capacidades y habilidades en la realización de actividades que respondan a diversas

Utiliza las
tecnologías de la
información y la
comunicación
(TIC) de acuerdo a
sus capacidades y
habilidades en la
realización de

Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de acuerdo a sus capacidades y habilidades en la realización de actividades donde la

Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de acuerdo a sus capacidades y habilidades en la realización de

necesidades de actividades de solución ha sido actividades aprendizaje forma superficial, elaborada de manera donde la solución у la comunicación. con poca claridad y poco convincente y ha sido elaborada para dar originales original. poco una orientadas menos aprendizaje y la respuesta valida a comunicación. situación planteada. Reconoce la Reconoce Reconoce la importancia de la Reconoce importancia de la la importancia de la gestión gestión de proyectos en importancia de gestión de proyectos en el el mundo empresarial de gestión de proyectos proyectos en el mundo acuerdo el mundo sus mundo empresarial empresarial pero capacidades empresarial de de acuerdo a sus se evidencia poco habilidades acuerdo sus У se capacidades o nulo esfuerzo evidencia esfuerzo y capacidades habilidades y se lograr compromiso para habilidades se evidencia esfuerzo dominio temático profundizar evidencia algo de los y compromiso para conceptual conceptos centrales esfuerzo para lograr lograr el dominio previsto. el dominio de las demostrando dominio de en las competencias. competencias competencias y la previstas, se nota solución de poca voluntad У algunas de dedicación en la actividades. solución de las actividades propuestas.

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes
- Consulta en internet
- Observación de videos
- Práctica en clases
- Revisión de la práctica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informátic
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico.
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN

- Revisión de apuntes
- Revisión de la clase práctica.
- Revisión de Talleres y Actividades.
- Participación y Trabajo en Clase.
- Evaluación Oral y Escrita.
- Dominio de la Competencia.

PERIODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS 1 EMPRENDIMIENTO

Objetivo General de Grado: Potenciar el desarrollo de habilidades del pensamiento que permitan al estudiante construir el saber tecnológico para identificar, delimitar, planear y solucionar problemas de su entorno.

Estándares de Competencia del periodo:

- Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.
- Utilizo el computador en el desarrollo de procesos de manejo de información en forma eficiente y segura.

- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.
- Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.
- Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos
- Gestión de la información
- Cultura digital
- Participación social

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). NO SE REALIZA				
	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL	
	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser	
COMPONENTE				
TECNOLOGICO				
		Emplea operadores	Participa en las	
Maquinas	Identifica la	mecánicos en la	actividades	
Hidráulicas,	diferencia e	construcción de	propuestas, así	
neumáticas,	importancia de los	máquinas usadas por	como el interés	
automáticas	automatismos, la	el ser humano	mostrado en el	
	neumática y la		desarrollo de las	
	hidráulica en el		mismas.	
	funcionamiento de			
	las máquinas de		Muestra iniciativa,	
	acuerdo a su uso.		interés y	
			originalidad en el	
			trabajo diario,	
COMPONENTE		Realiza trabajos en	tanto individual	
TECNOLOGICO		el computador	como en grupo.	
	Muestra propiedad	haciendo uso del		
Tics (Microsoft	en el manejo de	programa Microsoft	Concluye las	
Publisher)	herramientas	Publisher.	tareas y	

COMPONENTE EMPRENDIMIENT O Fundamentos de emprendimiento (FINANZAS Y CONTABILIDAD)	ofimáticas como Microsoft Publisher. Identifica el origen y la importancia de la cultura del emprendimiento.	Explica el origen y la importancia de la cultura del emprendimiento.	presentación de los trabajos y proyectos en los plazos propuestos.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
	Identifica las máquinas automáticas, neumáticas e hidráulicas mediante la comparación de sus características. Demuestra la importancia de la cultura del emprendimiento mediante el desarrollo de diferentes actividades y exposiciones.	Realiza una maqueta de las maquinas usadas por el ser humano. Utiliza el programa Microsoft Publisher para la realización de los trabajos propuestos.	Participa en las actividades propuestas y muestra interés en el desarrollo de las mismas. Muestra iniciativa, interés y originalidad en el trabajo diario, tanto individual como en grupo. Concluye tareas y presenta los trabajos y proyectos en los plazos propuestos.

INDICADOR POR COMPETENCIA			
Emplea operadores mecánicos de acuerdo con sus capacidades y habilidades teniendo en cuenta que sus evidencias muestran respuestas originales en la construcción de máquinas usadas por el ser humano.	Emplea operadores mecánicos de acuerdo con sus capacidades y habilidades teniendo en cuenta que algunas de sus evidencias dan al menos una respuesta original en la construcción de máquinas usadas por el ser humano.	Emplea operadores mecánicos de acuerdo con sus capacidades y habilidades teniendo en cuenta que algunas de sus evidencias dan al menos una respuesta poco original en la construcción de máquinas usadas por el ser humano.	No emplea operadores mecánicos en la construcción de máquinas usadas por el ser humano.
Identifica el origen y la importancia de la cultura del emprendimiento de acuerdo a sus capacidades y habilidades y se evidencia esfuerzo y compromiso para profundizar los conceptos centrales demostrando dominio en las competencias.	Identifica el origen y la importancia de la cultura del emprendimiento de acuerdo a sus capacidades y habilidades y se evidencia esfuerzo y compromiso para lograr el dominio de las competencias y la solución de algunas de las actividades.	Identifica el origen y la importancia de la cultura del emprendimiento de acuerdo a sus capacidades y habilidades y se evidencia algo de esfuerzo para lograr el dominio de las competencias previstas, se nota poca voluntad y dedicación en la solución de las	No identifica el origen y la importancia de la cultura del emprendimiento se evidencia poco o nulo esfuerzo para lograr el dominio temático y conceptual previsto.

		actividades	
		propuestas.	
	Presenta algunas		
	actividades		
Presentó las actividades	propuestas sin una	Presenta un mínimo	El contenido de las
propuestas de forma	secuencia clara,	de las actividades	actividades
clara, creativa,	con poca	propuestas, faltó una	desarrolladas está
mostrando apropiación	creatividad y	secuencia clara y	desorganizado y es
de los	apropiación de los	rasgos de la	muy difícil seguir
conceptos en el	conceptos, realiza	creatividad y	la
desarrollo de las	actividades que	apropiación de los	secuencia de las
actividades, responden	responden a	conceptos, realiza	ideas, sus
a diversas necesidades	diversas	actividades que	actividades no
comunicativas	necesidades	responden a diversas	responden a las
teniendo en cuenta un	comunicativas,	necesidades	necesidades
propósito, las	teniendo en cuenta	comunicativas, sin	comunicativas, no
características del	un propósito, sin	tener en cuenta un	tiene en
interlocutor y las	embargo no tiene	propósito, las	cuenta el propósito
exigencias del contexto.	en cuenta las	características del	de su escrito, las
	características del	interlocutor y	características del
	interlocutor y las	las exigencias del	interlocutor y las
	exigencias del	contexto.	exigencias del
	contexto.		contexto.

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes
- Consulta en internet
- Observación de videos
- Práctica en clases
- Revisión de la práctica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informática
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN

- Revisión de apuntes
- Revisión de la clase práctica.
- Revisión de Talleres y Actividades.
- Participación y Trabajo en Clase.
- Evaluación Oral y Escrita.
- Dominio de la Competencia.

PERIODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS 1 EMPRENDIMIENTO

Objetivo General de Grado: Potenciar el desarrollo de habilidades del pensamiento que permitan al estudiante construir el saber tecnológico para identificar, delimitar, planear y solucionar problemas de su entorno.

Estándares de Competencia del periodo:

- Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.
- Utilizo el computador en el desarrollo de procesos de manejo de información en forma eficiente y segura.

- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.
- Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.
- Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos
- Gestión de la información
- Cultura digital
- Participación social

	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE TECNOLÓGICO			
Planos Esquemas	Interpreta y reconoce gráficos,	Representa sus diseños a través de	Muestra interés, responsabilidad,
Medidas	bocetos y planos	gráficos, registros y	puntualidad,
Escalas	para explicar un artefacto o producto tecnológico.	modelos con ayuda de las tecnologías.	creatividad y orden en la entrega de trabajos y participa en las actividades propuestas en el aula de clase.
COMPONENTE INFORMATICO			
Tics (Edición de imágenes)	Identifica las Tics como una herramienta para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.	Diseña y edita imágenes utilizando las Tics como una herramienta para ello.	Plantea alternativas para superar limitaciones utilizando creencias potenciadoras
COMPONENTE EMPRENDIMIENT O			

Fundamentos de emprendimiento	Identifica las principales características de un emprendedor y un intraemprendedor.	Explica las principales características de un emprendedor y un intraemprendedor.	Participa activamente, interroga y aprovecha el tiempo de clase para desarrollar las actividades asignadas en el área.
CRITERIOS DE			
EVALUACIÓN DE			
	Reconoce gráficos, bocetos y planos mediante la comparación de imágenes. Identifica las principales características de un emprendedor y un intraemprendedor mediante la comparación de estas.	Representa sus diseños a través de gráficos, registros y modelos usando herramientas ofimáticas (Sketchup). Aplica los conceptos vistos en clase en la edición de imágenes en la elaboración de memes y poster de películas.	Participa en las actividades propuestas y muestra interés en el desarrollo de las mismas. Muestra iniciativa, interés y originalidad en el trabajo diario, tanto individual como en grupo. Concluye tareas y presenta los trabajos y proyectos en los plazos propuestos.
INDICADOR POR			
Excepcionalmente	Ampliamente	Algunas veces	Se le dificulta
interpreta y reconoce	interpreta y	interpreta y reconoce	interpretar y
gráficos, bocetos y	reconoce gráficos,	gráficos, bocetos y	reconocer
planos para explicar un	bocetos y planos	planos para explicar	gráficos, bocetos y

artefacto o producto	para explicar un	un artefacto o	planos para
tecnológico.	artefacto o	producto	explicar un
	producto	tecnológico.	artefacto o
	tecnológico.		producto
	Ü		tecnológico.
			Se le dificulta
Utilizo excepcional,	Utilizo amplia,	Algunas veces	utilizar
responsable y	responsable y	utilizo responsable y	responsable y
autónomamente las	autónomamente	autónomamente las	autónomamente
tecnologías de la	las tecnologías de	tecnologías de la	las tecnologías de
información y la	la información y la	información y la	la información y la
comunicación (TIC)	comunicación	comunicación (TIC)	comunicación
para aprender,	(TIC) para	para aprender,	(TIC) para
investigar y	aprender,	investigar y	aprender,
comunicarme con otros	investigar y	comunicarme con	investigar y
en el mundo.	comunicarme con	otros en el mundo.	comunicarme con
	otros en el mundo.		otros en el mundo.
			Se le dificulta
Identifica	Identifica	Algunas veces	identificar las
excepcionalmente las	ampliamente las	identifica las	principales
principales	principales	principales	características de
características de un	características de	características de un	un emprendedor y
emprendedor y un	un emprendedor y	emprendedor y un	un
intraemprendedor.	un	intraemprendedor.	intraemprendedor.
p. 0.1.00 00.1.	intraemprendedor.		premoraor.
	madifiprendedor.		

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes
- Consulta en internet
- Observación de videos
- Práctica en clases
- Revisión de la práctica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual

• Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informática
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico.
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes-
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN

- Revisión de apuntes
- Revisión de la clase práctica.
- Revisión de Talleres y Actividades.
- Participación y Trabajo en Clase.
- Evaluación Oral y Escrita.
- Dominio de la Competencia.

GRADO 10

PERIODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS 1 EMPRENDIMIENTO

Objetivo General de Grado: Aplicar los conocimientos adquiridos en los niveles anteriores para aplicarlos en su idea de negocio fortaleciendo así sus habilidades emprendedoras.

Estándares de Competencia del periodo:

• Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.

 Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.

- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.
- Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.
- Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos
- Gestión de la información
- Cultura digital
- Participación social

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). NO SE REALIZA				
Defectio Dasico de Apro	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL	
	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser	
COMPONENTE				
TECNOLOGICO			Muestra interés,	
	_	Emplea herramientas	responsabilidad,	
Evolución de la Web y	evolución de la	de la web 2.0 para	puntualidad,	
los blogs.	Web y su	compartir	creatividad y orden	
	influencia en los	información y	en la entrega de	
	cambios	experiencias	trabajos y participa	
	estructurales de la	significativas en su	en las actividades	
	sociedad y la	aprendizaje	propuestas en el	
	cultura.		aula de clase.	
COMPONENTE				
INFORMATICO				
		Utiliza	Participa	
Sistemas operativos	Identifica	adecuadamente	activamente,	
Paquetes integrados de	herramientas	herramientas	interroga y	
oficina (ofimática)	informáticas de	informáticas de uso	aprovecha el	
offerna (offillatica)	uso común para la	común para la	tiempo de clase	
	*	r	=	
	búsqueda y	búsqueda y	para desarrollar las	
	procesamiento de	procesamiento de la	actividades	
	la información y la	información y la	asignadas en el	
			área.	

COMPONENTE DE EMPRENDIMIENT O El mercado y los clientes	ideas. Identifica y diferenciar los conceptos cliente y mercado	comunicación de ideas. Explica cómo se determina la satisfacción del cliente y como se investiga el mercado	Valora la importancia de conocer el grado de satisfacción de los clientes.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Expresa mediante ejemplos como la evolución de la Web ha generado cambios a nivel social. Reconoce las herramientas informáticas más apropiadas para desarrollar el trabajo escolar.	Emplea herramientas de la web 2.0 para compartir información por medio de la elaboración de un blog y actualización constante del mismo. Emplea herramientas informáticas para la búsqueda, selección y procesamiento de la información solicitada. Demuestra la diferencia entre los conceptos cliente y mercado por medio del uso de las herramientas para el estudio de mercado.	Participa en las actividades propuestas y muestra interés en el desarrollo de las mismas. Muestra iniciativa, interés y originalidad en el trabajo diario, tanto individual como en grupo. Concluye tareas y presenta los trabajos y proyectos en los plazos propuestos.

INDICADOR POR COMPETENCIA

Describe las herramientas de la web 2.0 de acuerdo a sus capacidades y habilidades teniendo en cuenta que actividades responden a necesidades diversas comunicativas y las exigencias del contexto para compartir información y experiencias significativas en su aprendizaje.

Describe herramientas de la web 2.0 de acuerdo sus capacidades y habilidades teniendo en cuenta que sus actividades responden diversas necesidades comunicativas pero no tiene en cuenta las exigencias del contexto para compartir información experiencias significativas en su aprendizaje.

Describe herramientas de la web 2.0 de acuerdo a sus capacidades y habilidades teniendo cuenta que algunas de sus actividades responden a diversas necesidades comunicativas pero no tiene en cuenta las exigencias del contexto para compartir información y experiencias significativas en su aprendizaje.

Describe las herramientas de la web 2.0 de acuerdo a sus capacidades y habilidades teniendo en cuenta que las actividades desarrolladas son desorganizadas y difícil seguir la secuencia de las ideas.

Identifica las herramientas informáticas de uso común dando solución a las actividades propuestas a través de representaciones acordes a su estilo y ritmo de aprendizaje y

Identifica las herramientas informáticas de uso común dando solución a las actividades propuestas a través de representaciones

Identifica las herramientas informáticas de uso común dando solución a algunas de las actividades propuestas a través de representaciones acordes a su estilo y

Identifica las herramientas informáticas de uso común aunque faltan las evidencias de las actividades propuestas en las que procese la

procesar la información y comunicar ideas.	acordes a su estilo y ritmo de aprendizaje y procesar la información y comunicar ideas aunque omite evidencias de algunas de ellas.	ritmo de aprendizaje y procesar la información y comunicar ideas aunque le falta organización y omite algunas de sus evidencias.	información y comunique ideas.
Identifica y diferencia los conceptos cliente y mercado de acuerdo a sus capacidades y habilidades ya que se evidencia esfuerzo y compromiso para profundizar en los conceptos centrales y así desarrollar el estudio de mercado.	Identifica y diferencia los conceptos cliente y mercado de acuerdo a sus capacidades y habilidades ya que se evidencia esfuerzo y compromiso para lograr las competencias previstas y así desarrollar el estudio de mercado aunque omite algunas de sus evidencias.	Identifica y diferencia los conceptos cliente y mercado de acuerdo a sus capacidades y habilidades ya que se evidencia algo de esfuerzo para lograr el dominio de las competencias y así desarrollar el estudio de mercado aunque omite algunas de sus evidencias.	Identifica y diferencia los conceptos cliente y mercado aunque se evidencia poco o nulo esfuerzo en alcanzar las competencias previstas y en la realización de las actividades propuestas.
METODOLOGÍA: Par	a el desarrollo de la	as actividades de este p	periodo se tuvieron

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes
- Consulta en internet
- Observación de videos
- Práctica en clases
- Revisión de la práctica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informática-
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico.
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes-
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN

- Revisión de apuntes
- Revisión de la clase práctica.
- Revisión de Talleres y Actividades.
- Participación y Trabajo en Clase.
- Evaluación Oral y Escrita.
- Dominio de la Competencia.

PERIODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS 1 EMPRENDIMIENTO

Objetivo General de Grado: Aplicar los conocimientos adquiridos en los niveles anteriores para aplicarlos en su idea de negocio fortaleciendo así sus habilidades emprendedoras.

Estándares de Competencia del periodo:

- Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.
- Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.

- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.
- Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.
- Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos
- Gestión de la información
- Cultura digital
- Participación social

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). NO SE REALIZA				
	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL	
	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser	
COMPONENTE TECNOLOGICO Robótica Robótica y cibernética Historia y evolución Tipos y usos de los robots.	Identifica el origen, la evolución y la utilidad de los robots en la sociedad actual.	Demuestra el origen, la evolución y la utilidad de los robots en la sociedad actual.	Muestra interés, responsabilidad, puntualidad, creatividad y orden en la entrega de trabajos y participa en las actividades propuestas en el aula de clase.	
COMPONENTE INFORMATICO Microsoft Access: Base de datos			Valora la importancia de la organización de las actividades empresariales a	

Tablas	Identifica los	Diseña y construye	través de la
Relaciones	conceptos básicos	bases de datos	planeación
Formularios	relacionados con las	relacionales	•
Informes	bases de datos		
COMPONENTE			
DE			
EMPRENDIMIEN			Muestra interés,
ТО			responsabilidad,
		Aplica los pasos del	puntualidad,
La planeación en el	Reconocer los	proceso de	creatividad y
mundo empresarial	elementos de un	planeación y gestión	orden en la entrega
	plan.	de proyectos	de trabajos y
	F	p,	participa en las
			actividades
			propuestas en el
			aula de clase.
CRITERIOS DE			
EVALUACIÓN			
	Comprende y	Diseña y construye	Participa en las
	expresa como el	bases de datos	actividades
	origen y la	relacionales usando	propuestas y
	evolución de la	herramientas	muestra interés en
	robótica han	ofimáticas para	el desarrollo de las
	generado cambios a	dicho objetivo.	mismas.
	nivel social y		
	económico.	Aplica los pasos del	Muestra iniciativa,
		proceso de	interés y
		planeación y gestión	originalidad en el
		de proyectos usando	trabajo diario,
		como estrategia el	tanto individual
		estudio de casos.	como en grupo.
			Concluye tareas y
			presenta los
			trabajos y
			proyectos en los
			plazos propuestos.

INDICADOR POR			
COMPETENCIA			
Identifica el origen, la	Identifica los	Identifica los	No identifica los
evolución y la utilidad	operadores	operadores	operadores
de los robots de	mecánicos	mecánicos	mecánicos
acuerdo a sus	encargados de la	encargados de la	encargados de la
capacidades y habilidades dando	transformación y transmisión de	transformación y transmisión de	transformación y transmisión de
solución a todas las			
actividades	movimientos en máquinas de	movimientos en máquinas de acuerdo	movimientos en máquinas se nota
propuestas por el	acuerdo a sus	a sus capacidades y	nulo esfuerzo y
docente evidenciando	capacidades y	habilidades pero se	dedicación en la
la transformación que	habilidades	nota poca	realización de las
esta ha provocado en	mostrando interés y	voluntad y	actividades
la sociedad actual.	dedicación en el	dedicación en el	propuestas por el
	proceso de	momento de dar	docente.
	ejemplificación y	solución a las	
	ejecución en la	actividades	
	solución de algunas	propuestas por el	
	actividades	docente.	
	propuestas por el		
	docente.		
7.	7	Diseña y construye	
Diseña y construye	Diseña y construye	bases de datos	NT. 4'~'
bases de datos relacionales de	bases de datos relacionales de	relacionales de acuerdo a sus	No diseña ni
acuerdo a sus	acuerdo a sus		construye bases de datos relacionales
capacidades y	capacidades y	capacidades y habilidades	de forma que esta
habilidades	habilidades y	presentando un	información pueda
presentando las	presentando algunas	mínimo de	ser
actividades	actividades	actividades	usada más
propuestas de forma	propuestas sin una	propuestas faltando	adelante.
clara y ordenada de	secuencia clara y	una secuencia clara y	
forma que esta	ordenada de forma	ordenada	
información pueda ser	que esta	de forma que esta	
usada más adelante.	información pueda	información pueda	
	ser usada más	ser usada más	
	adelante.	adelante.	

Reconoce 1a importancia de la planeación el en mundo empresarial de acuerdo a SHS capacidades y habilidades y se evidencia esfuerzo y compromiso para profundizar los conceptos centrales demostrando dominio en las competencias.

Reconoce la importancia de la planeación en mundo empresarial de acuerdo a sus capacidades y habilidades y se evidencia esfuerzo y compromiso para lograr el dominio de las competencias y solución de algunas de las actividades.

Reconoce la importancia de la planeación en el mundo empresarial de acuerdo a sus capacidades y habilidades y se evidencia algo de esfuerzo para lograr el dominio de las competencias previstas, se nota poca voluntad dedicación en solución de las actividades propuestas.

No reconoce la importancia de la planeación en el mundo empresarial y evidencia poco o nulo esfuerzo para lograr el dominio temático y conceptual previsto.

las Presenta actividades propuestas de forma clara, creativa, mostrando apropiación de los conceptos en el desarrollo de las actividades, responden a diversas necesidades comunicativas teniendo en cuenta un propósito, las características del interlocutor y las exigencias del contexto.

Presenta algunas actividades propuestas sin una secuencia clara, con poca creatividad y apropiación de los conceptos, realiza actividades que responden a diversas necesidades comunicativas, teniendo en cuenta un propósito, sin embargo no tiene en cuenta las características del interlocutor y

Presenta un mínimo de las actividades propuestas, faltó una secuencia clara y rasgos de la creatividad apropiación de los conceptos, realiza actividades que responden a diversas necesidades comunicativas, tener en cuenta un propósito, las características del interlocutor y las exigencias del contexto.

El contenido de las actividades desarrolladas está desorganizado y es muy difícil seguir la secuencia de las ideas, sus actividades no responden a las necesidades comunicativas, no tiene en cuenta el propósito de su escrito, las características del interlocutor y las

exigencias del	exigencias o	del
contexto.	contexto.	

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes
- Consulta en internet
- Observación de videos
- Practica en clases
- Revisión de la practica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informática-
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico.
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes-
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN

- Revisión de apuntes
- Revisión de la clase práctica.
- Revisión de Talleres y Actividades.
- Participación y Trabajo en Clase.
- Evaluación Oral y Escrita.
- Dominio de la Competencia.

PERIODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS 1 EMPRENDIMIENTO

Objetivo General de Grado: Aplicar los conocimientos adquiridos en los niveles anteriores para aplicarlos en su idea de negocio fortaleciendo así sus habilidades emprendedoras.

Estándares de Competencia del periodo:

- Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.
- Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.

Competencias propias del área por periodo:

- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.
- Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.
- Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos
- Gestión de la información
- Cultura digital
- Participación social

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). NO SE REALIZA

<u>-</u>			
	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE TECNOLOGICO			
Redes de transmisión de datos.	Identifica los conceptos relacionados con	Explica los conceptos relacionados con las	Muestra interés, responsabilidad, puntualidad,
Concepto Componentes	las redes de transmisión de	redes de transmisión de datos.	creatividad y orden en la entrega
Tipos de redes.	datos.		de trabajos y participa en las

			actividades
COMPONENTE			propuestas en el
COMPONENTE			aula de clase.
INFORMATICO			
	Identifica las	Representa las	Muestra interés,
Sistemas de	características, los	características, los	responsabilidad,
información	componentes, el	componentes, el	puntualidad,
	ciclo de vida y los	ciclo de vida y los	creatividad y
	tipos de sistemas	tipos de sistemas de	orden en la entrega
	de información.	información.	de trabajos y
			participa en las
			actividades
COMPONENTE DE			propuestas en el
EMPRENDIMIENT			aula de clase.
0			
Idea de negocio			
	Identifica los	Elabora ideas de	
	elementos	negocio teniendo en	
	necesarios para	cuenta los elementos	
	construir una idea	necesarios.	
	de negocio.		
CRITERIOS DE			
EVALUACIÓN			
	Explica y compara	Explica los	Participa en las
	los conceptos	conceptos	actividades
	relacionados con	relacionados con las	propuestas y
	las redes de	redes de transmisión	muestra interés en
	transmisión de	de datos por medio	el desarrollo de las
	datos.	de representaciones	mismas.
		de las diferentes	
	Diferencia los	topologías.	Muestra iniciativa,
	tipos de sistemas	•	interés y
	información	Diseña una idea de	originalidad en el
	teniendo en cuenta	negocio teniendo en	trabajo diario,
	sus características	cuenta los elementos	tanto individual
	y componentes.	necesarios para la	como en grupo.
	J	rana ra	6 F

INDICADOR POR		construcción de la misma.	Concluye tareas y presenta los trabajos y proyectos en los plazos propuestos.	
INDICADOR POR COMPETENCIA				
Identifica excepcionalmente los conceptos relacionados con las redes de transmisión de datos.	Identifica ampliamente los conceptos relacionados con las redes de transmisión de datos.	Algunas veces identifica los conceptos relacionados con las redes de transmisión de datos.	Se le dificulta identificar los conceptos relacionados con las redes de transmisión de datos.	
Identifica	Identifica	Algunas veces	Se le dificulta	
excepcionalmente las	ampliamente las	identifica las	identificar las	
características, los	características, los	características, los	características, los	
componentes, el ciclo de vida y los tipos de	componentes, el ciclo de vida y los	componentes, el ciclo de vida y los	componentes, el ciclo de vida y los	
sistemas de	tipos de sistemas	tipos de sistemas de	tipos de sistemas	
información.	de información.	información.	de información.	
Identifica excepcionalmente los elementos necesarios para construir una idea de negocio.	Identifica ampliamente los elementos necesarios para construir una idea de negocio.	Algunas veces identifica los elementos necesarios para construir una idea de negocio.	Se le dificulta identifica los elementos necesarios para construir una idea de negocio.	
METODOLOGÍA: Para el desarrollo de las actividades de este periodo se tuvieron				

• Uso de las Tics

- Toma de apuntes
- Consulta en internet
- Observación de videos
- Practica en clases
- Revisión de la practica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informática-
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico.
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes.
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN

- Revisión de apuntes
- Revisión de la clase práctica.
- Revisión de Talleres y Actividades.
- Participación y Trabajo en Clase.
- Evaluación Oral y Escrita.
- Dominio de la Competencia.

GRADO 11

PERIODO: 1 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS 1 EMPRENDIMIENTO

Objetivo General de Grado: Desarrollar y aplicar los diferentes conceptos informáticos y tecnológicos para el beneficio de su comunidad educativa y su entorno social.

Estándares de Competencia del periodo:

- Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.
- Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.

Competencias propias del área por periodo:

- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.
- Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.
- Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos
- Gestión de la información
- Cultura digital
- · Participación social

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). NO SE REALIZA			
	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE INFORMÁTICO			
Revolución industrial,	Reconoce la	Indaga sobre la	Participa de
origen de la técnica y la	historia de la	historia de la	procesos
tecnología.	Revolución	Revolución	colaborativos para
	Industrial como el	Industrial como el	fomentar el uso
	origen de la	origen de la técnica y	ético, responsable
	técnica y la	la tecnología.	y legal de las TIC
	tecnología.		
COMPONENTE			
TECNOLOGICO			
EXCEL		Utiliza herramientas	
	Identifica la	ofimáticas a la	
	herramienta	solución de	
	ofimática para dar	problemas.	
	solución a las		
	diferentes		

COMPONENTE EMPRENDIMIENTO Plan de negocios	situaciones problemas Identifica los elementos que hacen parte de la construcción de un plan de negocios.	Construye una idea de negocio y realiza el plan de negocios.	Valora la importancia de cada uno de los elementos del plan de negocios.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Describe mediante textos y talleres como la Revolución Industrial dio origen a la técnica y a la tecnología.	Usa Excel como una herramienta ofimática para dar solución a las actividades propuestas. Construye una idea de negocio y realiza el plan de negocios proyectado al beneficio de la comunidad.	Participa en las actividades propuestas y muestra interés en el desarrollo de las mismas. Muestra iniciativa, interés y originalidad en el trabajo diario, tanto individual como en grupo. Concluye tareas y presenta los trabajos y proyectos en los plazos propuestos.
INDICADOR POR COMPETENCIA Reconoce de forma clara y ordenada la historia de la revolución industrial	historia de la revolución	ocasiones de forma clara y ordenada la historia de la	Desconoce la historia de la revolución industrial como el origen de la técnica

como el origen de la técnica y la tecnología de acuerdo a sus capacidades y habilidades para establecer la importancia de los avances al día de hoy.	origen de la técnica y la tecnología de acuerdo a sus capacidades y habilidades para establecer en algunas ocasiones la importancia de los avances al día de hoy.	como el origen de la técnica y la tecnología de acuerdo a sus capacidades y habilidades, para establecer la importancia de los avances al día de hoy.	y la tecnología para establecer la importancia de los avances al día de hoy.
Aplica los conceptos vistos en clase y da solución a las situaciones problemas propuestas, demostrando dominio de acuerdo a sus ritmos de aprendizaje para alcanzar las competencias.	Aplica en algunas ocasiones los conceptos vistos en clase y da solución a las situaciones problemas propuestas, de acuerdo a sus ritmos de aprendizaje para alcanzar las competencias.	Aplica de forma esporádica los conceptos vistos en clase y soluciona las situaciones problemas propuestas de acuerdo a sus ritmos de aprendizaje para alcanzar las competencias.	Se evidencia nulo esfuerzo para alcanzar los conceptos vistos en clase y dar solución las situaciones problemas propuestas para alcanzar las competencias.
Identifica los elementos que hacen parte de la construcción de un plan de negocios, de acuerdo a sus capacidades y habilidades demostrando dominio para su estructuración.	Identifica algunos elementos que hacen parte de la construcción de un plan de negocios, de acuerdo a sus capacidades y habilidades para su estructuración.	Identifica pocas veces los elementos que hacen parte de la construcción de un plan de negocios de acuerdo a sus capacidades y habilidades para su estructuración.	Identifica los elementos que hacen parte de la construcción de un plan de negocios, pero se nota nulo esfuerzo en su estructuración.

METODOLOGÍA: Para el desarrollo de las actividades de este periodo se tuvieron en cuenta las siguientes estrategias metodológicas

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes
- Consulta en internet
- Observación de videos
- Práctica en clases
- Revisión de la práctica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informática-
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico.
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes.
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN

- Revisión de apuntes
- Revisión de la clase práctica.
- Revisión de Talleres y Actividades.
- Participación y Trabajo en Clase.
- Evaluación Oral y Escrita.
- Dominio de la Competencia.

PERIODO: 2 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS 1 EMPRENDIMIENTO

Objetivo General de Grado: Desarrollar y aplicar los diferentes conceptos informáticos y tecnológicos para el beneficio de su comunidad educativa y su entorno social.

Estándares de Competencia del periodo:

- Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.
- Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.

Competencias propias del área por periodo:

- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.
- Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.
- Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos
- Gestión de la información
- Cultura digital
- Participación social

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). NO SE REALIZA			
	CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
	Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser
COMPONENTE INFORMATICO			Participa de procesos colaborativos para
Estudio de caso Integración de Tics COMPONENTE TECNOLOGICO	Analiza cuál de las herramientas ofimáticas disponibles son las más apropiadas para dar solución a las situaciones problemas que se le proponen.	Utiliza las herramientas ofimáticas disponibles para dar solución a las situaciones problemas que se le proponen.	fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.
Prezzi	Identifica la herramienta ofimática para dar		Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso

COMPONENTE DE EMPRENDIMIENT O Plan de negocios	solución a las diferentes situaciones problemas Identifica los elementos que hacen parte de la construcción de un plan de negocios.	Elabora presentaciones de temas específicos usando herramientas online. Construye una idea de negocio y realiza el plan de negocios.	ético, responsable y legal de las TIC. Valora la importancia de cada uno de los elementos del plan de negocios.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Identifica cuál de las herramientas ofimáticas disponibles son las más apropiadas para dar solución a las situaciones problemas que se le proponen en el estudio de caso.	Utiliza las herramientas ofimáticas disponibles para dar solución a las situaciones problemas que se le proponen en el estudio de caso planteado. Construye una idea de negocio y realiza el plan de negocios proyectado al beneficio de la comunidad.	Participa en las actividades propuestas y muestra interés en el desarrollo de las mismas. Muestra iniciativa, interés y originalidad en el trabajo diario, tanto individual como en grupo. Concluye tareas y presenta los trabajos y proyectos en los plazos propuestos.
INDICADORES DE DESEMPEÑO Analiza de acuerdo a sus habilidades y	Analiza de acuerdo a sus	Analiza de acuerdo a sus habilidades y	No analiza cuál de las herramientas

capacidades cuál de las habilidades capacidades cuál de ofimáticas herramientas ofimáticas capacidades las herramientas disponibles son las cuál disponibles son las más de las ofimáticas más apropiadas apropiadas para dar herramientas disponibles son las para dar solución de forma clara ofimáticas más apropiadas para solución y precisa a todas las disponibles son las dar solución faltando situaciones situaciones problemas más apropiadas una secuencia clara y problemas que se que se le proponen. para dar solución precisa le proponen. sin una secuencia en algunas de las clara y precisa a situaciones problemas que se le todas las situaciones proponen. problemas que se le proponen. Construye Construye de de Construye de acuerdo a acuerdo sus acuerdo sus No construye una capacidades capacidades capacidades idea de negocio y у У habilidades una idea de habilidades una habilidades una idea plan negocio y el plan de idea de negocio y de negocio y el plan negocios negocios para llevarla a el plan de de llevarla a cabo, se cabo, se evidencia negocios negocios para evidencia para esfuerzo, compromiso y llevarla a cabo, se llevarla a cabo, se poco creatividad dando evidencia evidencia mínimo esfuerzo, solución las esfuerzo, esfuerzo, compromiso creatividad dando actividades propuestas. compromiso compromiso creatividad dando creatividad solución a solución a algunas dando solución actividades de las actividades algunas de las propuestas. propuestas. actividades propuestas. Presenta algunas Presenta un mínimo El contenido de las Presenta las actividades actividades de las actividades actividades propuestas de forma propuestas sin una propuestas, faltó una clara, creativa, secuencia clara, secuencia clara y desarrolladas está mostrando apropiación rasgos de la desorganizado y es con poca

creatividad y

apropiación de los

conceptos, realiza

creatividad

conceptos,

apropiación de los

de los conceptos en el

actividades, responden

de

las

desarrollo

a las

para

nulo

muy difícil seguir

У

realiza

la

a diversas necesidades	actividades que	actividades que	secuencia de las
comunicativas teniendo	responden a	responden a diversas	ideas, sus
en cuenta un propósito,	diversas	necesidades	actividades no
las características del	necesidades	comunicativas, sin	responden a las
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	*
interlocutor y las	comunicativas,	tener en cuenta un	necesidades
exigencias del contexto.	teniendo en cuenta	propósito, las	<u> </u>
	un propósito, sin	características del	tiene en cuenta el
	embargo no tiene	interlocutor y	propósito de su
	en cuenta las	las exigencias del	escrito, las
	características del	contexto.	características del
	interlocutor y las		interlocutor y las
	exigencias del		exigencias del
	contexto.		contexto.
	contexto.		contexto.
		•	
AMERICA OCTA D			

METODOLOGÍA: Para el desarrollo de las actividades de este periodo se tuvieron en cuenta las siguientes estrategias metodológicas

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes
- Consulta en internet
- Observación de videos
- Práctica en clases
- Revisión de la práctica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informática-
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico.
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes.

• Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN

- Revisión de apuntes
- Revisión de la clase práctica.
- Revisión de Talleres y Actividades.
- Participación y Trabajo en Clase.
- Evaluación Oral y Escrita.
- Dominio de la Competencia.

PERIODO: 3 INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS 1 EMPRENDIMIENTO

Objetivo General de Grado: Desarrollar y aplicar los diferentes conceptos informáticos y tecnológicos para el beneficio de su comunidad educativa y su entorno social.

Estándares de Competencia del periodo:

- Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.
- Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.

Competencias propias del área por periodo:

- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.
- Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.
- Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos
- Gestión de la información
- Cultura digital
- Participación social

Derecho Básico de Aprendizaje (DBA). NO SE REALI	ZA
--------------------------------------------------	----

CONCEPTUAL.	PROCEDIMENTA	ACTITUDINAL
Saber Conocer	L Saber Hacer	Saber Ser

COMPONENTE			
INFORMATICO			
I VI ORWITTEO			
Conocimientos básicos de seguridad informática	Identifica los conceptos básicos relacionados con la seguridad informática.	Aplica los conceptos básicos de la seguridad informática a un estudio de caso.	Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.
COMPONENTE INFORMATICO			
Normas de seguridad informática. Powtoon Pixton	Identifica las normas ISO sobre gestión de seguridad informática.	Representa de forma adecuada las normas ISO sobre gestión de seguridad informática.	Utiliza responsablemente las normas de seguridad de las redes y herramientas a utilizar.
COMPONENTE EMPRENDIMIENT O			utilizar.
Estrategias de mercadeo	Identifica cuales son las estrategias de mercadeo más usadas por las empresas.	Aplica las estrategias de mercadeo a un producto.	Respeta la opinión de sus compañeros en el trabajo colaborativo.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Explica a sus compañeros los conceptos básicos relacionados con la seguridad informática. Diferencia mediante comparaciones	Representa de forma adecuada las normas ISO sobre gestión de seguridad informática mediante la elaboración de una animación en Powtoon o Pixton.	Participa en las actividades propuestas y muestra interés en el desarrollo de las mismas. Muestra iniciativa, interés y originalidad en el trabajo diario,

	cuales son las estrategias de mercadeo más usadas por las empresas.	Implementa las estrategias de mercadeo a un producto, realiza una presentación y la sustentación de la misma.	tanto individual como en grupo. Concluye tareas y presenta los trabajos y proyectos en los plazos propuestos.
INDICADORES DE DESEMPEÑO Identifica excepcionalmente los conceptos básicos relacionados con la seguridad informática.	Identifica ampliamente los conceptos básicos relacionados con la seguridad informática.	Algunas veces identifica los conceptos básicos relacionados con la seguridad informática.	Se le dificulta identificar los conceptos básicos relacionados con la seguridad informática.
Explica de forma excepcional las normas ISO sobre gestión de seguridad informática.	Explica de forma amplia las normas ISO sobre gestión de seguridad informática.	Algunas veces explica las normas ISO sobre gestión de seguridad informática.	Se le dificulta explicar las normas ISO sobre gestión de seguridad informática.
Identifica de forma excepcional cuales son las estrategias de mercadeo más usadas por las empresas.	Identifica de forma amplia cuales son las estrategias de mercadeo más usadas por las empresas.	Algunas veces identifica cuales son las estrategias de mercadeo más usadas por las empresas.	Se le dificulta identificar cuáles son las estrategias de mercadeo más usadas por las empresas.

METODOLOGÍA: Para el desarrollo de las actividades de este periodo se tuvieron en cuenta las siguientes estrategias metodológicas

- Uso de las Tics
- Toma de apuntes

- Consulta en internet
- Observación de videos
- Práctica en clases
- Revisión de la práctica
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Explicación el tablero

RECURSOS.

- Sala de informática-
- Aula de Clase y demás espacios Institucionales.
- Televisores y Computadores.
- Internet alámbrico e inalámbrico.
- Libros y Guías para trabajar con los estudiantes-
- Cuaderno de apuntes.

EVALUACIÓN

- Revisión de apuntes
- Revisión de la clase práctica.
- Revisión de Talleres y Actividades.
- Participación y Trabajo en Clase.
- Evaluación Oral y Escrita.
- Dominio de la Competencia.

6. METODOLOGIA GENERALES DEL ÁREA.

Las estrategias del área de Tecnología e Informática es integrar el proceso de enseñanzaaprendizaje con las actividades formativas y a su vez ampliar y consolidar los diversos saberes donde los estudiantes no solo manejen artefactos que invaden la vida diaria si no que se aproximen a problemas prácticos con una nueva actitud que implique una comprensión global del problema como el deseo de intervenir, investigando, pensando, diseñando posibles soluciones y poniéndolas a prueba.

Lo anterior implica una metodología con unos procedimientos propios inclusivos (DUA) que puedan ir generándonos resultados de estas dinámicas particulares.

El trabajo o método de proyecto es una estrategia fundamental para los fines trazados en el cual se incluye dos fases fundamentales: Fase tecnológica y Fase técnica.

Al ser el proceso tecnológico el norte al que queremos llegar, asumir sus fases con acciones intermedias como puntos base en las que hay que intervenir pedagógicamente eligiendo la estrategia metodológica que más lo potencie.

Algunas estrategias metodológicas:

Análisis e identificación del problema: permite conducir el proceso de construcción del conocimiento. La información se extrae mediante una observación de un sistema desde distintas perspectivas que conduzcan en una visión de múltiples dimensiones en función del conocimiento que se espera obtener. Identifican los problemas que otros tuvieron que resolver, ventajas y desventajas, acceder al rediseño del objeto o mejora del mismo.

Esta metodología permite avanzar tanto en la conceptualización tecnológica como en el trabajo de producción, experimentación e investigación.

El método magistral, este método es favorable a la hora de orientar ya el trabajo incide para ampliar la base de la información con la que se cuenta para apoyar las ideas o determinar las posibilidades.

Estas orientaciones pueden ser dadas por el docente, un padre de familia o una persona relacionada con el tema del problema que se aborda, Es un método valido para cualquier grado de la básica.

Juegos de simulación: Son una estrategia de gran utilidad en los primeros grados, sobre todo cuando la intención pedagógica se refiere a aspectos organizativos y contenidos de índoles

actitudinal y procedimental simulación de roles de la organización de grupos de trabajo permite que los niños asuman responsabilidades y mayor compromiso con el trabajo.

Diseño y construcción: Comprende todas las fases expuestas en el método de proyectos Este método exige A los estudiantes un alto nivel de autonomía, responsabilidad, apropiación y aplicación de los conocimientos en general.

La visita como actividad tecnológica: Permite usar el contexto como medio educativo explorar los mundos cercanos a la escuela es una metodología muy motivadora y significativa que permite a los estudiantes evidenciar y complementar procesos tecnológicos trabajados en al área.

Si se requiere, en casos de discapacidad se harán ajustes inclusivos de acuerdo a lo estipulado en el decreto 1421 de 2017 teniendo en cuenta las estrategias planteadas en la evaluación general del área.

7. RECURSOS GENERALES DEL ÁREA.

Como recursos tenemos diversos: Material impreso y físico como textos del ministerio, libros, guías de trabajo, tablero digital, juegos, fichas de trabajo, láminas, cuentos de la caja viajera, rótulos, afiches, carteles, marcadores, tizas, crayolas, colores salón de clase, aula de sistemas y de lúdica, instalaciones del colegio y algunos lugares del barrio.

Material digital páginas web de referencia, audios y videos. Audiovisuales: televisor, video beam, grabadora. Computadores y/o portátiles.

Internet como medio de apoyo a los procesos relacionados con el crecimiento intelectual de los educandos.

- · Correo electrónico como medio de comunicación virtual.
- · Profesionales y asesores que apoyan los proyectos y procesos de formación.
- · Docentes, estudiantes y comunidad educativa en general.

8. EVALUACIÓN GENERAL DEL ÁREA.

La evaluación del área será permanente, formativa, continua, integral e inclusiva teniendo en cuenta el Sistema Institucional de evaluación y promoción de la Institución Educativa SIEE.

La evaluación formativa es una modalidad de evaluación que tiene lugar durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y que tienen como finalidad detectar las dificultades, pero también los progresos de los estudiantes. Y es, precisamente, esas dificultades y progresos son los que permiten al docente adaptar su proceso didáctico a las necesidades de los mismos ya que tanto la evaluación formativa como la inclusiva exige un análisis constante de las prácticas educativas y de los procesos de cambio escolar.

Los tipos de evaluación utilizados en área son: auto evaluación, coevaluación y heteroevaluación, teniendo en cuenta las recomendaciones del equipo interdisciplinar, las diferencias de aprendizaje entre los estudiantes y el desarrollo de competencias, que son las acciones que expresan el desempeño del estudiante en su interacción con contextos socioculturales y disciplinares específicos, para lo cual se requieren procesos en los que él sea capaz de integrar conocimientos y habilidades.

Como juicio valorativo y según el SIEE de la Institución se dará al final de cada periodo una nota que estará relacionada con el desempeño del estudiante en el área; dicha valoración estará sometida a los siguientes intervalos:

DESEMPEÑO SUPERIOR: Se le asigna al estudiante cuando alcanza en forma excepcional el desarrollo de la competencia y adicionalmente cumple de manera cabal e integralmente con todos los procesos de desarrollo Cognitivo, Psicomotor, Comunicativo, Afectivo y Volitivo, en un desempeño que supera los objetivos y las metas de calidad previstos en el PEI.

Se puede considerar con un Desempeño Superior al estudiante que reúna, entre otras las siguientes

características:

- -Evidencia el desarrollo de la totalidad de las competencias propuestas e incluso muestra desempeños no previstos en el área.
- -Es creativo, innovador y puntual en la presentación de los trabajos académicos.
- -Siempre cumple con las tareas y trabajos de área.
- -Es analítico y crítico en sus cuestionamientos.
- -Teniendo faltas de asistencia presenta excusas justificadas sin que su proceso de aprendizaje se vea afectado.
- -Se relaciona adecuadamente con todas las personas de la comunidad educativa.
- Desarrolla actividades curriculares que exceden las exigencias esperadas.
- Participa en las actividades curriculares y extracurriculares permanentemente.
- Presenta actitudes proactivas de liderazgo y gran capacidad de trabajo en equipo.

DESEMPEÑO ALTO: Corresponde al estudiante que evidencia el desarrollo de las competencias previstas en cada una de las dimensiones de la formación humana, demostrando un buen nivel de desarrollo.

Se puede considerar desempeño alto cuando el estudiante reúna, entre otras, las siguientes características:

- Desarrolla la totalidad de las competencias propuestas en el área.
- Teniendo faltas de asistencia presenta excusas justificadas sin que su proceso de aprendizaje se vea afectado.
- Presenta los trabajos oportunamente.
- Se relaciona adecuadamente con todas las personas de la comunidad educativa.
- Reconoce y supera sus dificultades académicas y de convivencia cuando las tiene.
- Desarrolla buena capacidad de trabajo en equipo.

DESEMPEÑO BASICO: Corresponde al estudiante que desarrolla un mínimo de competencias en los procesos de formación y aunque con tal desarrollo puede continuar avanzando, hay necesidad de fortalecer su trabajo para que alcance mayores niveles de desempeño.

Se puede considerar desempeño básico cuando el estudiante reúna, entre otras, las siguientes características:

- -Desarrolla los niveles mínimos de competencia y/o con Actividades Especiales de Recuperación.
- -Tiene faltas de asistencia justificadas, pero que limitan su proceso de aprendizaje.
- -Es relativamente creativo y su sentido analítico no se evidencia en sus acciones.
- -Presenta sus trabajos en el límite del tiempo y la oportunidad de hacerlo.
- -Utiliza estrategias de apoyo necesarias para resolver situaciones pedagógicas pendientes.
- -Desarrolla una capacidad de trabajo en equipo limitada.

DESEMPEÑO BAJO:

Corresponde al estudiante que no evidencia indicadores de desempeño mínimos que dan cuenta del desarrollo de las competencias en las Áreas/Asignaturas, teniendo un desempeño muy limitado en todos los procesos de desarrollo cognitivo, psicomotor, comunicativo, afectivo y volitivo, por lo que su desempeño no alcanza los objetivos y las metas de calidad previstos en el PEI.

Se puede considerar desempeño bajo cuando el estudiante reúna, entre otras, las siguientes características:

-Ausencia de desarrollos mínimos de las competencias en el área y requiere Actividades Especiales de Recuperación.

Ausencia de desarrollos mínimos de las competencias en el área aún después de realizadas las Actividades Especiales de Recuperación y persiste en las dificultades.

- Presenta faltas de asistencia injustificadas que afectan significativamente su proceso de aprendizaje.

- Incumple constantemente con las tareas y trabajos que promueve el área.
- Incumple el mínimo de actividades curriculares requeridas.
- Carece de habilidades para el trabajo en equipo.
- Desmotivación por las actividades escolares.

Con esta evaluación se pretende responsabilizar al estudiante de su saber y de su hacer relacionado directamente con su esfuerzo, dedicación y cumplimiento de las competencias planteadas en el área.

El conjunto de estrategias y acciones desarrolladas por el docente que le van a permiten tener una información y una visión clara de los desempeños de los estudiantes busca evaluar y desarrollar de forma permanente las competencias interpretativa, argumentativa y propositiva aplicadas a través de:

- · Trabajos individuales.
- · Trabajos grupales.
- · Participación.
- · Investigación.
- · Exposición.
- · Observación directa del docente.
- · Seguimiento permanente.
- · Trabajos por la web o correo electrónico.
- · Evidencias que demuestren los conocimientos de los estudiantes.
- · Desarrollo de evaluaciones tipo ICFES y pruebas saber.

Con el objetivo de los que los estudiantes mejores sus desempeños durante y después del periodo académico se potenciarán las siguientes actividades:

- Se identificarán las limitaciones y destrezas de los estudiantes.
- Se designarán estudiantes monitores que tengan buen rendimiento académico y personal, para ayudar a los que tengan dificultades.
- Se realizarán actividades especiales de apoyo.
- Potenciar el trabajo cooperativo y colaborativo en los diferentes grupos que ayuden a mejorar competencias y habilidades.
- Usar el PIAR (**Plan Individualizado de Ajustes Razonables**) y las recomendaciones del equipo interdisciplinar como la herramienta más importante para la inclusión de estudiantes con discapacidad.
- Tener en cuenta las diferentes estrategias que plantea el DUA en las situaciones que lo ameriten.

9. BIBLIOGRAFIA GENERAL DEL ÁREA

- Ley general de la educación ley 115 febrero 8 de 1994.
- Decreto 1421 de 2017. Educación Inclusiva.
- Sistema Institucional de Evaluación SIE.
- Men, 2008, Guías No 30 (Ser competente en tecnología: ¡una necesidad para el desarrollo). Consultado de web:
 http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-160915 archivo pdf.pdf
- Alcaldía de Medellín, 2014, Expedición Currículo El Plan de Área de Tecnología e Informática. Primera edición. ISBN: 978-958-8888-01-9. Consultado de web:
- https://manuelj.gnomio.com/pluginfile.php/.../10 Tecnologia e Informatica.pdf?...
- Emprendimiento Ministerio de Educación Nacional. Consultado de web:
 Consultado de web:

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-287822 archivo pdf.pdf

• Documento de orientaciones técnicas, administrativas y pedagógicas para la atención educativa a estudiantes con discapacidad en el marco de la educación inclusiva

https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/360293:Docume nto-de-orientaciones-tecnicas-administrativas-y-pedagogicas-para-la-atencioneducativa-a-estudiantes-con-discapacidad-en-el-marco-de-la-educacion-inclusiva

Educación Inclusiva https://www.mineducacion	n.gov.co/1759/w3-article-374	740.html? noredirect=1	