



INSTITUCION EDUCATIVA OCTAVIO HARRY-JACQUELINE KENNEDY

DANE 105001003271 - NIT 811.018.854-4 - COD ICFES 050963

Plan de Área y Malla Curricular

Tecnología e Informática y Empresarismo

OBJETIVO GENERAL DE AREA:

Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de tal manera que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo.

Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana.

Definir aspectos conceptuales y académicos que permitan a la Institución, continuar la formación de sus estudiantes de una manera íntegra y con habilidades técnicas, según demanda y tendencias del desarrollo de las comunidades y en especial en el sector de software.

Establecer y fomentar la cultura del emprendimiento en el sistema educativo de La Institución y contribuir a la incorporación del concepto de emprendimiento en la formación básica primaria, básica secundaria, media técnica y académica.

Objetivos generales del área, por grado:

Primer grado de la básica primaria: Identificar algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explicar algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.

Segundo grado de la básica primaria: Identificar productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.

Tercero grado de la básica primaria: Explorar mi entorno cotidiano y reconocer la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

Cuarto grado de la básica primaria: Describir y explicar las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y el uso en forma segura y apropiada.

Quinto grado de la básica primaria: Identificar, describir y analizar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.

Sexto grado de la básica secundaria: Analizar y explicar la evolución y vinculación que los procesos técnicos han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas.

Séptimo grado de la básica secundaria: Analizo y explico la relación que existe entre la transformación de los recursos naturales y el desarrollo tecnológico, así como su impacto sobre el medio ambiente, la salud y la sociedad.

Octavo grado de la básica secundaria: Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar los procesos de aprendizaje orientados por el Ministerio de Educación a través de los estándares del área

Noveno grado de la básica secundaria: Desarrollar habilidades y competencias para el análisis de situaciones reales que puedan solucionarse a través de la utilización de herramientas tecnológicas y la metodología de trabajos por proyectos.

Décimo grado de la básica secundaria.: Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.

Undécimo grado de la básica secundaria.: Formar al estudiante en competencias laborales a través de conocimiento técnico y habilidades, que permitan llegar a la valoración como agente activo del desarrollo individual y social de su comunidad.

2. Empresarismo

Décimo grado de la educación media: Propiciar en los estudiantes la valoración positiva de sus propias capacidades para hacer frente a las exigencias del mundo contemporáneo

Undécimo grado de la educación media: Desarrollar prácticas y estrategias innovadoras que generen ingresos y mejoren las condiciones de vida de los estudiantes.

OBJETIVOS GENERALES DE LA MEDIA TÉCNICA

Formar técnicos competentes en el manejo de lenguajes de alto nivel y herramientas de desarrollo para generar y aplicar software que conlleven a la solución de problemas administrativos, sociales y económicos que se le presenten en su ámbito laboral.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Adquirir los elementos básicos de la lógica de programación que le permitan solucionar problemas del área.
- Conocer los elementos básicos de un lenguaje de programación y su aplicación en la solución de problemas concretos.
- Aplicar el ciclo de vida del software en el desarrollo de un proyecto final de grado

2. Empresarismo

Articulación, del área, con los proyectos institucionales:

~~Democracia. En lo que respecta a votación virtual/ organización del aula/ Jurados electorales/tarjetones desde el software y organización de Aula para el voto virtual. Igual carnetización del personal.~~

~~MEDIA TÉCNICA. Los proyectos para aprobar la media técnica con el SENA desde EMPRESARISMO~~

Bibliografía:

<https://santillanaplus.com.co/pdf/foro-educativo.pdf> cumplen con el DBA DE APRENDIZAJE

<https://www.magisterio.com.co/articulo/las-nuevas-mallas-de-aprendizaje-y-los-dba>

<http://www.colegionacionesunidasied.com/pdf/tecno.pdf>

<https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/3/?url=3/>

https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf.

LOGICA MATEMATICA.

<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2014/12/02/problemas-de-logica/>

RECURSOS HISTÓRICOS DE MODIFICACIONES

Fecha de Cambio:

FECHA/MES	D	MODIFICACIÓN
Febrer.2020	22	Actualización plan anterior
Marzo/ 2020	24 - 28	Actualización de plantilla del Área
Marzo/2020	29	Actualización Datos Contenidos primaria
Marzo/2020	30-31	Actualización Malla Sexto - Séptimo
Abril/2020	01-04	Actualización Malla Octavo y Noveno Décimo y Once

Asignatura: Tecnología e informática

Grado Primero

Objetivo específico: Orientar a los estudiantes en los diversos campos de la Informática y la Tecnología, a través de la consulta y explicación de diferentes temas.

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

1. Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasadas
2. Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.
3. Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.
4. Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.
5. Desarrollo habilidades que me permiten el trabajo en equipo, la toma de decisiones y el liderazgo.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática
2. Cumplir con el trabajo asignado
3. Potencializar habilidades propias del área
4. Dentro del área manejo de habilidades

Competencias específicas:

1. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Competencia matemática.
2. Tratamiento de la información y competencia digital.
3. Comunicación lingüística.
4. Competencia para aprender a aprender. ...
5. Autonomía e iniciativa personal.

Derechos básicos de aprendizaje:

2c CONSTRUCCION

Grupo 3C: Las etapas de un trabajo constructivo



1.

2.

3.

Contenidos primer período

	<u>CONTENIDO</u>			
<u>Pregunta problematizadora</u>	<u>Contenidos conceptuales</u>	<u>Contenidos procedimentales</u>	<u>Contenidos Actitudinales</u>	<u>INDICADORES DE DESEMPEÑO</u>
¿Qué aporta la Tecnología a mi conocimiento?	Diagnóstico La tecnología. Inventos tecnológicos. Trabajo en equipo Herramientas: Del hogar, la oficina, la tienda. Normas de comportamiento en la sala de informática. Nuestro amigo el computador (partes externas) Monitor, teclado, ratón, la CPU.	Reconocimiento de saberes previos. Nivelación. Explicación y descripción de la historia de la tecnología. Reconocimiento de la importancia de los inventos tecnológicos. Explicación Oficios y profesiones. Características del trabajo en equipo.	Ubicación ergonómica del estudiante. Interés por conocer diferentes aparatos tecnológicos. Valora la utilidad de los inventos tecnológicos	

Evaluación: PROCESOS

Revisar:

Verificar:

Validar: Aprendizaje alcanzado por los estudiantes.

Pertinencia de la enseñanza del maestro.

Pertinencia con el contexto social, cultural, histórico, político, económico y social.

Periodos Dos:

Objetivo específico: Orientar a los estudiantes en los diversos campos de la Informática y la Tecnología, a través de la consulta y explicación de diferentes temas.

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

1. Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasadas
2. Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.
3. Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.
4. Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.
5. Desarrollo habilidades que me permiten el trabajo en equipo, la toma de decisiones y el liderazgo.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de sistemas.
2. Cumplir con el trabajo asignado.
3. Potencializar habilidades propias del área.
4. En las habilidades propias del área.

Competencias específicas:

1. Competencia matemática.
2. Tratamiento de la información y competencia digital.
3. Comunicación lingüística.
4. Competencia para aprender a aprender. ...
4. Autonomía e iniciativa 5. personal.

Derechos básicos de aprendizaje:

2c CONSTRUCCION

Grupo 3C: Las etapas de un trabajo constructivo



1.

2.

3.

CONTENIDOS SEGUNDO PERIODO

CONTENIDOS				
<u>Pregunta problematizadora</u>	<u>Contenidos conceptuales</u>	<u>Contenidos procedimentales</u>	<u>Contenidos Actitudinales</u>	<u>INDICADORES DE DESEMPEÑO</u>
¿Puedo dibujar en el computador?	Diagnóstico de ambientación. Programa paint. Herramientas de paint y funciones (borrador, lápiz, pincel, líneas texto barra de colores). Escritorio del P.C Estructura del teclado Juegos (el tangram) EMPRESARISMO: La Escuela como EMPRESA DE SERVICIOS. Las empresas de nuestro barrio.	Conocimiento de la pantalla. Identificación de imágenes del escritorio, del acceso directo algunos programas. Observación de la barra de tareas. Descripción del entorno de Paint. Utilización de las herramientas de Paint, realización de dibujos aplicando color. Observación de la distribución del teclado. Observación de conectores del teclado. Explicación Funciones de algunas teclas. Utilización del teclado. Empleando el tangram. Identifica el Entorno Escolar _ Escuela, como Empresa	Ubicación ergonómica del estudiante. Interés por observar características del escritorio Interés por manejar las herramientas de Paint. Tiene agrado en el aprendizaje del uso del computador y algunos programas. Demuestra creatividad en la realización de rompecabezas con el tangram	

Evaluación: PROCESOS

Revisar:

Verificar:

Validar: Aprendizaje alcanzado por los estudiantes.

Pertinencia de la enseñanza del maestro.

Pertinencia con el contexto social, cultural, histórico, político, económico y social.

Periodos Dos:

Objetivo específico: Orientar a los estudiantes en los diversos campos de la Informática y la Tecnología, a través de la consulta y explicación de diferentes temas.

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

1. Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasadas
2. Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.
3. Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.
4. Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.
5. Desarrollo habilidades que me permiten el trabajo en equipo, la toma de decisiones y el liderazgo.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de sistemas.
2. Cumplir con el trabajo asignado.
3. Potencializar habilidades propias del área.
4. En las habilidades propias del área.

Competencias específicas:

1. Conocimiento e interacción con el mundo físico.
2. Competencia matemática.
3. Tratamiento de la información y competencia digital.
4. Comunicación lingüística.
5. Competencia para aprender a aprender.
6. Autonomía e iniciativa personal.

Derechos básicos de aprendizaje DBA "Construido por el docente apoyado en los del NÚCLEO COMÚN)

|. Expreso lo que pienso y siento sobre una situación; que desde el entorno sirva para el aprendizaje

2c CONSTRUCCION

Grupo 2c: Las etapas de un trabajo constructivo



2.

3.

<u>Contenidos tercer periodo</u>				
	<u>CONTENIDO</u>			
<u>Pregunta problematizadora</u>	<u>Contenidos conceptuales</u>	<u>Contenidos procedimentales</u>	<u>Contenidos Actitudinales</u>	<u>INDICADORES DE DESEMPEÑO</u>
¿Puedo utilizar otras herramientas del computador? ¿de la informática (Internet) para leer, escribir e interpretar cuentos?	Programa de Word Escritura en Word Qué es el internet. Concepto de emprendimiento. Características de un Emprendedor.	Visualización de herramientas. Manipulación del teclado haciendo transcripciones. Modificación de pequeños escritos cambiando el estilo de la letra y el color. Visualización de las letras de abecedario. Copiar frases con palabras aprendidas. Realización de búsqueda de juegos en internet, de cuentos, de imágenes, empleando Google.	Ubicación ergonómica del estudiante. Interés por emplear algunas herramientas de Word Tiene agrado en el aprendizaje del uso del computador y algunos programas. Empleo adecuado del internet. Demuestra interés por realizar lecturas en internet. Posee sentido de responsabilidad frente a sus deberes	

		Reconocer el concepto de Emprendimiento.		
Evaluación: PROCESOS <u>Revisar:</u> <u>Verificar:</u> <u>Validar:</u> Aprendizaje alcanzado por los estudiantes. Pertinencia de la enseñanza del maestro. Pertinencia con el contexto social, cultural, histórico, político, económico y social.				

Grado Segundo

Periodo: Uno

Objetivo específico:

Consolidar la actitud crítica del estudiante a través de la producción discursiva, oral y escrita de textos argumentativos que evidencien el conocimiento y control del uso de la lengua y que les permitan la interacción consigo mismo, los demás y el entorno en las diversas circunstancias.

Ejes generadores de pensamientos:

1. **Naturaleza de la tecnología.**
2. **Apropiación y uso de la tecnología.**
3. **Solución de problemas con tecnología.**
4. **Tecnología y sociedad.**

Estándares:

1. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
2. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.
3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
4. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

Competencias generales:

1. **Manejar la sala de sistemas.**
2. **Cumplir con el trabajo asignado.**
3. **Potencializar habilidades propias del área.**
4. **En las habilidades propias del área.**

Competencias específicas:

1. Iniciar la realización de pequeños dibujos utilizando el programa Paint, siguiendo las instrucciones del profesor y aportando su propia creatividad.
2. Reconocer los diferentes dispositivos que funcionan por medio del computador.
3. Poner en práctica los pasos correctos para poner en funcionamiento el computador y realizar algunas tareas sencillas.

Derechos básicos de aprendizaje DBA “Construido por el docente apoyado en los del NÚCLEO COMÚN”

1. Expreso lo que pienso y siento sobre una situación; que desde el entorno sirva para el aprendizaje.

Contenidos Primer Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Qué me aportan las tecnologías al Conocimiento?	CONDUCTA DE ENTRADA Tecnología II: Dispositivos o Periféricos de entrada. Profundización de los componentes (Hardware): -Teclado (Barra espaciadora, Mayúscula, Enter, Borrar, las barras de desplazamiento y teclado guía). - Mouse: Botón Izquierdo – Derecho. -Función de la Unidad Central de Procesamiento (CPU). Word Herramientas de dibujo Paint. Elementos de emprendimiento: Perfil de un líder (Juego de roles – Lluvia de ideas)	Explicación sobre la tecnología, en qué consiste. Reconocer la importancia de los medios tecnológicos. Reconocer, Profundizar y manipular en un texto específico el uso de estos componentes y/o dispositivos. Explicar y aprender la función de la CPU. Escribir un texto. Seleccionar un texto. Guardar y abrir un documento. Hacer dibujos Guardar y abrir un dibujo. Formas geométricas. Textos y relleno.	Ubicación del estudiante en forma Ergonómica del cuerpo Interés por la realización de consulta Demuestra interés por conocer diferentes aparatos tecnológicos. Posee sentido de responsabilidad frente a sus deberes. Manifiesta agrado por el conocimiento de los computadores. Practica normas en la sala de cómputo. Agrado por trabajar en equipo Entusiasmo al utilizar las herramientas de Paint.

		Reconocer un buen líder mediante el juego de roles	Innovación y creatividad en el tema de liderazgo
Indicadores de desempeño: Xxxx Evaluación: Xxxx			

Periodo: Dos

Objetivo específico:

Consolidar la actitud crítica del estudiante a través de la producción discursiva, oral y escrita de textos argumentativos que evidencien el conocimiento y control del uso de la lengua y que les permitan la interacción consigo mismo, los demás y el entorno en las diversas circunstancias.

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

1. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
2. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.
3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
4. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de sistemas.
2. Cumplir con el trabajo asignado.
3. Potencializar habilidades propias del área.
4. En las habilidades propias del área.

Competencias específicas:

Iniciar la realización de pequeños dibujos utilizando el programa Paint, siguiendo las instrucciones del profesor y aportando su propia creatividad.

Reconocer los diferentes dispositivos que funcionan por medio del computador.

Poner en práctica los pasos correctos para poner en funcionamiento el computador y realizar algunas tareas sencillas.

Derechos básicos de aprendizaje DBA “Construido por el docente apoyado en los del NÚCLEO COMÚN”

2. Expreso lo que pienso y siento sobre una situación; que desde el entorno sirva para el aprendizaje.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de sistemas.
2. Cumplir con el trabajo asignado.
3. Potencializar habilidades propias del área.
4. En las habilidades propias del área.

Competencias específicas:

1. Iniciar la realización de pequeños dibujos utilizando el programa Paint, siguiendo las instrucciones del profesor y aportando su propia creatividad.
2. Reconocer los diferentes dispositivos que funcionan por medio del computador.
3. Poner en práctica los pasos correctos para poner en funcionamiento el computador y realizar algunas tareas sencillas.

Derechos básicos de aprendizaje DBA “Construido por el docente apoyado en los del NÚCLEO COMÚN”

1. Expreso lo que pienso y siento sobre una situación; que desde el entorno sirva para el aprendizaje.

Contenidos Segundo Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Por qué la informática forma parte de nuestra cultura Emprendedora ?	Actividades productivas. Liderazgo. Guardar un documento de Paint Partes de la ventana de Paint	Identificación de actividades en el colegio y en el barrio (contexto). Identifica las características principales de un líder. Seleccionar, Copiar, Cortar, Pegar y Trasladar.	Ubicación ergonómica del estudiante. Acepta las sugerencias con respeto. Respeta las ideas de sus compañeros. Tiene agrado en el aprendizaje del uso del

	Procesar texto — Herramientas de Word Fuente y tamaño de letras	Elabora Dibujos en el pc que le permiten socializar sus ideas de manera creativa y dinámica. Exploración y aplicación de diferentes tipos de letras en un texto. Escritura de palabras, oraciones y párrafos en Word. Utiliza bien la barra espaciadora. Organización de un texto en tamaño, color y orientación.	computador algunos programas. Trabaja con agrado en la sala de cómputo y practica normas. Colabora en las actividades de clase. Demuestra interés y respeto por los trabajos realizados por los demás compañeros. Creatividad al realizar los trabajos.
INDICADORES DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	

Periodo:Tres

Objetivo específico:

Consolidar la actitud crítica del estudiante a través de la producción discursiva, oral y escrita de textos argumentativos que evidencien el conocimiento y control del uso de la lengua y que les permitan la interacción consigo mismo, los demás y el entorno en las diversas circunstancias.

Ejes generadores de pensamientos:

1. **Naturaleza de la tecnología.**
2. **Apropiación y uso de la tecnología.**
3. **Solución de problemas con tecnología.**
4. **Tecnología y sociedad.**

Estándares:

1. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
2. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.
3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
4. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

Competencias generales:

- 1. Manejar la sala de sistemas.**
- 2. Cumplir con el trabajo asignado.**
- 3. Potencializar habilidades propias del área.**
- 4. En las habilidades propias del área.**

Competencias específicas:

1. Iniciar la realización de pequeños dibujos utilizando el programa Paint, siguiendo las instrucciones del profesor y aportando su propia creatividad.
2. Reconocer los diferentes dispositivos que funcionan por medio del computador.
3. Poner en práctica los pasos correctos para poner en funcionamiento el computador y realizar algunas tareas sencillas.

Derechos básicos de aprendizaje DBA “Construido por el docente apoyado en los del NÚCLEO COMÚN”

1. Expreso lo que pienso y siento sobre una situación; que desde el entorno sirva para el aprendizaje.

Contenidos Tercer Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Cómo estimular el interés por la lectura de tal manera que ésta propicie el desarrollo del pensamiento reflexivo, crítico y analítico con transversalidad en TICS?	Word Conceptos generales de internet (ambientación). Investigaciones en Google. Conformación de la ventana de Internet Explorer. Buscadores de internet Empresas de mi barrio.	Escritura de textos cortos. Realización de consultas sobre la historia de internet. Navegación en internet. Investigar temas en Google Elabora búsquedas de diferentes temas libres a través del internet Explorer y páginas buscadores. Emplear Google para buscar cuentos infantiles y realizar lecturas. Investiga sobre la empresa del barrio.	Ubicación ergonómica del estudiante. Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas. Demuestra interés por consultar la historia del internet. Trabajo en equipo, Participación, escucha, respeto, Creatividad, Responsabilidad. Responsabilidad e interés para la realización de búsquedas en internet. Demuestra satisfacción frente a los objetivos alcanzados.

			Innovación y creatividad
INDICADORES DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN:	

Grado Tercero

Periodo: Uno

Objetivo específico:

1.Orientar a los estudiantes, para que comprenda la importancia de la Tecnología y la Informática en su proceso de desarrollo intelectual y formativo a través de la utilización de elementos tecnológicos.

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

- 1.Operaciones y conceptos básicos
2. Los estudiantes demuestran una sólida comprensión de la naturaleza y operación de sistemas de la tecnología.
3. Los estudiantes son expertos en el empleo de la tecnología. Problemas sociales, éticos y humanos
4. Los estudiantes comprenden los problemas éticos, culturales y humanos relacionados con la tecnología.
5. Los estudiantes hacen un uso responsable de los sistemas de la tecnología, la información y el software.

Competencias generales:

- 1.Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- 2.Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.
3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- 4.Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones

Competencias específicas:

1. Iniciar la realización de pequeños dibujos utilizando el programa Paint, siguiendo las instrucciones del profesor y aportando su propia creatividad.
2. Reconocer los diferentes dispositivos que funcionan por medio del computador.
3. Poner en práctica los pasos correctos para poner en funcionamiento el computador y realizar algunas tareas sencillas.

Derechos básicos de aprendizaje DBA “Construido por el docente apoyado en los del NÚCLEO COMÚN”

1. Expreso lo que pienso y siento sobre una situación; que desde el entorno sirva para el aprendizaje.

Contenidos primer Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Cómo desarrollar la Creatividad a través, problemas tecnológicos sencillos?	Diagnóstico LA TECNOLOGÍA Generalidades Conceptos Técnica: Ciencia y técnica. Tecnología: Ciencia y Tecnología. Artefactos eléctricos.	Reconocimiento de saberes previos. nivelación Organizar el trabajo en grupo y a la vez promover el pensamiento autónomo, para que los estudiantes se expresen libremente y puedan, por ellos mismos desarrollar habilidades y recursos propios. Se ofrece orientaciones y materiales electrónicos para la manipulación de los mismos. Debates sobre algunos de los puntos relevantes del tema que se esté tratando. Debates sobre cuestiones nuevas no tratadas en los temas del programa, aunque sí relacionadas con ellos. Trabajos colaborativos trabajando en pequeños grupos.	Valorar la importancia de trabajar como miembro de un equipo en la resolución de problemas tecnológicos, asumiendo la responsabilidad individual de la ejecución de las tareas encomendadas con actitud de cooperación, tolerancia y solidaridad. Creatividad e innovación. Ubicación ergonómica del estudiante.

	Elementos de Emprendimiento	Explicación de conceptos y Características de un Emprendedor ¿Quiénes son los Emprendedores? ¿Cómo desarrollar el Espíritu emprendedor?	Asume una actitud de autodisciplina a nivel grupal e individual
--	-----------------------------	--	--

Periodo: Dos

Objetivo específico:

1.Orientar a los estudiantes, para que comprenda la importancia de la Tecnología y la Informática en su proceso de desarrollo intelectual y formativo a través de la utilización de elementos tecnológicos.

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

- 1.Operaciones y conceptos básicos
2. Los estudiantes demuestran una sólida comprensión de la naturaleza y operación de sistemas de la tecnología.
3. Los estudiantes son expertos en el empleo de la tecnología. Problemas sociales, éticos y humanos
4. Los estudiantes comprenden los problemas éticos, culturales y humanos relacionados con la tecnología.
5. Los estudiantes hacen un uso responsable de los sistemas de la tecnología, la información y el software.

Competencias generales:

- 1.Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- 2.Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.
3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- 4.Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones.

Competencias específicas:

1. Iniciar la realización de pequeños dibujos utilizando el programa Paint, siguiendo las instrucciones del profesor y aportando su propia creatividad.
2. Reconocer los diferentes dispositivos que funcionan por medio del computador.
3. Poner en práctica los pasos correctos para poner en funcionamiento el computador y realizar algunas tareas sencillas.

Derechos básicos de aprendizaje DBA “Construido por el docente apoyado en los del NÚCLEO COMÚN”

|. Expreso lo que pienso y siento sobre una situación; que desde el entorno sirva para el aprendizaje.

Contenidos segundo Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Las herramientas que se aprenden desde el procesador de texto _ Word, mejoran la comunicación informática?	Partes y característica del procesador de texto Barra de textos/ Funciones/ Desplazamiento Menú de Inicio Menú de Insertar Concepto de algoritmo informático. Herramienta de Power point Trabajo en equipo Tipos de líder	Reconoce la importancia de trabajar en equipo. Identifica Las características principales de un líder. Abrir y cerrar un diagrama de flujo existente. Crear instrucciones nuevas dentro de un diagrama de flujo utilizando el símbolo apropiado. Crear líneas de flujo entre las instrucciones de un diagrama de flujo. Adicionar un título general que identifique un diagrama de flujo. Mover de posición el título, las instrucciones o las líneas de flujo.	Valora el trabajo en Respeto las ideas de sus ----- Comprender los problemas éticos culturales y humanos relacionados con la tecnología. Empleo responsable de la tecnología y de la información y Empleo responsable de la tecnología y de la información y Utilización adecuada de los computadores Responsabilidad para hacer las presentaciones de trabajos magnéticos

		Eliminar título, instrucciones o líneas de flujo. Cambiar apariencia de un texto (tipo fuente, tamaño, color, negrita) a diapositivas en Power Point. Usar herramientas básicas para la elaboración de una presentación en Power Point.	<i>Respeto por el ritmo de trabajo que tienen los compañeros.</i> Ubicación ergonómica del estudiante.
INDICADORES DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	

Periodo: Tres

Objetivo específico:

1.Orientar a los estudiantes, para que comprenda la importancia de la Tecnología y la Informática en su proceso de desarrollo intelectual y formativo a través de la utilización de elementos tecnológicos.

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

- 1.Operaciones y conceptos básicos
2. Los estudiantes demuestran una sólida comprensión de la naturaleza y operación de sistemas de la tecnología.
3. Los estudiantes son expertos en el empleo de la tecnología. Problemas sociales, éticos y humanos
4. Los estudiantes comprenden los problemas éticos, culturales y humanos relacionados con la tecnología.
5. Los estudiantes hacen un uso responsable de los sistemas de la tecnología, la información y el software.

Competencias generales:

- 1.Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

- 2.Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.
3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- 4.Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones.

Competencias específicas:

- 1.Iniciar la realización de pequeños dibujos utilizando el programa Paint, siguiendo las instrucciones del profesor y aportando su propia creatividad.
2. Reconocer los diferentes dispositivos que funcionan por medio del computador.
3. Poner en práctica los pasos correctos para poner en funcionamiento el computador y realizar algunas tareas sencillas.

Derechos básicos de aprendizaje DBA “Construido por el docente apoyado en los del NÚCLEO COMÚN”

|. Expreso lo que pienso y siento sobre una situación; que desde el entorno sirva para el aprendizaje

Contenidos Tercer Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Cómo encontrar nuevas fuentes de información?	Apariencia de un texto (tipo de fuente, tamaño, color, negrita, cursiva, subrayado, tachado, superíndice, subíndice, sombra, WordArt en una diapositiva. Barra de menús. Barra de herramientas. EMPRENDIMIENTO Y EL	Realizar operaciones básicas con instrucciones y líneas de flujo. Editar el texto de instrucciones de un diagrama de flujo. Cambiar la apariencia de UN TEXTO las (color, fuente, tamaño, forma (símbolo) de las líneas de flujo (color, grosor de la línea, aspecto de la flecha.	Desarrolla actitudes positivas hacia la tecnología Desarrollar trabajos en forma cooperadora colaborando con sus compañeros Reconoce la importancia del ahorro Valora las industrias del barrio. Ubicación ergonómica del estudiante.

	Ahorro la Industria El Comercio	Utilización de las opciones de copiar y pegar.	
INDICADOR DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	

Grado Cuarto

Periodo: Uno

Objetivo específico:

Orientar a los estudiantes, para que comprenda la importancia del emprendimiento empresarial, la Tecnología y la Informática en su proceso de desarrollo intelectual y formativo.

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

1. Reconozco objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de producción y la relación con los recursos naturales involucrados.
2. Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma segura y apropiada.
3. Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleó para solucionar problemas de la vida cotidiana.
4. Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.

Competencias generales:

- Manejar la sala de informática
- Cumplir con el trabajo asignado
- Potencializar habilidades propias del área
- Dentro del área manejo de habilidades

Competencias específicas:

1. Demostrar dominios de conceptos y operaciones de los distintos sistemas tecnológicos.
2. Demostrar conocimientos de los asuntos sociales, culturales y éticos relacionados con la tecnología.

3. Usar herramientas de tecnología para aumentar la productividad y aumentar la creatividad.
4. Utilizar creativamente estructuras de comunicación para interactuar con otros estamentos educativos.
5. Usar variedad de medios y formatos para comunicar efectivamente información, ideas para múltiples personas.

Contenidos Primer Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Cómo desarrollará la creatividad a través, problemas tecnológicos sencillos del Entorno Escolar y Empresarial?	Diagnóstico del Nivel 2o. y 3o. La Tecnología. Conceptos: Ciencia y técnica Ciencia y Tecnología. Artefactos eléctricos. Dispositivos de Entrada y Salida: -Tipos de teclado. -Tipos de mouse. -CDs. -Tipos de memorias. Liderazgo y emprendimiento social (Individuos emprendedores).	Descripción de saberes previos. Organización del trabajo en grupo. Trabajos colaborativos en pequeños grupos. Investigaciones, elaboración de cuadros comparativos. Observación y análisis de artefactos. Identificación de personas que lideran y tiene incidencia en los hechos importantes relacionados con el entorno (la familia, el colegio, el barrio y la ciudad).	Valorar la importancia de trabajar como miembro de un equipo en la resolución de problemas tecnológicos, asumiendo la responsabilidad individual de la ejecución de las tareas encomendadas con actitud de cooperación, tolerancia y solidaridad. Interés por cuidar los equipos. Reconoce la importancia de una buena comunicación en los líderes

INDICADORES DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	
---------------------------------	--	-------------------	--

Periodo: Dos

Objetivo específico:

Orientar a los estudiantes, para que comprenda la importancia del emprendimiento empresarial, la Tecnología y la Informática en su proceso de desarrollo intelectual y formativo.

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

1. Reconozco objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de producción y la relación con los recursos naturales involucrados.
2. Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma segura y apropiada.
3. Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana.
4. Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática.
2. Cumplir con el trabajo asignado.
3. Potencializar habilidades propias del área
4. Dentro del área manejo de habilidades

Competencias específicas:

1. Demostrar dominios de conceptos y operaciones de los distintos sistemas tecnológicos.
2. Demostrar conocimientos de los asuntos sociales, culturales y éticos relacionados con la tecnología.
3. Usar herramientas de tecnología para aumentar la productividad y aumentar la creatividad.
4. Utilizar creativamente estructuras de comunicación para interactuar con otros estamentos educativos.
5. Usar variedad de medios y formatos para comunicar efectivamente información, ideas para múltiples personas

Contenidos Segundo Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Cómo usar recursos tecnológicos para resolver problemas?	Ambientación (Diagramas de flujo). Combinación de teclas. Correo electrónico. Concepto de sociedad Emprendedora	Retomar ejemplos sencillos de diagramas de flujo. Comprender la importancia de organizar y solucionar procesos llevando una secuencia lógica. Manejo eficaz de la comunicación virtual. Reconoce el concepto de sociedad.	Comprender los problemas éticos, culturales y humanos relacionados con la tecnología. Empleo responsable de la tecnología y de la información. Utilización adecuada de los computadores. Realiza acuerdos de convivencia para vivir en sociedad.
INDICADORES DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	

Periodo: Tres

Objetivo específico:

Orientar a los estudiantes, para que comprenda la importancia del emprendimiento empresarial, la Tecnología y la Informática en su proceso de desarrollo intelectual y formativo.

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.

3. Solución de problemas con tecnología.

4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

1. Reconozco objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de producción y la relación con los recursos naturales involucrados.

2. Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma segura y apropiada.

3. Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática.

2. Cumplir con el trabajo asignado.

3. Potencializar habilidades propias del área

4. Dentro del área manejo de habilidades

Competencias Específicas:

1. Demostrar dominios de conceptos y operaciones de los distintos sistemas tecnológicos

2. Demostrar conocimientos de los asuntos sociales, culturales y éticos relacionados con la tecnología.

3. Usar herramientas de tecnología para aumentar la productividad y aumentar la creatividad.

4. Utilizar creativamente estructuras de comunicación para interactuar con otros estamentos educativos.

5. Usar variedad de medios y formatos para comunicar efectivamente información, ideas para múltiples personas.

Contenidos Tercer Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Cómo emplear	Power Point: - Insertar imagen. - Mostrar y ocultar barras de herramientas. - Entender la barra de estado.	Realizar operaciones básicas con instrucciones y líneas de flujo. Editar el texto de un diagrama de flujo.	Desarrolla actitudes positivas hacia la tecnología Desarrollar trabajos en forma cooperadora colaborando con sus compañeros Valorar los trabajos de los compañeros.

Herramientas de Power Point para hacer diapositivas	-Elaborar diapositivas en Power Point.	Manipulación del computador para cambiar la apariencia de las instrucciones (color, fuente, tamaño, forma (símbolo) de las líneas de flujo (color, grosor de la línea, aspecto de la flecha.	Ubicación ergonómica del estudiante.
	Internet y correo electrónico.		Acepta la sugerencia con respeto
	Valor del Dinero	Reconoce el valor del dineros como fuentes de ingresos.	Trabajo en Equipo.
	El producto	Identifica los productos de consumo	Innovación y creatividad como Perfil de emprendedor
	El cliente y usuario del mercado	Comprende que es el mercado y cuáles son los tipos de clientes. Valora la importancia de conocer el grado de satisfacción de los clientes.	
INDICADOR DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	

GRADO QUINTO

Periodo: Uno

Objetivo específico:

1. .Orientar a los estudiantes, para que comprenda la importancia de la Tecnología y la Informática en su proceso de Desarrollo intelectual y formativo.
2. Fomentar el trabajo cooperativo dentro y fuera del contexto escolar

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.

4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

1. Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana.
2. Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas
3. Reconozco la importancia y el desarrollo de las empresas de la ciudad

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática.
2. Cumplir con el trabajo asignado.
3. Potencializar habilidades propias del área
4. Dentro del área manejo de habilidades

Competencias Específicas:

1. Demostrar dominios de conceptos y operaciones de los distintos sistemas tecnológicos
2. Demostrar conocimientos de los asuntos sociales, culturales y éticos relacionados con la tecnología.
3. Usar herramientas de tecnología para aumentar la productividad y aumentar la creatividad.
4. Utilizar creativamente estructuras de comunicación para interactuar con otros estamentos educativos.
5. Usar variedad de medios y formatos para comunicar efectivamente información, ideas para múltiples personas.

Contenidos Primer Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Cómo conocer Windows de manera básica y el procesador de textos para la elaboración de tareas con apoyo de la investigación?	Software: -Definición y relación con las tecnologías de la información. -Clasificación del software del computador. Hardware: -Tipos de memorias del computador (RAM, ROM) Profundización en el manejo de correo	Reconocimiento de saberes previos. Nivelación. Comprender los conceptos generales de sistemas de información. Comprender los tipos de memoria.	Interés por expresar conocimientos previos. Trabajo en equipo Participación Posición ergonómica del estudiante. Diseño de los diferentes dispositivos.

	electrónico (usuario y contraseña). Ambiente laboral empresarial. Word: -Diseño de página: (Márgenes, Tamaño y Orientación) - Párrafos: (Alineación, Espaciado y Bordes de párrafo) Ambiente Laboral Empresarial. Empleador y empleado Roles	Reconocer toma de decisiones y mandos medios en la empresa. Construir Juego de Roles Manejo y comparación de la información consultando en internet y ubicándolo en el procesador de texto.s	Diferenciación de un empleado y de un empresario. Aplica juego de Roles de Empleador y Empleado Interés por el manejo de herramientas en Procesador de textos, desarrollo de ejercicios de digitacion con actividades de apoyo. Responsabilidad en la realización de los trabajos escritos mediante la aplicación de herramientas.
INDICADOR DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	

Periodo: Dos

Objetivo específico:

1. .Orientar a los estudiantes, para que comprenda la importancia de la Tecnología y la Informática en su proceso de Desarrollo intelectual y formativo.
2. Fomentar el trabajo cooperativo dentro y fuera del contexto escolar

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

1. Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana.
2. Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas
3. Reconozco la importancia y el desarrollo de las empresas de la ciudad

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática.
2. Cumplir con el trabajo asignado.
3. Potencializar habilidades propias del área
4. Dentro del área manejo de habilidades

Competencias Específicas:

1. Demostrar dominios de conceptos y operaciones de los distintos sistemas tecnológicos
2. Demostrar conocimientos de los asuntos sociales, culturales y éticos relacionados con la tecnología.
3. Usar herramientas de tecnología para aumentar la productividad y aumentar la creatividad.
4. Utilizar creativamente estructuras de comunicación para interactuar con otros estamentos educativos.
5. Usar variedad de medios y formatos para comunicar efectivamente información, ideas para múltiples personas.

Contenidos Segunda Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
Cómo organizar la información desde el manejo de Windows?	Conducta de entrada. Carpetas y archivos: -Crear. -Eliminar. -Mover. -Cambiar nombre. -Guardar en las diferentes unidades de almacenamiento (Mis documentos,	Explicar el uso de carpetas y archivos así como las acciones que se pueden realizar. Explorar cada elemento. Actividad de relacionar elementos con el nombre o función correspondiente. Manipular las barras de herramientas, la barra de	Interés por Crear, eliminar, mover, cambiar nombre de carpetas y archivos. Posición ergonómica del estudiante. Manejo organizado de la información. Asiste regularmente a clases, participa en las prácticas en la sala de sistemas

	Escritorio y CORREO ELECTRÓNICO). El Ahorro Que son redes de computadores (Dirección IP) Qué es el internet. Evolución de los computadores (Generaciones).	desplazamiento, la barra de estado, el área de trabajo. Describir los beneficios del ahorro.	y demuestra interés por superar sus dificultades Usa con responsabilidad las herramientas tecnológicas
INDICADOR DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	

Periodo: Tres

Objetivo específico:

1. .Orientar a los estudiantes, para que comprenda la importancia de la Tecnología y la Informática en su proceso de Desarrollo intelectual y formativo.
2. Fomentar el trabajo cooperativo dentro y fuera del contexto escolar

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

- 1.Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana.
2. Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas
3. Reconozco la importancia y el desarrollo de las empresas de la ciudad

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática.
2. Cumplir con el trabajo asignado.

3. Potencializar habilidades propias del área

4. Dentro del área manejo de habilidades

Competencias Específicas:

1. Demostrar dominios de conceptos y operaciones de los distintos sistemas tecnológicos

2. Demostrar conocimientos de los asuntos sociales, culturales y éticos relacionados con la tecnología.

3. Usar herramientas de tecnología para aumentar la productividad y aumentar la creatividad.

4. Utilizar creativamente estructuras de comunicación para interactuar con otros estamentos educativos.

5. Usar variedad de medios y formatos para comunicar efectivamente información, ideas para múltiples personas.

Contenidos Tercer Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Cómo representar la información a través de los diferentes medios de comunicación Línea?	Correo electrónico: Servidor de Gmail (Google: como buscador -Redactar o componer mensajes. -Adjuntar archivos. Redes sociales: Ventajas, desventajas y riesgos en la red. El Banco y tipos de tarjetas. Trabajo Cooperativo	Utilizar y manejar adecuadamente el correo electrónico. Mejorar la comunicación Electrónica. Realización de consultas sobre las redes sociales más utilizadas. Manejo y utilización de herramientas de Google. Conocer las diferentes formas de crédito y argumenta sus ventajas y descripción de las funciones y servicios de las cooperativas. descripción de las funciones y servicios de las cooperativas. descripción de las funciones y servicios de las cooperativas. descripción de las funciones y servicios de las cooperativas.	Obtiene la postura ergonómica en clase. Mejorar el rendimiento de comunicación efectiva. Utilización correcta Redes sociales Emplea el servicio de Internet durante las clases para el desarrollo de las actividades y temas relacionados con la asignatura. Cumple con las actividades asignadas en el tiempo acordado y demuestra interés por superar sus dificultades. Reconoce la importancia del ahorro Valora el trabajo cooperativo.

		de las cooperativas. desventajas. Las tarjetas de crédito Las tarjetas débito Los bancos Las inversiones El ahorro. Descripción de las funciones y servicios de las cooperativas.	
INDICADOR DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	

MALLAS CURRICULARES POR NIVEL 6o/ 7o

GRADO SEXTO

Periodo: Uno

Objetivo específico:

- 1.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.
- 2.Identificar innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad.

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

1. 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.
2. Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico.
3. Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática.
2. Cumplir con el trabajo asignado.
3. Potencializar habilidades propias del área
4. Dentro del área manejo de habilidades

Competencias Específicas:

1. Reconozco 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.
2. Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
3. Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos
4. Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA):

TENDRÁ 3 PROPÓSITOS. Promover - Potenciar - Valorar. Tendrá un eje transversal en el Área de Matemática

1. Reconoce en su entorno formas y maneras de aplicación para el proceso Tecnológico
2. Comunica la posición de un objeto - Imagen - Signo con relación a otro o con relación a sí mismo.
3. Reconoce y propone patrones simples de aplicación técnica - tecnológica e informática

<i>Contenidos Primer Período</i>			
<i>Pregunta problematizadora</i>	<i>Contenidos conceptuales</i>	<i>Contenidos procedimentales</i>	<i>Contenidos Actitudinales</i>

¿Cómo representar la información a través de los diferentes medios de comunicación en Línea desde Unidad de Entradas?	CONDUCTA DE ENTRADA Correo electrónico: Servidor de Gmail (Google: como buscador -Redactar o componer mensajes. TECLAS ESPECIALES TECLAS DE FUNCIÓN. TECLAS CURSOR. DRONES. (Tema circunstancial a la Pandemia)	Utilizar y manejar adecuadamente el correo electrónico. Mejorar la comunicación Electrónica. Realización de consultas sobre LAS TECLAS EN GENERAL Construir cuadros de comprensión Imágen Tecla y el concepto. Diseñar las teclas para el reconocimiento de estas como unidad de Entradas. Manejo adecuado del cuerpo desde lo Ergonómico. Construir crucigramas en línea para afianzar los conceptos.	• Participa en el Trabajo colaborativo. • Adquirir la Posición correcta y ergonómica que lo dispone para el trabajo. • Entrega oportuna de trabajos y tareas. • Disciplina en la realización de las actividades propuestas. • Práctica de valores como: el respeto, la escucha, sana convivencia, honestidad y la responsabilidad. • Imprimir trabajos desarrollados en clase.
INDICADOR DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	

Periodo: Dos

Objetivo específico:

- 1.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.
- 2.Identificar innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad.

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

1. Análisis 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.

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

3. Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática.
2. Cumplir con el trabajo asignado.
3. Potencializar habilidades propias del área

Competencias Específicas:

1. Reconozco 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.
2. Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
3. Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos
4. Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad. del área manejo de habilidades

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA): Construido por el maestro desde la experiencia y revisando el Area de Matematica y Ciencias

TENDRÁ 3 PROPÓSITOS. Promover - Potenciar - Valorar. Tendrá un eje transversal en el Area de Matematica

1. Reconoce en su entorno formas y maneras de aplicación para el proceso Tecnológico
2. Comunica la posición de un objeto - Imagen - Signo con relación a otro o con relación a sí mismo.
3. Reconoce y propone patrones simples de aplicación técnica - tecnológica e informática.

Contenidos Segundo Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Que otro medio o herramienta de Comunicación Virtual, tiene el avance del Siglo XXI?	Blog herramientas de Google. Windows(S.O)/	Utilizar y manejar adecuadamente el correo electrónico. Mejorar la comunicación Electrónica. Realización de consultas sobre LAS TECLAS EN GENERAL	• Participa en el Trabajo colaborativo. • Adquirir la Posición correcta y ergonómica que lo dispone para el trabajo. • Entrega oportuna de trabajos y tareas.

¿Cómo podría ser el futuro, si cualquier objeto Tecnológico, que utilizara el hombre estuviera precedido por la ROBÓTICA?	Archivo Árbol jerárquico/ Accesorios/		Disciplina en la realización de las actividades propuestas.
	Publisher. Herramienta de comunicación de Windows	Construir cuadros de comprensión Imágen Tecla y el concepto. Diseñar las teclas para el reconocimiento de estas como unidad de Entradas.	Práctica de valores como: el respeto, la escucha, sana convivencia, honestidad y la responsabilidad. Imprimir trabajos desarrollados en clase.
	Avance de E-mail: Copias.	Manejo adecuado del cuerpo desde lo Ergonómico.	Participa activamente en el proyecto.
	Objetos tecnológicos. / Robótica Innovaciones	Construir crucigramas en línea para afianzar los conceptos.	Participa en el Trabajo colaborativo . Valora y es responsable con su rol . Demuestra manejo adecuado del computador.

Periodo: Tres

Objetivo específico:

1.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.

2.Identificar innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad.

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.

4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

1. 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.
2. Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico.
3. Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática.
2. Cumplir con el trabajo asignado.
3. Potencializar habilidades propias del área
4. Dentro

Competencias Específicas:

1. Reconozco 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.
2. Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
3. Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos
4. Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad. del área manejo de habilidades

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA): Construido por el maestro desde la experiencia y revisando el Area de Matematica y Ciencias

TENDRÁ 3 PROPÓSITOS. Promover - Potenciar - Valorar. Tendrá un eje transversal en el Area de Matematica

1. Reconoce en su entorno formas y maneras de aplicación para el proceso Tecnológico.
2. Comunica la posición de un objeto - Imagen - Signo con relación a otro o con relación a sí mismo.
3. Reconoce y propone patrones simples de aplicación técnica - tecnológica e informática.

<i>Contenidos Tercer Período</i>			
<i>Pregunta problematizadora</i>	<i>Contenidos conceptuales</i>	<i>Contenidos procedimentales</i>	<i>Contenidos Actitudinales</i>

¿Que otro medio o herramienta de Comunicación Virtual, tiene el avance del Siglo XXI?	Energía Cables y conexiones sencillas. Creación de Energía.	Problemas pueden causar la utilización de este recurso. Manejo adecuado del cuerpo desde lo Ergonómico.	Participa en el Trabajo colaborativo. Adquirir la Posición correcta y ergonómica que lo dispone para el trabajo. Entrega oportuna de trabajos y tareas.
	Fundamentación Scratch • Características de un inventor.	Problemas pueden causar la utilización de este recurso. Construir crucigramas en línea para afianzar los concepto. Utilización de dibujos. Construcción de prototipos. Utilización del programa Publisher	Disciplina en la realización de las actividades propuestas. Práctica de valores como: el respeto, la escucha, sana con • Participa activamente en clase Valora la propuesta de los demás Demuestra manejo adecuado del computador Acata recomendaciones vivencia, honestidad y la responsabilidad. Imprimir trabajos desarrollados en clase.
INDICADOR DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	

Periodo: Uno

Objetivo específico:

- 1.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.
- 2.Identificar innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad.

Ejes generadores de pensamientos:

1. *Naturaleza de la tecnología.*
2. *Apropiación y uso de la tecnología.*
3. *Solución de problemas con tecnología.*
4. *Tecnología y sociedad.*

Estándares:

1. 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.
2. Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico.
3. Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática.
2. Cumplir con el trabajo asignado.
3. Potencializar habilidades propias del área
4. Dentro del área manejo de habilidades

Competencias Específicas:

- 1.Reconozco 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.
2. Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
3. Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos
4. Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA):

TENDRÁ 3 PROPÓSITOS. Promover - Potenciar - Valorar. Tendrá un eje transversal en el Area de Matematica

- 1.Reconoce en su entorno formas y maneras de aplicación para el proceso Tecnológico
- 2.Comunica la posición de un objeto - Imagen - Signo con relación a otro o con relación a sí mismo.
- 3.Reconoce y propone patrones simples de aplicacion tecnica - tecnologica e informatica.

Contenidos Primer Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿La sociedad de consumo, reconoce la importancia de un Buscador y un Servidor como un componente social?	BUSCADORES SERVIDORES Servidores desde la Red Casa. Ejemplo y diseños de Servidores. Tipos de Servidores. Términos Básicos. Techno Móvil (LOS DRONS) Manejo de Imagen PNG. JPG. Herramienta Comic's	Cumplir reglas dadas Manejo y registro del NÚCLEO TEMÁTICO Diseño publicitario mediante Herramienta de PUBLISHER)Folletos / Volantes) Explicación de los temas. Investigar en Internet. Construir tablas interpretativas desde la Imagen y/o desde el Concepto. Trabajo por competencia, Plenarias grupales. Proceso de aprendizaje dentro de cada proyecto. Presentación de Trabajos. Escucha de Video y con esto generación de preguntas cognitivas de control de Aprendizaje. Prácticas efectivas de manejo del Saber - Hacer.	Desarrollo de RESOLVER, preguntas problemáticas. Utiliza la Herramienta de Power Point para presentar el tema. Elaboración de cuadros comparativos y desarrolla conceptos en el cuaderno Participa activamente en clase Valora la propuesta de los demás. Demuestra manejo adecuado del computador. Acata recomendaciones. Presentación de recursos de clase_ Hoja de bloc, sin raya. trazada en sus bordes y color de margen y línea separación.

INDICADOR DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	

Periodo: Dos

Objetivo específico:

- 1.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.
- 2.Identificar innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad.

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

1. 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.
2. Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico.
3. Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática.
2. Cumplir con el trabajo asignado.
3. Potencializar habilidades propias del área
4. Dentro del área manejo de habilidades

Competencias Específicas:

- 1.Reconozco 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.
2. Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
3. Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos
4. Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA):

TENDRÁ 3 PROPÓSITOS. Promover - Potenciar - Valorar. Tendrá un eje transversal en el Area de Matematica

- 1.Reconoce en su entorno formas y maneras de aplicación para el proceso Tecnológico
- 2.Comunica la posición de un objeto - Imagen - Signo con relación a otro o con relación a sí mismo.
- 3.Reconoce y propone patrones simples de aplicación técnica - tecnológica e informática.

Contenidos Segundo Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Identifica el estudiante el aspecto legal del emprendimiento y su relación con medios y herramientas tics?	Aspecto legal: Ley 1014 – 2006. Elementos de Emprendimiento según la Ley. MERCADEO BASICO. Story board, comics Vr. Mercadeo Principios Básicos del mercadeo. (Escenas comics). Motivación para Comprar. Formas de Pago /Dinero plástico.	Avance estratégico de aprender el tema. Construcción de Imágenes en herramientas Tic. Relación y construcción de temas en plataforma de Comics. Construcción de informes temáticos desde imágenes PNG. Innovar historias desde la temática de mercadeo y plasmarlas como guión como imágenes PNG(Story board).	Participa en el Trabajo colaborativo. Adquirir la Posición correcta y ergonómica que lo dispone para el trabajo. Entrega oportuna de trabajos y tareas. Disciplina en la realización de las actividades propuestas. Práctica de valores como: el respeto, la escucha, sana con • Participa activamente en clase. Avance de trabajo por competencia. Demuestra manejo adecuado del programa

		Imprimir y scanear trabajos asignados y desarrollados en clase.	
INDICADOR DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	

Contenidos Tercer Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿ Identifica y transversaliza el conocimiento tecnológico y las Tic´s?	Web2.0 Nivel II Foto Story - PREZZY Hoja de Cálculo y elementos de mercadeo.	Avance estratégico de aprender el tema. Construcción de Imágenes en herramientas Tic. Relación y construcción de temas en plataforma de Prezzy Construcción de informes temáticos desde imágenes PNG.	Participa en el Trabajo colaborativo. Adquirir la Posición correcta y ergonómica que lo dispone para el trabajo. Entrega oportuna de trabajos y tareas. Disciplina en la realización de las actividades propuestas.

	Fundamentos de Microsoft Access	Innovar historias desde la temática de Emprendimiento y subirlas al Blog.	Práctica de valores como: el respeto, la escucha, sana con • Participa activamente en clase- Valora la propuesta de los demás Demuestra manejo adecuado del computador Acata recomendaciones vivencia, honestidad y la responsabilidad. Imprimir trabajos desarrollados en clase.
INDICADOR DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	

MALLAS CURRICULARES POR NIVEL 8o/ 9o

GRADO OCTAVO

Periodo: Uno

Objetivo específico:

- 1.Reconoce 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.
- 2.Desarrollar las diferentes competencias en el manejo de las herramientas de tecnología, información y comunicación por medio del trabajo por proyectos

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

- 1.Reconozco y explico las tecnologías más adecuadas para usarlas en mi hábitat dependiendo de las características y condiciones de mi entorno.
- 2.Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos, procesos y sistemas como respuestas a una necesidad o problema, teniendo en cuenta restricciones y especificaciones planteadas.
3. Entienden y usan sistemas tecnológicos de Información y Comunicación.
4. Seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente.
5. Investigan y resuelven problemas en los sistemas y las aplicaciones.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática.
2. Cumplir con el trabajo asignado.
3. Potencializar habilidades propias del área
4. Dentro del área manejo de habilidades

Competencias Específicas:

- 1.Reconozco 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.
- 2.Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
- 3.Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.

Derechos Básicos de Aprendizaje

TENDRÁ 3 PROPÓSITOS. Promover - Potenciar - Valorar. Tendrá un eje transversal en el Área de Matemática y Ciencias

- 1.Innova y crea usando modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos.
- 2.Aplica el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos.
- 3.Comunican Efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y de formatos.
4. Prueban y aplican herramientas digitales para obtener, evaluar y usar información.

Contenido Primer Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Maneja y transversaliza el saber tecnológico y la Web 2.0 - Site google?	Conducta de entrada Diseño de posición ergonómica y norma de clase. Conexiones Institucionales Conexiones del Hogar Conexiones RDSI Tecno móvil II. Vr. Drones Sitio web de Google	Explicación de los temas. Investigar en Internet. Construir NOTAS de clase organizadas en hojas. Diseñar conexiones del entorno escolar. Aparear cuadro de conceptos y la imagen. Construir crucigrama virtual de temática. Diseñar Imágenes de tipos de Conexiones Proceso de aprendizaje dentro de cada proyecto. Resolver Pregunta problemica mediante Imagen y/o Texto. Presentación de Trabajos	Participa activamente en clase Valora la propuesta de los demás Demuestra manejo adecuado del computador Acata recomendaciones. Valora la propuesta de los demás Demuestra manejo adecuado del computador Acata recomendaciones vivencia, honestidad y la responsabilidad. Imprimir trabajos desarrollados en clase.

Periodo: Dos**Objetivo específico:**

- 1.Reconoce 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.
- 2.Desarrollar las diferentes competencias en el manejo de las herramientas de tecnología, información y comunicación por medio del trabajo por proyectos

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

- 1.Reconozco y explico las tecnologías más adecuadas para usarlas en mi hábitat dependiendo de las características y condiciones de mi entorno.
- 2.Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos, procesos y sistemas como respuestas a una necesidad o problema, teniendo en cuenta restricciones y especificaciones planteadas.
3. Entienden y usan sistemas tecnológicos de Información y Comunicación.
4. Seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente.
5. Investigan y resuelven problemas en los sistemas y las aplicaciones.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática.
2. Cumplir con el trabajo asignado.
3. Potencializar habilidades propias del área
4. Dentro del área manejo de habilidades

Competencias Específicas:

- 1.Reconozco 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.
- 2.Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
- 3.Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos
4. Relaciono la transformación de

Derechos Básicos de Aprendizaje

TENDRÁ 3 PROPÓSITOS. Promover - Potenciar - Valorar. Tendrá un eje transversal en el Área de Matemática y Ciencias

1. Innova y crea usando modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos.
2. Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos.
3. Comunican efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y de formatos.
4. Prueban y aplican herramientas digitales para obtener, evaluar y usar información

Contenido Segundo Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Grado de importancia en aplicación mercadeo y la lógica?	EMPRENDIMIENTO Mercado– Producto La billetera Virtual Lógica programación. Los Trones y la programación. Teoría sobre la lógica. Juegos de lógicas y sus características Herramientas PREZI	Explicación de los temas. Investigar en Internet. Construir NOTAS de clase organizadas en hojas. Construir crucigrama virtual de temática. Diseñar Imágenes de tipos de Lógica. Proceso de aprendizaje dentro de cada proyecto. Resolver Pregunta problemica mediante Imagen y/o Texto. Proceso de aprendizaje dentro de cada proyecto. Presentación de Trabajos. Aplicación simulada de lógica en casos sencillos.	Participa activamente en clase Valora la propuesta de los demás Demuestra manejo adecuado del computador Acata recomendaciones. Valora la propuesta de los demás Demuestra manejo adecuado del computador Acata recomendaciones vivencia, honestidad y la responsabilidad. Imprimir trabajos desarrollados en clase.

<u>INDICADOR DE DESEMPEÑO:</u> Forma de medir al estudiante el logro, sus metas y objetivos estratégicos para alcanzar las metas. 1. Ajusta con consultas que refuerzan su aprendizaje, utiliza el internet y organiza la información 2. Realiza mapas conceptuales relacionados con la temática. 3. valora las situaciones que pueden ser resueltas desde el saber _ Hacer. Otros estructurados desde el Master2000 Software de Aplicación de NOTAS		<u>EVALUACIÓN:</u> 1. Manejo e interpretación de fuentes de información. 2. Planteamiento y resolución de problemas. 3. Manejo de herramientas MULTIMEDIALES. 4. Análisis detallado de la información proporcionada. 5. Planteamiento lógico de condiciones ofertadas Otros estructurados en el Master 2000 SOFTWARE de aplicación de NOTA	

Periodo: Tres

Objetivo específico:

1. Reconoce 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.
2. Desarrollar las diferentes competencias en el manejo de las herramientas de tecnología, información y comunicación por medio del trabajo por proyectos

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

1. Reconozco y explico las tecnologías más adecuadas para usarlas en mi hábitat dependiendo de las características y condiciones de mi entorno.
2. Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos, procesos y sistemas como respuestas a una necesidad o problema, teniendo en cuenta restricciones y especificaciones planteadas.
3. Entienden y usan sistemas tecnológicos de Información y Comunicación.
4. Seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente.
5. Investigan y resuelven problemas en los sistemas y las aplicaciones.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática.
2. Cumplir con el trabajo asignado.

3. Potencializar habilidades propias del área

4. Dentro del área manejo de habilidades

Competencias Específicas:

1.Reconozco 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.

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

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

4. Relaciono la transformación de

Derechos Básicos de Aprendizaje

TENDRÁ 3 PROPÓSITOS. Promover - Potenciar - Valorar. Tendrá un eje transversal en el Área de Matemática y Ciencias

1.Innova y crea usando modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos.

2.Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos.

3.Comunican efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y de formatos.

4. Prueban y aplican herramientas digitales para obtener, evaluar y usar información.

Contenido Tercer Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Qué aplicación y relación tiene el mercadeo y las herramientas de ofimática II?	Concepto de Hoja de Cálculo _ Excel. Registro Excel. El mercadeo y la Producción. Los bienes y servicios. Los actores del mercado La oferta y la demanda.	Explicación de los temas. Investigar en Internet. Resolver Pregunta problemática mediante Imagen y/o Texto. Proceso de aprendizaje dentro de cada proyecto. Presentación de Trabajos. Aplicación simulada de lógica en casos sencillos.	Participa activamente en clase. Valora la propuesta de los demás. Demuestra manejo adecuado del computador Acata recomendaciones. Demuestra manejo adecuado del computador

		Proceso de aprendizaje dentro de cada proyecto. Coevalua el proceso de trabajo aprendido	Acata recomendaciones
<u>INDICADOR DE DESEMPEÑO:</u> Forma de medir al estudiante el logro, sus metas y objetivos estratégicos para alcanzar las metas. 2. Ajusta con consultas que refuerzan su aprendizaje, utiliza el internet y organiza la información 4. Realiza mapas conceptuales relacionados con la temática. 5. Valora las situaciones que pueden ser resueltas desde el saber _ Hacer <u>Otros estructurados desde en el Master 2000 software de aplicación de NOTAS</u>		<u>EVALUACIÓN:</u> 1. Perspectiva de la innovación y aprendizaje. 2. Determinar si el comprador es corporativo, consumidor final. 3. Comunicar de forma efectiva los actores de mercado. 4. Valora las situaciones que pueden ser resueltas utilizando la hoja de cálculo. 3. Con la hoja de cálculo organiza, procesa información y obtiene resultados aplicando fórmulas. <u>Otros estructurados en el Master 2000 SOFTWARE de aplicación de NOTA</u>	

GRADO NOVENO

Periodo: Uno

Objetivo específico:

- 1.Reconoce 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.
- 2.Desarrollar las diferentes competencias en el manejo de las herramientas de tecnología, información y comunicación por medio del trabajo por proyectos

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

- 1.Reconozco y explico las tecnologías más adecuadas para usarlas en mi hábitat dependiendo de las características y condiciones de mi entorno.
- 2.Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos, procesos y sistemas como respuestas a una necesidad o problema, teniendo en cuenta restricciones y especificaciones planteadas.
3. Entienden y usan sistemas tecnológicos de Información y Comunicación.
4. Seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente.

5. Investigan y resuelven problemas en los sistemas y las aplicaciones.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática.
2. Cumplir con el trabajo asignado.
3. Potencializar habilidades propias del área
4. Dentro del área manejo de habilidades

Competencias Específicas:

- 1.Reconozco 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.
- 2.Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
- 3.Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos
4. Relaciono la transformación de

Derechos Básicos de Aprendizaje

TENDRÁ 3 PROPÓSITOS. Promover - Potenciar - Valorar. Tendrá un eje transversal en el Área de Matemática y Ciencias

- 1.Innova y crea usando modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos.
- 2.Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos.
- 3.Comunican efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y de formatos.
4. Prueban y aplican herramientas digitales para obtener, evaluar y usar información.

Contenido Primer Período			
<i>Pregunta problematizadora</i>	<i>Contenidos conceptuales</i>	<i>Contenidos procedimentales</i>	<i>Contenidos Actitudinales</i>
	Diagnóstico Herramienta publicitaria "Picktuchar" en línea. Almacenamiento en la Nube.	Explicación de los temas. Ampliar e Investigar en Internet. Tomar nota mediante archivos en línea, hojas de blog organizando información/en el cuaderno en el cuaderno virtual.	Asistencia Puntual a clase. Recuperación sistemática del Saber - Hacer. Seguimiento y disciplina del proceso de clase. Manejo del saber hacer, individual y en pareja.

¿Grado de importancia para la COMUNICACIÓN VIRTUAL/ Línea.? Eje Transversal EMPRENDIMIENTO	Herramientas de Almacenamiento en la Nube: Dropbox – Google Drive – Cloud – etc Criptomoneda	Presentación de Trabajos. Aplicación simulada de lógica en casos sencillos. Proceso de aprendizaje dentro de cada proyecto. Coevalua el proceso de trabajo aprendido Solución de Preguntas Problemáticas. Aplicación y/o prácticas de clase	Participación en puestas en común del tema Responsabilidad frente al saber.Hacer. Eficaz presentación de trabajo fuera de clase.
<u>INDICADOR DE DESEMPEÑO:</u> Forma de medir al estudiante el logro, sus metas y objetivos estratégicos para alcanzar las metas. 3. Ajusta con consultas que refuerzan su aprendizaje, utiliza el internet y organiza la información 6. Realiza mapas conceptuales relacionados con la temática. 7. valora las situaciones que pueden ser resueltas desde el saber _ Hacer <u>Otros estructurados desde en el Master 2000 software de aplicación de NOTAS</u>		<u>EVALUACIÓN:</u> <i>Cualificados en Alto Medio Bajo Y Básico</i> 1. Utilización guardando información en línea. 2.Valora las situaciones que pueden ser resueltas utilizando el almacenamiento en la Nube y compartirlo con otros usuarios. 3. procesa información y obtiene resultados aplicando los efectos de emprendimiento. 4. Almacena información en diferentes herramientas en línea.. <u>Otros estructurados en el Master 2000 SOFTWARE de aplicación de NOTA</u>	

Periodo: Dos

Objetivo específico:

- 1.Reconoce 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.
- 2.Desarrollar las diferentes competencias en el manejo de las herramientas de tecnología, información y comunicación por medio del trabajo por proyectos

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

1.Reconozco y explico las tecnologías más adecuadas para usarlas en mi hábitat dependiendo de las características y condiciones de mi entorno.

2.Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos, procesos y sistemas como respuestas a una necesidad o problema, teniendo en cuenta restricciones y especificaciones planteadas.

3. Entienden y usan sistemas tecnológicos de Información y Comunicación.

4. Seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente.

5. Investigan y resuelven problemas en los sistemas y las aplicaciones.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática.

2. Cumplir con el trabajo asignado.

3. Potencializar habilidades propias del área

4. Dentro del área manejo de habilidades

Competencias Específicas:

1.Reconozco 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.

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

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

4. Relaciono la transformación de

Derechos Básicos de Aprendizaje

TENDRÁ 3 PROPÓSITOS. Promover - Potenciar - Valorar. Tendrá un eje transversal en el Área de Matemática y Ciencias

1.Innova y crea usando modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos.

2.Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos.

3.Comunican efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y de formatos.

4. Prueban y aplican herramientas digitales para obtener, evaluar y usar información.

Contenido Segundo Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Saber informática, herramientas Tic's y Empresarismo es posible?	Registros en Excel Manejo de registros de compra- venta. Registros de Costos de un producto. Boletín y/o Publicidad Costos de un Producto.	Avanza el estudiante en registro de conceptos. Transversaliza saberes con herramientas en línea. Diseño en Infografías herramientas de emprendimiento. Transversalización con EMPRENDIMIENTO Mediante productos diseñados. Elaboración de CRUCIGRAMA VIRTUAL con diferentes conceptos	Asistencia Puntual a clase. Recuperación sistemática del Saber - Hacer. Seguimiento y disciplina del proceso de clase. Manejo del saber hacer, individual y en pareja. Participación en puestas en común del tema. Responsabilidad frente al saber/Hacer. Eficaz presentación de trabajo fuera de clase.
INDICADOR DE DESEMPEÑO: Forma de medir al estudiante el logro, sus metas y objetivos estratégicos para alcanzar las metas. 4. Ajusta con consultas que refuerzan su aprendizaje, utiliza el internet y organiza la información 8. Realiza mapas conceptuales relacionados con la temática. 9. valora las situaciones que pueden ser resueltas desde el saber _ Hacer <u>Otros estructurados desde en el Master 2000 software de aplicación de NOTAS</u>		EVALUACIÓN: <i>Cualificados en Alto Medio Bajo Y Básico</i> 2. Utilización fórmulas matemáticas financieras para calcular Costos primos y Elabora tablas para organizar datos. 2. Valora las situaciones que pueden ser resueltas utilizando la hoja de cálculo. 3. Con la hoja de cálculo organiza, procesa información y obtiene resultados aplicando fórmulas. <u>Otros estructurados en el Master 2000 SOFTWARE de aplicación de NOTA</u>	

Periodo: Tres

Objetivo específico:

1.Reconoce 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.

2.Desarrollar las diferentes competencias en el manejo de las herramientas de tecnología, información y comunicación por medio del trabajo por proyectos

Ejes generadores de pensamientos:

1. Naturaleza de la tecnología.
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

Estándares:

- 1.Reconozco y explico las tecnologías más adecuadas para usarlas en mi hábitat dependiendo de las características y condiciones de mi entorno.
- 2.Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos, procesos y sistemas como respuestas a una necesidad o problema, teniendo en cuenta restricciones y especificaciones planteadas.
3. Entienden y usan sistemas tecnológicos de Información y Comunicación.
4. Seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente.
5. Investigan y resuelven problemas en los sistemas y las aplicaciones.

Competencias generales:

1. Manejar la sala de informática.
2. Cumplir con el trabajo asignado.
3. Potencializar habilidades propias del área
4. Dentro del área manejo de habilidades

Competencias Específicas:

- 1.Reconozco 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.
- 2.Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
- 3.Propone estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos
4. Relaciono la transformación de

Derechos Básicos de Aprendizaje

TENDRÁ 3 PROPÓSITOS. Promover - Potenciar - Valorar. Tendrá un eje transversal en el Área de Matemática y Ciencias

- 1.Innova y crea usando modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos.
- 2.Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos.
- 3.Comunican efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y de formatos.
4. Prueban y aplican herramientas digitales para obtener, evaluar y usar información.

Contenido Tercer Período			
Pregunta problematizadora	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos Actitudinales
¿Cuanto Saber - Hacer desde la Macromedia y la Web 2.0?	Menú Interactivo Photostory (fotos narradas). Herramientas de Edición/ Comunicación <u>Herramienta de Audycity.</u> Edición y Comunicación	Explicación de los temas. Investigar en Internet. Tomar nota en el cuaderno __ Hojas organizadas _ Scanner y otros. Escucha de video para plantear preguntas problemáticas Proceso de aprendizaje dentro de cada proyecto. Presentación de Trabajos Coevaluar	Asistencia puntual y regular a clase Participa activamente en clase Valora la propuesta de los demás Demuestra manejo y eficacia en el trabajo individual. Acata recomendaciones. Domina el Saber _ Hacer. Recuperación sistemática del Saber - Hacer. Seguimiento y disciplina del proceso de clase.
INDICADOR DE DESEMPEÑO: Forma de medir al estudiante el logro, sus metas y objetivos estratégicos para alcanzar las metas. 5. Ajusta con consultas que refuerzan su aprendizaje, utiliza el internet y organiza la información 10. Realiza mapas conceptuales relacionados con la temática. 11. valora las situaciones que pueden ser resueltas desde el saber _ Hacer <u>Otros estructurados desde en el Master 2000 software de aplicación de NOTAS</u>		EVALUACIÓN: Cualificados en Alto Medio Bajo. 1. La escena está organizada y editada 2. Trabajo en clase en el espacio y tiempo asignado 3. Inserta el volumen de audio, música y / o voz permitiendo al espectador la escucha. <u>Otros estructurados en el Master 2000 SOFTWARE de aplicación de NOTAS</u>	

GRADO DÉCIMO