



Institución Educativa San Francisco de Asís
DANE: 105001002780 NIT: 811.034.828-1
Calle 56 # 16 - 18 Teléfono: 269 05 20
Villatina - Medellín

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE ASIS

PLAN DE ÁREA
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

RESPONSABLES:
FREDDY AGUIRRE
FLOR IMELDA PINILLA

MUNICIPIO DE MEDELLÍN
DEPARTAMENTO DE ANTIOQUIA

2023



TABLA DE CONTENIDO

IDENTIFICACIÓN DEL ÁREA

FINES DEL SISTEMA EDUCATIVO COLOMBIANO

ARTICULACIÓN DEL HORIZONTE INSTITUCIONAL CON EL ÁREA

ARTICULACIÓN DEL PLAN DE ÁREA CON EL MODELO PEDAGÓGICO

INTRODUCCIÓN AL PLAN DE ÁREA

CONTEXTO Y ESTADO DEL ÁREA

OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

REFERENTE CONCEPTUAL

MARCO DISCIPLINAR, PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO

MARCO LEGAL

MALLAS CURRICULARES E INDICADORES DE DESEMPEÑO

CICLO I

CICLO II

CICLO III

CICLO IV

CICLO V.

PLANES DE APOYO ACADÉMICO

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

ANEXO 1. TRANSVERSALIZACIÓN DE LA MEDIA TÉCNICA AL ÁREA

ANEXO 2. TRANSVERSALIZACIÓN DE LOS PROYECTOS PEDAGÓGICOS,
CÁTEDRAS, ASIGNATURAS, ÁREAS

ANEXO 3. FORMATO DE PLANEACIÓN



REGISTRO HISTÓRICO DE MODIFICACIONES

	FECHA DEL CAMBIO	RESPONSABLE DEL CAMBIO	CAMBIO REALIZADO
MODIFICACIONES	Enero a marzo de 2021	Freddy Aguirre Flor Imelda Pinilla	Revisión de en general el plan del área y enfocado en los contenidos y creación de indicadores de competencia objetivos área, grado
	Octubre a noviembre	Freddy Aguirre Flor Imelda Pinilla	Adecuación al nuevo formato de plan de área



1 IDENTIFICACIÓN DEL ÁREA

La Institución Educativa San Francisco de Asís está ubicada en la comuna 8, hace parte de la zona centro oriental de la ciudad de Medellín. Limita al oriente con el corregimiento de Santa Elena, al sur con la comuna 9, al occidente con la comuna 10 y al noroccidente con la comuna 3, según el decreto 346 del 2000, de actualización de sus límites y conformación barrial. Específicamente esta Institución, está ubicada en la calle 56 N.º 16-18 del barrio Villatina Medellín. Teléfono (4) 2690520.

INTENSIDAD HORARIA		
GRADOS	INT. HORARIA SEMANAL	DOCENTE
1º - 2º - 3º	1 HORA	DOCENTE DE CADA GRADO
4º	1 HORA	FLOR IMELDA PINILLA CARO
5º	1 HORA	FLOR IMELDA PINILLA CARO
6º	2 HORAS	FREDDY AGUIRRE, YULIANA JIMENEZ
7º	2 HORAS	FREDDY AGUIRRE
8º Y 9º	2 HORAS	FREDDY AGUIRRE
10º Y 11º	1 HORA	FREDDY AGUIRRE

PROFESOR(A) ENCARGADOS:
SECCIÓN PRIMARIA

Flor Imelda Pinilla Caro

SECCIÓN SECUNDARIA

Freddy Eduardo Aguirre Holguín

PROFESOR(A) QUE SIRVEN EL ÁREA:
Adriana Milena Castaño Aguirre 1º_1
Laura Muñetón Echavarría 1º-2
Alma Yineth Valencia 2º.1

Emilse Romaña 2º-2.,

Argelis Romaña in cel 3º-2

Flor pinilla 4º.1

Alba Inés toro Buitrago Grado 4º.2
Nancy cardona 5º-1

Leidy Echavarría Restrepo 5º2

Lina Marcela Rincón Olaya Grado 5º-3
Freddy Eduardo Aguirre Holguín 6º a 11º



2. FINES DEL SISTEMA EDUCATIVO COLOMBIANO

De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

FIN 5: El área de tecnología debe buscar la apropiación del conocimiento científico y técnico; pero más que apropiarse de él debe propiciar procesos de análisis y reflexión que permitan interiorizar ese conocimiento y comprender su contexto; esto con la finalidad de generar un conocimiento científico, técnico y crítico contextualizado y el desarrollo de nuevos saberes en el educando que le sirva para enfrentar las situaciones propias de su entorno y su cotidianidad.

FIN 7: En el área la relación entre la ciencia y la técnica, ya que cualquier adelanto científico en cualquier campo del saber necesita de instrumentos tecnológicos que conlleven a su comprobación; así mismo, los instrumentos avanzan y se ven sujetos a nuevos prototipos que satisfagan los nuevos avances científicos fomentando así la investigación.

Dado que la tecnología pretende solucionar problemas de la vida cotidiana que requieran de soluciones tecnológicas, en la planeación y desarrollo de estos están implícitos aquellos relacionados con los bienes y valores de la cultura y con ello el desarrollo creativo y artístico en sus diferentes manifestaciones.

FIN 9: El área está orientada hacia la formación de personas capaces de solucionar problemas y mejorar su calidad de vida, para esto es necesario propiciar espacios donde se fomenten procesos de análisis, crítica y reflexión, que permitan la dinámica del conocimiento científico y tecnológico.

Se debe hacer énfasis en que no se pretende hacer de la persona un ser individual o aislado, sino un ser social y colectivo que busque, a través de procesos de participación, el mejoramiento personal y comunitario.



FIN 11: Si consideramos la generación de la tecnología como un proceso tendiente a la satisfacción de las necesidades del hombre, podemos notar que a través de la historia han sido múltiples los adelantos tecnológicos de acuerdo a las prioridades de cada época y que cada uno de los productos generados orientan unos conocimientos técnicos y unas habilidades para su manejo de tal forma que permitan eficacia al ser aplicados en su fin para lo cual han sido creados.

Dado lo anterior, se da una relación entre instrumentos, habilidades y técnicas que una vez que tienden a la solución o satisfacción de las necesidades humanas, están proporcionando dinámicas de trabajo las cuales deben ser abordadas de acuerdo al contexto y a la época por ejemplo la formación para el trabajo desde la práctica docente en Colombia para los años 70 es diferente a la orientación que en el momento se debe dar ya que se dan otras circunstancias y necesidades de acuerdo a los mismo adelantos científicos y tecnológicos, a los cuales nos vemos enfrentados.

3. ARTICULACIÓN DEL HORIZONTE INSTITUCIONAL CON EL ÁREA

El plan de área de tecnología e informática se articula al horizonte institucional en la medida en que se les dé alcance a las competencias; por lo tanto, se pretende desde esta área formar estudiantes en:

- Competencias ciudadanas de manera que promuevan una sana convivencia y desarrollo de habilidades psicosociales.
- Pensamiento crítico para analizar y realizar una lectura adecuada del contexto.
- Creatividad para el desarrollo de soluciones y alternativas de procesos.
- Uso y manejo de las TIC para desarrollar competencias del siglo XXI.
- Desarrollo de proyecto de vida para visualizar posibles campos de acción y privilegiar la autonomía.



4. ARTICULACIÓN DEL PLAN DE ÁREA CON EL MODELO PEDAGÓGICO

La articulación del plan de área con el modelo pedagógico se refleja en el desarrollo de competencias que promueven el pensamiento crítico, el aprendizaje significativo y colaborativo, teniendo en cuenta la inclusión y los derechos básicos de aprendizaje de los estudiantes. Como docente de Tecnología e Informática de secundaria, se busca integrar los siguientes aspectos:

Promoción de la transformación social a través de la participación: Se fomenta la participación activa de todos los estudiantes, sin importar sus diferencias, para lograr un ambiente inclusivo y generar un impacto positivo en la sociedad.

Fundamentación de la autorreflexión y toma de decisiones: Se busca que los estudiantes reflexionen sobre las consecuencias de sus acciones, promoviendo la toma de decisiones informadas y responsables.

Entendimiento de la crítica como construcción positiva: Se les enseña a los estudiantes a entender la crítica como una oportunidad para mejorar los procesos sociales, económicos y culturales, fomentando el respeto y la apertura a diferentes perspectivas.

Desarrollo de competencias ciudadanas y habilidades sociales: Se trabajan habilidades que promueven una convivencia sana y respetuosa, así como el desarrollo de competencias ciudadanas necesarias para una participación activa y responsable en la sociedad.

Estimulación del pensamiento crítico: Se busca que los estudiantes analicen y comprendan adecuadamente su entorno, identifiquen oportunidades de acción y privilegien la autonomía en la construcción de su proyecto de vida.



Fomento de la creatividad: Se incentiva a los estudiantes a desarrollar soluciones y alternativas innovadoras en los procesos tecnológicos, promoviendo la creatividad como una habilidad fundamental.

Uso y manejo de las TIC: Se enfatiza el uso y dominio de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para desarrollar competencias del siglo XXI, como la comunicación efectiva, la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Es fundamental que los docentes realicemos una reestructuración en nuestra práctica educativa, convirtiéndonos en puentes que acerquen a los estudiantes al conocimiento de manera efectiva. Esto implica ofrecer apoyo individual y colectivo, adaptándonos a las dificultades y necesidades específicas de cada estudiante. También se propicia la expresión del aprendizaje a través de diversas vías y se promueve el aprendizaje a partir del error, aprovechándolo como una oportunidad de crecimiento. Además, se respetan los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

Hoy en día, los estudiantes demuestran mayor motivación y disposición para aprender cuando encuentran sentido, lógica y aplicabilidad en lo que se les enseña. Como docentes, debemos buscar constantemente estrategias que generen interés y conexión con la vida real, para mantener su motivación y promover un aprendizaje duradero y significativo.

5. INTRODUCCIÓN AL PLAN DE ÁREA

El presente Plan de Área tiene como objetivo abordar los desafíos y particularidades de los estudiantes de la Institución Educativa San Francisco de Asís, quienes pertenecen mayoritariamente a los estratos socioeconómicos 1 y 2. Se evidencia que muchos de ellos viven en condiciones de hacinamiento, ya sea compartiendo vivienda con varias familias o en espacios reducidos. Esta realidad se ve agravada por la pobreza, el analfabetismo y la baja cultura social presentes en la comunidad. Además, se observa la presencia de dificultades afectivas y económicas, así como situaciones de violencia social y familiar.



En términos generales, los estudiantes de la institución se caracterizan por ser alegres, amables y colaboradores. Muestran habilidades y destrezas motrices relacionadas con el arte, la pintura, la música, la danza y los deportes, entre otros. Sin embargo, en el ámbito académico, evidencian poco interés en adquirir nuevos conocimientos, especialmente en lo que respecta al proceso de lectura, donde presentan debilidades para realizar análisis y reflexiones críticas. Esta realidad se manifiesta diariamente en las clases. Además, la falta de un acompañamiento activo y efectivo por parte de los padres o acudientes contribuye a la desmotivación y desinterés de los estudiantes hacia los procesos académicos propios de la institución, lo que dificulta el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En relación al área de Tecnología e Informática, es importante destacar que pocos estudiantes cuentan con un ordenador personal en sus hogares o tienen acceso a ellos de alguna manera. En su mayoría, recurren a utilizar los equipos de familiares o los establecimientos de internet del barrio, pagando por el tiempo de uso. No obstante, la gran mayoría de los estudiantes poseen un dispositivo móvil o una tablet, que son los recursos tecnológicos disponibles en sus familias.

Por otro lado, es necesario abordar el fenómeno de la adicción a los dispositivos móviles, que ha surgido como una necesidad y se ha convertido en una distracción para los estudiantes, alejándolos de los verdaderos procesos de aprendizaje que deben adquirir. Las redes sociales han generado un gran interés en estos dispositivos, lo que ha llevado a los estudiantes a tener una percepción equivocada del área de Tecnología e Informática, limitándola únicamente a su aplicabilidad en las redes sociales. No se cuestionan ni exploran más allá de las posibilidades que esta área puede ofrecerles.

Es importante mencionar que algunos de nuestros estudiantes presentan necesidades educativas especiales, lo cual requiere un acompañamiento más cercano y efectivo por parte de los padres o acudientes, así como un seguimiento riguroso por parte de los docentes para garantizar el desarrollo de las competencias.



En este sentido, se pretende posicionar la tecnología como un eje transversal en la mayoría de las asignaturas de la institución, donde los estudiantes puedan demostrar las habilidades adquiridas en diversos contextos y, en consecuencia, desarrollar las competencias necesarias.

6. CONTEXTO Y ESTADO DEL ÁREA

El área de Tecnología e Informática desempeña un papel fundamental en el desarrollo del razonamiento lógico y analítico de los estudiantes, fomentando su capacidad para interpretar y resolver problemas tanto en el ámbito científico y tecnológico como en su vida cotidiana. Asimismo, busca promover el uso de diversos medios de comunicación e información dentro del aula, brindando oportunidades para analizarlos y aprovecharlos de manera efectiva.

En nuestro contexto, nos encontramos en una comunidad caracterizada por familias pertenecientes a los estratos socioeconómicos bajo-bajo y bajo-medio. Estas familias se enfrentan a desafíos como la desintegración familiar, el desplazamiento y la dependencia de empleos ocasionales o informales. La mayoría de los estudiantes provienen de hogares desestructurados, viviendo con hermanos mayores o menores, a cargo de un solo progenitor, abuelos u otros familiares cercanos, e incluso con personas no relacionadas.

En este escenario, como docentes del área de Tecnología e Informática, tenemos la responsabilidad de brindar a los estudiantes una educación que se enfoque en conocimientos científicos, prácticos y vivenciales desde el entorno del aula de clases. Nuestro objetivo es que los estudiantes aprovechen las herramientas tecnológicas y las TIC para desenvolverse de manera efectiva en su vida diaria.

A través de la enseñanza de esta área, buscamos generar ambientes de aprendizaje que fomenten el conocimiento, el análisis, el diseño y la creación de artefactos tecnológicos. Asimismo, procuramos crear situaciones que promuevan la toma de decisiones y el trabajo colaborativo, brindando a los estudiantes las habilidades necesarias para enfrentar los retos de su entorno.



En resumen, el área de Tecnología e Informática se presenta como una herramienta invaluable para empoderar a nuestros estudiantes, permitiéndoles aprovechar al máximo las posibilidades que les brindan las herramientas tecnológicas y las TIC. A través de una educación centrada en el desarrollo de habilidades científicas y tecnológicas, buscamos dotar a nuestros estudiantes de las competencias necesarias para enfrentar los desafíos de su vida cotidiana.

7. OBJETIVOS

a. GENERAL DEL ÁREA

El área de Tecnología tiene como objetivo principal contribuir a la formación de estudiantes con habilidades para enfrentar diversos desafíos y lograr un desempeño eficiente en diferentes ámbitos, promoviendo la inclusión educativa y el respeto a los derechos básicos de aprendizaje. Busca fomentar el pleno desarrollo de los estudiantes en todas sus dimensiones, posibilitando una comunidad educativa diversa y equitativa, en donde todos los estudiantes tengan acceso a oportunidades de aprendizaje de calidad.

A través de esta área, se busca proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para interpretar, explicar y valorar críticamente las actividades tecnológicas, promoviendo así su participación activa en la sociedad del conocimiento. Esto implica que los estudiantes serán capaces de elaborar, proponer y desarrollar alternativas de transformación, aplicando su conocimiento en la resolución de problemas y en la generación de soluciones innovadoras, teniendo en cuenta las necesidades y diversidad de los estudiantes.

Además, el área de Tecnología tiene como finalidad fomentar el pensamiento creativo y crítico, así como el desarrollo de habilidades para trabajar de manera colaborativa, promoviendo el respeto mutuo y la valoración de las ideas de los demás. Se busca que los estudiantes adquieran competencias que les permitan comprender y utilizar las tecnologías de manera ética y responsable, respetando los derechos básicos de aprendizaje como el acceso a la información, la libertad de expresión y la privacidad.



En resumen, el área de Tecnología tiene como propósito fundamental formar estudiantes que sean capaces de aplicar el conocimiento tecnológico de manera efectiva en diferentes contextos, promoviendo la inclusión educativa y garantizando el respeto a los derechos básicos de aprendizaje. Se busca que los estudiantes desarrollen habilidades y competencias que les permitan enfrentar los desafíos de la sociedad actual, contribuyendo así a su propio crecimiento personal, al desarrollo de su entorno y a la construcción de una sociedad más justa y equitativa.

b. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Formar estudiantes inclusivos que puedan apreciar la complejidad de la tecnología e informática y generen propuestas de cambio significativas para el desempeño de su propia creatividad, respetando los derechos básicos de aprendizaje de todos los estudiantes, sin discriminación ni exclusión.
- Propiciar espacios inclusivos que permitan al estudiante, sin importar sus características individuales, el análisis de su entorno relacionado con la conceptualización, uso y apropiación de la tecnología, su aplicación en la sociedad y su impacto en el medio ambiente. Buscamos generar estrategias que promuevan la conservación del hábitat y el desarrollo de la sociedad, garantizando la participación plena y equitativa de todos los estudiantes.
- Desarrollar la capacidad reflexiva y autónoma del estudiante, promoviendo la inclusión educativa y asegurando que todos tengan acceso a las herramientas informáticas necesarias para aprender y crecer. Se busca fomentar el aprendizaje autodirigido y el desarrollo de competencias digitales, respetando la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje.
- Aplicar la informática de manera inclusiva, transversalizando su enseñanza en todas las áreas del conocimiento, para que el estudiante pueda organizar y expresar sus ideas de forma efectiva, garantizando el ejercicio pleno de sus derechos básicos de



aprendizaje. Se busca promover la igualdad de oportunidades y el respeto a la diversidad de perspectivas.

- Estimular la participación activa y significativa del estudiante como gestor de ideas y métodos, considerando su opinión en la definición de políticas y prácticas educativas que promuevan su propio desempeño académico y el respeto de sus derechos básicos de aprendizaje. Se busca empoderar al estudiante en su proceso de aprendizaje, fomentando la toma de decisiones informadas y la construcción colectiva del conocimiento.

8. REFERENTE CONCEPTUAL

Teniendo como referente los propósitos, los estándares para la educación en tecnología organiza la enseñanza en cuatro componentes:

- Naturaleza y conocimiento de la tecnología
- Apropiación y uso de la tecnología
- Solución de problemas con tecnología
- Tecnología y sociedad.

Los componentes son los mismos para todos los conjuntos de grados, y tienen una finalidad particular, así:

- **Naturaleza y conocimiento de la tecnología:** Valora el dominio básico que el estudiante debe tener de los conceptos fundamentales de la tecnología y el reconocimiento de su evolución a través de la historia y la cultura, comprendiendo qué es la tecnología e identificando las relaciones de interdependencia que se dan entre ésta y las ciencias, la técnica y la cultura.

Este componente incluye los saberes que se consideran fundamentales en cada conjunto de grados y posibilita el estudio de los hitos de la tecnología que han transformado la realidad cultural y social de la humanidad a través de la historia.



- **Apropiación y uso de la tecnología:** Valora la apropiación y uso crítico que el estudiante hace de la tecnología en sus diversas manifestaciones: artefactos proceso y sistemas; y la manera cómo se apropia de ellos para optimizar, innovar y generar nuevas manifestaciones en los diversos contextos.
- **Solución de problemas con tecnología:** Valora el dominio que los estudiantes alcanzan en la adquisición y manejo de estrategias en y para la identificación, formulación y solución de problemas tecnológicos, así como para la comunicación de sus ideas. Estrategias que van desde la detección de fallas y necesidades hasta llegar al diseño, y que evolucionan en complejidad a medida que se avanza en los conjuntos de grados.
- **Tecnología y sociedad:** Valora tres aspectos:
 - las actitudes de los estudiantes hacia la tecnología, su sensibilización social y ambiental, curiosidad, cooperación y trabajo en equipo, apertura intelectual, búsqueda y manejo de la información, y deseo de informarse
 - la valoración social que el estudiante hace de la tecnología para reconocer el potencial de los recursos, la evaluación de procesos y el análisis de impactos (sociales, ambientales y culturales) las causas y consecuencias.
 - La participación social que implica cuestiones de ética y responsabilidad social, comunicación, interacción social, investigación, propuestas de soluciones y participación, entre otras.
- **LAS TICS Y LAS COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI**
 - Manera de pensar
 - o Creatividad e innovación
 - o Resolución de problemas
 - Herramientas para trabajar
 - o Apropiación de las tecnologías
 - o Manejo de la información
 - Maneras e trabajar
 - o Colaboración



- o Comunicación
- Manera de vivir en el mundo
 - o Ciudadanía local y global
 - o Responsabilidad personal y social

9. MARCO DISCIPLINAR, PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO

a. PEDAGÓGICO

El desarrollo de las clases se llevará a cabo mediante la utilización de diversas herramientas pedagógicas, como el uso de plataformas virtuales como Classroom, clases magistrales, prácticas en el aula y actividades de aprendizaje en el hogar a través de guías interactivas que promueven la motivación y disposición del estudiante para el trabajo requerido. Estas guías incluirán:

- Actividades de interpretación y comprensión de los objetivos planteados.
- Exposición de aspectos y conceptos fundamentales relacionados con el tema en cuestión.
- Procedimientos o pasos a seguir para realizar el trabajo teórico-práctico en el ordenador.
- Actividades lúdicas e interactivas, utilizando recursos multimedia, para fortalecer y retroalimentar el aprendizaje.

b. ASPECTOS DIDÁCTICOS

Estas guías serán enriquecidas con explicaciones y ejemplos proporcionados por el docente, fomentando la participación activa de los estudiantes en la construcción de procesos para la resolución de problemas. Al finalizar cada período, los estudiantes presentarán un "proyecto" final en el que pondrán en práctica lo aprendido y demostrarán su creatividad en su desarrollo. Durante el desarrollo de las clases se implementarán las siguientes estrategias metodológicas:

- Presentación de los temas mediante guías interactivas.
- Lecturas complementarias.
- Ejercicios prácticos en el ordenador.
- Talleres con actividades concretas para fortalecer los conceptos.



- Actividades lúdicas como sopas de letras, asociaciones, crucigramas, identificación de elementos, frisos trípticos, entre otros.
- Estudio personal en el hogar.
- Utilización de mapas mentales.
- Presentaciones y exposiciones.
- Puesta en común de ideas y conocimientos.

Se busca desarrollar una metodología activo-participativa que motive a los estudiantes a aplicar sus conocimientos en situaciones concretas, desarrollando sus competencias laborales en diversos campos administrativos, científicos y tecnológicos. Por lo tanto, se prestará atención a los siguientes aspectos: presentación de los temas resaltando su importancia, discusión de situaciones problemáticas, actividades individuales, registro de conclusiones, verificación del aprendizaje y retroalimentación de la información.

c. DISCIPLINAR

La informática y la tecnología, como elementos interdisciplinarios, se presentan como estrategias pedagógicas que permiten integrar y aplicar conocimientos de diferentes áreas del saber. Utilizando los recursos informáticos actuales, esta estrategia se convierte en un trabajo motivador para los estudiantes, al integrar los conocimientos de distintas áreas en un proyecto de alta calidad informativa e interactiva, con el propósito de ponerlos al servicio de la sociedad actual.

La informática, como base para la interdisciplinariedad, es una línea de trabajo que se busca implementar para ampliar el uso de la tecnología informática actualizada como recurso que mejora y agiliza los procesos educativos. Esta integración entre las áreas formativas involucradas en el proceso educativo fomenta la interacción y la sinergia entre ellas, permitiendo un enfoque integral en la formación de los estudiantes.

10. MARCO LEGAL

Bases legales de las TIC en la educación colombiana. Constitución política colombiana. Las bases legales de la educación y de las TIC en Colombia se apoyan en la carta magna de la constitución política de 1991 en los Artículos 67 y 70. Artículo 67 La educación es un



derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los INTEGRACIÓN DE LAS TIC AL MODELO PEDAGÓGICO 42 demás bienes y valores de la cultura. (Constitución Política Colombiana, 2016, p.29). Artículo que enfatiza el derecho de los colombianos a la educación. Artículo 70 El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. (Constitución Política Colombiana, 2016, p.30) En estos dos artículos que se mencionan anteriormente enfatizan el derecho a la educación promoviendo la enseñanza de calidad en diferentes contextos tanto científicos, cultural profesional etc. Ley general de educación ley 115 de 1994. En la ley general de educación se reglamenta el servicio educativo y exponen los fines de la educación, en sus numerales 5, 9 13 del Artículo 5. Artículo 5 Numeral 5 La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber. (Ley 115,1994, art 5 numeral 5 p.2) Artículo 5 Numeral 9 El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país. (Ley 115,1994, p.2) Artículo 5 Numeral 13 La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo. Decreto Nacional 114 de 1996, la Educación no Formal hace parte del Servicio Público Educativo (Ley 115,1994, p.2) INTEGRACIÓN DE LAS TIC AL MODELO PEDAGÓGICO 43 Artículo 72 de la ley 115, se dicta el Plan Nacional de Desarrollo Educativo. El Ministerio de Educación Nacional, en coordinación con las entidades territoriales, preparará por lo menos cada diez (10) años del Plan Nacional de Desarrollo Educativo que incluirá las acciones correspondientes para dar cumplimiento a los mandamientos constitucionales y legales sobre la prestación del servicio educativo (Ley 115, 1994, p.16). Ley 1349 de 2009. Artículo 2 Numeral 1. Prioridad al acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. El Estado y en general todos los



agentes del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones deberán colaborar, dentro del marco de sus obligaciones, para priorizar el acceso y uso a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la producción de bienes y servicios, en condiciones no discriminatorias en la conectividad, la educación los contenidos y la competitividad. (Ley 1349, 2009, p.2) El gobierno colombiano en la constitución de 1991 manifiesta el derecho a la educación de los colombianos en todos los contextos como social, cultural, científico, además el estado colombiano en la ley 1349 de 2009 manifiesta el compromiso de generar un acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones alrededor del país, además manifiesta la importancia del uso de las TIC en la educación en proyectos estatales como lo son Computadores para educar y la masiva capacitación de docentes en los diferentes departamentos del país

11.MALLAS CURRICULARES E INDICADORES DE DESEMPEÑO

- a. CICLO I
- b. CICLO II
- c. CICLO III
- d. CICLO IV



ASIGNATURA: TECNOLOGÍA

CICLO: I

COMPETENCIAS

- **Naturaleza y evolución de la tecnología:** 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.
- **Apropiación y uso de la tecnología:** relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
- **Solución de problemas con tecnología:** Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.
- **Tecnología y sociedad:** Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad

COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI

- **Creatividad e innovación:** Capacidad para generar ideas originales, que tengan valor en la actualidad, interpretar de distintas formas las situaciones y visualizar una variedad de respuestas ante un problema o circunstancia
- **Resolución de problemas:** capacidad de plantear y analizar problemas para generar alternativas de solución eficaces y viables
- **Ciudadanía local y global:** capacidad de asumir un rol activo, reflexivo y constructivo en la comunidad local, nacional, y global, comprometiéndose en el cumplimiento de los derechos humanos y de los valores éticos universales
- **Apropiación de las tecnologías digitales:** capacidad para explorar, crear, comunicarse y producir utilizando las tecnologías como herramientas
- **Manejo de la información:** capacidad para acceder a la información de forma eficiente evaluarla de manera crítica y utilizarla de manera crítica y precisa
- **Comunicación:** capacidad que abarca el conocimiento de la lengua y la habilidad para utilizarla en una amplia variedad de situaciones y mediante diferentes medios



Colaboración: capacidad para trabajar de forma efectiva con otras personas de forma efectiva con otras personas para alcanzar un objetivo común articulando los esfuerzos propios con los de los demás

DBA (ámbitos) Alfabetización digital: Promover el desarrollo de habilidades básicas en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), incluyendo el uso de dispositivos, software y herramientas digitales.

OBJETIVO POR GRADO

GRADO PRIMERO:

- ✓ Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- ✓ Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.
- ✓ Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- ✓ Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida

GRADO SEGUNDO:

- ✓ Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- ✓ Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.
- ✓ Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- ✓ Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

GRADO TERCERO:

- ✓ Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- ✓ Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.
- ✓ Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- ✓ Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.



PERIODO I

PERIODO I			
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	EJES DE LOS ESTÁNDARES		
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. ○ Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas ○ Cultura digital. ○ Participación social ○ Ciudadanía local y global ○ Apropriación de las tecnologías digitales ○ Comunicación 		
CONTENIDOS			
	GRADO 1°	GRADO 2°	GRADO 3°
	<p>¿las herramientas Elaboradas por el hombre han ayudado en la realización de tareas cotidianas en especial las académicas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Las normas: La casa, la escuela, el barrio. ○ Conocer los objetos tecnológicos del salón de clases y su hogar, sala de sistemas ○ Mi amigo el computador ○ La Sala de Informática Normas de comportamiento Dispositivos del computador Funcionamiento del computador Como encender y apagar el computador ○ Manejo del touchpad ○ Aparatos modernos ○ Dibujar en el computador (integrar con un área) ○ Proyecto integrando área y dibujo 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Importancia de tener una vivienda. ○ Evolución de la vivienda ○ Materiales para la construcción de una vivienda ○ Diseñar planos de su vivienda Construir partes de la casa y objetos con diferentes materiales con que se hacen las viviendas. ○ Conocer la sala de informática y sus equipos



Institución Educativa San Francisco de Asís

DANE: 105001002780 NIT: 811.034.828-1

Calle 56 # 16 - 18 Teléfono: 269 05 20

Villatina - Medellín

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Valorar su casa como un lugar de amor y respeto. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Encendido y apagado correcto de los equipos de la sala ○ Diferencias entre pc de escritorio, portátil, Tablet, celular ○ Manejo del touchpad ○ Qué es Windows, que es y cómo trabaja las ventanas ○ Proyecto dibujar planos de una casa en el computador (software de apoyo) 	
--	--	--	--

CONCEPTUAL	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	ACTITUDINAL
Demuestra y conoce su entorno inmediato	Debate y brinda posibles soluciones a situaciones problemas simples, utilizando la tecnología	demuestra a través de actividades el uso apropiado de la tecnología	Implementa soluciones a situaciones problema simple propio de su entorno en el que vive	Posee gran interés en conocer formas simples de solución a situaciones problema que encuentra en su entorno inmediato	Aplica interés y Disfruta elaborando su proyecto integrador



Institución Educativa San Francisco de Asís

DANE: 105001002780 NIT: 811.034.828-1

Calle 56 # 16 - 18 Teléfono: 269 05 20

Villatina - Medellín

Demuestra Conocer su entorno inmediato	Explica brindar posibles soluciones a situaciones problemas simples, utilizando la tecnología	precisa y hace uso apropiada de la tecnología	Adopta soluciones a situaciones problema simple propio de su entorno en el que vive	Posee habilidad interés en conocer formas simples de solución a situaciones problema que encuentra en su entorno inmediato	Propone y muestra interés hacia el disfrute elaborando su proyecto integrador
Identifica Conoce su entorno inmediato.	distingue posibles soluciones a situaciones problemas simples, utilizando la tecnología	Utiliza apropiadamente la tecnología	Reconoce prácticas y da solución a situaciones problema simple propio de su entorno en el que vive	Posee interés en conocer formas simples de solución a situaciones problema que encuentra en su entorno inmediato	Comprende el interés de disfrutar al elaborar su proyecto integrador
Se le dificulta identificar	Se le dificulta brindar posibles soluciones a situaciones problemas simples, utilizando la tecnología	Se le dificulta Utilizar apropiada de la tecnología	Se le dificulta Dar solución a situaciones problema simple propio de su entorno en el que vive	Posee poco interés en conocer formas simples de solución a situaciones problema que encuentra en su entorno inmediato.	Se le dificulta disfrutar al elaborar su proyecto integrador



INDICADORES DE DESEMPEÑO GRADO 2°

CONCEPTUAL	CONCEPTUAL	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	PROCEDIMENTAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
juzga y comprende programas de Paint en sus trabajos	juzga y comprende la importancia de Elaborar con material de desecho maquetas que permitan representar la solución de situaciones problema en el barrio	juzga bienes y servicios públicos	Clasifica e integra Bienes y servicios que ofrece su comunidad y su aplicación tecnológica	Juzga y realiza uso adecuado de los servicios y bienes que se ofrecen en su	Juzga e Identifica posibles situaciones problema de su entorno y su solución	Valora la importancia de los servicios y bienes sociales propios de su entorno Además de disfrutar al elaborar su proyecto integrador
Analiza la importancia de programas de Paint en sus trabajos	Elabora con material de desecho maquetas que permitan representar la solución de situaciones problema en el barrio	Analiza y conoce bienes y servicios públicos	Clasifica Bienes y servicios que ofrece su comunidad y su aplicación tecnológica	Promueve y da uso adecuado de los servicios y bienes que se ofrecen en su entorno inmediato	Promueve posibles situaciones problema de su entorno y su solución	Promueve la importancia de los servicios y bienes sociales propios de su entorno además de elabora su proyecto integrador
Comprende la importancia de programas de Paint en sus trabajos	Comprende la importancia Elaborar con material de desecho maquetas que permitan representar la solución de situaciones problema en el barrio	Identifica bienes y servicios públicos	Diferencia Bienes y servicios que ofrece su comunidad y su aplicación tecnológica	Distingue el uso adecuado de los servicios y bienes que se ofrecen en su entorno inmediato	Identifica posibles situaciones problema de su entorno y su solución	Valora la importancia de los servicios y bienes sociales propios de su entorno, además de disfrutar de elaborar su proyecto integrador



Institución Educativa San Francisco de Asís

DANE: 105001002780 NIT: 811.034.828-1

Calle 56 # 16 - 18 Teléfono: 269 05 20

Villatina - Medellín

Se le dificulta Utilizar programas de Paint en sus trabajados	Se le dificulta Elaborar con material de desecho maquetas que permitan representar la solución de situaciones problema en el barrio	Se le dificulta Identificar bienes y servicios públicos	Se le dificulta identificar bienes y servicios que ofrece su comunidad y su aplicación tecnológica	Se le dificulta el uso adecuado de los servicios y bienes que se ofrecen en su entorno inmediato	Se le dificulta Identificar posibles situaciones problema de su entorno y su solución	Se le dificulta valorar la importancia de los servicios y bienes sociales propios de su entorno, además se le dificulta elaborar su proyecto integrador
---	---	---	--	--	---	---

INDICADORES DE DESEMPEÑO GRADO 3°						
CONCEPTUAL	CONCEPTUAL	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	ACTITUDINAL
juzga y Reconoce en su ciudad distintos escenarios que permiten realizar diversas actividades gracias a los avances tecnológicos	juzga e Identifica adecuadamente algunos artefactos que facilitan sus actividades y satisfacen sus necesidades cotidianas en espacios de socialización de su entorno Conoce la ruta de acceso a WordPad y su uso aplicativo en la elaboración de trabajos escritos.	juzga Identifica posibles situaciones problema de su entorno y su solución.	Clasifica e integra Utiliza adecuadamente artefactos que facilitan actividades cotidianas en espacios de socialización de su entorno (deporte, entretenimiento, salud, educación, alimentación, comunicación, desplazamiento y otros).	Juzga y Elabora con material de desecho maquetas de sitios importantes y avances tecnológico que brindan bienestar	Asume y Disfruta del uso de la sala de internet. (sala de informática)	Infiere y Valora los sitios de su ciudad que le ofrecen bienestar



Institución Educativa San Francisco de Asís

DANE: 105001002780 NIT: 811.034.828-1

Calle 56 # 16 - 18 Teléfono: 269 05 20

Villatina - Medellín

<p>Analiza que en su ciudad distintos escenarios que permiten realizar diversas actividades gracias a los avances tecnológicos</p>	<p>Analiza adecuadamente algunos artefactos que facilitan sus actividades y satisfacen sus necesidades cotidianas en espacios de socialización de su entorno Conoce la ruta de acceso a WordPad y su uso aplicativo en la elaboración de trabajos escritos.</p>	<p>Analiza Identifica posibles situaciones problema de su entorno y su solución.</p>	<p>Clasifica y Utiliza adecuadamente artefactos que facilitan actividades cotidianas en espacios de socialización de su entorno (deporte, entretenimiento, salud, educación, alimentación, comunicación, desplazamiento y otros).</p>	<p>Promueve y Elabora con material de desecho maquetas de sitios importantes y avances tecnológico que brindan bienestar</p>	<p>Valora y Disfruta del uso de la sala de internet. (sala de informática)</p>	<p>Es consiente en que debe valorar los sitios de su ciudad que le ofrecen bienestar</p>
<p>Comprende que en su ciudad hay distintos escenarios que permiten realizar diversas actividades gracias a los avances tecnológicos</p>	<p>Identifica adecuadamente algunos artefactos que facilitan sus actividades y satisfacen sus necesidades cotidianas en espacios de socialización de su entorno Conoce la ruta de acceso a WordPad y su uso aplicativo en la elaboración de trabajos escritos.</p>	<p>Comprende e Identifica posibles situaciones problema de su entorno y su solución.</p>	<p>Utiliza adecuadamente artefactos que facilitan actividades cotidianas en espacios de socialización de su entorno (deporte, entretenimiento, salud, educación, alimentación, comunicación, desplazamiento y otros).</p>	<p>Distingue y Elabora con material de desecho maquetas de sitios importantes y avances tecnológico que brindan bienestar</p>	<p>Es receptivo y Disfruta del uso de la sala de internet. (sala de informática)</p>	<p>Diferencia y valora los sitios de su ciudad que le ofrecen bienestar</p>



Institución Educativa San Francisco de Asís

DANE: 105001002780 NIT: 811.034.828-1

Calle 56 # 16 - 18 Teléfono: 269 05 20

Villatina - Medellín

Se le dificulta Reconocer en su ciudad hay distintos escenarios que permiten realizar diversas actividades gracias a los avances tecnológicos	Se le dificulta Identificar algunos artefactos que facilitan sus actividades y satisfacen sus necesidades cotidianas en espacios de socialización de su entorno Conoce la ruta de acceso a WordPad y su uso aplicativo en la elaboración de trabajos escritos.	Se le dificulta Identifica posibles situaciones problema de su entorno y su solución.	Se le dificulta Utilizar artefactos que facilitan actividades cotidianas en espacios de socialización de su entorno (deporte, entretenimiento, salud, educación, alimentación, comunicación, desplazamiento y otros).	Se le dificulta Elaborar con material de desecho maquetas de sitios importantes y avances tecnológico que brindan bienestar	Se le dificulta Disfrutar del uso de la sala de internet. (sala de informática)	Se le dificulta valorar los sitios de su ciudad que le ofrecen bienestar
---	--	---	---	---	---	--



ASIGNATURA: TECNOLOGÍA

CICLO: II

COMPETENCIAS

- **Naturaleza y evolución de la tecnología:** 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.
- **Apropiación y uso de la tecnología:** relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
- **Solución de problemas con tecnología:** Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.
- **Tecnología y sociedad:** Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad

COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI

- **Creatividad e innovación:** Capacidad para generar ideas originales, que tengan valor en la actualidad, interpretar de distintas formas las situaciones y visualizar una variedad de respuestas ante un problema o circunstancia
- **Resolución de problemas:** capacidad de plantear y analizar problemas para generar alternativas de solución eficaces y viables
- **Ciudadanía local y global:** capacidad de asumir un rol activo, reflexivo y constructivo en la comunidad local, nacional, y global, comprometiéndose en el cumplimiento de los derechos humanos y de los valores éticos universales
- **Apropiación de las tecnologías digitales:** capacidad para explorar, crear, comunicarse y producir utilizando las tecnologías como herramientas
- **Manejo de la información:** capacidad para acceder a la información de forma eficiente evaluarla de manera crítica y utilizarla de manera crítica y precisa



- **Comunicación:** capacidad que abarca el conocimiento de la lengua y la habilidad para utilizarla en una amplia variedad de situaciones y mediante diferentes medios
- **Colaboración:** capacidad para trabajar de forma efectiva con otras personas de forma efectiva con otras personas para alcanzar un objetivo común articulando los esfuerzos propios con los de los demás

DBA (ámbitos) Alfabetización digital: Promover el desarrollo de habilidades básicas en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), incluyendo el uso de dispositivos, software y herramientas digitales.

OBJETIVO POR GRADO

GRADO CUARTO:

- Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades y relacionarlos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.
- Identificar y mencionar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología

GRADO QUINTO:

- Describo y clasifico artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura y función, entre otras.
- Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje.)



PERIODO I

EJES DE LOS ESTÁNDARES

- Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.
- Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas
- Cultura digital.
- Participación social
- Ciudadanía local y global
- Apropiación de las tecnologías digitales
- Comunicación

CONTENIDOS

¿Cómo buscar información de internet y si está me puede ayudar a adquirir conocimiento en diferentes áreas?

GRADO 4°

- Normas de la sala de informática
- Manejo del touchpad
- Repaso: funcionamiento del pc, mouse, prendido y apagado
- Como ingresar a internet, cómo hacer consultas en internet, navegar por pestañas.
- De visita al disco duro y dispositivos de almacenamiento
- Archivos y carpetas
- Classroom, correo.

GRADO 5°

- Navegadores, navegar por pestañas
- Manejo del touchpad
- Classroom
- Correo electrónico
- Drive (como almacenamiento)
- Webgrafía (derechos de autor)
- Historia y evolución de la tecnología
- Mapa mental
- Proyecto mapa mental con el resumen del periodo



Institución Educativa San Francisco de Asís

DANE: 105001002780 NIT: 811.034.828-1

Calle 56 # 16 - 18 Teléfono: 269 05 20

Villatina - Medellín

CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	PROCEDIMENTAL
Conoce las normas de la sala de informática	Hace uso apropiado de las normas de la sala de informática	Demuestra y practica en clase las normas de la sala de informática
Comprende la importancia del Manejo del touchpad en el computador	Diferencia del Manejo del touchpad en el computador	Valora la importancia del Manejo del touchpad en el computador en el computador
Maneja adecuadamente el mouse, prendido y apagado del Pc	Utiliza adecuadamente el del mouse, prende y apaga el Pc.	cuida y hace buen uso del mouse, del prendido y apagado del Pc
Identifica claramente cómo ingresar a internet, cómo hacer consultas en internet, navegar por pestañas.	Clasifica los navegadores de internet al hacer consultas y navegar por pestañas.	Hace uso adecuado del internet, al hacer consultas en y navegar por pestañas.



INDICADORES DE DESEMPEÑO GRADO 5°

CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Identifica claramente Navegadores, navegar por pestañas	Clasifica los navegadores de internet al hacer consultas y navegar por pestañas.	Hace uso adecuado del internet, al hacer consultas y navegar por pestañas.
Comprende la importancia del Manejo del touchpad en el computador	Diferencia del Manejo del touchpad en el computador	Valora la importancia del Manejo del touchpad en el computador en el computador
Conoce el Classroom y el Correo electrónico	maneja de manera responsable el classroom y el correo electrónico	Asume una actitud responsable con el uso del classroom y el correo electrónico.
Conocimiento de la historia de la tecnología y evolución de la tecnología sus aportes para cada época	Examina detenidamente la historia de la tecnología y evolución de la tecnología sus aportes para cada época	Participa en el trabajo colaborativo demostrando interacción, respeto y tolerancia.
Explica con seguridad mapas mentales	Usa mapas mentales en la elaboración de un resumen sobre lo visto durante el periodo	Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia con sus compañeros para fortalecer el trabajo en equipo.



SEGUNDO PERIODO

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA

CICLO: I

COMPETENCIAS

- **Naturaleza y evolución de la tecnología:** 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.
- **Apropiación y uso de la tecnología:** relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
- **Solución de problemas con tecnología:** Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.
- **Tecnología y sociedad:** Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad

COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI

- **Creatividad e innovación:** Capacidad para generar ideas originales, que tengan valor en la actualidad, interpretar de distintas formas las situaciones y visualizar una variedad de respuestas ante un problema o circunstancia
- **Resolución de problemas:** capacidad de plantear y analizar problemas para generar alternativas de solución eficaces y viables
- **Ciudadanía local y global:** capacidad de asumir un rol activo, reflexivo y constructivo en la comunidad local, nacional, y global, comprometiéndose en el cumplimiento de los derechos humanos y de los valores éticos universales
- **Apropiación de las tecnologías digitales:** capacidad para explorar, crear, comunicarse y producir utilizando las tecnologías como herramientas
- **Manejo de la información:** capacidad para acceder a la información de forma eficiente evaluarla de manera crítica y utilizarla de manera crítica y precisa
- **Comunicación:** capacidad que abarca el conocimiento de la lengua y la habilidad para utilizarla en una amplia variedad de situaciones y mediante diferentes medios



Colaboración: capacidad para trabajar de forma efectiva con otras personas de forma efectiva con otras personas para alcanzar un objetivo común articulando los esfuerzos propios con los de los demás

DBA (ámbitos) Alfabetización digital: Promover el desarrollo de habilidades básicas en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), incluyendo el uso de dispositivos, software y herramientas digitales.

OBJETIVO POR GRADO

GRADO PRIMERO:

- ✓ Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- ✓ Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.
- ✓ Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- ✓ Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida

GRADO SEGUNDO:

- ✓ Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- ✓ Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.
- ✓ Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- ✓ Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

GRADO TERCERO:

- ✓ Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- ✓ Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.
- ✓ Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- ✓ Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.



PERIODO II

PERIODO II			
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	EJES DE LOS ESTÁNDARES <ul style="list-style-type: none">○ Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.○ Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas○ Cultura digital.○ Participación social○ Ciudadanía local y global○ Apropiación de las tecnologías digitales○ Comunicación		
	CONTENIDOS		
	GRADO 1°	GRADO 2°	GRADO 3°
	<ul style="list-style-type: none">○ Lecturas y video sobre tecnología de hoy○ manejo del touchpad○ dibujar en Paint (tecnología que más gusta)○ el computador y sus partes○ teclado (teclas más usadas)○ integración con geometría: ya sea en Paint o procesador de texto con formas, además de sensibilización con el mouse o touchpad○ proyecto: resolver mediante la comprensión lectora la creación de diferentes figuras geométricas en el pc	<ul style="list-style-type: none">○ trabajando con ventanas ventana de Windows y sus partes botones de control cambiar el tamaño de la ventana○ ventana del procesador de texto○ repaso del teclado○ mi primer escrito○ como guardar y abrir mi archivo○ como buscar en internet○ proyecto realizar un documento con el tema señalización vial, recipientes de residuos	<ul style="list-style-type: none">○ Repaso de teclado, manejo de ventanas, touchpad o mouse○ Presentaciones multimedia (Power Point)○ Sus partes: área de trabajo, diapositiva,○ Herramientas básicas: formas, cuadro de texto, nueva diapositiva transiciones○ Proyecto crear una presentación: Sitios importantes de mi ciudad: Parque ecológico Arví, Universidad de Antioquia, Museo de Antioquia, Jardín Botánico, Edificio Inteligente de EPM, museo cementerio San Pedro, Plaza museo Fernando Botero, entre otros.



INDICADORES DE DESEMPEÑO GRADO 1RO			
NIVELES	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
SUPERIOR	identifica y comprende las herramientas según su uso en la vida cotidiana	Utiliza y relaciona de manera correcta algunas herramientas tecnológicas aplicadas a la vida cotidiana	Muestra y manifiesta interés y curiosidad para indagar temas relacionados con tecnología.
ALTO	identifica ampliamente las herramientas según su uso en la vida cotidiana	Utiliza adecuadamente algunas herramientas tecnológicas aplicadas a la vida cotidiana	Muestra claro interés y curiosidad para indagar temas relacionados con tecnología
BÁSICO	identifica las herramientas según su uso en la vida cotidiana	Utiliza algunas herramientas tecnológicas aplicadas a la vida cotidiana	Muestra interés y curiosidad para indagar temas relacionados con tecnología
BAJO	se le dificulta identificar las herramientas según su uso en la vida cotidiana	Se le dificulta utilizar algunas herramientas tecnológicas aplicadas a la vida cotidiana	se le dificulta Mostrar interés sobre temas relacionados con tecnología



INDICADORES DE DESEMPEÑO GRADO 2DO			
NIVELES	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
SUPERIOR	identifica y comprende las herramientas según su uso en la vida cotidiana	Utiliza y relaciona de manera correcta algunas herramientas tecnológicas aplicadas a la vida cotidiana	Muestra y manifiesta interés y curiosidad para indagar temas relacionados con tecnología.
ALTO	identifica ampliamente las herramientas según su uso en la vida cotidiana	Utiliza adecuadamente algunas herramientas tecnológicas aplicadas a la vida cotidiana	Muestra claro interés y curiosidad para indagar temas relacionados con tecnología
BÁSICO	identifica las herramientas según su uso en la vida cotidiana	Utiliza algunas herramientas tecnológicas aplicadas a la vida cotidiana	Muestra interés y curiosidad para indagar temas relacionados con tecnología
BAJO	se le dificulta identificar las herramientas según su uso en la vida cotidiana	Se le dificulta utilizar algunas herramientas tecnológicas aplicadas a la vida cotidiana	se le dificulta Mostrar interés sobre temas relacionados con tecnología



Institución Educativa San Francisco de Asís

DANE: 105001002780 NIT: 811.034.828-1

Calle 56 # 16 - 18 Teléfono: 269 05 20

Villatina - Medellín

NIVELES	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
SUPERIOR	Conoce el teclado, manejo de ventanas y touchpad o mouse	Maneja en forma adecuada el teclado, manejo de ventanas y touchpad o mouse	Asume una actitud responsable para el cuidado de su entorno y de su propio cuerpo.
ALTO	Identifica presentaciones multimedia (Power Point) y Sus partes: área de trabajo, en diapositiva	Clasifica presentaciones multimedia (Power Point) y Sus partes: área de trabajo, en diapositiva	Distingue presentaciones multimedia (Power Point) y Sus partes: área de trabajo, en diapositiva
BÁSICO	Identifica herramientas básicas: formas, cuadro de texto, nueva diapositiva transiciones en proyecto creando una presentación:	Reconoce herramientas básicas: formas, cuadro de texto, nueva diapositiva transiciones en proyecto creando una presentación:	Demuestra responsabilidad y buen desempeño en el Trabajo en equipo
BAJO	Identifica sitios importantes de mi ciudad: Parque ecológico Arví, Universidad de Antioquia, Museo de Antioquia, Jardín Botánico, Edificio Inteligente de EPM, museo cementerio San Pedro, Plaza museo Fernando Botero, entre otros	Reconoce sitios importantes de mi ciudad: Parque ecológico Arví, Universidad de Antioquia, Museo de Antioquia, Jardín Botánico, Edificio Inteligente de EPM, museo cementerio San Pedro, Plaza museo Fernando Botero, entre otros	Practica los valores comunicativos durante el trabajo en equipo.



ASIGNATURA: TECNOLOGÍA

CICLO: II

COMPETENCIAS

- **Naturaleza y evolución de la tecnología:** 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.
- **Apropiación y uso de la tecnología:** relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
- **Solución de problemas con tecnología:** Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.
- **Tecnología y sociedad:** Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad

COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI

- **Creatividad e innovación:** Capacidad para generar ideas originales, que tengan valor en la actualidad, interpretar de distintas formas las situaciones y visualizar una variedad de respuestas ante un problema o circunstancia
- **Resolución de problemas:** capacidad de plantear y analizar problemas para generar alternativas de solución eficaces y viables
- **Ciudadanía local y global:** capacidad de asumir un rol activo, reflexivo y constructivo en la comunidad local, nacional, y global, comprometiéndose en el cumplimiento de los derechos humanos y de los valores éticos universales
- **Apropiación de las tecnologías digitales:** capacidad para explorar, crear, comunicarse y producir utilizando las tecnologías como herramientas
- **Manejo de la información:** capacidad para acceder a la información de forma eficiente evaluarla de manera crítica y utilizarla de manera crítica y precisa



- **Comunicación:** capacidad que abarca el conocimiento de la lengua y la habilidad para utilizarla en una amplia variedad de situaciones y mediante diferentes medios
- **Colaboración:** capacidad para trabajar de forma efectiva con otras personas de forma efectiva con otras personas para alcanzar un objetivo común articulando los esfuerzos propios con los de los demás

DBA (ámbitos) Alfabetización digital: Promover el desarrollo de habilidades básicas en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), incluyendo el uso de dispositivos, software y herramientas digitales.

OBJETIVO POR GRADO

GRADO CUARTO:

○

GRADO QUINTO:

○



PERIODO II

PERIODO II		
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	EJES DE LOS ESTÁNDARES <ul style="list-style-type: none">○ Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.○ Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas○ Cultura digital.○ Participación social○ Ciudadanía local y global○ Apropiación de las tecnologías digitales○ Comunicación	
	CONTENIDOS	
	GRADO 4°	GRADO 5°
	<ul style="list-style-type: none">○ Repaso de teclado y manejo del pc○ Procesador de texto○ Herramientas básicas:○ Cómo editar un texto:<ul style="list-style-type: none">○ Tamaños, tipos de letras, negrita, cursiva, subrayada, alineaciones○ Cómo hacer una portada de trabajo○ Trabajo (integrando otra área)	<ul style="list-style-type: none">○ Repaso del teclado y sus partes, el mouse o touchpad○ Procesador de texto○ Entorno y sus partes, Barra de herramientas○ Edición de texto: tamaño, tipo de letra, negrita cursiva, subrayada, resaltador, alineaciones, interlineado○ Numeración y viñetas○ Tablas sencillas○ Crear preliminares de un trabajo escrito:<ul style="list-style-type: none">• Portada• Introducción• Justificación• Glosario• palabras claves• webgrafía



Institución Educativa San Francisco de Asís

DANE: 105001002780 NIT: 811.034.828-1

Calle 56 # 16 - 18 Teléfono: 269 05 20

Villatina - Medellín

a continuación, ejemplo de cómo trabajar la webgrafía

Esta tabla es un ejemplo de cómo realizar las webgrafías

RECURSO	NOMBRE	DISPONIBLE EN	USO	FECHA

RECURSO: si es una imagen, un texto, un video o una animación.

NOMBRE: nombre de la página de donde extrajo la información.

DISPONIBLE EN: es la dirección electrónica o URL de la página

USO: si es taller, consulta, trabajo etc.

FECHA: es la fecha en que accedió a la información o extrajo la información



Institución Educativa San Francisco de Asís

DANE: 105001002780 NIT: 811.034.828-1

Calle 56 # 16 - 18 Teléfono: 269 05 20

Villatina - Medellín

NIVELES	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
SUPERIOR	Alcanza a comprender el teclado y manejo del pc o Procesador de texto .	Maneja bien el teclado y manejo del pc o Procesador de texto .	Participa y contribuye en el desarrollo de la clase para un ambiente escolar, fraterno
ALTO	Clasifica herramientas básicas: <ul style="list-style-type: none">• Cómo editar un texto:• Tamaños, tipos de letras, negrita, cursiva, subrayada, alineaciones	Aplica muy bien herramientas básicas: o Cómo editar un texto: o Tamaños, tipos de letras, negrita, cursiva, subrayada, alineaciones	Valora y respeta el trabajo de los demás y cada una de las actividades propuestas
BÁSICO	Comprende cómo hacer una portada de trabajo (integrando otra área)	Utiliza la portada de trabajo (integrando otra área)	Participa en la gestión de iniciativas para contribuir con el ambiente, la salud, la cultura y la sociedad.
BAJO			



INDICADORES DE DESEMPEÑO GRADO 5°

CONCEPTUAL	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
SUPERIOR	Entiende las funciones sobre el procesador de texto, entorno, sus partes y barra de herramientas.	Explica sobre el procesador de texto, entorno, sus partes y barra de herramientas.	Aplica lo aprendido en los programas de Windows para ayudarse
ALTO	Utiliza La edición de texto: tamaño, tipo de letra, negrita cursiva, subrayada, resaltador, alineaciones, interlineado, Numeración y viñetas y Tablas sencillas ,	Aplica lo aprendido con la edición de texto: tamaño, tipo de letra, negrita, cursiva, subrayada, resaltador, alineaciones, interlineado, Numeración y viñetas y Tablas sencillas.	Entiende como trabajar en clase cada una de las actividades propuestas
BÁSICO	Conoce los preliminares de un trabajo escrito: <ul style="list-style-type: none">• Portada• Introducción• Justificación• Glosario• palabras claves• webgrafía	Crea preliminares de un trabajo escrito: <ul style="list-style-type: none">• Portada• Introducción• Justificación• Glosario• palabras claves• webgrafía	Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
BAJO			



TERCER PERIODO

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA

CICLO: I

COMPETENCIAS

- **Naturaleza y evolución de la tecnología:** 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.
- **Apropiación y uso de la tecnología:** relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
- **Solución de problemas con tecnología:** Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.
- **Tecnología y sociedad:** Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad

COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI

- **Creatividad e innovación:** Capacidad para generar ideas originales, que tengan valor en la actualidad, interpretar de distintas formas las situaciones y visualizar una variedad de respuestas ante un problema o circunstancia
- **Resolución de problemas:** capacidad de plantear y analizar problemas para generar alternativas de solución eficaces y viables
- **Ciudadanía local y global:** capacidad de asumir un rol activo, reflexivo y constructivo en la comunidad local, nacional, y global, comprometiéndose en el cumplimiento de los derechos humanos y de los valores éticos universales
- **Apropiación de las tecnologías digitales:** capacidad para explorar, crear, comunicarse y producir utilizando las tecnologías como herramientas
- **Manejo de la información:** capacidad para acceder a la información de forma eficiente evaluarla de manera crítica y utilizarla de manera crítica y precisa
- **Comunicación:** capacidad que abarca el conocimiento de la lengua y la habilidad para utilizarla en una amplia variedad de situaciones y mediante diferentes medios



Colaboración: capacidad para trabajar de forma efectiva con otras personas de forma efectiva con otras personas para alcanzar un objetivo común articulando los esfuerzos propios con los de los demás

DBA (ámbitos) Alfabetización digital: Promover el desarrollo de habilidades básicas en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), incluyendo el uso de dispositivos, software y herramientas digitales.

OBJETIVO POR GRADO

GRADO PRIMERO:

- ✓ Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- ✓ Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.
- ✓ Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- ✓ Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida

GRADO SEGUNDO:

- ✓ Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- ✓ Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.
- ✓ Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- ✓ Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

GRADO TERCERO:

- ✓ Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- ✓ Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.
- ✓ Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- ✓ Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.



PERIODO III

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	EJES DE LOS ESTÁNDARES		
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. ○ Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas ○ Cultura digital. ○ Participación social ○ Ciudadanía local y global ○ Apropiación de las tecnologías digitales ○ Comunicación 		
	CONTENIDOS		
	GRADO 1°	GRADO 2°	GRADO 3°
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Presentaciones multimedia ○ Reconocer el programa, como ingresar. ○ Manejo de la ventana ○ Entorno del programa ○ Insertar diapositivas ○ Insertar formas ○ Insertar cuadro de texto ○ proyecto: integrar un área y presentaciones multimedia (matemáticas ingles Etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Repaso de teclado, manejo de ventanas, touchpad o mouse ○ Presentaciones multimedia ○ Reconocer el programa, como ingresar. ○ Entorno del programa, área de trabajo, diapositiva, ○ Insertar diapositivas ○ Insertar formas ○ Insertar cuadro de texto ○ Transiciones ○ Proyecto: ¿quién soy yo? de valores, presentación multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Repaso de teclado, manejo de ventanas, touchpad o mouse ○ Hoja de cálculo (Excel) ○ Sus partes: ○ Herramientas básicas: herramientas, barra de fórmulas, columnas, filas, celdas ○ Proyecto ¿qué es lo que más le gusta comer y cuánto vale? Ordenar la información por columnas



Institución Educativa San Francisco de Asís

DANE: 105001002780 NIT: 811.034.828-1

Calle 56 # 16 - 18 Teléfono: 269 05 20

Villatina - Medellín

NIVELES	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
SUPERIOR	Identifica y utiliza las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas.	utiliza y examina las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas.	Muestra interés por aprender las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas.
ALTO	identifica claramente las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas, quitar e ingresar a programa	utiliza abiertamente las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas.	muestra amplio interés sobre las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas.
BÁSICO	Identifica las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas, quitar e ingresar a programa	utiliza algunas ventanas para ingresar algunos programas	Muestra importancia por aprender las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas
BAJO	Se le dificulta identificar las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas, quitar e ingresar a programa	se le dificulta utilizar las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas	se le dificulta mostrar interés por aprender las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas.



Institución Educativa San Francisco de Asís

DANE: 105001002780 NIT: 811.034.828-1

Calle 56 # 16 - 18 Teléfono: 269 05 20

Villatina - Medellín

NIVELES	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
SUPERIOR	Explica y utiliza las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas, e insertar diapositivas, e insertar cuadros	Desarrolla y maneja las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas, e insertar diapositivas, e insertar cuadros	participa activamente en las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas, e insertar diapositivas, e insertar cuadros
ALTO	explica claramente las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas, e insertar diapositivas, e insertar cuadros	Desarrolla activamente las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas, e insertar diapositivas, e insertar cuadros	Participa ampliamente en las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas, e insertar diapositivas, e insertar cuadros
BÁSICO	explica las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas, e insertar diapositivas, e insertar cuadros	Desarrolla las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas, e insertar diapositivas, e insertar cuadros	participa en las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas, e insertar diapositivas, e insertar cuadros
BAJO	se le dificulta explicar las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas, e insertar diapositivas, e insertar cuadros	Se le dificulta desarrollar las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas, e insertar diapositivas, e insertar cuadros	Se le dificulta participar en las diferentes opciones sobre el manejo de ventanas quitar e ingresar a programas, e insertar diapositivas, e insertar cuadros



NIVELES	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
SUPERIOR	Explica correctamente la hoja de cálculo (Excel) y sus partes: Herramientas básicas: herramientas, barra de fórmulas, columnas, filas, celdas	Usa correctamente la hoja de cálculo (Excel) y sus partes: Herramientas básicas: herramientas, barra de fórmulas, columnas, filas, celdas	Cita como trabajar en clase cada una de las actividades propuestas
ALTO	Sabe elaborar un proyecto utilizando la hoja de cálculo, ordenando la información por columnas	Aplica lo aprendido en un proyecto utilizando la hoja de cálculo, ordenando la información por columnas	Presenta completo y a tiempo consultas, trabajos, talleres, cuaderno, actividades en informática
BÁSICO	Explica correctamente la hoja de cálculo (Excel) y sus partes: Herramientas básicas: herramientas, barra de fórmulas, columnas, filas, celdas	Usa correctamente la hoja de cálculo (Excel) y sus partes: Herramientas básicas: herramientas, barra de fórmulas, columnas, filas, celdas	Cita como trabajar en clase cada una de las actividades propuestas
BAJO			



ASIGNATURA: TECNOLOGÍA

CICLO: II

COMPETENCIAS

- **Naturaleza y evolución de la tecnología:** 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.
- **Apropiación y uso de la tecnología:** relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
- **Solución de problemas con tecnología:** Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.
- **Tecnología y sociedad:** Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad

COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI

- **Creatividad e innovación:** Capacidad para generar ideas originales, que tengan valor en la actualidad, interpretar de distintas formas las situaciones y visualizar una variedad de respuestas ante un problema o circunstancia
- **Resolución de problemas:** capacidad de plantear y analizar problemas para generar alternativas de solución eficaces y viables
- **Ciudadanía local y global:** capacidad de asumir un rol activo, reflexivo y constructivo en la comunidad local, nacional, y global, comprometiéndose en el cumplimiento de los derechos humanos y de los valores éticos universales
- **Apropiación de las tecnologías digitales:** capacidad para explorar, crear, comunicarse y producir utilizando las tecnologías como herramientas
- **Manejo de la información:** capacidad para acceder a la información de forma eficiente evaluarla de manera crítica y utilizarla de manera crítica y precisa



- **Comunicación:** capacidad que abarca el conocimiento de la lengua y la habilidad para utilizarla en una amplia variedad de situaciones y mediante diferentes medios
- **Colaboración:** capacidad para trabajar de forma efectiva con otras personas de forma efectiva con otras personas para alcanzar un objetivo común articulando los esfuerzos propios con los de los demás

DBA (ámbitos) Alfabetización digital: Promover el desarrollo de habilidades básicas en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), incluyendo el uso de dispositivos, software y herramientas digitales.

OBJETIVO POR GRADO

GRADO CUARTO:

○

GRADO QUINTO:

○



PERIODO III

PERIODO III		
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	EJES DE LOS ESTÁNDARES <ul style="list-style-type: none">○ Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.○ Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas○ Cultura digital.○ Participación social○ Ciudadanía local y global○ Apropiación de las tecnologías digitales○ Comunicación	
	CONTENIDOS	
	GRADO 4°	GRADO 5°
	<ul style="list-style-type: none">○ Presentaciones multimedia (Power Point)○ Como ingresar, entorno de trabajo○ Diapositivas○ Cuadro de texto○ Transiciones○ Menú formato: de texto, de dibujo○ Proyecto: área de interés (inglés), presentación multimedia aplicando todo lo aprendido○ Hoja de cálculo (Excel)○ Sus partes:○ Herramientas básicas: barra de fórmulas, columnas, filas, celdas○ Proyecto ¿cuánto vale salir en familia a cine? Ordenar la información por columnas	<ul style="list-style-type: none">○ Hoja de cálculo○ Hoja de cálculo (Excel)○ Sus partes:○ Herramientas básicas: barra de herramientas, barra fórmulas, columnas, filas, celdas○ Como seleccionar en Excel (rangos)○ Editar celdas○ Símbolos matemáticos en Excel y prioridades de las operaciones○ Tabla de datos○ Proyecto integrando las matemáticas ¿salir a mercar con mi mamá? <p>Ordenar la información en una tabla de datos</p>



INDICADORES DE DESEMPEÑO GRADO 4°

NIVELES	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
SUPERIOR	Sabe realizar presentaciones multimedia (Power Point), ingresar, entorno de trabajo en Diapositivas, Cuadro de texto, Transiciones y Menú formato: de texto, de dibujo	Utiliza presentaciones multimedia (Power Point), ingresar, entorno de trabajo en Diapositivas, Cuadro de texto, Transiciones y Menú formato: de texto, de dibujo	Reconoce la importancia del manejo adecuado de documentos respetando derechos de autor, además de la utilidad del procesador de textos
ALTO	Explica correctamente la hoja de cálculo (Excel) y sus partes: Herramientas básicas: herramientas, barra de fórmulas, columnas, filas, celdas	Usa correctamente la hoja de cálculo (Excel) y sus partes: Herramientas básicas: herramientas, barra de fórmulas, columnas, filas, celdas	Cita como trabajar en clase cada una de las actividades propuestas
BÁSICO	Sabe elaborar un proyecto utilizando la hoja de cálculo, ordenando la información por columnas	Aplica lo aprendido en un proyecto utilizando la hoja de cálculo, ordenando la información por columnas	Presenta completo y a tiempo consultas, trabajos, talleres, cuaderno, actividades en informática
BAJO			



Institución Educativa San Francisco de Asís

DANE: 105001002780 NIT: 811.034.828-1

Calle 56 # 16 - 18 Teléfono: 269 05 20

Villatina - Medellín

NIVELES	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	ACTITUDINAL
SUPERIOR	Explica correctamente la hoja de cálculo (Excel) y sus partes: Herramientas básicas: herramientas, barra de fórmulas, columnas, filas, celdas	Usa correctamente la hoja de cálculo (Excel) y sus partes: Herramientas básicas: herramientas, barra de fórmulas, columnas, filas, celdas	Cita como trabajar en clase cada una de las actividades propuestas
ALTO	Sabe elaborar un proyecto utilizando la hoja de cálculo, ordenando la información por columnas	Aplica lo aprendido en un proyecto utilizando la hoja de cálculo, ordenando la información por columnas	Presenta completo y a tiempo consultas, trabajos, talleres, cuaderno, actividades en informática
BÁSICO	Sabe cómo seleccionar en Excel (rangos), editar celdas, Símbolos matemáticos en Excel y prioridades de las operaciones y Tabla de datos	Selecciona en Excel (rangos), editar celdas, Símbolos matemáticos en Excel y prioridades de las operaciones y Tabla de datos	Participa activamente en el desarrollo de la clase para un ambiente, escolar fraterno y agradable
BAJO	Maneja un proyecto integrando las matemáticas ¿salir a mercar con mi mamá? y Ordenar la información en una tabla de datos	Utiliza el proyecto integrando las matemáticas ¿salir a mercar con mi mamá? y Ordenar la información en una tabla de datos	Aprovecho Excel esta herramienta que me permite con conocimientos básicos; organizar datos,



MALLA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA BACHILLERATO

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

CICLO: III

COMPETENCIAS

- **Naturaleza y evolución de la tecnología:** 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.
- **Apropiación y uso de la tecnología:** relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
- **Solución de problemas con tecnología:** Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.
- **Tecnología y sociedad:** Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad

COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI

- **Creatividad e innovación:** Capacidad para generar ideas originales, que tengan valor en la actualidad, interpretar de distintas formas las situaciones y visualizar una variedad de respuestas ante un problema o circunstancia
- **Resolución de problemas:** capacidad de plantear y analizar problemas para generar alternativas de solución eficaces y viables
- **Ciudadanía local y global:** capacidad de asumir un rol activo, reflexivo y constructivo en la comunidad local, nacional, y global, comprometiéndose en el cumplimiento de los derechos humanos y de los valores éticos universales
- **Apropiación de las tecnologías digitales:** capacidad para explorar, crear, comunicarse y producir utilizando las tecnologías como herramientas



- **Manejo de la información:** capacidad para acceder a la información de forma eficiente evaluarla de manera crítica y utilizarla de manera crítica y precisa
- **Comunicación:** capacidad que abarca el conocimiento de la lengua y la habilidad para utilizarla en una amplia variedad de situaciones y mediante diferentes medios

Colaboración: capacidad para trabajar de forma efectiva con otras personas de forma efectiva con otras personas para alcanzar un objetivo común articulando los esfuerzos propios con los de los demás

DBA (ámbitos) Alfabetización digital: Promover el desarrollo de habilidades básicas en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), incluyendo el uso de dispositivos, software y herramientas digitales.

OBJETIVO POR GRADO:

6° Proporcionar herramientas para el desarrollo de competencias interpersonales, dando solución a casos de la vida diaria en relación con: barreras de la comunicación, el trabajo en grupo, liderazgo, y la toma de decisiones

7°: Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos



PERIODO I		
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:	EJES DE LOS ESTÁNDARES	Creatividad e innovación Ciudadanía local y global Apropiación de las tecnologías digitales Manejo de la información Comunicación Colaboración
	CONTENIDOS	
GRADO 6° ¿Puede la comunicación electrónica resolver problemas del entorno en el especial el académico? GRADO 7° ¿Cómo se aplica las herramientas del Procesador de textos en el entorno educativo?	GRADO 6°	GRADO 7°
	Navegadores de internet ¿Cómo buscar en Google? Correo electrónico Meet Classroom Drive Mapas mentales Historia y evolución de la tecnología y los computadores	Procesador de texto Normas Icontec Trabajo escrito con normas Icontec



INDICADORES DE DESEMPEÑO 6°				
CONCEPTUALES	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Comprende los temas claves para la exploración en internet	Comprende adecuadamente las herramientas para el uso correcto de aplicaciones como el correo electrónico, meet, classroom	Aplica adecuadamente las herramientas para el uso correcto de: correo electrónico meet, classroom, drive, calendario	Aplica eficientemente el internet, el correo y el drive, meet, calendario para su uso diario escolar, empleando la terminología del tema	Participa y contribuye en el desarrollo de la clase para un ambiente escolar, fraterno y agradable
Maneja conceptos claves para la exploración de internet	Comprende las herramientas para el uso correcto de aplicaciones de comunicación como el correo electrónico, meet, classroom	Maneja bien las herramientas para el uso correcto del correo electrónico, meet, classroom	Trabaja correctamente el internet, el correo y el drive para su uso diario escolar, trabajando la terminología del tema	Participa activamente en el desarrollo de la clase para un ambiente, escolar fraterno y agradable.
Identifica conceptos para la exploración de internet	Alcanza a comprender algunas de las funciones para el uso correcto de aplicaciones web como el correo electrónico, meet, classroom	Utiliza algunas herramientas del correo electrónico meet, classroom	utiliza el internet, el correo y el drive para su uso escolar reconociendo la terminología del tema	Participa en el desarrollo de la clase para un ambiente, escolar fraterno y agradable
Nombra algunos conceptos para la exploración de internet	Reconoce muy pocas funciones de las herramientas de comunicación	Reconoce muy pocas herramientas del correo electrónico meet, classroom	Identifica el uso del internet, del correo y del drive para el uso escolar recordando alguna terminología del tema	Se desentiende del desarrollo de la clase



INDICADORES DE DESEMPEÑO 7°			
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Maneja adecuadamente los conceptos del entorno de trabajo que compone el procesador de texto.	Aplica las herramientas de formato y edición del procesador de texto	Aplica muy bien las normas lcontec en los trabajos escritos	Valora y respeta el trabajo de los demás y cada una de las actividades propuestas
Maneja los conceptos del entorno de trabajo que componen un procesador de texto.	Maneja las herramientas de formato y edición del procesador de texto	Aplica las normas lcontec en los trabajos escritos	Respeta cada una de las actividades propuestas
Comprende los conceptos, del entorno de trabajo que componen un procesador de texto	Comprende las herramientas de formato y edición del procesador de texto	Trabaja las normas lcontec en los trabajos escritos	Entiende como trabajar en clase cada una de las actividades propuestas
Identifica los conceptos, del entorno de trabajo que componen un procesador de texto	Identifica las herramientas de formato y edición y practica en clase cada una de las actividades propuestas en el procesador de texto	Identifica las normas lcontec en los trabajos escritos	Cita como trabajar en clase cada una de las actividades propuestas



ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

CICLO: IV

COMPETENCIAS:

Apropiación y uso de la tecnología

Solución de problemas con tecnología

Tecnología y sociedad

Pensamiento Tecnológico

COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI

Creatividad e innovación

Resolución de problemas

Apropiación de las tecnologías digitales

Manejo de la información

Comunicación

Colaboración

DBA (ámbitos) Ciudadanía digital: Enseñar a los estudiantes sobre la importancia de comportarse de manera ética y responsable en el entorno digital, respetando los derechos de autor, la privacidad y la seguridad en línea, así como fomentando el uso responsable de las redes sociales y la comunicación digital.

OBJETIVO POR GRADO: 8° Y 9°

Desarrollar las capacidades para el reconocimiento de las diferentes herramientas tecnológicas y sus aplicaciones, mediante el dominio de herramientas ofimáticas y para el hogar, desarrollo del pensamiento crítico social, el reconocimiento y uso adecuado de los diferentes artefactos tecnológicos, reconocimiento de la interacción del hardware y software en los diferentes avances tecnológicos, así como para su utilización en la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, de la tecnología y los de la vida cotidiana..



PERIODO I		
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:	EJES DE LOS ESTÁNDARES	Creatividad e innovación Resolución de problemas: Ciudadanía local y global Apropiación de las tecnologías digitales Manejo de la información Comunicación Colaboración
	CONTENIDOS	
<p>¿GRADO 8°: ¿Cómo se puede conocer y aplicar las configuraciones básicas del sistema operativo Windows como herramientas diarias académicas?</p> <p>GRADO 9°: ¿se puede utilizar el procesador de texto como herramienta práctica para resolver problemas en la vida cotidiana y en especial académica?</p>	GRADO 8°	GRADO 9°
	Sistemas operativos (Windows) Configuraciones básicas Unidades y dispositivos de almacenamientos Operaciones con unidades de almacenamiento	Procesador de texto Normas Trabajo escrito con normas Proyecto periódico o diccionario virtual



INDICADORES DE DESEMPEÑO 8°			
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Maneja y comprende adecuadamente el proceso de configuración del S.O. Windows y sus componentes, además de manejar y comprender las unidades y dispositivos de almacenamiento	Aplica acertadamente las herramientas del explorador de Windows, configuraciones del sistema y algunas de mantenimiento de pc	Aplica y configura muy bien las herramientas del panel de control y es capaz de realizar excelentemente operaciones con unidades y dispositivos de almacenamiento	Presenta completo y a tiempo consultas, trabajos, talleres, cuaderno, actividades en informática
Maneja y comprende el proceso de configuración del escritorio de Windows y sus componentes, además de manejar las unidades y dispositivos de almacenamiento	Aplica las herramientas del explorador de Windows, configuraciones del sistema, y algunas de mantenimiento de pc	Aplica y configura las herramientas del panel de control y realizar bien operaciones con unidades y dispositivos de almacenamiento	Presenta a tiempo consultas, trabajos, talleres, cuaderno y además actividades en informática
Reconoce el escritorio de Windows y sus componentes, además de manejar las unidades y dispositivos de almacenamiento	Aplica algunas herramientas y configuraciones del sistema, del S.O. Windows	Aplica algunas configuraciones en el panel de control y realiza ciertas operaciones con unidades y dispositivos de almacenamiento	Presenta consultas, trabajos, talleres, cuaderno y además actividades en informática
Identifica algunos componentes del escritorio de Windows, además en ocasiones reconoce algunas unidades y dispositivos de almacenamiento	En ocasiones aplica algunas herramientas y configuraciones del sistema, del S.O. Windows	reconoce algunas configuraciones en el panel de control y ciertas operaciones con unidades y dispositivos de almacenamiento	En ocasiones presenta consultas, trabajos, talleres, cuaderno y además actividades en informática



INDICADORES DE DESEMPEÑO 9°			
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Comprende, aplica las normas y cada uno de los conceptos para la elaboración de trabajos escritos	Elabora trabajos escritos aplicando acertadamente las normas en el procesador de textos	Aplica adecuadamente los marcadores e hipervínculos con ayuda del procesador de texto	Reconoce la importancia del manejo adecuado de documentos respetando derechos de autor, además de la utilidad del procesador de textos
Comprende la norma lcontec y la aplica en la elaboración de trabajos escritos	Elabora trabajos escritos aplicando normas en el procesador de textos	Maneja los marcadores e hipervínculos con ayuda del procesador de texto	Establece la importancia de manejar documentos, respetando derechos de autoría y la utilidad del procesador de textos
Conoce la norma lcontec en la elaboración de trabajos escritos	Procura realizar trabajos escritos con alguna norma, en el procesador de textos	Trabaja los marcadores e hipervínculos con ayuda del procesador de texto	Acepta la importancia de manejar documentos respetando derechos de autoría y la utilidad del procesador de textos
Nombra pocas normas lcontec en trabajos escritos	En pocas ocasiones intenta realizar trabajos escritos en el procesador de textos	Nombra que existe la herramienta de marcadores e hipervínculos en el procesador de texto	Nombra la importancia de manejar documentos y la utilidad del procesador de textos



ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

CICLO: V

COMPETENCIAS:

Apropiación y uso de la tecnología

Solución de problemas con tecnología

Tecnología y sociedad

Pensamiento Tecnológico

COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI

Creatividad e innovación

Resolución de problemas

Apropiación de las tecnologías digitales

Manejo de la información

Comunicación

Colaboración

DBA (ámbitos) Ciudadanía digital: Enseñar a los estudiantes sobre la importancia de comportarse de manera ética y responsable en el entorno digital, respetando los derechos de autor, la privacidad y la seguridad en línea, así como fomentando el uso responsable de las redes sociales y la comunicación digital.

OBJETIVO POR GRADO:

10° Resolver problemas tecnológicos y evaluar las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.

11°: diseñar documentos comerciales de todo tipo aplicando las herramientas adecuadas además de realizar operaciones, funciones y condicionales en la hoja de cálculo.



PERIODO I		
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:	EJES DE LOS ESTÁNDARES	Creatividad e innovación Resolución de problemas: Ciudadanía local y global Apropiación de las tecnologías digitales Manejo de la información Comunicación Colaboración
	CONTENIDOS	
GRADO 10° ¿cómo utilizar las creaciones de páginas web para transversalizar el conocimiento? GRADO 11° ¿puede la hoja de cálculo solucionar problemas escolares y en nuestra vida cotidiana?	GRADO 10°	GRADO 11°
	Conceptos de HTML Etiquetas Edición de texto, listas Código de colores Imágenes	Diseño de documentos comerciales Operaciones básicas Ejercicios con comprensión lectora y análisis Funciones, gráficos estadísticos



INDICADORES DE DESEMPEÑO 10°

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Define acertadamente el concepto, y la estructura básica, edición en lenguaje HTML	Aplica correctamente el código HTML para la elaboración de páginas web con estructura básica	Aplica los códigos para la elaboración de páginas web con texto, listas, tablas, imágenes, colores	Resalta y analiza que practicar es muy útil para utilizar acertadamente el código HTML
Define el concepto de estructura básica, edición de texto, en HTML	Maneja el código HTML para la elaboración de páginas web con estructura básica	Maneja los códigos HTML para la elaboración de páginas web con texto, listas, tablas, imágenes, colores	Entiende que practicar es muy útil para utilizar acertadamente el código HTML
Maneja el concepto de estructura básica, edición de texto, en HTML	Trabaja el código HTML para la elaboración de páginas web con estructura básica	Trabaja los códigos para la elaboración de páginas web con texto, listas, tablas, imágenes, colores	Considera que practicar es acertado para utilizar acertadamente el código HTML
Nombra alguno concepto de estructura básica o de edición de texto, en HTML	Nombra algunas etiquetas del código HTML para la elaboración de páginas web	Reconoce los pocos códigos HTML para la elaboración de	En ocasiones esporádicas reconoce que es útil practicar para utilizar acertadamente el código HTML



INDICADORES DE DESEMPEÑO 11°

CONCEPTUALES	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Comprende e interioriza conceptos sobre las funciones, los condicionales y gráficos estadísticos de la hoja de cálculo para solucionar problemas cotidianos	Plantea soluciones a problemas mediante el análisis y la comprensión lectora, en la hoja de cálculo	Aplica y maneja el condicional si y las funciones para solucionar diferentes tipos de problemas en la hoja de cálculo	Elabora adecuadamente los gráficos estadísticos además de poder leerlos analizarlos y dar respuesta acertada al problema planteado	Participa adecuada y ordenadamente en clase de tecnología
Comprende conceptos sobre las funciones, los condicionales y gráficos estadísticos de la hoja de cálculo para solucionar problemas cotidianos	Analiza y soluciona problemas mediante el análisis y la comprensión lectora, en la hoja de cálculo	Aplica el condicional si y las funciones para solucionar diferentes tipos de problemas en la hoja de cálculo	Elabora los gráficos estadísticos además de poder leerlos analizarlos y dar respuesta acertada al problema planteado	Interviene adecuada y ordenadamente en la clase de tecnología
Comprende algunos conceptos sobre las funciones, los condicionales y gráficos estadísticos de la hoja de cálculo	soluciona problemas de comprensión lectora, en la hoja de cálculo	Trabaja el condicional si y las funciones en la hoja de cálculo	Crea gráficos estadísticos e intenta dar respuesta acertada al problema planteado	Contribuye e intenta participar en la clase de tecnología
Nombra algunos pocos conceptos sobre las funciones estadísticas y gráficos estadísticos de la hoja de cálculo	Nombra que debe leer para tener comprensión lectora, en la hoja de cálculo	Nombra el condicional y algunas funciones de la hoja de cálculo	Nombra los gráficos estadísticos en la hoja de cálculo	En muy pocas ocasiones esta ordenadamente y dispuesto para la clase



SEGUNDO PERIODO

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	CICLO: III
<p>COMPETENCIAS:</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p> <p>Pensamiento Tecnológico</p> <p>COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI</p> <p>Creatividad e innovación</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Apropiación de las tecnologías digitales</p> <p>Manejo de la información</p> <p>Comunicación</p> <p>Colaboración</p>	
<p>DBA (ámbitos) Ciudadanía digital: Enseñar a los estudiantes sobre la importancia de comportarse de manera ética y responsable en el entorno digital, respetando los derechos de autor, la privacidad y la seguridad en línea, así como fomentando el uso responsable de las redes sociales y la comunicación digital.</p>	
<p>OBJETIVO POR GRADO:</p> <p>6° Resolver problemas de su contexto académico utilizando conocimientos y herramientas Ofimáticas.</p> <p>7°: Resolver problemas de su contexto académico utilizando conocimientos y herramientas Ofimáticas.</p>	



PERIODO II		
<p>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</p>	<p>EJES DE LOS ESTÁNDARES</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p> <p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p>	<p>Creatividad e innovación</p> <p>Resolución de problemas:</p> <p>Ciudadanía local y global</p> <p>Apropiación de las tecnologías digitales</p> <p>Manejo de la información</p> <p>Comunicación</p> <p>Colaboración</p>
	<p>CONTENIDOS</p>	
<p>GRADO 6° ¿Cómo se aplica las herramientas del Procesador de textos y la hoja de cálculo en el entorno educativo?</p> <p>GRADO 7° ¿Como poder utilizar la multimedia para beneficio de mis actividades escolares?</p>	<p>GRADO 6°</p>	<p>GRADO 7°</p>
	<p>Procesador de textos:</p> <p>Preliminares de un trabajo escrito, webgrafía</p> <p>Hoja de cálculo</p> <p>Entorno, Elaborar tabla de datos, Operaciones básicas,</p> <p>Ejercicios de comprensión lectora, Gráficos estadísticos</p> <p>Ejercicio aplicativo</p>	<p>Multimedia</p> <p>Presentaciones, Conceptos básicos</p> <p>Creación de presentaciones</p> <p>Botones de acción e hipervínculos</p> <p>Proyecto aplicativo</p>



INDICADORES DE DESEMPEÑO 6°

CONCEPTUALES	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Comprende acertadamente el proceso para crear tablas de datos y fórmulas sencillas, además de realizar mapas mentales	Aplica apropiadamente las fórmulas básicas para solucionar problemas matemáticos simples en la hoja de cálculo	Aplica acertadamente el proceso para crear mapas mentales	Aplica la comprensión lectora para solucionar problemas de su entorno en la hoja de cálculo	Aplica muy bien las diversas herramientas de la hoja de cálculo para crear tablas de datos	Valora las diversas herramientas de la hoja de cálculo para crear tablas de datos
Comprende el proceso para crear tablas de datos y fórmulas sencillas, además de realizar mapas mentales	Aplica las fórmulas básicas para solucionar problemas matemáticos simples en la hoja de cálculo	Maneja el proceso para crear mapas mentales	Aplica el proceso solucionar problemas de su entorno manejando la comprensión lectora en la hoja de cálculo	Aplica las diversas herramientas de la hoja de cálculo para crear tablas de datos	Valora las diversas herramientas de la hoja de cálculo para crear tablas de datos
Entiende el proceso para crear tablas de datos y algunas fórmulas sencillas, además de realizar mapas mentales	Trabaja las fórmulas básicas para solucionar problemas matemáticos simples en la hoja de cálculo	Emplea el proceso para crear mapas mentales	Trabaja para solucionar problemas de su entorno aplicando la comprensión lectora en la hoja de cálculo	Aplica las herramientas de la hoja de cálculo para crear tablas de datos	valora las herramientas de la hoja de cálculo para crear tablas de datos
Solo nombra que hay tablas de datos y algunas que otra fórmula sencilla en la hoja de cálculo, además de solo nombrar que es un mapa mental	Identifica las fórmulas básicas que solucionan problemas matemáticos simples en la hoja de cálculo	Identifica la forma como se elaboran los mapas mentales	Solo nombra que se puede solucionar problemas de su entorno con la comprensión lectora en la hoja de cálculo	Muy pocas veces aplica herramientas de la hoja de cálculo	Nombra muy pocas herramientas de la hoja de cálculo



INDICADORES DE DESEMPEÑO 7°			
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Identifica y define acertadamente el proceso para realizar presentaciones multimedia	Aplica en forma adecuada las herramientas en talleres multimedia en Power Point	Aplica muy bien las herramientas para crear presentaciones multimedia con diferentes temáticas	Valora y se motiva con las actividades asignadas de clase de informática
identifica el proceso para realizar presentaciones multimedia	Practica en forma adecuada los talleres multimedia en Power Point	Aplica bien las herramientas para crear presentaciones multimedia con diferentes temáticas	Valora las actividades asignadas de clase de informática
Selecciona el proceso para realizar presentaciones multimedia	Trabaja en forma adecuada los talleres multimedia en Power Point	Aplica las herramientas para crear presentaciones multimedia con diferentes temáticas	Valora las actividades de clase de informática
Nombra escasamente el proceso para realizar presentaciones multimedia	Escasamente Nombra que tiene talleres de presentaciones multimedia	Nombra algunas herramientas para crear presentaciones multimedia	Solo nombra que debe trabajar en clase cada una de las actividades propuestas



ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	CICLO: IV
<p>COMPETENCIAS:</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p> <p>Pensamiento Tecnológico</p>	<p>COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI</p> <p>Creatividad e innovación</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Apropiación de las tecnologías digitales</p> <p>Manejo de la información</p> <p>Comunicación</p> <p>Colaboración</p>
<p>DBA (ámbitos) Ciudadanía digital: Enseñar a los estudiantes sobre la importancia de comportarse de manera ética y responsable en el entorno digital, respetando los derechos de autor, la privacidad y la seguridad en línea, así como fomentando el uso responsable de las redes sociales y la comunicación digital.</p>	
<p>OBJETIVO POR GRADO:</p> <p>8° Resolver problemas de su contexto académico utilizando conocimientos Ofimáticos.</p> <p>9°: Resolver problemas de su contexto académico utilizando conocimientos Ofimáticos.</p>	



PERIODO II		
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:	EJES DE LOS ESTÁNDARES	Creatividad e innovación Resolución de problemas: Ciudadanía local y global Apropiación de las tecnologías digitales Manejo de la información Comunicación Colaboración
	CONTENIDOS	
8°: ¿Cómo representar por medio de la publicidad (imagen) nuevas formas de ver la información? GRADO 9°: ¿se puede asociar la matemática con problemas de porcentaje en la hoja de cálculo? problemas en la vida cotidiana y en especial académica?	GRADO 8°	GRADO 9°
	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos sobre publicidad • Herramientas y entorno básico del programa • Tarjeta de presentación empresarial • Tríptico de portafolio de productos 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de cálculo: • Entorno y manejo básico • Símbolos matemáticos, prioridades de las operaciones • Repaso de operaciones con porcentajes: decimales, fracciones y porcentajes • Ejercicios en tablas de datos y comprensión lectora • Gráficos estadísticos



INDICADORES DE DESEMPEÑO 8°				
CONCEPTUALES	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Comprende los conceptos sobre publicidad y comunicación, sus tipos y características, para elaborar publicidad, (tarjetas plegables, boletines)	Aprovecha los conceptos sobre la hoja de cálculo	Elabora publicaciones como tarjetas, calendarios etc., que ayudan a su aprendizaje sobre publicidad	Maneja y aplica correctamente la forma de solucionar problemas de su entorno utilizando el análisis y la comprensión lectora en la hoja de cálculo	Respeta y cita derechos de autor cuando hace uso de información de internet
Maneja los conceptos sobre publicidad y comunicación, sus tipos y características, para elaborar publicidad, (tarjetas etiquetas, boletines)	Emplea los conceptos sobre la hoja de cálculo	crea publicaciones como tarjetas, calendarios etc., que ayudan a su aprendizaje sobre publicidad	Maneja y aplica la forma de solucionar problemas de su entorno utilizando el análisis y la comprensión lectora en la hoja de cálculo	Cita los derechos de autor cuando hace uso de información de internet
Trabaja los conceptos sobre publicidad y comunicación, sus tipos y características para elaborar publicidad, (tarjetas etiquetas, boletines,)	Utiliza los conceptos sobre la hoja de cálculo	Realiza publicaciones como tarjetas, calendarios etc., que ayudan a su aprendizaje sobre publicidad	Trabaja para solucionar problemas de su entorno aplicando la comprensión lectora en la hoja de cálculo	Acepta derechos de autor cuando hace uso de información de internet
Identifica pocos conceptos sobre publicidad y comunicación, (tarjetas etiquetas, boletines).	Reconoce algunos conceptos sobre la hoja de cálculo	Solo nombra alguna publicación que le ayude su aprendizaje sobre publicidad	Solo nombra la forma de solucionar problemas en la hoja de cálculo	Se le dificulta reconocer que hay derechos de autor cuando hace uso de información de internet



INDICADORES DE DESEMPEÑO 9°			
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Analiza y razona que fórmula debe de trabajar al resolver problemas con porcentajes	Aplica fórmulas simples para la solución de problemas con porcentajes	Aprovecha adecuadamente los datos resultantes para elaborar un gráfico estadístico, correlacionando la información, analizando y comparando con el texto explicativo	Reconoce la importancia de aplicar fórmulas en porcentajes además graficar en la hoja de cálculo
Analiza que fórmula debe de trabajar y la aplica al resolver problemas con porcentajes	Maneja fórmulas simples para la solución de problemas con porcentajes	Aprovecha los datos resultantes para elaborar un gráfico estadístico, correlacionando la información, analizando y comparando con el texto explicativo	Estable la importancia de aplicar fórmulas y graficar en la hoja de cálculo
Considera que fórmula debe de trabajar y la trabaja para resolver problemas con porcentajes	Trabaja fórmulas simples para la solución de problemas con porcentajes	Elabora un gráfico estadístico, comparando con el texto explicativo	Resalta la importancia de aplicar fórmulas y graficar en la hoja de cálculo
Nombra alguna forma de trabajar problemas con porcentajes	Reconoce las fórmulas simples que permiten solucionar problemas con porcentajes	Escasamente nombra algún dato y que se puede realizar en un gráfico estadístico	Nombra la importancia de las fórmulas y graficas en la hoja de cálculo



Institución Educativa San Francisco de Asís

DANE: 105001002780 NIT: 811.034.828-1

Calle 56 # 16 - 18 Teléfono: 269 05 20

Villatina - Medellín

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

CICLO: V

COMPETENCIAS:

Apropiación y uso de la tecnología

Solución de problemas con tecnología

Tecnología y sociedad

Pensamiento Tecnológico

COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI

Creatividad e innovación

Resolución de problemas

Apropiación de las tecnologías digitales

Manejo de la información

Comunicación

Colaboración

DBA (ámbitos) Ciudadanía digital: Enseñar a los estudiantes sobre la importancia de comportarse de manera ética y responsable en el entorno digital, respetando los derechos de autor, la privacidad y la seguridad en línea, así como fomentando el uso responsable de las redes sociales y la comunicación digital.

OBJETIVO POR GRADO:10° y 11°

Desarrollar las capacidades y habilidades en el uso de la tecnología, mediante el reconocimiento y el dominio de los diferentes tecnologías, hardware y software para el análisis, interpretación y solución de los problemas de su entorno y de la vida cotidiana.



PERIODO II		
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:	EJES DE LOS ESTÁNDARES	Creatividad e innovación Resolución de problemas: Ciudadanía local y global Apropiación de las tecnologías digitales Manejo de la información Comunicación Colaboración
	CONTENIDOS	
	GRADO 10°	GRADO 11°
GRADO 10° ¿cómo utilizar las creaciones de páginas web para transversalizar el conocimiento? GRADO 11° ¿puede la hoja de cálculo solucionar problemas escolares y en nuestra vida cotidiana?	Páginas web con HTML Listas, tablas Frames o marcos Hipervínculos o enlaces “proyecto crear página web de un área del conocimiento de su interés” aplicando todo lo visto en el periodo	Diseño de documentos comerciales Operaciones básicas Ejercicios con comprensión lectora Funciones



INDICADORES DE DESEMPEÑO 10°

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Comprende y define muy bien el concepto de tablas, hipervínculos, Frames o marcos en HTML	Aplica correctamente el código HTML para la elaboración de páginas web con Frames o marcos	Aplica los códigos para la elaboración de páginas web con hipervínculos	Resalta y analiza que debe practicar para utilizar acertadamente el código HTML
Define el concepto tablas hipervínculos, Frames o marcos en HTML	Maneja el código HTML para la elaboración de páginas web con Frames o marcos	Maneja los códigos para la elaboración de páginas web con hipervínculo	Entiende y que practicar para utilizar acertadamente el código HTML
Maneja el concepto de tablas hipervínculos, Frames o marcos en HTML	Trabaja el código HTML para la elaboración de páginas web con Frames o marcos	Trabaja los códigos para la elaboración de páginas web con hipervínculos	Considera que practicar para utilizar acertadamente el código HTML
Nombra de alguna manera el concepto hipervínculos, Frames o marcos en HTML	Nombra algunas etiquetas del código HTML para la elaboración de páginas web con Frames	Reconoce los códigos para la elaboración de páginas web con hipervínculos	Se le dificulta comprender que practicar el lenguaje HTML es importante en su proceso de creación de páginas web



INDICADORES DE DESEMPEÑO 11°

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Maneja e interioriza conceptos sobre las funciones, los condicionales y gráficos estadísticos planteando soluciones mediante el análisis y la comprensión lectora en la hoja de cálculo	Aplica y maneja el condicional si y las funciones para solucionar diferentes tipos de problemas en la hoja de cálculo	Elabora adecuadamente los gráficos estadísticos además de poder leerlos analizarlos y dar respuesta acertada al problema planteado	Aplica acertadamente herramientas y fórmulas con funciones para solucionar problemas de diferente tipo en la hoja de cálculo	Sustenta la importancia de contar con una herramienta que ayuda a solucionar problemas lógico matemático como es la hoja de cálculo
Maneja conceptos sobre las funciones, los condicionales y gráficos estadísticos planteando soluciones mediante el análisis y la comprensión lectora en la hoja de cálculo	Aplica el condicional si y las funciones para solucionar diferentes tipos de problemas en la hoja de cálculo	Elabora los gráficos estadísticos además de poder leerlos analizarlos y dar respuesta acertada al problema planteado	Aplica herramientas y fórmulas simples para solucionar problemas de diferente tipo en la hoja de cálculo	Justifica la importancia de contar con una herramienta que ayuda a solucionar problemas lógico matemático como es la hoja de cálculo
Comprende algunos conceptos sobre las funciones, los condicionales y gráficos estadísticos de la hoja de cálculo	Trabaja el condicional si y las funciones en la hoja de cálculo	Crea gráficos estadísticos e intenta dar respuesta acertada al problema planteado	Trabaja herramientas y fórmulas simples en la hoja de cálculo	Da importancia al contar con una herramienta que ayuda a solucionar problemas lógico matemático como es la hoja de cálculo



Institución Educativa San Francisco de Asís

DANE: 105001002780 NIT: 811.034.828-1

Calle 56 # 16 - 18 Teléfono: 269 05 20

Villatina - Medellín

<p>Nombra algunos pocos conceptos sobre las funciones, los condicionales y gráficos estadísticos de la hoja de cálculo</p>	<p>Nombra el condicional y algunas funciones de la hoja de cálculo</p>	<p>Nombra los gráficos estadísticos en la hoja de cálculo</p>	<p>Nombra algunas herramientas y reconoce algunas fórmulas simples en la hoja de cálculo</p>	<p>Solo nombra que contar con una herramienta como es la hoja de cálculo ayuda a solucionar problemas</p>
--	--	---	--	---



TERCER PERIODO

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	CICLO: III
<p>COMPETENCIAS:</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p> <p>Pensamiento Tecnológico</p>	<p>COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI</p> <p>Creatividad e innovación</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Apropiación de las tecnologías digitales</p> <p>Manejo de la información</p> <p>Comunicación</p> <p>Colaboración</p>
<p>DBA (ámbitos) Ciudadanía digital: Enseñar a los estudiantes sobre la importancia de comportarse de manera ética y responsable en el entorno digital, respetando los derechos de autor, la privacidad y la seguridad en línea, así como fomentando el uso responsable de las redes sociales y la comunicación digital.</p>	
<p>OBJETIVO POR GRADO:</p> <p>6°: Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades</p> <p>7°: Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.</p>	



PERIODO III

PERIODO III		
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:	EJES DE LOS ESTÁNDARES	COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI
	<p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p> <p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p>	<p>Creatividad e innovación</p> <p>Resolución de problemas:</p> <p>Ciudadanía local y global</p> <p>Apropiación de las tecnologías digitales</p> <p>Manejo de la información</p> <p>Comunicación</p> <p>Colaboración</p>
	CONTENIDOS	
	GRADO 6°	GRADO 7°
<p>GRADO 6° ¿se puede aprender en diferentes áreas del conocimiento mediante el juego didáctico?</p> <p>GRADO 7° ¿cómo mejorar procesos académicos mediante la digitación a 10 dedos?</p>	<p>Conceptos: juego, didáctica, software etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego para aprender a digitar a 10 dedos - Juego de lógica, estrategia, toma de decisiones, geometría. - Juego de matemáticas, geometría, manejo espacial, toma de decisiones - Juego para adquirir vocabulario, agilidad mental, memoria 	<p>Conceptos: juego, didáctica, software etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego para aprender a digitar a 10 dedos - Juego de lógica, estrategia, toma de decisiones, geometría. - Juego de matemáticas, geometría, manejo espacial, toma de decisiones - Juego para adquirir vocabulario, agilidad mental, memoria



INDICADORES DE DESEMPEÑO 6°

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Desarrolla y adquiere diferentes competencias en áreas del conocimiento mediante el software didáctico	Aplica el software didáctico para aprender en áreas del conocimiento de forma diferente	Determina, reconoce la importancia, el beneficio y la utilidad de aprender en el software didáctico
Desarrolla competencias en áreas del conocimiento mediante el software didáctico.	Maneja el software didáctico para aprender en áreas del conocimiento de forma diferente	Determina la importancia el beneficio y la utilidad aprender en el software didáctico
Trabaja para adquirir las competencias en áreas del conocimiento mediante el software didáctico.	Trabaja el software didáctico para aprender en áreas del conocimiento de forma diferente	Comprende el beneficio y la utilidad del software didáctico
Identifica las competencias que podría adquirir en áreas del conocimiento mediante el software	Admite que el software didáctico le permite aprender de forma diferente	Nombra algún el beneficio y la utilidad del software didáctico



INDICADORES DE DESEMPEÑO 7°

CONCEPTUALES	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Comprende y tiene claro que digitar a 10 dedos agiliza y mejora sus procesos académicos	Comprende y se entusiasma al saber que también se puede aprender jugando en diferentes áreas del conocimiento	Practica de forma adecuada cada uno de los ejercicios de las técnicas de digitación a 10 dedos	Aplica y se divierte con el software didáctico para aprender en áreas del conocimiento de forma diferente	Determina la importancia, el beneficio y la utilidad del software didáctico
Comprende que digitar a 10 dedos agiliza procesos académicos	Se entusiasma que también se puede aprender jugando en diferentes áreas del conocimiento	Practica cada uno de los ejercicios de las técnicas de digitación a 10 dedos	Se divierte con el software didáctico para aprender en áreas del conocimiento de forma diferente	Interpreta el beneficio y la utilidad del software didáctico
Trabaja para comprender que digitar a 10 dedos agiliza procesos académicos	Entiende que se puede aprender jugando en diferentes áreas del conocimiento	Practica los ejercicios de técnicas de digitación	Trabaja el software didáctico para aprender en áreas del conocimiento de forma diferente	Comprende el beneficio y la utilidad del software didáctico
Nombra alguna técnica de digitación	Supone que al jugar se puede aprender en áreas del conocimiento	Nombra que debe practicar los ejercicios de digitación	Nombra que el software didáctico le permite aprender	Identifica algunos beneficios y utilidades del software didáctico



ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	CICLO: IV
<p>COMPETENCIAS:</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p> <p>Pensamiento Tecnológico</p>	<p>COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI</p> <p>Creatividad e innovación</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Apropiación de las tecnologías digitales</p> <p>Manejo de la información</p> <p>Comunicación</p> <p>Colaboración</p>
<p>DBA (ámbitos) Ciudadanía digital: Enseñar a los estudiantes sobre la importancia de comportarse de manera ética y responsable en el entorno digital, respetando los derechos de autor, la privacidad y la seguridad en línea, así como fomentando el uso responsable de las redes sociales y la comunicación digital.</p>	
<p>OBJETIVO POR GRADO: 8° y 9°</p> <p>Desarrollar las capacidades para el reconocimiento de las diferentes herramientas tecnológicas y sus aplicaciones, mediante el dominio de herramientas ofimáticas y para el hogar, desarrollo del pensamiento crítico social, el reconocimiento y uso adecuado de los diferentes artefactos tecnológicos, reconocimiento de la interacción del hardware y software en los diferentes avances tecnológicos, así como para su utilización en la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, de la tecnología y los de la vida cotidiana..</p>	



PERIODO III		
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:	EJES DE LOS ESTÁNDARES	Creatividad e innovación Resolución de problemas: Ciudadanía local y global Apropiación de las tecnologías digitales Manejo de la información Comunicación Colaboración
	CONTENIDOS	
8°: ¿Como poder utilizar la multimedia para beneficio de sus actividades escolares diarias? GRADO 9°: ¿Cómo representar por medio de la publicidad (imagen) nuevas formas de ver la información?	GRADO 8°	GRADO 9°
	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos sobre multimedia • Entorno y manejo básico del software de apoyo • Herramientas para el manejo de audio, texto, imagen • Proyecto aplicativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de publicidad • Entorno y manejo básico del software de apoyo • Integración con emprendimiento • Creación de publicidad en tarjetas de presentación, calendarios, trípticos etc. • Proyecto aplicativo



INDICADORES DE DESEMPEÑO 8°			
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Identifica y define acertadamente el proceso para realizar presentaciones	Aplica y trabaja las herramientas del software (Power Point), para crear presentaciones	Aplica en forma adecuada los talleres multimedia en Power Point	Determina el alcance, beneficio y la utilidad del software didáctico
identifica el proceso para realizar presentaciones	Maneja y trabaja las herramientas del software (Power Point), para crear presentaciones	Practica en forma adecuada los talleres multimedia en Power Point	Interpreta el beneficio y la utilidad del software didáctico
Selecciona el proceso para realizar presentaciones	Trabaja las herramientas del software (Power Point), para crear presentaciones	Trabaja en forma adecuada los talleres multimedia en Power Point	Comprende el beneficio y la utilidad del software didáctico
Nombra el proceso para realizar presentaciones	Intenta reconocer las herramientas del software (Power Point), para crear presentaciones	Registra los talleres de multimedia de Power Point	identifica algunos beneficios y utilidades del software didáctico



INDICADORES DE DESEMPEÑO 9°

CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Aplica los conceptos sobre publicidad y comunicación, sus tipos y características, para elaborar publicidad, (tarjetas plegables, boletines)	Maneja y aplica las herramientas que proporciona el software de apoyo de forma creativa en la elaboración de publicidad.	Elabora publicaciones como tarjetas, calendarios etc., que ayuda al aprendizaje de publicidad	Reconoce y da mucha importancia de la publicidad y su proceso de elaboración	Comprende los conceptos de multimedia y gráfico gif de manera acertada en el proceso de construcción de estos	Crea de forma innovadora gráficos gif utilizando las herramientas del software de apoyo	Reconoce y da mucha importancia a la elaboración de gráficos gif
Maneja los conceptos sobre publicidad y comunicación, sus tipos y características, para elaborar publicidad, (tarjetas etiquetas, boletines)	Aplica las herramientas que proporciona el software de apoyo de forma creativa en la elaboración de publicidad.	crea publicaciones como tarjetas, calendarios etc., como forma de aprendizaje de publicidad	Reconoce la importancia de la publicidad y su proceso de elaboración	Entiende los conceptos de multimedia y gráfico gif en el proceso de construcción de estos	Elabora creativamente gráficos gif utilizando las herramientas del software de apoyo	Reconoce la importancia de la elaboración de gráficos gif
Trabaja los conceptos sobre publicidad y comunicación, sus tipos y características para elaborar publicidad.	trabaja las herramientas que proporciona el software de apoyo y las utiliza para elaborar publicidad.	Realiza publicaciones como tarjetas, calendarios etc., como forma de aprendizaje de publicidad	Piensa que es importante la publicidad y su proceso de elaboración	Tiene en cuenta los conceptos de multimedia y gráfico gif en el proceso de construcción de estos	Aplica las herramientas del software de apoyo para hacer gráficos gif	Piensa que es importante la elaboración de gráficos gif



Institución Educativa San Francisco de Asís

DANE: 105001002780 NIT: 811.034.828-1

Calle 56 # 16 - 18 Teléfono: 269 05 20

Villatina - Medellín

Identifica conceptos sobre publicidad y comunicación, sus tipos y características.	Nombra algunas herramientas del software de apoyo para elaborar publicidad	Reconoce publicaciones como tarjetas, calendarios etc., como forma de aprendizaje de publicidad	Nombra el proceso de elaboración de la publicidad	Nombra algunos conceptos de los gráficos gif	Algunas veces hace gráficos gif	Nombra algún proceso de elaboración de gráficos gif
--	--	---	---	--	---------------------------------	---



ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	CICLO: V
COMPETENCIAS: Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad Pensamiento Tecnológico	COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI Creatividad e innovación Resolución de problemas Apropiación de las tecnologías digitales Manejo de la información Comunicación Colaboración
DBA (ámbitos) Ciudadanía digital: Enseñar a los estudiantes sobre la importancia de comportarse de manera ética y responsable en el entorno digital, respetando los derechos de autor, la privacidad y la seguridad en línea, así como fomentando el uso responsable de las redes sociales y la comunicación digital.	
OBJETIVO POR GRADO: 10° y 11°: Desarrollar las capacidades y habilidades en el uso de la tecnología, mediante el reconocimiento y el dominio de los diferentes tecnologías, hardware y software para el análisis, interpretación y solución de los problemas de su entorno y de la vida cotidiana.	



PERIODO III		
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:	EJES DE LOS ESTÁNDARES	Creatividad e innovación Resolución de problemas: Ciudadanía local y global Apropiación de las tecnologías digitales Manejo de la información Comunicación Colaboración
	CONTENIDOS	
GRADO 10°: ¿se puede integrar un proyecto multimedia (Power Point) y los grados de preescolar? GRADO 11° ¿aprender software de edición de imágenes puede servir para visualizar un entorno laboral?	GRADO 10°	GRADO 11°
	Conceptos sobre multimedia Software multimedia, herramientas Software edición de audio e imagen Proyecto apuntando a crear material de lectura para preescolar (cuento infantil)	Conceptos sobre tipos de imágenes Entorno del software de apoyo Herramientas para restaurar imágenes Herramientas para realizar montajes Herramientas variadas Proyecto final



INDICADORES DE DESEMPEÑO 10°		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Tiene claro y siempre presente los conceptos sobre las herramientas para la construcción del audiocuento	Aplica las herramientas de forma creativa para la construcción del audiocuento de forma colaborativa con su grupo de trabajo	Siempre se presenta a clase con su material de trabajo completo
Tiene siempre presente los conceptos sobre las herramientas para la construcción del audiocuento	Aplica las herramientas de forma para la construcción del audiocuento de forma colaborativa con su grupo de trabajo	Se presenta a clase con su material de trabajo
Entiende los conceptos sobre las herramientas para la construcción del audiocuento	Aplica herramientas para la construcción de audiocuento	Se presenta a clase con algunos materiales de trabajo
Nombra algunos conceptos de las herramientas trabajadas	Se le dificulta aplicar las herramientas en la construcción del audiocuento y trabajar de forma colaborativa	Algunas veces trae su material de trabajo



INDICADORES DE DESEMPEÑO 11°

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Comprende y maneja los conceptos básicos de Photoshop	Aplica las herramientas básicas que componen el área de trabajo de Photoshop	Aplica Las Herramientas de edición de imágenes Photoshop para mejorar imágenes	Da mucha importancia al aprender a manejar diferentes tipos de software
Maneja los conceptos básicos de Photoshop	Maneja las herramientas básicas que componen el área de trabajo de Photoshop	Maneja las Herramientas de edición de imágenes Photoshop para mejorar imágenes	Da importancia de aprender a manejar diferentes tipos de software
Entiende algunos conceptos básicos de Photoshop	Trabaja las herramientas básicas que componen el área de trabajo de Photoshop	Trabaja las Herramientas de edición de imágenes Photoshop para mejorar imágenes	Entiende la importancia de aprender a manejar diferentes tipos de software
En ocasiones reconoce algunos conceptos de Photoshop	Identifica algunas herramientas que componen el área de trabajo de Photoshop	Reconoce algunas Herramientas de edición de imágenes Photoshop	Nombra que hay que manejar diferentes tipos de software



PLANES DE APOYO ACADÉMICO

- Para aquellos estudiantes que ingresan en el segundo periodo o avanzado el primero y aquellos que tienen una ausencia prolongada JUSTIFICADA, la institución ofrece un plan de apoyo llamado NIVELACIÓN, tomando como referencia los niveles de desempeño de cada una de las áreas que se trabajan en la institución.
- El estudiante que demuestre desempeño bajo, podrá mejorarlo con los REFUERZOS (dos por cada periodo) realizados durante todo el año lectivo. Es decir, se otorgarán los espacios y los medios por parte del docente para que los estudiantes demuestren sus avances y/o mejoras sobre las dificultades mostradas a lo largo de cada periodo formativo.
- El estudiante que llegue a la institución sin documentación, es decir, sin pruebas físicas que certifiquen su grado de escolaridad y se encuentre en situación de desplazamiento o migración, se le realizará una PRUEBA DE SUFICIENCIA del grado anterior al que dice que está cursando o cursó. De acuerdo a los resultados obtenidos será ubicado en el grado correspondiente, formalizando su situación en un acta de registro de notas.
- Los estudiantes diagnosticados con alguna discapacidad se evaluarán con los indicadores de desempeño de cada una de las áreas, los cuales deben ser diseñados con amplia flexibilidad a fin de evitar posibles barreras y que, además, ofrezcan suficiente información del proceso para la promoción de los mismos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (ARTÍCULO 4, NUMERAL 1 DECRETO 1290 DE 2009)

La evaluación es centrada en los estudiantes, se realizan acciones de seguimiento a los procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales, con el propósito de Identificar las características personales, intereses, ritmos de desarrollo y estilos de aprendizaje del estudiante para valorar sus avances. Esto implica acompañar, retroalimentar durante todo el año lectivo por parte de los docentes, directivos, padres de familia y



acudientes responsables de los estudiantes, con todas las estrategias metodológicas, pedagógicas y didácticas para que accedan al aprendizaje.

Durante el proceso evaluativo se toman como base:

- Los estándares básicos de competencias, los lineamientos curriculares definidos por el Ministerio de Educación Nacional.
- Los indicadores de desempeño que determina la Institución en cualquiera de las dimensiones y de las áreas, acordes al desarrollo de habilidades en cada una de las competencias.
- Los niveles de desempeño por área, grado y periodo en cada uno de los ciclos establecidos desde el Ministerio de Educación Nacional.
- Se utilizarán diversos instrumentos para evaluar, de acuerdo al propósito específico de las áreas: evaluaciones escritas, grupales, exposiciones, participación, sustentación oral, trabajos escritos y la observación de procesos.
- Se reitera la existencia de una evaluación continua, integral, formativa, participativa, sistemática, equitativa e inclusiva y por procesos.
- Si el ingreso del estudiante al sistema educativo se realiza transcurrido más de dos periodos académicos, la institución deberá garantizar la escolaridad del último grado cursado, pero debe traer notas definidas debido a que en la institución se manejan solo tres periodos, aun así, se brindan las alternativas que permitan la integración al ámbito escolar, garantizando la continuidad en el sistema educativo.
- Para aquellos estudiantes que ingresan en el segundo periodo o avanzado el primero y aquellos que tienen una ausencia prolongada JUSTIFICADA, la institución ofrece un plan de apoyo llamado NIVELACIÓN, tomando como



referencia los niveles de desempeño de cada una de las áreas que se trabajan en la institución.

- El estudiante que demuestre desempeño bajo, podrá mejorarlo con los REFUERZOS (dos por cada periodo) realizados durante todo el año lectivo. Es decir, se otorgarán los espacios y los medios por parte del docente para que los estudiantes demuestren sus avances y/o mejoras sobre las dificultades mostradas a lo largo de cada periodo formativo.
- El estudiante que llegue a la institución sin documentación, es decir, sin pruebas físicas que certifiquen su grado de escolaridad y se encuentre en situación de desplazamiento o migración, se le realizará una PRUEBA DE SUFICIENCIA del grado anterior al que dice que está cursando o cursó. De acuerdo a los resultados obtenidos será ubicado en el grado correspondiente, formalizando su situación en un acta de registro de notas.
- Los estudiantes diagnosticados con alguna discapacidad se evaluarán con los indicadores de desempeño de cada una de las áreas, los cuales deben ser diseñados con amplia flexibilidad a fin de evitar posibles barreras y que, además, ofrezcan suficiente información del proceso para la promoción de los mismos.



REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Áspera, S. (2009). *Técnicas e Instrumentos de evaluación*. Tomado de <http://www.slideshare.net/saspera/tcnicas-e-instrumentos-de-evaluacin-presentation>. Consultado en septiembre de 2013.
- Jiménez, Y. (2011). *Propuesta de un modelo para la evaluación integral del proceso enseñanza-aprendizaje acorde con la educación basada en competencias*. Revista de Investigación Educativa 13, julio-diciembre.
- Ministerio de Educación Nacional (2008). *Guía N.º 30. Orientaciones generales para la educación en tecnología*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.
- República de Colombia. (2006) *Plan Decenal de Educación 2006-2016*. Recuperado de (<http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/w3-channel.html>). Consultado en agosto de 2013.
- República de Colombia. (2008) *Plan Nacional de Tecnologías de Información y las Comunicaciones*. Recuperado de (http://www.colombiaplantic.org.co/medios/docs/PLAN_TIC_COLOMBIA.pdf). Consultado en agosto de 2013.
- República de Colombia. (1994). *Decreto 1860 de 1994*. Bogotá: Congreso de la República Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-86240_archivo_pdf.pdf
- República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994*. Bogotá: Congreso de la República. Recuperado de http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley/1994/ley_0115_1994.html



- República de Colombia. (2009) *Ley de Ciencia, tecnología e Innovación*. Bogotá: Congreso de la República. Recuperado de <http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/upload/documents/ley1286-2009.pdf>. Consultado en agosto de 2013.
- República de Colombia (2009). *Decreto 1.290 de 2009*. Bogotá: Congreso de la República.
- Salinas, J. (2004). Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *Bordón*, 56 (3-4), 469-481
- Roberto Ramírez Bravo, “La pedagogía crítica: una manera ética de generar procesos educativos”, Folios, N.º 28, Segundo semestre de 2008, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, p. 109
- Expedición currículo, Medellín construye un sueño. Documento No. 12. El Plan de Área de tecnología e informática. 2014.
- Guía programa de educación inclusiva con calidad. Construyendo capacidad institucional para la atención a la diversidad. Pág. 10. 2008
- Ríos de Deus, M. P., & Díez-Ríos, N. (2018). políticas de mejora continua. garantía de la calidad en centros de educación superior. *Revista Panorama*, 12(23), 7-17. doi: <http://dx.doi.org/10.15765/pnrm.v12i23.1191>



ANEXO 1. TRANSVERSALIZACIÓN DE LA MEDIA TÉCNICA AL ÁREA

Competencias Generales y laborales Intelectuales:

Identifico problemas en una situación dada, analizo formas para superarlos e implemento la alternativa más adecuada.

Personales: Aporto mis recursos para la realización de tareas colectivas.

Interpersonales: Respeto y comprendo los puntos de vista de los otros, aunque esté en desacuerdo con ellos.

Organizacionales: Mantengo ordenados y limpios mi sitio de estudio y mis implementos personales.

Tecnológicas: Identifico los recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de una tarea

Competencia Ciudadanas convivencia y paz: Comprendo que todos los niños y niñas tenemos derecho a recibir buen trato, cuidado y amor.

Reconozco que las acciones se relacionan con las emociones y que puedo aprender a manejar mis emociones para no hacer daño a otras personas

Participación y responsabilidad democrática: Comprendo que las normas ayudan a promover el buen trato y evitar el maltrato en el juego y en la vida escolar.

Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias: Comprendo que mis acciones pueden afectar a la gente cercana y que las acciones de la gente cercana pueden afectarme a mí.

ANEXO 2. TRANSVERSALIZACIÓN DE LOS PROYECTOS PEDAGÓGICOS, CÁTEDRAS, ASIGNATURAS AL ÁREAS

En el área de Tecnología e Informática, se busca transversalizar los proyectos pedagógicos, cátedras y asignaturas con el objetivo de desarrollar en los estudiantes una



serie de actitudes y valores que contribuyan a su crecimiento integral, promoviendo a su vez la inclusión y el respeto de los derechos básicos de aprendizaje. Estas actitudes y valores inclusivos y orientados a los derechos básicos de aprendizaje incluyen:

- **Acceso equitativo:** Se garantiza que todos los estudiantes, sin importar su origen socioeconómico, género, capacidad o cualquier otra característica, tengan acceso equitativo a la tecnología e informática como herramientas para el aprendizaje.
- **Respeto a la diversidad:** Se fomenta el respeto y la valoración de la diversidad en todas sus formas, incluyendo la diversidad cultural, lingüística, étnica y de género, entre otras, para crear un entorno inclusivo y libre de discriminación.
- **Adaptación curricular:** Se promueve la adaptación curricular para atender las necesidades educativas especiales de los estudiantes, brindando apoyos y recursos adicionales para garantizar su participación plena y significativa en el área de Tecnología e Informática.
- **Enfoque centrado en el estudiante:** Se adopta un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, que respeta su autonomía, intereses y ritmos de aprendizaje, permitiéndoles explorar y desarrollar sus habilidades y talentos en el campo de la tecnología e informática.
- **Participación activa:** Se fomenta la participación activa de todos los estudiantes en el proceso educativo, brindando espacios para la expresión de ideas, opiniones y aportes, promoviendo un ambiente de diálogo y colaboración.
- **Aprendizaje significativo:** Se busca que el aprendizaje en el área de Tecnología e Informática tenga un sentido y significado para los estudiantes, relacionándolo con su vida cotidiana, su entorno y sus intereses, para promover la motivación y el compromiso con el aprendizaje.
- **Evaluación inclusiva:** Se implementa una evaluación inclusiva que considere diferentes formas de demostrar el aprendizaje de los estudiantes, reconociendo sus fortalezas y adaptando las evaluaciones a sus necesidades individuales.
- **Promoción de la igualdad de género:** Se promueve la igualdad de género en el área de Tecnología e Informática, fomentando la participación activa de las niñas y



mujeres, eliminando estereotipos de género y promoviendo modelos de referencia equitativos.

- Respeto a la privacidad y seguridad: Se garantiza el respeto a la privacidad y seguridad de los datos y la información de los estudiantes, promoviendo buenas prácticas de protección de datos y educando sobre los riesgos y precauciones necesarias en el uso de la tecnología.
- Promoción de la alfabetización digital: Se fomenta el desarrollo de habilidades de alfabetización digital en todos los estudiantes, brindando las herramientas y conocimientos necesarios para utilizar la tecnología e informática de manera crítica, responsable y ética.
- Estos aspectos inclusivos y orientados a los derechos básicos de aprendizaje buscan garantizar una educación tecnológica e informática equitativa, accesible y de calidad para todos los estudiantes, promoviendo su desarrollo integral y preparándolos para participar activamente en la sociedad digital.