



## Institución Educativa Débora Arango Pérez

Docentes responsables del área:

Tatiana Alexandra Muñoz Castillo

Sandra Lorena Zuluaga Montoya

Lina Marcela Correa Ospina

Año de Elaboración: 2012

Elaborado por: Tatiana Alexandra Muñoz Castillo

Sandra Lorena Zuluaga Montoya

Carlos Mario Martínez

Magnolia Zapata

Año Actualización: 2024

Actualizado por:

ELABORÓ	REVISIÓN	FECHA
Tatiana Muñoz Castillo Sandra Zuluaga Montoya Lina Marcela Correa O.		16/01/2024



# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

## CONTENIDO

0. IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL.....	3
1. JUSTIFICACIÓN .....	4
2. OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA.....	6
2.1 OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA .....	6
2.1.1 Para La Educación Básica .....	6
2.1.2 Para educación Media Según el artículo 33 de la Ley 115/94. ....	6
2.2 OBJETIVO ESPECÍFICO POR GRADO.....	7
2.2 METAS DE APRENDIZAJE .....	8
3. MARCO LEGAL Y CONTEXTUAL.....	10
CONTEXTO SOCIAL DE LA INSTITUCION .....	13
4. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL.....	17
6. DISEÑO CURRICULAR.....	24
7. METODOLOGÍA.....	110
8. RECURSOS Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE .....	114
9. CRITERIOS Y ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN.....	116
REFERENCIAS.....	119



# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

## 0. IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL

Institución Educativa Débora Arango Pérez

Rector: Carlos Enrique Rojas Sánchez  
Ubicación: Medellín Distrito Especial Ciencia, Tecnología e Innovación  
Corregimiento Altavista  
Comuna: 70  
Núcleo Educativo: 934 Belén  
Número de Docentes: 48  
Resolución Aprobación: 09994/DICIEMBRE 13 DE 2007  
Código ICFES: 142554  
Correo: [rectoria@iedeboraarango.edu.co](mailto:rectoria@iedeboraarango.edu.co)  
WEB: [www.iedeboraarango.edu.co](http://www.iedeboraarango.edu.co)  
Dirección Sede Principal: Calle 18 103-160  
DANE: 105001025763  
NIT: 900196642-4  
Teléfonos: 343 36 54 341 42 51  
Dirección Sede Mano  
de Dios: Carrera 90 15-60  
Resolución de aprobación: 07111/junio 06 de 2014  
DANE: 105001026395  
Teléfono: 235 00 62





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

## 1. JUSTIFICACIÓN

El área de tecnología e informática entra en el currículo de la escuela abierta para apoyar el proceso formativo de los estudiantes, correspondiente a fortalecer su participación en la comunidad a partir del desarrollo del pensamiento tecnológico, la aplicación de procesos sencillos, complejos y el conocimiento, la manipulación o creación de diversos artefactos; teniendo en cuenta que la adquisición de éstos saberes deben estar mediados por su relación con el contexto, la transversalidad con otras áreas y la resolución de situaciones problema aplicados a la vida cotidiana.

Por tal motivo, desde el área se busca formar estudiantes con capacidades para conocer, reflexionar y comprender la naturaleza, evolución e implicaciones ético políticas de la Tecnología y la Informática en la vida cotidiana; así como promover actitudes críticas, creativas y propositivas en el uso y el desarrollo de procesos tecnológicos que se deben asumir para aportar desde el conocimiento y el ser a un mundo que desde la tecnología puede ser sostenible y sustentable. De igual manera, los estudiantes deben asumir la informática como una tecnología imprescindible en la actualidad, que tiene implicaciones estrechas en todas las actividades desarrolladas por el hombre y que está permitiendo la transformación radical de toda experiencia, proyectada como Cuarta Revolución Industrial 4RI.

El área está encaminada a despertar en los estudiantes el pensamiento tecnológico y computacional, reflejados en las competencias tecnológicas, competencias laborales y comunicativas; con lo cual se pretende formar un estudiante con capacidad de liderazgo y con la responsabilidad de asumir desde el ser y propositivamente, las demandas de una ciudad y de una ciudadanía globalizada que requiere el hacer e intervenir para transformar.

Para lograr esta meta, se propone la creación de un plan de área integral que defina de manera secuencial los conocimientos y procesos tecnológicos básicos a cada grado de escolaridad desde la básica primaria y secundaria hasta la media; con la idea de generar una tendencia o un perfil definido en los graduandos de la Institución Educativa Débora Arango Pérez, pensado en el aporte a una futura proyección laboral.





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

El plan de área está planteado desde preguntas problematizadoras que transversalizan y dinamizan las competencias de cada grado, las cuales irán detonando en el aula diversas posibilidades de acción y organización de la matriz de contenido; siguiendo si, las competencias tecnológicas propuestas para cada grado. Permitiendo la construcción de un plan con movilidad, flexible, adaptable a las necesidades y demandas de conocimiento y creativo en la medida que permita aplicar la originalidad del docente para atender metodológicamente la pregunta problema para su grupo.

Se proyecta, además, la sistematización de las diversas experiencias que resulten en la interacción con el área, ya que la vivencia con sus contenidos busca retomar enfoques teóricos activos y constructivos que desemboquen en la producción de distintos proyectos de aula, que a su vez estarán retroalimentando anualmente la formulación del presente plan.

Más que impartir un área buscamos dar vida a un ambiente de aprendizaje que mediado por las tecnologías de la comunicación y la información, favorezcan en los estudiantes el desarrollo de una conciencia crítica, participativa, colaborativa y creativa.

Por tal motivo el área estará orientada a que el estudiante logre reflexionar y proponer hacia el mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de su comunidad. Este propósito se enlaza al artículo 67 de la Constitución Política, el cual establece:

“El desarrollo de la capacidad crítica y 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.



# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

## **2. OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA**

Desde la ley 115 se propone los objetivos generales para la educación básica, el área retoma para el montaje de su propósito formativo los siguientes objetivos:

### **2.1 OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA**

Aportar a la formación de niños, niñas y jóvenes del corregimiento de Altavista en su proyecto profesional y ocupacional, llevándolos a explorar su entorno y conocer los avances tecnológicos de la humanidad a través del estímulo de su habilidad investigativa, la adquisición de destrezas para el uso de medios tecnológicos y herramientas TIC y el estímulo de competencias laborales; para que sean capaces de resolver problemas en su vida cotidiana y contribuir al mejoramiento de su calidad de vida.

#### **2.1.1 Para La Educación Básica**

- Fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa.
- Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana.

#### **2.1.2 Para educación Media Según el artículo 33 de la Ley 115/94.**

Son objetivos específicos de la educación media técnica:

- La capacitación básica inicial para el trabajo.
- La preparación para vincularse al sector productivo y a las posibilidades de formación que este ofrece.
- La formación adecuada a los objetivos de educación media académica, que permita al educando el ingreso a la educación superior.
- La comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problemas.
- La iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y al entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicos que le permitan el ejercicio de una función social útil.
- La utilización con sentido crítico de los distintos contenidos y formas de información y la búsqueda de nuevos conocimientos con sus propios esfuerzos.





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

## **2.2 OBJETIVO ESPECÍFICO POR GRADO**

2.2.1 Transición: Explorar en su entorno familiar los objetos tecnológicos que facilitan las actividades diarias para satisfacer necesidades básicas y de comunicación; teniendo en cuenta su propio cuerpo como referente para relacionar el conocimiento y funcionamiento de estos objetos.

2.2.2 Grado 1º: Explorar y manipular objetos tecnológicos en su ambiente escolar que le permiten realizar diferentes actividades de creación, construcción y comunicación para el cumplimiento de una tarea.

2.2.3 Grado 2º: Reconocer el valor que tienen las personas que conforman el hogar y la comunidad del corregimiento, para colaborar en el desempeño de oficios en pro de la satisfacción de necesidades comunes así como identificar el funcionamiento de aparatos (eléctricos, servicios públicos, computacionales) para facilitar la comprensión de la utilidad y empleo de cada uno de ellos.

2.2.4 Grado 3º: Reconocer la importancia que tienen en su comunidad corregimental los oficios y sus herramientas para el desarrollo de procesos, servicios y comunicación de información; construyendo conocimientos, habilidades y valores que permiten conocer y comprender su entorno local tecnológico.

2.2.5 Grado 4º: Diferenciar en el entorno corregimental los espacios donde se desarrollan actividades productivas identificando los artefactos, los recursos utilizados y los procesos desarrollados para llevar a cabo una actividad o servicio.

2.2.6 Grado 5º: Aplicar actitudes emprendedoras y capacidades tecnológicas en la realización grupal de actividades constructivas, funcionales y creativas, utilizando diferentes aplicaciones de las TIC y la navegación web en el proceso de consulta, diseño y presentación de ideas y propuestas que beneficien el corregimiento.

2.2.7 Grado sexto: Identificar el impacto social de la tecnología, analizando manifestaciones para entender su importancia en la vida cotidiana y comprender su uso proceso de construcción.

2.2.8 Grado séptimo: Detecta necesidades, problemas y posibles innovaciones, en aspectos como forma, función y estructura de los instrumentos tecnológicos.

2.2.9 Grado Octavo: Reconocer diferentes sistemas tecnológicos, los principios de funcionamiento y el aporte al desarrollo de tareas y la satisfacción de necesidades, a través del diseño y simulación; apoyadas por herramientas TIC.





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

2.2.10 Grado noveno: Reconocer la importancia de la Empresa y el desarrollo de todas sus actividades utilizando responsablemente las tecnologías de la Información y la Comunicación TICs y solución a problemas de la vida cotidiana.

2.2.11 Grado Décimo: Reconocer la importancia de la expresión gráfica en la construcción de productos tecnológicos, empleando las Tic para la elaboración de diseños que den solución a situaciones específicas de las personas, empresas, instituciones y comunidad corregimental.

2.2.12 Grado Once: Analizar profesiones, avances científico – tecnológicos y su influencia en el desarrollo y formación profesional; conociendo las nuevas tecnologías para la producción y la solución a problemas desde el desarrollo tecnológico en ámbitos profesionales, personales y comunitarios.

## **2.2 METAS DE APRENDIZAJE**

Al terminar el Ciclo 1 comprendido por los grados transición, primero, segundo y tercero, los estudiantes se acercan a conocimientos y habilidades propios de la tecnología e informática desarrollando capacidad para reconocer y valorar las herramientas y aparatos que le permiten realizar actividades y valorar los servicios que prestan éstos, para satisfacer necesidades básicas en su familia, escuela y comunidad.

Al terminar el ciclo 2 (4º y 5º), los estudiantes estarán en capacidad de reconocer la importancia que tienen los recursos naturales y su transformación en la producción de sistemas tecnológicos, sus ventajas y desventajas en la solución de problemas y sus consecuencias ambientales.

Los estudiantes al terminar el ciclo 3 estarán en capacidad de comprender los principios y conceptos de tecnología y como esta incide directamente en la transformación de los recursos naturales transformando las sociedades.

Al terminar el ciclo 4 los estudiantes de los grados octavo y noveno de la Institución Educativa Débora Arango Pérez estarán en capacidad de utilizar responsable y autónomamente las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse con otros en el mundo, utilizar eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas y, formular y resolver problemas de la vida cotidiana asociados al uso de la tecnología





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Los estudiantes de los grados décimo y once de la Institución Educativa Débora Arango Pérez, al terminar el ciclo 5 estarán en la capacidad de analizar, valorar y discutir sobre la evolución de la tecnología en todas sus manifestaciones; así como, diseñar y construir prototipos e información, utilizando herramientas tecnológicas e informáticas, de acuerdo con las condiciones ambientales, sociales, culturales y éticas del contexto.



# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

### 3. MARCO LEGAL Y CONTEXTUAL

La Constitución Política de Colombia y su reglamentación abre grandes espacios y posibilidades para que las y los colombianos construyamos un nuevo país y una nueva sociedad; una nación donde los distintos actores que la conformamos logremos desarrollarnos en un sentido más humano e integral (MEN, 1998), bajo esta perspectiva se recogen elementos generales de la ley que configuran los diferentes planes de área de la institución, partiendo de la carta magna, pasando por la ley 115 de 1994, Ley 1029 de junio 12 de 1996, y llegando a las leyes y decretos que configuran un marco general de educación inclusiva, el cual es uno de los ejes fundamentales de la I.E. Débora Arango Pérez.

#### ***Constitución Política de Colombia.***

**Artículo 67.** "La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente".

En esta misma línea **el artículo 44** establece que la Educación es un derecho fundamental para los niños y niñas.

#### **Ley General de la educación, Ley 115 de febrero 8 de 1994.**

**Artículo 5.** Fines de la Educación colombiana: el pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos; la formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad; 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; el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

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.

**Artículo 13.** Objetivos comunes a todos los niveles: formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes; Fomentar en la institución educativa, prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación y organización ciudadana y estimular la autonomía y la responsabilidad.

En esta ley se toma como referente los **artículos 16, 21, 22, 23 y 30** en los que se establecen los objetivos para la educación preescolar, primaria, secundaria, media y áreas obligatorias respectivamente.

**Ley 1618 de 2013** establece las disposiciones para garantizar el pleno ejercicio de los derechos de las personas con discapacidad y en el **decreto 1421 de 2017** se reglamenta, en el marco de la educación inclusiva, la atención educativa a la población con discapacidad. En esta misma línea, surge el decreto 0804 de 1995 por medio del cual se reglamenta la atención educativa a los grupos étnicos, a través del programa de etnoeducación.

En concordancia, desde la ley general de educación ley 115 de 1994, se incorpora la educación en tecnología e informática como área fundamental del conocimiento para la educación básica y media en todo el territorio colombiano. Desarrollando en el año de 1996 un documento con “Educación tecnología. Una propuesta para la educación básica”; y luego en el 2008 la creación y definición de las orientaciones curriculares para la educación en tecnología “Ser competente en tecnología con la guía 30, MEN.

Así mismo y de acuerdo con el desarrollo tecnológico surgido en los últimos años, la UNESCO propone competencias TIC desde las competencias y habilidades digitales del siglo XXI, como habilidades fundamentales que son las capacidades que permiten ser críticos y participativos en el entorno digital; promoviendo la creatividad, la reflexión y la ética y a su vez el desarrollo de las capacidades cognitivas. Y como habilidades instrumentales que son aquellas capacidades o aptitudes y destrezas para el manejo de las herramientas informáticas.





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Por lo anterior, el Ministerio de educación Nacional da unas nuevas orientaciones metodológicas y curriculares para el área que asegurarán prácticas tecnológicas claves para el desarrollo del en competencias digitales básicas y tecnologías de la información (MEN, 2022). En estas se indica como fin de la educación tecnológica la Solucionar problemas, necesidades y deseos de orden tecnológico, vivenciar diversas y particulares prácticas tecnológicas y maneras de pensar como construcción de conocimiento, Generar formas éticas y políticas de ser y estar en el mundo al usar, adoptar la tecnología e informática y estudiar, reflexionar y comprender la naturaleza y evolución de la tecnología y la informática en la vida cotidiana con el fin de reconocer, la pertinencia de los saberes y conocimientos que a lo largo de la historia posibilitan la generación de sus soluciones y las relaciones que guarda con otras formas de saber.

En consecuencia, desde la institución educativa el Área de Tecnología e Informática está definida dentro del PEI para los siguientes niveles:

Educación básica y comprende nueve (9) grados, se estructurará en torno a un currículo común, con énfasis desde el área con respecto a los avances en el conocimiento científico de los fenómenos físicos, químicos y biológicos, mediante la comprensión de las leyes, el planteamiento de problemas y la observación experimental; La iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil.

Educación media que constituye la culminación, consolidación y avance en el logro de los niveles anteriores y comprende dos grados, el décimo (10°) y el undécimo (11°). Tiene como fin la comprensión de las ideas y los valores universales y la preparación para el ingreso del educando a la educación superior y al trabajo.

Educación media técnica donde prepara a los estudiantes para el desempeño laboral en uno de los sectores de la producción y de los servicios, y para la continuación en la educación superior, la Institución Educativa Débora Arango ha definido de acuerdo con su PEI Media Técnica en Programación de Software articulada con el SENA.





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

## **CONTEXTO SOCIAL DE LA INSTITUCION**

La Institución Educativa Débora Arango Pérez fue construida en el marco de la política pública “Medellín La Más Educada”, como parte del macroproyecto colegios de calidad. Su sede principal fue fundada en el año 2007 y la sede Mano de Dios en 2014.

Está ubicada en la parte central del corregimiento de Altavista, localizada al suroccidente de Medellín Antioquia, a 9,4 kilómetros del área urbana; en la Calle 18 N° 103-160 sede principal y Carrera 90 No. 15 – 60 sede Mano De Dios.

La institución ofrece formación de carácter público y formal en los niveles de Transición, Básica primaria, modelos flexibles: Procesos Básicos y Aceleración (Brújula), para las dos sedes. Básica secundaria brinda el modelo flexible “Caminar en secundaria”, Media académica y Media técnica en la sede principal. Esta última se enfoca en programación y desarrollo de software.

La institución cuenta con un total de 1173 estudiantes, para el presente año, los cuales residen en los diferentes sectores del corregimiento de Altavista (comuna 70): La Perla, Buga, Casa Colombia, San Francisco, San José, Sector Central (conocido como Sabor Latino), Manzanares, el Consejo, La Florida (conocidos como el Guacharaco y el Guamo), el Jardín, la Esperanza, Nuevo Amanecer (conocido como Mano de Dios), San Vicente (parte alta y parte baja) y la Palma (conocido como Los Chivos); de igual manera, se atiende estudiantes que provienen del barrio Buena Vista, que pertenece a la comuna 16, Belén.

Las características topográficas del entorno institucional se basan en dos montañas que forman un cañón, por el que se marcan la cuenca de la quebrada Altavista y una vía, carretera que lleva un camino hacia el oriente de la ciudad; zona urbana y en el occidente continua la vía hacia a cada uno de los sectores de la centralidad del corregimiento y en el punto más alto, la carretera muere para comenzar un camino de piedra “Camino de Herradura”, hoy un referente cultural y social que comunica la vereda Buga con el sector de Las Marías en San Antonio de Prado; por el cual indígenas Nutabes ingresaron al valle de aburra, camino ancestral e histórico que transitaban muchas personas en busca de las guacas de oro.

Su clima es templado, aunque es muy común sentir fríos intensos en horas de la mañana; lluvias en la tarde y fríos húmedos en la noche (Medellín, 2015). Las montañas lo propician; al igual





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

que la actividad económica principal, la explotación minera. Una cantera, tres ladrilleras; suficientes para generar un impacto al medio ambiente del corregimiento y la salud de sus habitantes.

Debido a las pocas posibilidades económicas se ha desarrollado como fuente de ingresos el transporte informal en la cuenca central del corregimiento, puesto que, solo cuenta con una vía para ingresar y salir, lo que afecta la frecuencia del transporte público, dando paso a esta modalidad de negocio; además, padecen el flagelo de la extorsión por parte de grupos delincuenciales que controlan el territorio con el negocio del microtráfico, fuerte factor económico en el corregimiento. La mayoría de los habitantes se clasifican en estrato dos y muchos de quienes laboran en un empleo formal diferente a las ladrilleras se desplazan a la zona urbana de Medellín o del Valle de Aburrá.

Desde las características del territorio mencionadas, se han dado conflictos sociales, problemas de orden público y enfrentamiento armado entre los diferentes sectores del corregimiento.

La población es predominantemente mestiza, pero tiene presencia de grupos étnicos minoritarios afrodescendientes y de nacionalidad venezolana, los primeros ubicados en su mayoría en el sector de mano de Dios donde se concentra la población desplazada del departamento del choco, debido al conflicto armado en el territorio nacional, esto caracteriza al corregimiento como receptor de población de diferentes partes de la ciudad, el departamento y el país; no obstante, se destaca la problemática de expulsión por los diversos conflictos armados y territoriales que causan el desplazamiento y la movilidad permanente de las familias tanto en los sectores del corregimiento como fuera de él.

Colombia, es el país con mayor recepción de migrantes venezolanos; según Migración Colombia, para principios del 2022, había 2.477.588; sin embargo, según análisis y proyección de cuántos se encuentran de manera irregular, se podría estimar que existen 726.301 migrantes en dicha condición, que Migración Colombia no tiene en su mapa, por lo que la cifra sería de poco más de tres millones (El Tiempo, 2022). Cabe recalcar que Antioquía es el segundo departamento con más porcentaje de inmigrantes venezolanos y Medellín la segunda ciudad acercándose a los 200 mil. (Migración Colombia, 2022). En la institución en la actualidad hay matriculados 370 migrantes venezolanos, correspondiendo esto al 31,54% del total.





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

El corregimiento cuenta con una amplia oferta cultural y social que se encuentra dispersa en diferentes zonas, sin embargo, la participación y aprovechamiento es escasa, debido, entre otras razones, al desconocimiento por la comunidad. Falta proyección e implementación de estrategias que generen unidad, entre los habitantes. Por el contrario, se vivencian situaciones de discriminación, prejuicios y falta de pertenencia.

Sus habitantes son personas y familias trabajadoras, aún con los miedos y limitaciones que continúan viviendo. Son una comunidad de fe y creyente; en su mayoría católicos, otros cristianos católicos y una parte pequeña de sus habitantes desde una doctrina catecúmena, para quienes la familia es el centro. Son personas que presentan aún carencia de escolaridad o escolaridad baja; aquellos que acceden a educación superior, se enfocan con el deseo de mejorar la calidad de vida.

En cuanto a la composición familiar se encuentran varios tipos de familia: nuclear, monoparental y extensa, primordialmente. La falta de educación o sólo una educación primaria incide en el escaso acompañamiento de la familia al proceso educativo de los estudiantes, al igual que las largas jornadas de trabajo que obliga a dejar los hijos solos o a cargo de personas extrañas a la familia. Estos factores inciden en la deserción escolar, reprobación académica y en el alto porcentaje de estudiantes en edad extraescolar.

Cercano a la Institución Educativa, la comunidad cuenta con la casa de gobierno que ofrece atención y asesorías en caso de restablecimiento de derechos, acompañamiento familiar, entre otros; El Centro de Salud, presta servicios básicos a la comunidad; la Corporación Acueducto de Altavista, la biblioteca pública Altavista ubicada dentro de la Institución, pero abierta a la comunidad, que apoya con una variada oferta de actividades y cursos formativos; al igual, el INDER promueve el deporte y el esparcimiento desde su dirección, en los espacios de la comunidad educativa (Medellín, 2015). Actualmente, el corregimiento cuenta con la Casa de la Cultura ubicada en las antiguas instalaciones de la Cooperativa Belén.

La institución educativa Débora Arango Pérez, ha contribuido a que los habitantes del corregimiento reconozcan la diversidad como riqueza, amplíen sus horizontes y vean en la educación alternativas para mejorar su calidad de vida, para convivir y una manera de rescatar a los jóvenes del conflicto; en la medida en que al vincularse a la educación desvirtúan los ideales de progreso económico en la pertenencia a los diferentes grupos delincuenciales que





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

hacen presencia en el corregimiento.

Lo anterior, ha sido posible desde el proyecto educativo institucional (P.E.I., 2014) basado en una filosofía de escuela abierta, inclusiva y transformadora. Con un modelo pedagógico social constructivista fundamentado en las características sociales y culturales ya antes mencionadas; que apoyado en el sistema institucional de evaluación busca procesos formativos basados en el mejoramiento continuo. Así mismo, va de la mano con el manual de convivencia para la formación de un ciudadano integral.

La institución cuenta aproximadamente con 48 docentes y tres directivos docentes; quienes presentan diversidad en rango de edades. Además, con una amplia trayectoria laboral en la educación.

En cuanto al modelo pedagógico, se evidencian construcciones teóricas basadas en concepciones formativas y las características del entorno educativo; permitiendo un proceso educativo en coherencia y cohesión con los principios pedagógicos y didácticos, el reconocimiento y adecuaciones para eliminar las barreras del aprendizaje, incentivar las capacidades excepcionales y la evaluación como proceso de mejoramiento.

De igual manera, la Institución cuenta con el acompañamiento de programas como: Todos a Aprender (PTA), Medellín me Cuida, Escuela Entorno Protector y la Unidad Atención Integral (UAI)





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

## 4. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

El área de tecnología e informática plantea prácticas pedagógicas desde el desempeño y actuación social para la construcción y aplicación de conocimientos; apoyado por el uso de medios tecnológicos, la valoración de inventos, el asombro por la innovación y la perspectiva de nuevas invenciones. En donde el valor de lo humano está por encima del surgimiento y uso de las máquinas.

Las competencias que intervienen en el proceso desde una tendencia constructivista, estimulan el desarrollo de la creatividad, la responsabilidad y la autonomía que les posibilita la toma de decisiones frente a la solución de problemas y a su desempeño como actor social en la medida que se reconoce y responde a los cambios que esto origina en la cultura desde las diferentes manifestaciones de la tecnología que son objeto de enseñanza y aprendizaje; como se manifiesta en (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2008):

- **Los artefactos:** son dispositivos, herramientas, aparatos, instrumentos y máquinas que potencian la acción humana. Se trata entonces, de productos manufacturados percibidos como bienes materiales por la sociedad.
- **Los procesos:** son fases sucesivas de operaciones que permiten la transformación de recursos y situaciones para lograr objetivos y desarrollar productos y servicios esperados. En particular, los procesos tecnológicos contemplan decisiones asociadas a complejas correlaciones entre propósitos, recursos y procedimientos para la obtención de un producto o servicio. Por lo tanto, involucran actividades de diseño, planificación, logística, manufactura, mantenimiento, metrología, evaluación, calidad y control. Los procesos pueden ilustrarse en áreas y grados de complejidad tan diversos como la confección de prendas de vestir y la industria petroquímica.
- **Los sistemas:** son conjuntos o grupos de elementos ligados entre sí por relaciones estructurales o funcionales, diseñados para lograr colectivamente un objetivo. En particular, los sistemas tecnológicos involucran componentes, procesos, relaciones, interacciones y flujos de





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

energía e información, y se manifiestan en diferentes contextos: la salud, el transporte, el hábitat, la comunicación, la industria y el comercio, entre otros. La generación y distribución de la energía eléctrica, las redes de transporte, las tecnologías de la información y la comunicación, el suministro de alimentos y las organizaciones, son ejemplos de sistemas tecnológicos.

Desde las orientaciones pedagógicas del área (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2008) se plantea la tecnología como un proceso de creación en el que se transversalizan diferentes áreas y disciplinas de conocimiento, *ciencia*; el *diseño* como eje fundamental de expresión en el proceso y las habilidades *técnicas* para la manufactura y construcción; la *innovación* como cambio y mejoramiento de principios en invenciones; por último, la *informática* desde conocimientos y recursos para el acceso, búsqueda y manejo de la información.

En correspondencia con lo anterior, el área de tecnología e informática siguiendo los principios del modelo pedagógico institucional, orienta prácticas pedagógicas que buscan dar respuesta a las necesidades de un contexto en particular; en donde el conocimiento es un proceso dinámico, producto de la interacción entre el sujeto y su medio, a través del cual la información externa es interpretada por la mente que va construyendo progresivamente modelos explicativos cada vez más complejos y potentes que le permiten adaptarse al medio. El punto esencial es la interacción entre los sujetos y los objetos de conocimiento; proceso en el que la persona puede sentir, imaginar, recordar o construir un nuevo conocimiento si tiene un precedente cognitivo donde se ancle. Por ello el conocimiento previo es determinante para adquirir cualquier aprendizaje. Es entonces un aprendizaje es activo, significativo, con pertinencia social, cultural y se adecúa al nivel de desarrollo de los estudiantes.

Por tanto, el área busca el conocimiento, las formas de pensar y la capacidad para actuar a partir de los siguientes componentes:

✓ *Naturaleza y Evolución De La Tecnología*: Se refiere a las características y objetivos de la tecnología, a sus conceptos fundamentales (sistema, componente, estructura, función, recurso, optimización, proceso, etc.), a sus relaciones con otras disciplinas y al reconocimiento de su evolución a través de la historia y la cultura. Se desarrolla desde





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

La **Energía** para conocer toda forma de energía; caracterizada por las relaciones, las fuentes de producción, generación de movimiento.

Los **Materiales** como estudio del análisis del mundo físico y artificial, los procesos de construcción se ven mediado por las características de los materiales.

La **Mecánica** como generación y conservación de la energía, especialmente la física, dado que todo mecanismo la requiere para operar y aplicar fuerzas para la realización de movimientos.

La **Electricidad** y **Electrónica** pretende conocer el comportamiento y generación de nuevas formas de energía; el tratamiento, almacenamiento y transmisión de información.

La **Informática** como competencia del manejo de la información a través de herramientas tecnológicas.

La **Expresión** orientada a la comprensión del mundo de la comunicación y al desarrollo de procesos universales de integración oral, escrita y gráfica.

✓ *Uso y Apropiación de La Tecnología:* Se trata de la utilización adecuada, pertinente y crítica de la tecnología (artefactos, productos, procesos y sistemas) con el fin de optimizar, aumentar la productividad, facilitar la realización de diferentes tareas y potenciar los procesos de aprendizaje, entre otros.

Los **Operadores** como partes o elementos dispuestos en un sistema, que operan de tal forma que integran y median en un todo.

El **Control** relacionado con la influencia que se ejerce en un determinado operador o sistema, el cual es empleado para el manejo, operación, encendido o suspensión en los diferentes artefactos, que bien pueden ser elementos que requieren movimiento, energía, etc.

✓ *Soluciones con la Tecnología:* Se refiere al manejo de estrategias en y para la identificación, formulación y solución de problemas con tecnología, así como para la jerarquización y comunicación de ideas. Comprende estrategias que van desde la detección de





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

fallas y necesidades, hasta llegar al diseño y a su evaluación. Utiliza niveles crecientes de complejidad según el grupo de grados de que se trate.

Los **Procesos** como algoritmos que permiten la organización secuencial de una serie de pasos para la realización de una tarea, es la organización de acciones.

La **Producción** está referida a la generación de bienes e innovación de productos y servicios. Se busca la aplicación en los procesos de producción tecnológica de factores tales como el estudio de tiempos, análisis técnico, recursos, costos y mercadeo.

✓ Tecnología Y Sociedad: Trata tres aspectos: 1) Las actitudes de los estudiantes hacia la tecnología, en términos de sensibilización social y ambiental, curiosidad, cooperación, trabajo en equipo, apertura intelectual, búsqueda, manejo de información y deseo de informarse; 2) La valoración social que el estudiante hace de la tecnología para reconocer el potencial de los recursos, la evaluación de los procesos y el análisis de sus impactos (sociales, ambientales y culturales) así como sus causas y consecuencias; y 3)

La participación social que involucra temas como la ética y responsabilidad social, la comunicación, la interacción social, las propuestas de soluciones y la participación, entre otras.

La **Biodiversidad** como conciencia crítica y reflexiva de recuperación y conservación del medio ambiente. Se busca que la humanidad valore la biodiversidad como eje de vida.

La **Tecnología** y **Sociedad** como comprensión e impacto de la tecnología en el desarrollo económico, social y científico; proporcionando herramientas cognitivas para medir el avance tecnológico y sus repercusiones; generación de actitudes, valoración y participación social.

El proceso de enseñanza y aprendizaje hace énfasis en la prospectiva, interdisciplinariedad, la exploración y el descubrimiento, la informática desde la competencia para el manejo y tratamiento de la información como apoyo o medio para el desarrollo tecnológico; y el manejo de la incertidumbre como invención e innovación. Desarrolladas desde la vivencia de experiencias





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

y testimonios, ferias de la ciencia y la tecnología, análisis de situaciones sociales y culturales, proyectos de aula, proyectos transversales: entre otros.

El desarrollo de las competencias del estudiante y la adquisición de pensamiento tecnológico se da en niveles y grados de formación; estas requieren el desarrollo de procesos de pensamiento concreto, abstracto, sistémico, divergente y estratégico, así como aprendizajes cognitivos, metacognitivos, procedimentales y actitudinales; procesos que se manifiestan en las competencias y que se evidencian a través de desempeños y acciones concretas como tratamiento de información, diseño y producción, y competencias laborales y empresariales.



## 6. DISEÑO CURRICULAR

<b>Grado</b>	<b>Primero</b>	<b>Docente</b>	<b>Lina Marcela Correa Ospina</b>	<b>Área</b>	<b>Tecnología e Informática</b>	<b>Año</b>	<b>2024</b>	<b>I.H.</b>	<b>2 HS</b>	<b>Período</b>	<b>Uno</b>
<b>OBJETIVOS</b>	Explorar y manipular objetos tecnológicos en su ambiente escolar que le permiten realizar diferentes actividades de creación, construcción y comunicación para el cumplimiento de una tarea.										
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>			<b>COMPETENCIA</b>				<b>DESEMPEÑO</b>			
	<b>Naturaleza y Evolución de la Tecnología</b>			Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno				Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.			
	<b>Apropiación y uso de la Tecnología</b>			Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.				Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros).			
	<b>Solución de problemas con Tecnología</b>			Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.				Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.			
	<b>Tecnología y Sociedad</b>			Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable				Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.			
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconoce y diferencia términos básicos de tecnología e informática.</li> <li>2. Reconoce la utilidad de los elementos de estudio y uso diario.</li> <li>3. Identifica la tecnología e informática en su cotidianidad.</li> </ol>										
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<b>¿Dónde se encuentra la tecnología?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tecnología en el entorno.</li> <li>✓ Objetos del entorno escolar y otros significativos del corregimiento.</li> </ul>										



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	20/ 01/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	22/01/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	5/04/ 2024
<b>DESARROLLO (partir de lo elaborado en la planeación)</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
<p>Dialogo sobre el tema de estudio para conocer los saberes que tiene el grupo sobre ellos.</p> <p>Lluvia de ideas sobre uno de los temas a tratar la tecnología y la informática</p>	<p>Observación del entorno teniendo en cuenta que muchas cosas son elaboradas y transformadas por las personas y todo lo que se tiene en el aula es resultado de la tecnología.</p> <p>Observación de elementos escolares el lápiz, colores, cuadernos, libros, cada uno tiene su proceso de elaboración</p> <p>Se realiza una lista de todos los implementos de clase, se hace una socialización con sus saberes previos de que están hechos, para que se utilizan, porque es importante cuidarlos, conversación convirtiendo este dialogo en un cuento para que ellos sientan la necesidad de cuidarlos y darles buen uso."</p> <p>Teniendo en cuenta los aportes de los estudiantes la maestra comparte los conceptos de que es tecnología y que es informática y pide a los estudiantes que comenten y hagan sus aportes sobre lo que ellos saben de estos temas de actualidad para el ser humano la docente escucha y saca conclusiones que comentara con el grupo</p>		<p>Se les muestra un pedazo de madera y se les pregunta que se puede hacer con el que ellos aporten todo lo que utilizamos en el colegio elaborado con este material y además que son inventos importantes realizados por hombre , se les pide que saquen la cartuchera saquen estos implementos y los dibujen uno por uno, también se les pasa una ficha con los implementos para colorear y pegar en el cuaderno.</p> <p>La docente motiva a los estudiantes a que realicen diferentes objetos que se encuentran en la casa o en el colegio y que digan si es tecnológico o informático</p>	<p>Los estudiantes deben de realizar una cartelera donde por lo menos muestren por medio de dibujos tres objetos tecnológicos y tres informáticos que se utilicen en la casa o en el colegio La docente pide a los estudiantes que pregunten a sus padres que le cuenten que había en ese espacio antes de construir el colegio y que necesitaron para construirlo y que realicen una cartelera para exponerla en clase</p>	
<b>RECURSOS</b>	<p>Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a></p> <p>Recursos Tecnología <a href="https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/">https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/</a></p> <p>Tecnología e Informática <a href="https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/apoyo-docente/libro01.pdf">https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/apoyo-docente/libro01.pdf</a></p>				





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Primero	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S		Período	Dos
OBJETIVOS	Explorar y manipular objetos tecnológicos en su ambiente escolar que le permiten realizar diferentes actividades de creación, construcción y comunicación para el cumplimiento de una tarea.												
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	COMPONENTE			COMPETENCIA				DESEMPEÑO					
	Naturaleza y Evolución de la Tecnología			Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno				Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.					
	Apropiación y uso de la Tecnología			Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.				Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.					
	Solución de problemas con Tecnología			Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.				Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización					
Tecnología y Sociedad			Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable				Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.						
INDICADORES DE DESEMPEÑO	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconoce que son los artefactos y los nombra</li> <li>2. Practica las normas de uso de la sala de informática.</li> <li>3. Identifica las partes externas del computador y sus usos</li> <li>4. Reconoce el colegio y sus dependencias</li> </ol>												
TEMAS Y CONTENIDOS	<p>¿Son importantes las herramientas y espacios de mi institución?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los artefactos: Las herramientas</li> <li>• El colegio como sistema tecnológico</li> <li>• Sala de Informática: El computador: Exploración</li> </ul>												



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	11/ 03/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	8/04/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	14/06/2024
<b>DESARROLLO (partir de lo elaborado en la planeación)</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>	<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
<p>Se realiza un conversatorio de los beneficios que me brinda cada dependencia que tiene el colegio, ejemplo: el baño, restaurante, cancha, el aula."</p> <p>La docente mediante un interrogatorio determina los aprendizajes que tienen los estudiantes antes de iniciar el estudio de los temas planteados.</p>	<p>Es importante que los alumnos tomen conciencia y valoren cada dependencia que tiene el colegio a través de preguntas ¿Cómo se sentirían si el colegio no tuviera baños? ¿por qué les parece importante el restaurante? ¿Qué beneficios nos brinda el aula de clase?"</p> <p>Conversatorio acerca de la sala de informática. quien la conoce?, ¿qué hacemos ahí? ¿Por qué es importante? la docente explicará la función principal que tiene cada una de las partes del computador y su importancia en la actualidad para hacer trabajos y tareas</p>	<p>¿Observamos la sala, qué elementos vemos, cómo los podemos cuidar? ¿cómo cuidamos la sala? Utilizamos la sala para ver algún video, préstamo individual a cada niño de un computador. Identificar algunas rutas para acceder a juegos y páginas interactivas. Los estudiantes teniendo en cuenta las explicaciones de la maestra realizarán una ficha uniendo las partes del computador a las funciones que cada una de ellas realiza y la leerán en clase</p>	<p>El estudiante por petición de la maestra debe escribir la norma que se le dificulte más cumplir y la que cumple con más facilidad. Los estudiantes en una cartelera escribirán las partes del computador relacionándolas con las partes de nuestro cuerpo y las expondrán en clase I</p>		
<b>RECURSOS</b>	<p>Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a> Recursos Tecnología <a href="https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/">https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/</a> Artefactos Tecnológicos <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tstGCjbnpcps">https://www.youtube.com/watch?v=tstGCjbnpcps</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NLOp68BTm9E">https://www.youtube.com/watch?v=NLOp68BTm9E</a></p>				





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Primero	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		Período	Tres
OBJETIVOS	Explorar y manipular objetos tecnológicos en su ambiente escolar que le permiten realizar diferentes actividades de creación, construcción y comunicación para el cumplimiento de una tarea.												
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	COMPONENTE			COMPETENCIA			DESEMPEÑO						
	Naturaleza y Evolución de la Tecnología			Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno			Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.						
	Apropiación y uso de la Tecnología			Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.			Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, particularmente los relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.						
	Solución de problemas con Tecnología			Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.			Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización						
	Tecnología y Sociedad			Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable			Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida.						
INDICADORES DE DESEMPEÑO	<p>Reconoce en su entorno el uso que se le da a la tecnología, y la utiliza en diferentes actividades</p> <p>Reconoce que son los electrodomésticos y cuáles son sus usos</p> <p>Utiliza programas y herramientas informáticas para el aprendizaje de la lectoescritura y el dibujo</p> <p>Reconoce las herramientas que se utilizan en el hogar y sus usos</p>												
TEMAS Y CONTENIDOS	<p>¿Alguna vez has utilizado los electrodomésticos en tu hogar?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Artefactos: Electrodomésticos.</li> <li>✓ Herramientas del programa Paint, Word</li> </ul>												



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	16/ 05/ 2022	Fecha inicio de Implementación	08/07/2024	Fecha fin de implementación	13/09/2024
DESARROLLO (partir de lo elaborado en la planeación)					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
<p>La maestra mediante una lluvia de ideas indagara que tanto saben los estudiantes sobre los temas a estudiar lo cual le facilitara la adquisición de nuevos saberes a los estudiantes.</p> <p>Observa la ficha de la ventana de Word.</p> <p>Comenta: donde la has visto. ¿Sabes para qué sirve? ¿Sabes cómo se usa? ¿Sabes que es WORD y qué significa palabra?</p> <p>Copia el concepto de Procesador de texto: es un programa de computador que permite crear una gran variedad de documentos escritos como cartas, Trabajos escritos y volantes.</p>	<p>Construir una ficha sobre el seguimiento de instrucciones y los cuidados de uso de un aparato eléctrico.</p> <p>Representar gráficamente (Paint) artefactos que tengan en casa y en la institución y hablar sobre el uso y cuidado con dichos artefactos"</p> <p>Copia la ruta Inicio-programas-Microsoft Word</p>	<p>"Buscar imágenes en periódicos y revistas de un artefacto y un electrodomésticos péguelos en el cuaderno de tecnología, escribiendo la diferencia que hay entre un artefacto y un electrodoméstico</p> <p>Visita a la sala de computadores y realiza un escrito de una poesía o un cuento del cuaderno de español.</p> <p>Realiza un escrito libre en Word.,</p> <p>Escoger el artefacto más utilizado en el hogar e identificar cada una de sus partes y escriba cuál es su uso y cuál es la persona de su familia que más lo utiliza</p> <p>Lee con atención el concepto y analiza.</p> <p>Que usos le puedes dar al procesador de texto.</p>	<p>Elija el electrodoméstico que más utilices en la casa e investigue un poco más de lo que sabes para hacer una puesta en común, donde expongas lo que investigaste, se puede apoyar en una cartelera o construyendo el electrodoméstico en miniatura</p> <p>Escribe una nota en el computador a mama dándole gracias por el apoyo que le da en estos momentos tan difíciles</p>		
RECURSOS	<p>Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a></p> <p>Recursos Tecnología <a href="https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/">https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/</a></p> <p>Tecnología Constructiva 1 Susaeta</p> <p>Paint <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6eBjVezPs4Q">https://www.youtube.com/watch?v=6eBjVezPs4Q</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oVjuD1YHiMM">https://www.youtube.com/watch?v=oVjuD1YHiMM</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y--d_YZVMvY">https://www.youtube.com/watch?v=Y--d_YZVMvY</a></p>				





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Primero	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		Período	Cuatro
<b>OBJETIVOS</b>	Explorar y manipular objetos tecnológicos en su ambiente escolar que le permiten realizar diferentes actividades de creación, construcción y comunicación para el cumplimiento de una tarea.												
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>			<b>COMPETENCIA</b>				<b>DESEMPEÑO</b>					
	Naturaleza y Evolución de la Tecnología			Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno				Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.					
	Apropiación y uso de la Tecnología			Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.				Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, particularmente los relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.					
	Solución de problemas con Tecnología			Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.				Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.					
	Tecnología y Sociedad			Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable				Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan.					
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconoce los juguetes como artefactos tecnológicos</li> <li>2. Sigue instrucciones que le permiten un buen manejo de los videojuegos</li> <li>3. Reconoce la importancia del internet y las redes sociales</li> </ol>												
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p><b>¿Son los juguetes tecnología?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los juguetes, usos y cuidados Funcionamiento de un juego electrónico</li> <li>• Los video juegos las redes sociales (el internet)</li> </ul>												



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	17/ 05/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	16/09/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	29/11/2024
<b>DESARROLLO (partir de lo elaborado en la planeación)</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>	<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>		<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
La maestra invita a los estudiantes a un conversatorio para intercambiar conocimientos y escuchar opiniones sobre el tema de estudio La maestra pedirá a los estudiantes que para la clase siguientes lleven a clase su juguete preferido	Teniendo en cuenta los aportes de los estudiantes y la solicitud hecha por la docente los niños mostraran a sus compañeros su juguete preferido y lo describen (decir como es) mirar si para su funcionamiento se necesitan pilas o si es de motor si necesita que sea empujado por su dueño	los estudiantes comentaran como les parece el manejo de esta clase de juguetes la maestra pedirá que con material reciclable construyan un juguete que ruede y lo, exponga en clase describiéndolo		Los estudiantes teniendo en cuenta lo realizado en clase y en grupo de cuatro en una cartelera dibujaran un juguete antiguo y uno moderno. Para esto deben de tener en cuenta su nombre, materiales en que está construido, si es para jugar una sola persona, en pareja o en grupo	
<b>RECURSOS</b>	Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a> Recursos Tecnología <a href="https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/">https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/</a> Tecnología Constructiva 1 Susaeta Los Juguetes <a href="http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/cajon-de-sastre/38-cajon-de-sastre/55-el-juguete-tecnologico#:~:text=Llamamos%20%22juguete%20tecnol%C3%B3gico%22%20a%20aquel.imagen%2C%20cambia%2C%20...">http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/cajon-de-sastre/38-cajon-de-sastre/55-el-juguete-tecnologico#:~:text=Llamamos%20%22juguete%20tecnol%C3%B3gico%22%20a%20aquel.imagen%2C%20cambia%2C%20...</a> Historia de los juguetes <a href="https://www.nationalgeographic.es/familia/2020/12/toy-story-breve-historia-de-los-juguetes">https://www.nationalgeographic.es/familia/2020/12/toy-story-breve-historia-de-los-juguetes</a>				





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Segundo	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.	2 HS	Período	Uno
<b>OBJETIVOS</b>	Reconocer el valor que tienen las personas que conforman el hogar y la comunidad del corregimiento, para colaborar en el desempeño de oficios en pro de la satisfacción de necesidades comunes, así como identificar el funcionamiento de aparatos (eléctricos, servicios públicos, computacionales) para facilitar la comprensión de la utilidad y empleo de cada uno de ellos.										
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>			<b>COMPETENCIA</b>			<b>DESEMPEÑO</b>				
	Naturaleza y Evolución de la Tecnología			Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno			Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.				
	Apropiación y uso de la Tecnología			Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.			Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar)				
	Solución de problemas con Tecnología			Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.			Ensambo y desarmo artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones gráficas. Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.				
Tecnología y Sociedad			Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable			Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente.					
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifica en las diferentes dependencias de la casa, los artefactos (Herramienta, maquinas) usados y la función que cumplen dentro del hogar.</li> <li>2. Explora y describe en su entorno cotidiano y del hogar el uso que se da a la tecnología.</li> <li>3. Practica el adecuado funcionamiento de las diferentes partes que integran la computadora.</li> </ol>										
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Cuáles son las características y evolución que han tenido los artefactos tecnológicos que se encuentran en tu comunidad?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los artefactos en mi entorno</li> <li>• El computador y sus dispositivos.</li> </ul>										



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	20/ 01/ 2022	Fecha inicio de Implementación	22/01/2024	Fecha fin de implementación	5/04/2024
DESARROLLO (partir de lo elaborado en la planeación)					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
<p>Hacer un rastreo con los estudiantes sobre la historia de las viviendas y cuáles son la que ellos han podido visualizar para ello se propone trabajar la siguiente ficha ¿Cuáles son las características y evolución que han tenido los artefactos tecnológicos que se encuentran en tu comunidad?</p> <p>Juego tingo tango, donde a partir del rompecabezas construido, se realizará un conversatorio con los estudiantes. Los cuales a partir de esta pregunta dará respuesta desde su experiencia cotidiana.</p> <p>Se le presentará a los estudiantes una serie de imágenes de artefactos tecnológicos en donde identificaremos sus funciones y avances a través de la búsqueda de internet.</p>	<p>Mencionar con los niños cuáles creen ellos que son las características que debe de tener una vivienda, y cuáles son las que encuentran similares entre la vivienda de ellas y la imagen o ficha a trabajar</p> <p>Observación del cuento “historia de las herramientas” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qC86bTA4Oek">https://www.youtube.com/watch?v=qC86bTA4Oek</a> y conversatorio a partir de este, identificando la evolución que han tenido los artefactos tecnológicos.</p> <p>Observación y diálogo a partir de la línea del tiempo de los artefactos tecnológicos</p>	<p>Hablar con los niños sobre cuales creen que son las características fundamentales para tener una vivienda adecuada y compartir esto en un mapa de ideas, donde se pueda conversar y reflexionar Escritura en el cuaderno y elaboración de ficha</p> <p>Hacer un conversatorio con los niños sobre ¿Qué se hace en casa?, ¿Con qué se hace? ¿Para qué se hace? De acuerdo con esto hacer una lluvia de ideas que serán escritas en el tablero</p>	<p>Entregar a los niños y niñas una ficha donde podrán encontrar diferentes tipos de viviendas allí ellos deberán escribir cuáles son las características que tienen cada una</p> <p>Pedirles a los niños que junto con su familia construyan un número de actividades que pueden realizar en el hogar</p>		
RECURSOS	<p>Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a> Recursos Tecnología <a href="https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/">https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/</a> Tecnología e Informática <a href="https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/apoyo-docente/libro01.pdf">https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/apoyo-docente/libro01.pdf</a> <a href="https://canaica.com/partes-del-computador-para-ninos/">https://canaica.com/partes-del-computador-para-ninos/</a> Vivienda <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5ohPSXkS41A">https://www.youtube.com/watch?v=5ohPSXkS41A</a></p>				





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Segundo	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.	2 H.S.	Período	Dos
<b>OBJETIVOS</b>	Reconocer el valor que tienen las personas que conforman el hogar y la comunidad del corregimiento, para colaborar en el desempeño de oficios en pro de la satisfacción de necesidades comunes, así como identificar el funcionamiento de aparatos (eléctricos, servicios públicos, computacionales) para facilitar la comprensión de la utilidad y empleo de cada uno de ellos.										
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>			<b>COMPETENCIA</b>			<b>DESEMPEÑO</b>				
	Naturaleza y Evolución de la Tecnología			Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno			Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte).				
	Apropiación y uso de la Tecnología			Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.			Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros). Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.				
	Solución de problemas con Tecnología			Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.			Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones.				
Tecnología y Sociedad			Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable			Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan.					
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Describe los oficios realizados, los materiales empleados y el proceso efectuado para cumplir las tareas correspondientes.</li> <li>Identifica diferentes dependencias los artefactos y lugares para el desarrollo de tareas.</li> <li>Reconoce la función básica de los dispositivos del computador y los relaciona con algunas funciones de su cuerpo.</li> <li>Diferencia las clases de teclas para la realización de la escritura digital usando editor de texto simple (WordPad)</li> </ol>										





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	¿Son los procesos y tareas tecnología? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesos y tareas.</li> <li>• Conocimiento y uso básico del teclado: alfanumérico, y teclas direccionales.</li> </ul>				
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	11/ 03/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	8/04/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	14/06/2024
<b>DESARROLLO (partir de lo elaborado en la planeación)</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>		<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>
<p>Conversatorio con los estudiantes acerca de cómo creen ellos que se crean algunos alimentos o artefactos que se encuentran en su medio.</p> <p>Observación de video “Proceso de fabricación de un coche para niños”</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=LFfspNjBSEY">https://www.youtube.com/watch?v=LFfspNjBSEY</a> y “Fabricación del papel - Historia del papel”</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=pbhBhygvXeA">https://www.youtube.com/watch?v=pbhBhygvXeA</a></p>	<p>Observación del episodio las materias primas las aventuras de binchi.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=pJFpxn7H2_s">https://www.youtube.com/watch?v=pJFpxn7H2_s</a> y conversatorio a partir de este, identificando las características, usos de las materias primas en la producción de elementos del medio.</p> <p>Observación de la imagen anterior del comprender y diálogo a partir de esta.</p> <p>Escritura en el cuaderno y elaboración de ficha</p>		<p>Nos dirigiremos a la sala de computadoras con el fin de que los estudiantes jueguen en las siguientes páginas educativas y pongan en práctica lo abordado durante el desarrollo de la secuencia didáctica.</p> <p><a href="http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Boecillo/conocimiento/entorno2/index.htm">http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Boecillo/conocimiento/entorno2/index.htm</a></p> <p><a href="https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/juegos-ciencias">https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/juegos-ciencias</a></p>		<p>Observación y lectura del video “Materias primas y productos elaborados”</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=fdzH3Ttb7C0">https://www.youtube.com/watch?v=fdzH3Ttb7C0</a> Explicación por parte de la docente.</p>
<b>RECURSOS</b>	<p>Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a> Recursos Tecnología <a href="https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/">https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/</a> Tecnología e Informática <a href="https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/apoyo-docente/libro01.pdf">https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/apoyo-docente/libro01.pdf</a> Procesos y tareas escolares <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Z0g8tPFgw7Ev">https://www.youtube.com/watch?v=Z0g8tPFgw7Ev</a></p>				





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>Grado</b>	Segundo	<b>Docente</b>	Lina Marcela Correa Ospina	<b>Área</b>	Tecnología e Informática	<b>Año</b>	2024	<b>I.H.</b>		<b>2</b> <b>H</b> <b>S</b> <b>.</b>	<b>Período</b>	Tres
<b>OBJETIVOS</b>	Reconocer el valor que tienen las personas que conforman el hogar y la comunidad del corregimiento, para colaborar en el desempeño de oficios en pro de la satisfacción de necesidades comunes, así como identificar el funcionamiento de aparatos (eléctricos, servicios públicos, computacionales) para facilitar la comprensión de la utilidad y empleo de cada uno de ellos.											
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>	<b>COMPETENCIA</b>					<b>DESEMPEÑO</b>					
	<b>Naturaleza y Evolución de la Tecnología</b>	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno					Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte).					
	<b>Apropiación y uso de la Tecnología</b>	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.					Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.					
	<b>Solución de problemas con Tecnología</b>	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.					Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.					
	<b>Tecnología y Sociedad</b>	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable					Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.					
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Clasifica y compara objetos según sus usos.</li> <li>2. Diferencia objetos naturales de objetos creados por el ser humano.</li> <li>3. Analiza la utilidad de algunos aparatos eléctricos a mi alrededor.</li> </ol>											



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Qué diferencia hay entre naturaleza natural y artificial?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetos naturales y objetos artificiales o creados</li> <li>• Evolución de los objetos antiguos</li> <li>• Objetos que emiten luz y sonido</li> </ul>				
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	16/ 05/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	08/07/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	13/09/2024
<b>DESARROLLO (partir de lo elaborado en la planeación)</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>		<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>
<p>Se inicia con la lectura del texto La importancia de los árboles. Los árboles son parte predominante del ecosistema de los continentes. Ya que estos nos proporcionan una serie de beneficios, desde ambientales hasta sociales.</p> <p>(seguir el vínculo <a href="http://www.icarito.cl/2009/12/38-8565-9-los-objetos-naturales.shtml/">http://www.icarito.cl/2009/12/38-8565-9-los-objetos-naturales.shtml/</a> )</p> <p>Elementos Naturales: Son todos aquellos elementos NO producidos por el ser humano. En resumen, son los que componen un ecosistema: Agua, suelo, aire, Elementos Artificiales: son los que se han creado con la intervención del hombre desde los pequeños objetos hasta las grandes máquinas. Analiza por que las personas construyen maquinas.</p>	<p>Se realiza conversatorio a partir de la lectura, por medio de preguntas.</p> <p>¿Que son los árboles? ¿Como son? ¿Qué hacen y que posibilitan?</p> <p>Construcción del concepto; en la naturaleza hay elementos que no ayudan a mejorar las condiciones de vida.</p> <p>¿Cuáles son los objetos naturales?</p> <p>Todas aquellas cosas que están en tú medio ambiente y que el ser humano no ha creado o inventado, son objetos naturales. Ejemplos de éstos son; las plantas, los árboles, el agua, la tierra, las rocas, entre muchos otros. Estos objetos son vitales para nuestra existencia, ya que son éstos la base de todas nuestras creaciones.</p> <p>Los objetos creados son</p> <p>Los objetos tecnológicos son aquellos que los hombres, con su creatividad y habilidad, han creado. Pueden ser simples, como una silla, o complejos, como un auto. Estos objetos nacen como respuesta a una necesidad a la cual el hombre quiere hacerle frente.</p> <p>Lectura con ayuda del profesor y análisis del texto, lectura de imágenes, entre otros.</p> <p>Completa los siguientes mentefactos nocionales teniendo en cuenta la información que te dan a continuación:</p>		<p>Observación De Video</p> <p>Observa las imágenes y luego responde: 3. Encierra en un círculo las imágenes que correspondan a objetos tecnológicos</p> <p>Elementos Naturales: Son todos aquellos elementos NO producidos por el ser humano. En resumen, son los que componen un ecosistema: Agua, suelo, aire. Elementos Artificiales: son los que se han creado con la intervención del hombre desde los pequeños objetos hasta las grandes máquinas</p> <p>Elementos Artificiales hombre crear o Marque la respuesta correcta con una X: ¿Por qué son objetos tecnológicos? a. Porque están hechos en el computador b. Porque son creados por el ser humano para satisfacer una necesidad c. Porque son creados por robots.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Kb_l1y0C7Q0">https://www.youtube.com/watch?v=Kb_l1y0C7Q0</a></p> <p>Utiliza material de desecho para crear una maqueta de un elemento tecnológico u objeto creado.</p>		<p>corto o canción que sepas en el computador</p>



# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

	Realiza los dibujos de algunos elementos que han creado las personas para vivir mejor.		
<b>RECURSOS</b>	Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a> Recursos Tecnología <a href="https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/">https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/</a> Tecnología e Informática <a href="https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/apoyo-docente/libro01.pdf">https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/apoyo-docente/libro01.pdf</a> <b>Tecnología Creativa Susaeta</b>		



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Segundo	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.	2 H.S.	Período	Cuatro
<b>OBJETIVOS</b>	Reconocer el valor que tienen las personas que conforman el hogar y la comunidad del corregimiento, para colaborar en el desempeño de oficios en pro de la satisfacción de necesidades comunes, así como identificar el funcionamiento de aparatos (eléctricos, servicios públicos, computacionales) para facilitar la comprensión de la utilidad y empleo de cada uno de ellos.										
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>			<b>COMPETENCIA</b>			<b>DESEMPEÑO</b>				
	Naturaleza y Evolución de la Tecnología			Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno			Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales. Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte).				
	Apropiación y uso de la Tecnología			Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.			Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, particularmente los relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar).				
	Solución de problemas con Tecnología			Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.			Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.				
Tecnología y Sociedad			Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable			Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos					
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presenta la información organizada utilizando programas como Paint y WordPad</li> <li>2. Indaga como están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos eléctricos de uso cotidiano en su hogar.</li> <li>3. Comprende el uso racional de la electricidad en el hogar.</li> </ol>										



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Son necesarios los electrodomésticos en el hogar?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los electrodomésticos.</li> <li>✓ Noción básica de corriente eléctrica</li> <li>✓ Imagen y textos sencillos digitales: Paint y WordPad.</li> </ul>				
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	17/ 05/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	16/09/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	29/11/2024
<b>DESARROLLO (partir de lo elaborado en la planeación)</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
<p>Con el fin de hacer una breve introducción al tema de los electrodomésticos se les mostrara a los niños y niñas el siguiente video</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=MX8KD P8mFmg">https://www.youtube.com/watch?v=MX8KD P8mFmg</a></p> <p>¿Qué son los electrodomésticos? ¿Por qué se inventaron? ¿Cómo funcionan? Nombra algunos que hayas visto en tu hogar. ¿Son necesarios?</p> <p>Llevar a los niños con el siguiente video la noción de electricidad</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=dzcG5a5kd2M">https://www.youtube.com/watch?v=dzcG5a5kd2M</a></p>	<p>Desarrollar la siguiente sopa de letras</p> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN</b></p> <p>Un Electrodoméstico Un Control Remoto La Plancha La Televisión La Nevera El</p> <p><a href="https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_38/AURORA_MINGORANCE_1.pdf">https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_38/AURORA_MINGORANCE_1.pdf</a></p>		<p>Desarrollar la siguiente actividad evaluativa con los niños y niñas sobre los electrodomésticos Revisar las actividades que se proponen en el siguiente link y elegir las que se considere más pertinentes para profundizar en el concepto de electricidad</p> <p><a href="https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_38/AURORA_MINGORANCE_1.pdf">https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_38/AURORA_MINGORANCE_1.pdf</a></p>	<p>Actividad evaluativa</p> <p>Revisar las actividades que se proponen en el siguiente link y elegir las que se considere más pertinentes para profundizar en el concepto de electricidad</p> <p><a href="https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_38/AURORA_MINGORANCE_1.pdf">https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_38/AURORA_MINGORANCE_1.pdf</a></p>	
<b>RECURSOS</b>	<p>Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a></p> <p>Recursos Tecnología <a href="https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/">https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/</a></p> <p>Tecnología e Informática <a href="https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/apoyo-docente/libro01.pdf">https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/apoyo-docente/libro01.pdf</a></p> <p><b>Tecnología Creativa Susaeta</b></p> <p><b>Electrodomésticos</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MX8KDP8mFmg">https://www.youtube.com/watch?v=MX8KDP8mFmg</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=dzcG5a5kd2M">https://www.youtube.com/watch?v=dzcG5a5kd2M</a></p> <p><a href="https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_38/AURORA_MINGORANCE_1.pdf">https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_38/AURORA_MINGORANCE_1.pdf</a></p>				





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Tercero	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		Período	Uno
OBJETIVOS	Reconocer la importancia que tienen en su comunidad corregimental los oficios y sus herramientas para el desarrollo de procesos, servicios y comunicación de información; construyendo conocimientos, habilidades y valores que permiten conocer y comprender su entorno local tecnológico												
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	COMPONENTE			COMPETENCIA			DESEMPEÑO						
	Naturaleza y Evolución de la Tecnología			Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno			Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.						
	Apropiación y uso de la Tecnología			Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.			Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.						
	Solución de problemas con Tecnología			Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.			Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. Ensambo y desarmo artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones gráficas.						
Tecnología y Sociedad			Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable			Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.							
INDICADORES DE DESEMPEÑO	<ol style="list-style-type: none"> <li>Diferencia los conceptos de ciencia, técnica y tecnología.</li> <li>Identifica en el corregimiento los cambios que se generan a través de la tecnología.</li> <li>Reconoce las herramientas del explorador de Windows para visualizar y organizar la información.</li> <li>Identifica la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utiliza en diferentes actividades.</li> </ol>												





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<b>¿Conoces los avances tecnológicos de tu corregimiento?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Conceptos básicos sobre Tecnología: ciencia, técnica,</li> <li>✓ Utilización de las herramientas a través de la historia.</li> <li>✓ Funcionalidad de las partes que componen una computadora</li> </ul>				
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	<b>20/ 01/ 2022</b>	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	<b>22/01/2024</b>	<b>Fecha fin de implementación</b>	<b>5/04/2024</b>
<b>DESARROLLO (partir de lo elaborado en la planeación)</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
-Saberes previos sobre: ¿Qué es ciencia? ¿Qué es técnica? ¿Qué es tecnología? <a href="https://solvasquez.wordpress.com/2009/12/17/ciencia-técnica-y-tecnología/">https://solvasquez.wordpress.com/2009/12/17/ciencia-técnica-y-tecnología/</a> . -Diálogo dirigido sobre el conocimiento que tienen de herramientas simples y su cambio a través de la historia. <a href="https://prezi.com/oivwrd_tdlit/herramientas-antiguas-y-actuales/">https://prezi.com/oivwrd_tdlit/herramientas-antiguas-y-actuales/</a> -Funcionalidad de los dispositivos que componen la computadora.	-Diferenciación de los conceptos básicos de ciencia técnica y tecnología. -Describe un proceso en tu casa donde se aplique la ciencia, la técnica y la tecnología? - Escribe la importancia de la tecnología en la vida de los seres humanos. - Toma nota del artículo anterior. -Dibujo de una computadora con sus partes. -Investiga y escribe las funciones de cada parte de la computadora.  - Prácticas de uso de la computadora basadas en las herramientas ofimáticas que posee la computadora.		-Construcción de secuencias de imágenes que representan la historia de la tecnología con láminas de revistas. -La adecuada utilización de la computadora. -Elaboración con material de desecho de una maqueta de una computadora.	- Participación -Coloreado de fichas. - Desarrollo de los deberes. -Consultas y talleres de clase. - Comportamiento y uso de la sala de informática. - Participación en clase. -Fichas - Tareas que incluyan la construcción de esquemas, maquetas o modelos. -Consultas y talleres de clase...	
<b>RECURSOS</b>	Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a> Recursos Tecnología <a href="https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/">https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/</a> Tecnología e Informática <a href="https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/">https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/</a> Conceptos tecnología <a href="http://www.unl.edu.ar/ingreso/cursos/cac/21ot/#:~:text=%E2%80%9CTecnolog%C3%ADa%E2%80%9D%20viene%20del%20griego%20%CF%84%CE%AD%CF%87%CE%BD%CE%B7,o%20bien%20darle%20otra%20funci%C3%B3n.">http://www.unl.edu.ar/ingreso/cursos/cac/21ot/#:~:text=%E2%80%9CTecnolog%C3%ADa%E2%80%9D%20viene%20del%20griego%20%CF%84%CE%AD%CF%87%CE%BD%CE%B7,o%20bien%20darle%20otra%20funci%C3%B3n.</a> <a href="https://www.areatecnologia.com/que-es-tecnologia.html">https://www.areatecnologia.com/que-es-tecnologia.html</a>				





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Tercero	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		Período	Dos
<b>OBJETIVOS</b>	Reconocer la importancia que tienen en su comunidad corregimental los oficios y sus herramientas para el desarrollo de procesos, servicios y comunicación de información; construyendo conocimientos, habilidades y valores que permiten conocer y comprender su entorno local tecnológico												
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>			<b>COMPETENCIA</b>			<b>DESEMPEÑO</b>						
	Naturaleza y Evolución de la Tecnología			Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno			Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte). Identifico diferentes recursos naturales de mi entorno y los utilizo racionalmente.						
	Apropiación y uso de la Tecnología			Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.			Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno. Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, particularmente los relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias).						
	Solución de problemas con Tecnología			Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.			Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones. Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.						
Tecnología y Sociedad			Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable			Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan.							
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifica objetos cotidianos como representación de la tecnología</li> <li>2. Indaga sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida.</li> <li>3. Identifica y utiliza artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen necesidades cotidianas..</li> <li>4. Identifica la computadora como artefacto tecnológico para el manejo de la información, para la comunicación y el entretenimiento.</li> </ol>												





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<b>¿Son los juguetes aparatos tecnológicos?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los juguetes como artefactos</li> <li>• Desempeño de roles a través del juego</li> <li>• Uso adecuado de la sala de informática y sus recursos</li> </ul>				
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	11/ 03/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	8/04/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	14/06/2024
<b>DESARROLLO (partir de lo elaborado en la planeación)</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
<p>-Saberes previos sobre: ¿Qué es un juguete? Tipos de juguetes.</p> <p>-Se indagan los saberes previos de cada tema a partir del diálogo o de pequeñas lecturas, juegos, reflexiones, preguntas y observación de láminas, para tener un punto de partida y centrar a los estudiantes en las actividades que se realizan.</p> <p>-Recordar temas anteriores para dar inicio al tema siguiente.</p> <p>-Desempeño de roles a través del juego.</p> <p>-Saberes previos sobre: artefactos caseros y tecnológicos.</p> <p>-Reconocimiento y elaboración de un teclado.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=aPI8mk2yYZ4">https://www.youtube.com/watch?v=aPI8mk2yYZ4</a>.</p> <p>-Uso adecuado de la sala de informática y sus recursos.</p>	<p>-Investigan en Internet: Concepto de juguete, tipos de juguetes y de qué están elaborados.</p> <p>-Dibujan su juguete preferido y escriben su historia.</p> <p>-Los juguetes como artefactos tecnológicos, reconociendo usos y cuidados.</p> <p>-Escucha, escribe y aprende la canción "Y ¿Dónde están los juguetes?" CANCION: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wskZDBL9f4w">https://www.youtube.com/watch?v=wskZDBL9f4w</a>.</p> <p>-Traerán a clase su juguete preferido y contarán a sus compañeros: de qué están hechos, y por qué son los favoritos.</p> <p>-Hacer un listado de los artefactos caseros y tecnológicos que tenemos en casa.</p> <p>-Conceptualización, diferencia y beneficios que recibimos de esta tecnología.</p> <p>- Reconocimiento de la utilidad de la sala de informática como una ayuda educativa.</p> <p>-El trabajo en grupo: roles, y función determinada, cada rol tiene su importancia.</p> <p>-Análisis estructural de un objeto tecnológico y uso del teclado.</p>		<p>- Exploración de tipos de juguetes.</p> <p>-Realización de un juguete con material de desecho.</p> <p>-Compartir con sus compañeros los juguetes.</p> <p>- Participa con agrado del canto. -El trabajo en grupo: roles, y función determinada.</p> <p>-Escribe cuidados específicos de los elementos que componen la sala de informática de la institución.</p> <p>-Practica el uso del teclado y construye un computador con material de desecho.</p>	<p>- Participación.</p> <p>-Coloreado de fichas de juguetes.</p> <p>- Desarrollo de los deberes.</p> <p>-Consultas y talleres de clase.</p> <p>-Comportamiento y uso de la sala de informática.</p> <p>-Actividades de aplicación (fichas, maquetas, artefactos, aplicaciones informáticas).</p> <p>-Practicar informáticas.</p> <p>-Participación en clase.</p> <p>-Fichas.</p> <p>- Tareas que incluyan la construcción de esquemas, maquetas o modelos.</p> <p>-Consultas y talleres de clase.</p>	



# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

## RECURSOS

Estándares [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033\\_archivo\\_pdf\\_Orientaciones\\_grales\\_educacion\\_tecnologia.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf)  
Recursos Tecnología <https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/>  
Tecnología e Informática [https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos\\_escolares/1ro/](https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/)  
Juguetes <https://es.wikipedia.org/wiki/Juguete> <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/cajon-de-sastre/38-cajon-de-sastre/55-el-juguete-tecnologico#:~:text=Llamamos%20%22juguete%20tecnol%C3%B3gico%22%20a%20aquel,imagen%2C%20cambia%2C%20...>



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Tercero	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		Período	Tres
OBJETIVOS	Reconocer la importancia que tienen en su comunidad corregimental los oficios y sus herramientas para el desarrollo de procesos, servicios y comunicación de información; construyendo conocimientos, habilidades y valores que permiten conocer y comprender su entorno local tecnológico												
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	COMPONENTE			COMPETENCIA			DESEMPEÑO						
	Naturaleza y Evolución de la Tecnología			Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno			Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte).						
	Apropiación y uso de la Tecnología			Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.			Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.  Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.						
	Solución de problemas con Tecnología			Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.			Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones.						
	Tecnología y Sociedad			Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable			Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.						
INDICADORES DE DESEMPEÑO	<ol style="list-style-type: none"> <li>Identifica la importancia de algunos artefactos con la realización de diversas actividades humanas.</li> <li>Maneja adecuadamente herramientas multimediales del computador para reforzar lo aprendido en las clases.</li> <li>Utiliza herramientas de información y comunicación para describir las características y el funcionamiento de algunos artefactos y productos tecnológicos.</li> <li>Propone acciones que preservan el ambiente, para incluirlas en sus diseños tecnológicos.</li> </ol>												





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Encuentras en tu comunidad servicios que involucren la tecnología?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tipos de Herramientas y materiales</li> <li>✓ Los juguetes y sus materiales.</li> <li>✓ Personas de mi comunidad que ofrecen un servicio. (El zapatero, El carpintero, El electricista, El cerrajero, El panadero, Profesiones)</li> <li>✓ Herramientas de Paint y su utilidad en la representación gráfica.</li> </ul>				
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	16/ 05/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	08/07/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	13/09/2024
<b>DESARROLLO (partir de lo elaborado en la planeación)</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>		<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>
<p>-Repaso sobre la utilidad de la sala de informática como una ayuda educativa.</p> <p>-Exploración de tipos de juguetes.</p> <p>- Realización de proyecto de aula: "Y ¿Dónde están los juguetes?" thinkquest.</p> <p>-El trabajo en grupo: roles, y función determinada.</p> <p>-Cuidados específicos de los elementos que componen una sala de informática.</p> <p>-Ambientación Con actividad lúdica como canción, poema, ronda.</p> <p>- Manipulación de materiales, implementos, herramientas y artefactos, desde el juego libre o dirigido.</p> <p>-Saberes previos sobre: Tipos de Herramientas y materiales para la realización de manualidades.</p> <p>-Dialogo dirigido sobre aquellas personas del corregimiento que ofrecen un servicio. El conductor El carpintero El electricista. El cerrajero. El panadero.</p> <p>-Utilización de herramientas de Paint y representación gráfica.</p> <p>-Reconocimiento de herramientas y artefactos simples tecnológicos y su uso seguro.</p>	<p>-La fabricación de juguetes y los materiales empleados.</p> <p>-Construcción de modelos: juguetes sencillos con material reciclable.</p> <p>-Actividad grupal dirigida por la docente (video, canción, Elaboración de receta, manualidades o maquetas. Actividad individual: desarrollo de ficha, taller en el cuaderno.</p> <p>-Construcción de modelos de medios de transporte sencillos con material reciclable.</p> <p>-Dramatización de profesiones u oficios en situaciones cotidianas, expresando el aporte que la tecnología hace a esa labor.</p> <p>-Práctica en el manejo de las herramientas de Paint y Word para representar y graficar situaciones cotidianas sencillas.</p>		<p>-Valoración de personas que prestan servicio a la comunidad.</p> <p>- El trabajo en equipo como resultando de un esfuerzo.</p> <p>-Ambientación con rondas y canciones.</p> <p>-Observaciones de características de materiales.</p> <p>- Manejo sencillo de software educativo en la sala de informática.</p> <p>-Ambientación con rondas y canciones a nivel grupal.</p> <p>- Observaciones y clasificación de características de materiales.</p> <p>-Manejo sencillo de software educativo en la sala de informática.</p>		<p>-Participación en clase.</p> <p>-Fichas.</p> <p>- Tareas que incluyan la construcción de esquemas, maquetas o modelos.</p> <p>-Consultas y talleres de clase</p> <p>- Trabajo individual. Ficha didáctica. Experimentación grupa.</p> <p>-Participación en clase.</p> <p>Tareas que incluyan la construcción de esquemas, maquetas o modelos.</p> <p>-Consultas y talleres de clase</p>



# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

## RECURSOS

Estándares [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033\\_archivo\\_pdf\\_Orientaciones\\_grales\\_educacion\\_tecnologia.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf)  
Recursos Tecnología <https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/>  
Tecnología e Informática [https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos\\_escolares/1ro/](https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/)  
Ciencias de la Computación en el aula 1 Ciclo primaria. Fundación Ssadesk  
Tecnología Constructiva 2 Susaeta  
Informática Básica <https://www.youtube.com/watch?v=Ec94TvQSTcw>



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Tercero	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		Período	Cuatro
<b>OBJETIVOS</b>	Reconocer la importancia que tienen en su comunidad corregimental los oficios y sus herramientas para el desarrollo de procesos, servicios y comunicación de información; construyendo conocimientos, habilidades y valores que permiten conocer y comprender su entorno local tecnológico												
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>			<b>COMPETENCIA</b>				<b>DESEMPEÑO</b>					
	Naturaleza y Evolución de la Tecnología			Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno				Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte).					
	Apropiación y uso de la Tecnología			Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.				Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente. Comparo mi esquema de vacunación con el esquema establecido y explico su importancia.					
	Solución de problemas con Tecnología			Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.				Comparo longitudes, magnitudes y cantidades en el armado y desarmado de artefactos y dispositivos sencillos.					
Tecnología y Sociedad			Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable				Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.						
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Expresa ideas a través de la elaboración de proyectos que surgen de necesidades cotidianas.</li> <li>Realiza funciones avanzadas en Paint combinando texto e imagen.</li> <li>Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano en la construcción colaborativa de productos tecnológicos.</li> <li>Implementa en sus proyectos tecnológicos acciones para fomentar el cuidado del entorno</li> </ol>												
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Crees que la creatividad humana ha favorecido los avances tecnológicos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La creatividad</li> <li>De todo problema nace una idea.</li> <li>Los objetos tecnológicos y el hombre.</li> <li>Problemas ambientales</li> </ul>												





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	17/ 05/ 2022	Fecha inicio de Implementación	16/09/2024	Fecha fin de implementación	29/11/2024
DESARROLLO (partir de lo elaborado en la planeación)					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
<p>-Saberes previos sobre la importancia de los avances tecnológicos a través de la historia.</p> <p>-Exploración del entorno cotidiano diferenciando artefactos creados para la satisfacción del servicio del transporte en la comunidad que mejoran las condiciones de vida.</p> <p>-Conocimiento del impacto de la tecnología en el servicio del transporte dentro de la comunidad corregimental.</p> <p>-Video sobre la historia de 23 grandes inventos de la humanidad - Como Funciona Que ... <a href="https://comofuncionaque.com/grandes-inventos">https://comofuncionaque.com/grandes-inventos</a>.</p> <p>-Saberes previos sobre importancia del medio ambiente.</p> <p>-Descripción de problemas ambientales y/o social dentro de su entorno escolar o comunitario.</p> <p>-dialogo sobre las herramientas de la comunicación que conocen, su importancia y categorías (básicas tradicionales y digitales). <a href="http://herramientas-para.com/de-comunicacion/">http://herramientas-para.com/de-comunicacion/</a></p>	<p>-Prácticas de creatividad en el uso adecuado de la tecnología.</p> <p>-investigación y exposición de la historia del transporte en la comunidad corregimental.</p> <p>- Practica de trabajo de equipo sobre una solución creativa ante una situación problema en su entorno cercano.</p> <p>-sigue el procedimiento adecuado para la utilización de la computadora para realizar escritos en Word y dibujos en Paint.</p> <p>- Reflexiona como contribuye su familia en la conservación del medio ambiente.</p> <p>-Práctica del reciclaje en la construcción de creaciones escolares. (botellitas de amor)</p> <p>- Practica de trabajo de equipo sobre una solución creativa ante una situación problema en su entorno cercano.</p> <p>-Dibujar un ejemplo de cada una de las herramientas de la comunicación.</p>	<p>-Actitudes positivas para dar solución a problemas de la vida cotidiana.</p> <p>-Participación de aporte frente a la solución de un problema ambiental y /o social de su institución.</p> <p>-Desarrollo de trabajos haciendo aplicaciones tecnológicas.</p> <p>-Dibujo de uno de los grandes inventos ayer y hoy.</p> <p>-Actitudes positivas para dar solución a problemas de la vida cotidiana.</p> <p>-Participación de aporte frente a la solución de un problema ambiental y /o social de su institución.</p> <p>-Desarrollo de trabajos haciendo aplicaciones tecnológicas.</p> <p>-Elaboro una herramienta de comunicación con material de desecho.</p> <p>-Participan con agrado de todas las actividades programadas y apporto al conocimiento de ellas.</p>	<p>-Presentación de cuaderno con actividades de clase terminadas.</p> <p>-Seguimiento a comportamiento en clase y la participación.</p> <p>-Elaboración de trabajos usando las herramientas de informática vistas.</p> <p>-Presentación de dibujos y sustentación del porque lo escogió, que le llamo la atención.</p> <p>-Presentación de cuaderno con actividades de clase terminadas.</p> <p>-Seguimiento a comportamiento en clase.</p> <p>-Elaboración de dibujos y resumen sobre las herramientas de la comunicación.</p> <p>-Elaboración de trabajos usando las herramientas de informática vistas.</p>		
RECURSOS	<p>Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a></p> <p>Recursos Tecnología <a href="https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/">https://www.entramar.mvl.edu.ar/actividades-educativas-primaria-tecnologia/</a></p> <p>Tecnología e Informática <a href="https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/">https://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/</a></p> <p>Tecnología Constructiva Susaeta</p>				





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Cuarto	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.	2 H.S.	Período	Uno
<b>OBJETIVOS</b>		Posibilitar la aproximación a los conocimientos propios de las ciencias y la tecnología, para el aprovechamiento, protección y conservación del medio a través de la observación, experimentación y comparación de situaciones cotidianas. Diferenciar en el entorno corregimental los espacios donde se desarrollan actividades productivas identificando los artefactos, los recursos utilizados y los procesos desarrollados para llevar a cabo una actividad o servicio									
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>		<b>COMPONENTE</b>	<b>COMPETENCIA</b>				<b>DESEMPEÑO</b>				
		<b>Naturaleza de la tecnología</b>	Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.				<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.</li> <li>Usa adecuadamente las herramientas tecnológicas y de información que permiten tener un mejor desempeño en las labores cotidianas.</li> <li>Diferencia productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados.</li> </ul>				
		<b>Apropiación y uso de la tecnología</b>	Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.				<ul style="list-style-type: none"> <li>Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos.</li> <li>Desarrolla habilidades que le permiten tener más cercanía con las entidades de su barrio, reconociendo en estas su valor y servicio.</li> <li>Complementa la información que adquiere durante las clases a través de la investigación.</li> </ul>				
		<b>Solución de problemas con tecnología</b>	Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.				<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.</li> <li>Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema.</li> <li>Utiliza tecnologías de la información y la comunicación</li> </ul>				



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

			disponible en el entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc.).
	<b>Tecnología y sociedad</b>	Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identifico algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales.</li> <li>● Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.</li> <li>● Utiliza diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.</li> </ul>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● identifica las dificultades de los riesgos asociados al uso de productos tecnológicos.</li> <li>● Diferencia productos tecnológicos de productos naturales teniendo en cuenta los recursos y los procesos.</li> <li>● Utiliza herramientas de información y comunicación para el desarrollo de diversas actividades. Sustentar ideas.</li> <li>● Participa en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</li> </ul>		
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p><b>¿Qué impacto ha tenido la tecnología en el desarrollo de tu barrio?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sistemas tecnológicos de mi barrio</li> <li>● Medios tecnológicos utilizados en el manejo de la información.</li> <li>● Paint</li> </ul>		



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	16/ 05/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	22/01/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	5/04/2024
<b>DESARROLLO</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>	<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
¿De qué material están hechos los objetos? Existen en nuestro medio algunos materiales esenciales para la elaboración de los productos que consumimos y usamos a diario.	desarrolla la guía de trabajo, donde debes emparejar el material con que se elabora el objeto y la sopa de letra	Transcribe en el cuaderno el texto propuesto.	Realiza la sopa de letras de la guía de actividades		
<b>RECURSOS</b>					
Periódicos, revistas. Textos informativos.					



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Cuarto	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		PERIODO	Dos
OBJETIVOS	<p>Posibilitar la aproximación a los conocimientos de las ciencias naturales para el aprovechamiento, protección y conservación del medio a través de la observación, experimentación y comparación de situaciones cotidianas.</p> <p>Diferenciar en el entorno corregimental los espacios donde se desarrollan actividades productivas identificando los artefactos, los recursos utilizados y los procesos desarrollados para llevar a cabo una actividad o servicio</p>												
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	COMPONENTE	COMPETENCIA	DESEMPEÑO										
	Naturaleza de la tecnología	Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados.</li> <li>Reconoce el valor que tienen los sistemas de servicios públicos como mejoramiento de la calidad de vida y la innovación tecnológica que nos hace más fácil las labores.</li> </ul>										
	Apropiación y uso de la tecnología	Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describo y clasifico artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función y fuentes de energía utilizadas, entre otras.</li> <li>Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).</li> <li>Se involucra en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo.</li> </ul>										
	Solución de problemas con tecnología	Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.</li> <li>Frente a un problema, propongo varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una.</li> <li>Analiza los sistemas de transporte y servicios públicos existentes en el corregimiento para hacer buen uso de ellos.</li> <li>Utiliza diferentes fuentes de información y medios de</li> </ul>										



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

			comunicación para sustentar mis ideas.
	<b>Tecnología y sociedad</b>	Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.</li> <li>• Asocio costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos.</li> </ul>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza las TIC como fuentes de información y como medio de comunicación para sustentar sus ideas.</li> <li>• Describe y clasifico artefactos y procesos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función y fuentes de energía utilizadas, entre otras.</li> <li>• Utiliza diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.</li> </ul>		
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p><b>¿Qué relación tiene la tecnología con los servicios públicos de la ciudad?</b></p> <p>Los artefactos y sus procesos tecnológicos Los servicios públicos como organización de ciudad. Manejo de aguas, Gas, Energía</p>		



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	16/ 05/ 2022	Fecha inicio de Implementación	8/04/2024	Fecha fin de implementación	14/06/2024
<b>DESARROLLO</b>					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
Los estudiantes deben indagar sobre los servicios públicos que puede encontrar en entorno, por ejemplo: la escuela, la tienda, los puestos de salud, etc.	Explicación de cada uno de los servicios públicos y la importancia de estos en la comunidad.	"Elaboración de mapas conceptuales de cada uno de los servicios públicos, mostrando la importancia y preservación de cada uno. Realiza un texto en WordPad sobre los temas aprendidos."	Formación de equipos de trabajo para realizar una investigación sobre un servicio público elegido por el docente y exponerlo con el grupo.		
"Se dialoga con los estudiantes sobre que empresas o fabricas que conocen de su ciudad. ¿Que saben de estas y cuáles son sus beneficios que prestan en la comunidad? ¿Como se imaginan las empresas del futuro y que tipo de máquinas y herramientas existirían?"	"Se forman grupos de 3 estudiantes, a cada equipo se le entrega una pregunta, los cuales deben responder en el menor tiempo posible de forma escrita. Luego se intercambian las tarjetas con la finalidad de que cada grupo las socialice en clase y las transcriba en sus cuadernos y así conocer las opiniones de cada equipo."	"Concepto y explicación del tema (fabricas, materia prima, máquinas y herramienta). Investigación sobre la evolución de las fábricas y herramientas. Elaboración de carteleras que evidencien la secuencia de su evolución. Realización de un informe en Word donde registre lo aprendido"	"Acompañamiento en la realización de las actividades. Participación activa de los estudiantes. Revisión y valoración de tareas y actividades asignadas."		
<b>RECURSOS</b>					
Guía de aprendizaje fichas de trabajo cuaderno.					





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Cuarto	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.	2 H.S.	Período	Tres
OBJETIVOS	<p>Posibilitar la aproximación a los conocimientos de las ciencias naturales para el aprovechamiento, protección y conservación del medio a través de la observación, experimentación y comparación de situaciones cotidianas.</p> <p>Diferenciar en el entorno corregimental los espacios donde se desarrollan actividades productivas identificando los artefactos, los recursos utilizados y los procesos desarrollados para llevar a cabo una actividad o servicio</p>										
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	COMPONENTE	COMPETENCIA	DESEMPEÑO								
	Naturaleza de la tecnología	Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.</li> <li>Utiliza herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas.</li> <li>Participa en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos</li> </ul>								
	Apropiación y uso de la tecnología	Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Selecciono productos que respondan a mis necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento, condiciones de manipulación y de almacenamiento, componentes, efectos sobre la salud y el medio ambiente).</li> <li>Comprende la función que tiene la recolección de la información a través de sitios web y su adecuada selección y registro.</li> <li>Selecciona adecuadamente los materiales que necesito para una tarea o acción teniendo en cuenta su conservación.</li> </ul>								
	Solución de problemas con tecnología	Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establezco relaciones de proporción entre las dimensiones de los artefactos y de los usuarios.</li> <li>Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos.</li> <li>Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos.</li> </ul>								



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

	<b>Tecnología y sociedad</b>	Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico instituciones y autoridades a las que puedo acudir para solicitar la protección de los bienes y servicios de mi comunidad.</li> <li>• Participo en discusiones que involucran predicciones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.).</li> </ul>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica artefactos tecnológicos utilizados en su entorno para reconocer y garantizar su calidad.</li> <li>• Utiliza las TIC para diseñar y construir nuevos modelos y maquetas dando soluciones tecnológicas a su contexto.</li> <li>• Usa herramientas manuales para realizar de manera segura proceso de medición, trazado, corte, doblado.</li> <li>• Emplea las herramientas informáticas para organizar y analizar la información..</li> </ul>		
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<b>¿Crees que hay relación entre los procesos productivos y la tecnología?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las fábricas y la transformación de materias primas</li> <li>• Procesos productivos.</li> <li>• El ambiente y herramientas de Word</li> </ul>		



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	16/ 05/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	08/07/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	13/09/2024
<b>DESARROLLO</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
Los estudiantes deben indagar sobre los servicios públicos que puede encontrar en entorno, por ejemplo: la escuela, la tienda, los puestos de salud, etc.	Explicación de cada uno de los servicios públicos y la importancia de estos en la comunidad.		"Elaboración de mapas conceptuales de cada uno de los servicios públicos, mostrando la importancia y preservación de cada uno. Realiza un texto en WordPad sobre los temas aprendidos."	Formación de equipos de trabajo para realizar una investigación sobre un servicio público elegido por el docente y exponerlo con el grupo.	
"Se dialoga con los estudiantes sobre que empresas o fabricas que conocen de su ciudad. ¿Que saben de estas y cuáles son sus beneficios que prestan en la comunidad? ¿Cómo se imaginan las empresas del futuro y que tipo de máquinas y herramientas existirían?"	"Se forman grupos de 3 estudiantes, a cada equipo se le entrega una pregunta, los cuales deben responder en el menor tiempo posible de forma escrita. Luego se intercambian las tarjetas con la finalidad de que cada grupo las socialice en clase y las transcriba en sus cuadernos y así conocer las opiniones de cada equipo."		"Concepto y explicación del tema (fabricas, materia prima, máquinas y herramienta). Investigación sobre la evolución de las fábricas y herramientas. Elaboración de carteleras que evidencien la secuencia de su evolución. Realización de un informe en Word donde registre lo aprendido"	"Acompañamiento en la realización de las actividades. Participación activa de los estudiantes. Revisión y valoración de tareas y actividades asignadas."	
<b>RECURSOS</b>					
Guía de aprendizaje Fichas de trabajo Cuaderno.					



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Cuarto	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		PERIODO	Cuatro
OBJETIVOS	<p>Posibilitar la aproximación a los conocimientos de las ciencias naturales para el aprovechamiento, protección y conservación del medio a través de la observación, experimentación y comparación de situaciones cotidianas.</p> <p>Diferenciar en el entorno corregimental los espacios donde se desarrollan actividades productivas identificando los artefactos, los recursos utilizados y los procesos desarrollados para llevar a cabo una actividad o servicio</p>												
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	COMPONENTE			COMPETENCIA			DESEMPEÑO						
	Naturaleza de la tecnología			Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos.</li> <li>Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman.</li> <li>Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.</li> </ul>						
	Apropiación y uso de la tecnología			Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros.</li> <li>Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas.</li> </ul>						
	Solución de problemas con tecnología			Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.</li> <li>Frente a nuevos problemas, formulo analogías o adaptaciones de soluciones ya existentes.</li> <li>Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos.</li> <li>Diseño, construyo, adapto y reparo artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales.</li> </ul>						



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

	<b>Tecnología y sociedad</b>	Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Me involucro en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo.</li> <li>Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad.</li> </ul>		
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Selecciona productos que respondan a mis necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento condiciones de manipulación y de almacenamiento, componentes, efectos sobre la salud y el medio ambiente).</li> <li>Identifica fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.</li> <li>Valora los bienes y servicios que se ofrecen en su comunidad para velar por su cuidado y buen uso</li> <li>Hace buen uso de los equipos de informática.</li> </ul>				
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Las barreras tecnológicas pueden afectar los procesos productivos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Productos, servicios tecnológicos</li> <li>Uso básico de aplicaciones de office</li> </ul>				
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	16/ 05/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	16/09/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	29/11/2024
<b>DESARROLLO</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>		<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	
<p>Se hacen algunas preguntas sobre las herramientas y máquinas que el hombre ha inventado para su beneficio. ¿Cuáles son las máquinas y herramientas que conoces? . Con base a la información recolectada se clasificaran de acuerdo a su uso y utilidad y el beneficio que estas prestan en la transformación de la materia prima.</p> <p>Iniciamos dividiendo el grupo por equipos de 10 estudiantes y proponemos el juego del teléfono roto.</p>		<p>Se socializan las ideas, se elabora un informe de las ideas principales en sus cuadernos.</p> <p>Se organizan los estudiantes por grupos y se asignan el nombre de una maquina o herramienta para que consulte sobre ella su evolución y los beneficios que ofrecen en la vida diaria.</p> <p>Socialización por equipos de las fortalezas y dificultades en la realización de la dinámica.</p> <p>Se elabora un informe sobre las ideas</p>		<p>Presentación y exposición de los trabajos de investigación por grupos.</p> <p>Transferir la información recolectada de las ideas principales de los expositores y elaborar un informe en Word.</p> <p>Conceptualización y explicación de los términos de información y comunicación.</p>	
				<p>En cada actividad se evaluara su desarrollo y la buena disposición de los estudiantes.</p> <p>Presentación y exposición de los diferentes periódicos escolares diseñados por los estudiantes.</p> <p>Retroalimentación de conceptos y valoración de los trabajos presentados por grupos.</p>	



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<p>Cada estudiante debe transmitir un mensaje completo al oído de su compañero, sin que los demás compañeros se den cuenta de lo que dice este, cuando el mensaje se haya transmitido a todos y cada uno de los integrantes del equipo, el ultimo estudiante debe repetir con claridad lo que entendió y de esta manera dar a conocer el mensaje que recibió.</p> <p>Iniciaremos recordando los conceptos aprendidos sobre ¿Qué es la información y la comunicación? , se formularan preguntas a los estudiantes de forma aleatoria. Para entrar en materia sobre el tema de. ¿Qué es un periódico? ¿Qué clases de periódicos conocen? ¿Cuál es el papel principal de un periódico? ¿Cómo está estructurado o conformado el periódico? ¿Han oído hablar del periódico escolar? ¿Qué noticias importantes debe tener un periódico escolar y como está diseñado? Con todas estas preguntas formuladas a los estudiantes iniciaremos nuestro aprendizaje</p>	<p>expresadas por los estudiantes.</p> <p>A partir de este momento cada estudiante narra un suceso significativo e importante de su vida.</p> <p>Socialización de las preguntas formuladas y elaboración de informe escrito sobre las ideas principales expresadas por los estudiantes.</p> <p>Se organizan por equipos de a 4 estudiantes y les entregara un recorte de periódico el cual contiene una noticia la cual deberán leer en voz alta un estudiante de cada equipo para luego expresar lo comprendido de la noticia correspondiente.</p> <p>A partir de esta dinámica entraremos con el tema del periódico escolar y la importancia que este debe tener en una institución educativa.</p>	<p>Transferir los conceptos aprendidos y elaborar un informe en Word.</p> <p>Concepto y explicación del periódico escolar y su estructura</p> <p>Elaboración de un periódico escolar por equipos de trabajo como ensayo.</p> <p>Utilizar los conceptos aprendidos y aplicarlos en Word.</p>	<p>En cada actividad se evaluará su desarrollo y la buena disposición de los estudiantes.</p>
<b>RECURSOS</b>			
<p>Guía de aprendizaje Fichas de trabajo Cuaderno.</p>			



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Quinto	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		PERIODO	Uno
OBJETIVOS	<p>Aplicar actitudes emprendedoras y capacidades tecnológicas en la realización grupal de actividades constructivas, funcionales y creativas, utilizando diferentes aplicaciones de las TIC y la navegación web en el proceso de consulta, diseño y presentación de ideas y propuestas que beneficien el corregimiento</p> <p>Diferenciar la función tecnológica que cumplen diferentes espacios dentro de los ambientes en que se encuentran.</p> <p>Utilizar de manera apropiada los recursos de su entorno para la solución de problemas tecnológicos.</p> <p>Establecer relaciones con las demás áreas del conocimiento para explicar y generar soluciones a problemas tecnológicos.</p>												
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	COMPONENTE	COMPETENCIA	DESEMPEÑO										
	Naturaleza de la tecnología	Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.</li> <li>Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos. Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman.</li> </ul>										
	Apropiación y uso de la tecnología	Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos.</li> </ul>										
	Solución de problemas con tecnología	Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.</li> <li>Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema.</li> </ul>										
	Tecnología y sociedad	Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifico algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales.</li> <li>Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.</li> </ul>										
INDICADORES DE DESEMPEÑO	<p>identifica el computador y sus partes resaltando sus funciones</p> <p>Realiza trabajos en grupo con responsabilidad</p>												



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	¿Crees que el conocimiento y uso de la tecnología favorece la interacción con tu contexto? El computador: Elementos del computador Uso del computador. Herramientas de Windows Calculadora Bloc de notas				
	<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	16/ 05/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	22/01/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>
<b>DESARROLLO</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>		<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>
<p>Presentación del área, metodología, indicadores y evaluación. Diferencias y semejanzas entre recursos tecnológicos y naturales Realización de diagnóstico e indagación de conceptos previos Identificación de recursos tecnológicos del entorno descripción, utilidad y funcionamiento A partir de la pregunta cómo era la vida del hombre primitivo construirán 5 preguntas Historia ilustrada de la evolución de la tecnología. Tecnología primitiva; artesanal; mecanizada; de punta; de sostenimiento. Ver enlace anexo en recursos. Observa un video y da ejemplos de su entorno sobre los diferentes tipos de energía</p>	<p>Construcción de conceptos y elaboración de cuadro de identificación de recursos naturales y tecnológicos del entorno Consulta y lectura sobre el tema, toma de notas. Mesa redonda sobre los tipos de energía en los avances tecnológicos. Ilustra y explica los diferentes tipos de energía Identificar los aportes más importantes de cada fase de evolución de la tecnología. consignando en el cuaderno el resumen acompañado de ilustraciones. Organizados por equipos prepararán la exposición sobre la etapa de la evolución de la tecnología asignada previamente</p>		<p>Realización de cuadro comparativo de descripción, diferencias y semejanzas teniendo en cuenta características tales como materiales, forma, estructura, función y fuentes de energía utilizadas, entre otras.  Representar por medio de gráficos y presentación este desarrollo en Word  Cada una de las épocas de la historia y evolución de la tecnología.  Construye un objeto utilizando cualquier tipo de energía y lo explica a sus compañeros. Construcción de resúmenes, carteleras, mapas mentales, dibujos Preparación de la exposición</p>		<p>Revisión y socialización del trabajo realizado. Preparación y realización de exposición Exposiciones y toma de apuntes Cada estudiante debe presentar un informe escrito en Word sobre las desventajas que tienen los avances tecnológicos para la humanidad Cada estudiante debe presentar un informe escrito en Word sobre las desventajas que tienen los avances tecnológicos para la humanidad. Exposición</p>



# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

## RECURSOS

Computadores  
Fichas  
Documentos  
Láminas

<https://myprofetecnologia.wordpress.com/2011/.../historia-y-evolucion-de-la-tecnologi>



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Quinto	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		PERIODO	Dos
OBJETIVOS	<p>Aplicar actitudes emprendedoras y capacidades tecnológicas en la realización grupal de actividades constructivas, funcionales y creativas, utilizando diferentes aplicaciones de las TIC y la navegación web en el proceso de consulta, diseño y presentación de ideas y propuestas que beneficien el corregimiento</p> <p>Diferenciar la función tecnológica que cumplen diferentes espacios dentro de los ambientes en que se encuentran.</p> <p>Utilizar de manera apropiada los recursos de su entorno para la solución de problemas tecnológicos.</p> <p>Establecer relaciones con las demás áreas del conocimiento para explicar y generar soluciones a problemas tecnológicos.</p>												
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	COMPONENTE	COMPETENCIA				DESEMPEÑO							
	Naturaleza de la tecnología	Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.				<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.</li> <li>Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos. Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman.</li> </ul>							
	Apropiación y uso de la tecnología	Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.				<ul style="list-style-type: none"> <li>Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos.</li> </ul>							
	Solución de problemas con tecnología	Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.				<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.</li> <li>Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema.</li> </ul>							
Tecnología y sociedad	Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.				<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifico algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales.</li> <li>Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.</li> </ul>								





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra criterio para presentar y valorar la información que encuentra en los sitios visitados en Internet.</li> <li>• Explica el desarrollo de un avance tecnológico.</li> <li>• Utiliza el programa de hoja de cálculo para crear tablas</li> <li>• Participa en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos</li> </ul>				
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Crees que el uso del Excel, agiliza los procesos matemáticos y estadísticos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entorno de Excel</li> <li>• Motores de búsqueda.</li> <li>• Avance tecnológico.</li> </ul>				
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	16/ 05/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	27/03/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	9/06/2024
<b>DESARROLLO</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>		<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>
<p>Se indagará sobre las fuentes y tipos de energías que conocen, mencionarán los tipos de energía que utilizan en sus hogares y comunidad</p> <p>Para qué sirven los manuales de instrucciones y por qué es importante seguirlos</p> <p>Cuál es la diferencia entre bienes y servicios</p> <p>Los estudiantes realizarán una encuesta a sus padres y vecinos sobre los problemas que más los afectan</p>	<p>Visitarán la biblioteca y consultarán sobre el tema, en el cuaderno realizarán resúmenes y esquemas</p> <p>Observación de un video y solución de un taller de profundización por equipos</p> <p>Exposición de herramientas describiendo el tipo de energía utilizada</p> <p>Lectura de manuales de productos tecnológicos, revisando el formato y la tipología del texto</p> <p>Subrayar ideas relevantes</p> <p>Identificarán los bienes y servicios de su comunidad</p> <p>Analizarán los resultados y los representarán en una gráfica de barras, luego aleatoriamente dirán posibles soluciones, ventajas y desventajas</p> <p>Lectura de noticias sobre el tema</p>		<p>Intercambio por parejas de cuadernos para ampliar información</p> <p>Realización de un experimento o proyecto, donde se requiera un tipo de energía</p> <p>Toma de nota de cada exposición</p> <p>Organizados en equipos eligen un producto tecnológico y escriben un manual de instrucciones</p> <p>Listado de instituciones y autoridades que protegen los bienes y servicios</p> <p>Organizados en equipos de trabajo se asignará una problemática y luego construirán algunas estrategias de solución, utilizando maquetas, material reutilizable, esquemas, carteleras</p> <p>Estrategias implementadas</p> <p>Aplicaciones tecnológicas</p> <p>Inventos e innovaciones</p>		<p>Revisión de taller</p> <p>Participación en clase</p> <p>Toma de apuntes, Esquemas.</p> <p>Consultas</p> <p>Exposición</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Hetero y coevaluación</p>
<b>RECURSOS</b>					
<p>Computadores</p> <p>Fichas</p> <p>Documentos</p> <p>Láminas</p>					





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Quinto	Docente		Área	Tecnología e Informática	Año	2024	PERIODO	Tres
OBJETIVOS	<p>Aplicar actitudes emprendedoras y capacidades tecnológicas en la realización grupal de actividades constructivas, funcionales y creativas, utilizando diferentes aplicaciones de las TIC y la navegación web en el proceso de consulta, diseño y presentación de ideas y propuestas que beneficien el corregimiento</p> <p>Diferenciar la función tecnológica que cumplen diferentes espacios dentro de los ambientes en que se encuentran.</p> <p>Utilizar de manera apropiada los recursos de su entorno para la solución de problemas tecnológicos.</p> <p>Establecer relaciones con las demás áreas del conocimiento para explicar y generar soluciones a problemas tecnológicos.</p>								
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	COMPONENTE	COMPETENCIA			DESEMPEÑO				
	Naturaleza de la tecnología	Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.</li> </ul> <p>Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos. Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman.</p>				
	Apropiación y uso de la tecnología	Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos.</li> </ul>				
	Solución de problemas con tecnología	Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.</li> <li>Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema.</li> </ul>				



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

	<b>Tecnología y sociedad</b>	Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifico algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales.</li> <li>Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.</li> </ul>		
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce las etapas del proceso tecnológico.</li> <li>Identifica funciones básicas de un programa de correo o un navegador</li> <li>Elabora un producto informativo con imagen y texto utilizando varios programas de informática trabajados.</li> <li>Da buen uso a la información para comunicar y socializar sus ideas</li> </ul>				
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p><b>¿Siendo creativo, mejoro mi rendimiento y capacidad intelectual?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Estrategias para incremento de la creatividad.</li> <li>Navegación web sitios educativos</li> <li>Creación de contenidos digitales</li> <li>Uso de contraseñas y usuarios</li> <li>Producto tecnológico</li> </ul>				
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	16/ 05/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	8/07/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	13/09/2024
<b>DESARROLLO</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
<p>Clasificarán artefactos tecnológicos según varios contextos: económicos, Sociales y culturales describiendo los aportes en cada rama</p> <p>¿Qué aspectos tienes en cuenta a la hora de comprar un producto?</p> <p>Mencionarán algunas normas de seguridad para manipular y conservar productos tecnológicos</p>	<p>Realizarán esquemas. descripciones y los aportes.</p> <p>Consultarán las normas de manipulación, cuidado y conservación</p> <p>A partir de la observación de varias imágenes de la consulta en el diccionario ampliarán los significados</p> <p>Identificación de problemáticas de su entorno Identificar la barra de herramientas e ir haciendo prácticas en un texto escrito previamente en español.</p>		<p>Socialización del trabajo en clase entre pares</p> <p>Realización de un manual Instructivo donde se describan normas de manipulación, cuidado y conservación Realizarán un listado de los</p> <p>bienes y servicios de su escuela y entorno familiar</p> <p>Organizados en equipos realizarán carteleras y afiches con propuestas para mitigar la situación</p>	<p>Se realizará revisión del trabajo en clase</p> <p>Exposición y lectura de manuales</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Presentar un texto construido por el mismo estudiante utilizando las herramientas de Word</p>	





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<p>Qué son bienes y servicios? Qué estrategias aplicas para cuidar los bienes y servicios de tu entorno.</p> <p>Ver video de los usos del procesador de texto WORD al finalizar entre todos definir para que nos sirve y sus posibles usos.</p>	<p>Tomar cada icono: de Archivo, inicio, insertar, dibujar, diseño, formato y revisar</p>	<p>Cada estudiante realizará las autocorrecciones utilizando la barra de herramientas Word e implementará el uso de lo que vaya descubriendo</p>	
<b>RECURSOS</b>			
<p>Computadores USB Fichas Carteleras</p>			



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Quinto	Docente	Lina Marcela Correa Ospina	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		PERIODO	Cuatro
OBJETIVOS	<p>Aplicar actitudes emprendedoras y capacidades tecnológicas en la realización grupal de actividades constructivas, funcionales y creativas, utilizando diferentes aplicaciones de las TIC y la navegación web en el proceso de consulta, diseño y presentación de ideas y propuestas que beneficien el corregimiento</p> <p>Diferenciar la función tecnológica que cumplen diferentes espacios dentro de los ambientes en que se encuentran.</p> <p>Utilizar de manera apropiada los recursos de su entorno para la solución de problemas tecnológicos.</p> <p>Establecer relaciones con las demás áreas del conocimiento para explicar y generar soluciones a problemas tecnológicos.</p>												
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	COMPONENTE	COMPETENCIA			DESEMPEÑO								
	Naturaleza de la tecnología	Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.</li> <li>Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos. Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman.</li> </ul>								
	Apropiación y uso de la tecnología	Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos.</li> </ul>								
	Solución de problemas con tecnología	Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.</li> <li>Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema.</li> </ul>								
Tecnología y sociedad	Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifico algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales.</li> <li>Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.</li> </ul>									



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe por medio de dibujos e instrucciones simples el uso correcto de un proceso tecnológico del hogar o el colegio.</li> <li>Identifica el potencial de uso de los recursos naturales en relación con la obtención de energía y la preservación de los mismos</li> <li>Identifica labores de uso adecuado de residuos dentro de la institución para aplicarlos en mi entorno corregimental.</li> <li>Utiliza las TIC y herramientas manuales para el diseño, la construcción y la elaboración de modelos y maquetas tecnológicas.</li> </ul>				
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Crees que la tecnología favorece los diferentes procesos institucionales?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Objetos naturales/objetos tecnológicos</li> <li>Fuentes de energía.</li> <li>Análisis del ciclo de la vida de un producto</li> <li>Proyecto tecnológico escolar.</li> <li>Carrusel tecnológico</li> </ul>				
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	16/ 05/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	16/09/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	29/11/2024
<b>DESARROLLO</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
<p>A partir de la consulta iniciaremos dialogando sobre las diferentes herramientas usadas en diversos proyectos tecnológicos</p> <p>¿Qué normas aplicas para evitar accidentes?</p> <p>Organizados en equipos consultarán sobre la elaboración de artefactos caseros.</p> <p>Realización pre-feria escolar de la tecnología ciencia</p> <p><b>FERIA ESCOLAR DE LA TECNOLOGÍA</b></p>	<p>Los estudiantes determinarán varios proyectos tecnológicos de diversas índoles, expondrán las gráficas y nombrarán las herramientas tecnológicas utilizadas en el proyecto</p> <p>Exposición de herramientas para proyectos tecnológicos</p> <p>A partir de la pandemia del coronavirus, realizarán un manual con las normas para prevenir enfermedades en general</p> <p>Realizarán una cartelera con las normas para evitar accidentes en la casa, en la escuela y en la calle.</p> <p>Realizarán una búsqueda de artefactos con materiales caseros, pasarán a consultar en la biblioteca</p> <p>Diseñarán un anteproyecto escrito con los</p>		<p>Realizarán esquemas de las herramientas tecnológicas expuestas</p> <p>Simularán el montaje de un video informativo sobre la importancia del autocuidado</p> <p>Observación de video</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=NvBt4tQWk84">https://www.youtube.com/watch?v=NvBt4tQWk84</a></p> <p>Según sus intereses, realizarán un listado de herramientas caseras y los recursos.</p> <p>Elegirán la herramienta que construirán y elaborarán un diseño gráfico</p> <p>Lectura, retroalimentación y corrección del anteproyecto.</p>	<p>Trabajo de clase</p> <p>Presentación y dramatización</p> <p>Exposición de carteleras</p> <p>Feria de la tecnología y la ciencia</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Coevaluación</p> <p>Heteroevaluación</p>	



# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

	siguientes aspectos: Título, justificación objetivos, impacto, procedimiento representado en: esquemas, mapas, gráficas y recursos  Preparación y montaje de feria de la tecnología  FERIA ESCOLAR DE LA TECNOLOGÍA	Realización de correcciones  Exposiciones y muestras	
<b>RECURSOS</b>			
Computadores Cartulinas Marcadores Fichas Videos USB Materiales caseros			



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Sexto	Docente	Sandra Zuluaga	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.	2 H.S.	PERIODO	Uno
<b>OBJETIVOS</b>	Identificar el impacto social de la tecnología, analizando manifestaciones para entender su importancia en la vida cotidiana y comprender su proceso de construcción.										
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>	<b>COMPETENCIA</b>				<b>DESEMPEÑO</b>					
	<b>Naturaleza y Evolución de la tecnología</b>	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				<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Análisis y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.</li> <li>✓ Identifico y explico técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte).</li> </ul>					
	<b>Apropiación y uso de la tecnología</b>	Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.				Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).					
	<b>Solución de problemas con tecnología</b>	Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.				Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas					
	<b>Tecnología y Sociedad</b>	Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.				Me intereso por las tradiciones y valores de mi comunidad y participo en la gestión de iniciativas en favor del medio ambiente, la salud y la cultura (como jornadas de recolección de materiales reciclables, vacunación, bazares, festivales, etc.)					
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifica diferentes tipos de tecnologías.</li> <li>2. Conceptualiza algunas ramas de la tecnología.</li> <li>3. Diferencia los conceptos de archivos y carpetas</li> <li>4. Compara diferentes tipos de tecnologías que se encuentran en su entorno.</li> </ol>										



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>		¿Cómo relacionamos las tecnologías modernas en nuestro medio?			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tipos de tecnologías.</li> <li>✓ Ramas de la tecnología.</li> <li>✓ Organización de Windows (Archivos y carpetas).</li> </ul>			
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	16/ 05/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	22/01/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	5/04/2024
<b>DESARROLLO</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>		<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>
Se implementarán actividades para identificar aquellos estudiantes que presenten dificultades en los procesos de lecto-escritura, como textos de tecnología, sopas de letras y crucigramas. Se realizará un taller con los tipos de tecnologías y su uso en el entorno en que se vive.	Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos sobre tecnología y los tipos de tecnologías en nuestro medio. Comprensión lectora y socialización de cuestionarios.		Talleres sobre los temas trabajados en clase. Actividades de lectura, socialización por medio de exposición grupal y trabajo individual en el cuaderno.		La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes. Preguntas orientadoras para las puestas en común sobre los talleres realizados a lo largo del desarrollo del curso
Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, Ramas de la tecnología, las comprenda y diferencie, tales como comprensión lectora y talleres propios del tema	Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos sobre tecnología y las Ramas de la tecnología en nuestro medio. Comprensión lectora y socialización de cuestionarios.		Talleres sobre los temas trabajados en clase. Socialización grupal.		La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes. Preguntas orientadoras para las puestas en común sobre los talleres realizados a lo largo del desarrollo del curso.



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<p>Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, Ramas de la tecnología, las comprenda y diferencie, tales como comprensión lectora y talleres propios del tema. Se realizará taller práctico de creación de carpetas y organización de archivos en las mismas según el tipo y unidad de almacenamiento.</p>	<p>En este momento de la clase se implementarán diferentes estrategias para estructurar la comprensión de los conceptos que se están trabajando, para esto se diseñan momentos de clase como: Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos sobre tecnología y las Ramas de las tecnologías en nuestro medio. Comprensión lectora y socialización de cuestionarios. Clase magistral y teórica acerca de creación de carpetas y la organización de archivos en el computador para su fácil acceso y búsqueda.</p>	<p>Talleres sobre los temas trabajados en clase. Socialización grupal. Actividades en parejas para la creación de carpetas y ubicación de archivos correctamente.</p>	<p>La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes. Preguntas orientadoras para las puestas en común sobre los talleres realizados a lo largo del desarrollo del curso</p>
<p><b>RECURSOS</b></p>	<p>Talleres elaborados por el docente Actividades propias en clase Computador Celular o Tablet.</p>		



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Sexto	Docente	Sandra Zuluaga	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		PERIODO	Dos
<b>OBJETIVOS</b>	Identificar el impacto social de la tecnología, analizando manifestaciones para entender su importancia en la vida cotidiana y comprender su uso proceso de construcción.												
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b> (Orientaciones generales para la educación en tecnología)	<b>COMPONENTE</b>			<b>COMPETENCIA</b>			<b>DESEMPEÑO</b>						
	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			Reconozco en algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron su creación						
	Apropiación y uso de la tecnología			Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.			Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades						
	Solución de problemas con tecnología			Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.			Frente a una necesidad o problema, selecciono una alternativa tecnológica apropiada, al hacerlo, utilizo criterios adecuados como eficiencia, seguridad, consumo y costo.						
	Tecnología y Sociedad			Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.			Evalúo los costos y beneficios antes de adquirir y utilizar artefactos y productos tecnológicos						
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconoce la evolución de algunos productos tecnológicos.</li> <li>✓ Aplica las funciones del Microsoft Word para el trabajo con textos.</li> <li>✓ Analiza el sistema tecnológico de los servicios públicos y de los servicios públicos en el corregimiento Altavista</li> <li>✓ Trabaja ordenadamente en el cuaderno.</li> </ul>												
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Qué tanto ha servido el avance de los aparatos tecnológicos para nuestra sociedad?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Historia y evolución de productos tecnológicos.</li> <li>✓ Formato avanzado en Word</li> </ul>												



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	16/ 05/ 2022	Fecha inicio de Implementación	8/04/2024	Fecha fin de implementación	14/06/2024
DESARROLLO					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN		MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN	
<p>Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, Historia y evolución de los artefactos tecnológicos, comprenda y diferencie, tales como comprensión lectora y talleres propios del tema.</p> <p>Se realiza explicación de línea de tiempo de artefactos tecnológicos más utilizados a través de la historia.</p>	<p>Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos sobre evolución de artefactos y objetos tecnológicos a través de la historia.</p>		<p>Talleres sobre los temas trabajados en clase. Socialización grupal.</p> <p>Actividades en equipos de 3, construcción de maquetas, consulta y exposición de un artefacto tecnológico.</p>	<p>La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes.</p> <p>Preguntas orientadoras para las puestas en común sobre los talleres realizados a lo largo del desarrollo del curso</p>	
<p>Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, funcionamiento básico de Microsoft Word.</p> <p>Se realizará taller práctico de creación de archivos en Word, a lo largo del periodo.</p>	<p>Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos sobre las funciones básicas del Word para trabajar documentos escritos.</p> <p>Clase magistral y teórica para la elaboración de trabajos según las normas de presentación de trabajos escritos en Word.</p>		<p>Actividades prácticas en el computador.</p> <p>Actividades en parejas para la creación de archivos en Word, utilizando las barras de herramientas y funciones con el teclado.</p>	<p>La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes.</p> <p>Comportamiento y avance en las salas de sistemas.</p> <p>Uso adecuado de las herramientas con las que contamos en el aula.</p>	
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Talleres elaborados por el docente</li> <li>✓ Actividades propias en clase</li> <li>✓ Computador</li> </ul>				





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Sexto	Docente	Sandra Zuluaga	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		PERIODO	Tres
OBJETIVOS	Identificar el impacto social de la tecnología, analizando manifestaciones para entender su importancia en la vida cotidiana y comprender su uso proceso de construcción.												
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	COMPONENTE	COMPETENCIA					DESEMPEÑO						
	<b>Naturaleza y Evolución de la tecnología</b>	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					Doy ejemplos de transformación y utilización de fuentes de energía en determinados momentos históricos						
	<b>Apropiación y uso de la tecnología</b>	Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.					Analizo y aplico las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos.						
	<b>Solución de problemas con tecnología</b>	Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.					Detecto fallas en artefactos, procesos y sistemas tecnológicos, siguiendo procedimientos de prueba y descarte, y propongo estrategias de solución						
INDICADORES DE DESEMPEÑO	<b>Tecnología y Sociedad</b>	Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.					Identifico diversos recursos energéticos y evalúo su impacto sobre el medio ambiente, así como las posibilidades de desarrollo para las comunidades						
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconoce las diferentes formas de energía que existen en nuestro medio</li> <li>✓ Maneja hipervínculos en Microsoft Word</li> <li>✓ Realiza un Proyecto de Electricidad</li> </ul>												
TEMAS Y CONTENIDOS	<p>¿Sabías que en la inmensidad de nuestro planeta la energía está presente en todo lugar?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Formas de Energía.</li> <li>✓ Manejo dinámico de Word (Hiper vínculos).</li> <li>✓ Proyecto de electricidad</li> </ul>												



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	16/ 05/ 2022	Fecha inicio de Implementación	8/07/2024	Fecha fin de implementación	13/09/2024
<b>DESARROLLO</b>					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, Formas de Energía, comprenda y diferencie, tales como comprensión lectora y talleres propios del tema. Se realiza explicación de las diferentes formas de energía y su generación.	Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos sobre las diferentes formas de energía en nuestro medio.	Talleres sobre los temas trabajados en clase. Socialización grupal. Actividades en equipos de 3, construcción de maquetas, consulta y exposición un tipo de energía	La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes. Preguntas orientadoras para las puestas en común sobre los talleres realizados a lo largo del desarrollo del curso		
Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, Hipervínculos en Microsoft Word. Se realizará taller práctico de creación de archivos en Word y se hacen Hipervínculos, a lo largo del periodo.	Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos sobre las funciones del Word y los Hipervínculos, para trabajar documentos escritos. Clase magistral y teórica para la elaboración de trabajos según las normas para hacer hipervínculos en Word.	Actividades prácticas en el computador. Actividades en parejas para la creación de archivos en Word, utilizando los hipervínculos en Word.	La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes. Comportamiento y avance en la sala de sistemas. Uso adecuado de las herramientas con las que contamos en el aula.		
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Talleres elaborados por el docente</li> <li>✓ Actividades propias en clase</li> <li>✓ Computador</li> </ul>				





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Sexto	Docente	Sandra Zuluaga	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		PERIODO	Cuatro
<b>OBJETIVOS</b>	Identificar el impacto social de la tecnología, analizando manifestaciones para entender su importancia en la vida cotidiana y comprender su uso proceso de construcción.												
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b> (Orientaciones generales para la educación en tecnología)	<b>COMPONENTE</b>			<b>COMPETENCIA</b>			<b>DESEMPEÑO</b>						
	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			Explico con ejemplos el concepto de sistema e indico sus componentes y relaciones de causa efecto.						
	Apropiación y uso de la tecnología			Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.			Utilizo herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos						
	Solución de problemas con tecnología			Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.			Identifico la influencia de factores ambientales, sociales, culturales y económicos en la solución de problemas						
	Tecnología y Sociedad			Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.			Reconozco y divulgo los derechos de las comunidades para acceder a bienes y servicios (como, por ejemplo, los recursos energéticos e hídricos).						
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diferencia las energías limpias en su entorno</li> <li>✓ Reconoce las partes del PowerPoint.</li> <li>✓ Manifiesta sentido de responsabilidad en su proceso de aprendizaje, es autónomo, tiene buen ritmo de trabajo.</li> </ul>												
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Qué usos se le da a las energías limpias o renovables? ¿Cómo cuidar nuestro planeta?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Energías Limpias.</li> <li>✓ Entorno Básico de PowerPoint</li> </ul>												



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	16/ 05/ 2022	Fecha inicio de Implementación	19/09/2024	Fecha fin de implementación	29/11/2024
<b>DESARROLLO</b>					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, Energías Limpias, comprenda y diferencie, tales como comprensión lectora y talleres propios del tema. Se realiza explicación de las diferentes energías limpias y su utilización.	Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos sobre las diferentes energías limpias en nuestro medio	Talleres sobre los temas trabajados en clase. Socialización grupal. Actividades en equipos de 3, construcción de maquetas, consulta y exposición de las diferentes energías limpias	La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes. Preguntas orientadoras para las puestas en común sobre los talleres realizados a lo largo del desarrollo del curso		
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Talleres elaborados por el docente</li> <li>✓ Actividades propias en clase</li> <li>✓ Computador</li> </ul>				



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Séptimo	Docente	Sandra Zuluaga	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.	2 H.S.	PERIODO	Uno
<b>OBJETIVOS</b>	Identificar el impacto social de la tecnología, analizando manifestaciones para entender su importancia en la vida cotidiana y comprender su uso, proceso de construcción										
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>			<b>COMPETENCIA</b>			<b>DESEMPEÑO</b>				
	<b>Naturaleza y Evolución de la tecnología</b>			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			Reconozco en algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron su creación.				
	<b>Apropiación y uso de la tecnología</b>			Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.			Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan				
	<b>Solución de problemas con tecnología</b>			Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.			Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología				
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<b>Tecnología y Sociedad</b>			Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.			Participo en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos.				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Define conceptos básicos de tecnología</li> <li>✓ Diferencia las herramientas utilizadas por el hombre para su labor diaria</li> <li>✓ Reconoce las diferentes herramientas del PowerPoint</li> </ul>										
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Cómo se utilizan las herramientas en nuestro medio y cuál ha sido su evolución a través del tiempo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Conceptualización Tecnológica.</li> <li>✓ Herramientas utilizadas por el hombre y sus usos.</li> <li>✓ Introducción a PowerPoint</li> </ul>										



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	16/ 05/ 2022	Fecha inicio de Implementación	22/01/2024	Fecha fin de implementación	5/04/2024
DESARROLLO					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN		MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN	
<p>Se implementarán actividades para identificar aquellos estudiantes que presenten dificultades tales como sopas de letras y crucigramas, definición de conceptos.</p> <p>Se realizará un taller donde se definan las herramientas utilizadas por el hombre: para medir, cortar, agrícolas y de oficina.</p>	<p>Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos sobre las herramientas utilizadas en la antigüedad y la necesidad de crearlas.</p> <p>Comprensión lectora y socialización de cuestionarios.</p>		<p>Talleres sobre los temas trabajados en clase. Socialización grupal.</p> <p>Actividades de lectura, socialización por medio de exposición grupal y trabajo individual en el cuaderno, consulta.</p>	<p>La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes.</p> <p>Preguntas orientadoras para las puestas en común sobre los talleres realizados a lo largo del desarrollo del curso</p>	
<p>Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, Herramientas utilizadas por el hombre desde sus inicios y las nuevas herramientas que nos ayudan día a día, las comprenda y diferencie, tales como comprensión lectora, dibujos y talleres propios del tema.</p> <p>Se realizará taller práctico de creación de tablas en Excel.</p>	<p>Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos sobre el manejo adecuado del Excel.</p> <p>Comprensión lectora y socialización de cuestionarios.</p> <p>Clase magistral y teórica acerca de creación de archivos en Excel.</p>		<p>Talleres sobre los temas trabajados en clase. Socialización grupal.</p> <p>Actividades en parejas para la creación de tablas Excel</p>	<p>La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes.</p> <p>Preguntas orientadoras para las puestas en común sobre los talleres realizados a lo largo del desarrollo del curso</p>	
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Talleres elaborados por el docente</li> <li>✓ Actividades propias en clase</li> <li>✓ Computador</li> </ul>				





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Séptimo	Docente	Sandra Zuluaga	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.	2 H.S.	PERIODO	Dos
<b>OBJETIVOS</b>	Identificar el impacto social de la tecnología, analizando manifestaciones para entender su importancia en la vida cotidiana y comprender su uso proceso de construcción										
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>			<b>COMPETENCIA</b>				<b>DESEMPEÑO</b>			
	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				Identifico y explico técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte).			
	Apropiación y uso de la tecnología			Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.				Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan.			
	Solución de problemas con tecnología			Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.				Adelanto procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos.			
	Tecnología y Sociedad			Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.				Analizo las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos (por ejemplo, un basurero o una represa)			
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Analiza los principios para el funcionamiento de artefactos.</li> <li>✓ Vincula el Microsoft Word y el Microsoft PowerPoint para el manejo de documentos.</li> <li>✓ Realiza las diferentes actividades en orden.</li> </ul>										
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Al conocer el funcionamiento y construcción de un aparato, será más fácil su manejo y su utilidad en el mundo actual?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Principios técnicos y funcionamiento de artefactos</li> <li>✓ Manejo de trabajos vinculado PowerPoint y Word.</li> </ul>										



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	16/ 05/ 2022	Fecha inicio de Implementación	8/04/2024	Fecha fin de implementación	14/06/2024
DESARROLLO					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, Principios básicos y funcionamiento Se realiza explicación de cuáles son los principios básicos de funcionamiento de artefactos.	Clase magistral: el docente expone los conceptos de principios básicos de funcionamiento de artefactos.	Talleres sobre los temas trabajados en clase. Socialización grupal. Actividades en equipos de 3, construcción de maquetas, consulta y exposición del funcionamiento de un artefacto tecnológico.	La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes. Preguntas orientadoras para las puestas en común sobre los talleres realizados a lo largo del desarrollo del curso		
Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, hipervínculos encadenando Word y PowerPoint Se realizará taller práctico de creación de diapositivas utilizando hipervínculos encadenándolo con Word y viceversa	Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos del manejo de hipervínculo o enlace. Clase magistral y teórica para la elaboración de trabajos utilizando hipervínculos en Word y encadenándolos a PowerPoint.	Actividades prácticas en el computador. Actividades en parejas para la creación de archivos en Word, y diapositivas en PowerPoint, utilizando hipervínculos o enlaces.	La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes. Comportamiento y avance en la sala de sistemas. Uso adecuado de las herramientas con las que contamos en el aula.		
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Talleres elaborados por el docente</li> <li>✓ Actividades propias en clase</li> <li>✓ Computador</li> </ul>				



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Séptimo	Docente	Sandra Zuluaga	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		PERIODO	Tres
<b>OBJETIVOS</b>	Identificar el impacto social de la tecnología, analizando manifestaciones para entender su importancia en la vida cotidiana y comprender su uso y proceso de construcción												
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>			<b>COMPETENCIA</b>				<b>DESEMPEÑO</b>					
	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				Explico con ejemplos el concepto de sistema e indico sus componentes y relaciones de causa efecto.					
	Apropiación y uso de la tecnología			Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.				Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información)					
	Solución de problemas con tecnología			Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.				Realizo representaciones gráficas tridimensionales de mis ideas y diseños					
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	Tecnología y Sociedad			Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.				Evalúo los costos y beneficios antes de adquirir y utilizar artefactos y productos tecnológicos.					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diferencia los tipos de sistemas</li> <li>✓ Realiza un proyecto sencillo utilizando el concepto de Sistema</li> <li>✓ Maneja adecuadamente el correo electrónico para el envío y recibo de mensaje</li> </ul>												
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Cómo los sistemas tecnológicos mejoran la productividad en nuestro entorno?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sistemas tecnológicos y tipos de sistemas.</li> <li>✓ Proyecto de creación de un sistema sencillo (Bombeo de agua).</li> <li>✓ Manejo del correo Electrónico.</li> </ul>												



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	16/ 05/ 2022	Fecha inicio de Implementación	8/07/2024	Fecha fin de implementación	13/09/2024
DESARROLLO					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
<p>Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, Formas de Energía, comprenda y diferencie, tales como comprensión lectora y talleres propios del tema.</p> <p>Se realiza explicación de las diferentes formas de energía y su generación.</p>	<p>Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos sobre las diferentes formas de energía en nuestro medio.</p>	<p>Talleres sobre los temas trabajados en clase. Socialización grupal.</p> <p>Actividades en equipos de 3, construcción de maquetas, consulta y exposición un tipo de energía</p>	<p>La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes. Preguntas orientadoras para las puestas en común sobre los talleres realizados a lo largo del desarrollo del curso</p>		
<p>Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, Hipervínculos en Microsoft Word.</p> <p>Se realizará taller práctico de creación de archivos en Word y se hacen Hipervínculos, a lo largo del periodo.</p>	<p>Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos sobre las funciones del Word y los Hipervínculos, para trabajar documentos escritos.</p> <p>Clase magistral y teórica para la elaboración de trabajos según las normas para hacer hipervínculos en Word.</p>	<p>Actividades prácticas en el computador.</p> <p>Actividades en parejas para la creación de archivos en Word, utilizando los hipervínculos en Word.</p>	<p>La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes. Comportamiento y avance en la sala de sistemas.</p> <p>Uso adecuado de las herramientas con las que contamos en el aula.</p>		
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cuaderno</li> <li>✓ Talleres elaborados por la docente</li> <li>✓ Computadores</li> </ul>				



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	séptimo	Docente	Sandra Zuluaga	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		PERIODO	Cuatro
<b>OBJETIVOS</b>	Identificar el impacto social de la tecnología, analizando manifestaciones para entender su importancia en la vida cotidiana y comprender su uso y proceso de construcción												
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b> (Orientaciones generales para la educación en tecnología)	<b>COMPONENTE</b> (los propios de cada área si los tiene)			<b>COMPETENCIA</b> (si lo tiene, si no, debe construirse)				<b>DESEMPEÑO</b>					
	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				Describo el rol de la realimentación en el funcionamiento automático de algunos sistemas					
	Apropiación y uso de la tecnología			Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.				Analizo y aplico las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos					
	Solución de problemas con tecnología			Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.				Detecto fallas en artefactos, procesos y sistemas tecnológicos, siguiendo procedimientos de prueba y descarte, y propongo estrategias de solución.					
	Tecnología y Sociedad			Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.				Asumo y promuevo comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos					
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Conoce algunos procesos tecnológicos</li> <li>✓ Cuida y valora los recursos naturales como fuente principal existencia del hombre</li> <li>✓ Aplica las funciones básicas del Microsoft Excel.</li> <li>✓ Mantiene en orden y limpio su puesto de trabajo</li> </ul>												
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Cómo relacionar los procesos con procedimientos tecnológicos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Procesos tecnológicos.</li> <li>✓ Aplicación de la tecnología a la conservación de los recursos naturales (Agua).</li> <li>✓ Introducción al Microsoft Excel</li> </ul>												



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	16/ 05/ 2022	Fecha inicio de Implementación	16/09/2024	Fecha fin de implementación	29/11/2024
DESARROLLO					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, Energías Limpias, comprenda y diferencie, tales como comprensión lectora y talleres propios del tema. Se realiza explicación de las diferentes energías limpias y su utilización.	Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos sobre las diferentes energías limpias en nuestro medio.	Talleres sobre los temas trabajados en clase. Socialización grupal. Actividades en equipos de 3, construcción de maquetas, consulta y exposición de las diferentes energías limpias.	La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes. Preguntas orientadoras para las puestas en común sobre los talleres realizados a lo largo del desarrollo del curso		
Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, Hipervínculos en Microsoft Word. Se realizará taller práctico de creación de archivos en PowerPoint a lo largo del periodo.	Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos sobre las funciones del PowerPoint y la creación de diapositivas. Clase magistral y teórica para la elaboración de trabajos según las normas para elaborar diapositivas,	Actividades prácticas en el computador. Actividades en parejas para la creación de diapositivas. Realizar una exposición con el tema de energías limpias	La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes. Comportamiento y avance en la sala de sistemas. Uso adecuado de las herramientas con las que contamos en el aula.		
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Talleres elaborados por la docente</li> <li>✓ Computadores</li> <li>✓ Videos</li> </ul>				



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Octavo	Docente	Sandra Zuluaga	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		PERIODO	Uno
OBJETIVOS	Reconocer diferentes sistemas tecnológicos, los principios de funcionamiento y el aporte al desarrollo de tareas y la satisfacción de necesidades, a través del diseño y simulación; apoyadas por herramientas TIC.												
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	COMPONENTE	COMPETENCIA					DESEMPEÑO						
	Naturaleza y Evolución de la Tecnología	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno					Identifico principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos.						
							Identifico y analizo interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos (como la alimentación y la salud, el transporte y la comunicación).						
	Apropiación y uso de la Tecnología	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.					Utilizo responsable y eficientemente fuentes de energía y recursos naturales.						
							Sustento con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la selección y utilización de un producto natural o tecnológico para resolver una necesidad o problema						
	Solución de problemas con Tecnología	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.					Identifico y formulo problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología.						
Comparo distintas soluciones tecnológicas frente a un mismo problema según sus características, funcionamiento, costos y eficiencia													
Tecnología y Sociedad	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable					Analizo el costo ambiental de la sobreexplotación de los recursos naturales (agotamiento de las fuentes de agua potable y problema de las basuras).							
						Analizo diversos puntos de vista e intereses relacionados con la percepción de los problemas y las soluciones tecnológicas, y los tomo en cuenta en mis argumentaciones.							



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	1. Reconoce el concepto de sistema tecnológico, su relación con otros conceptos tecnológicos y la cotidianidad. 2. Explica sistemas tecnológicos desde sus principios de funcionamiento. 3. Utiliza las funciones básicas de Excel, para sistematizar información. 4. Desarrolla actividades que aportan a un trabajo colaborativo.				
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<b>¿Cómo reconocer los sistemas encadenados en nuestro entorno?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemas encadenados</li> <li>• Tipos de sistemas en su contexto</li> <li>• Herramientas TIC y Manejo de Excel Básico.</li> </ul>				
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	16/ 05/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	22/01/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	5/04/2024
<b>DESARROLLO</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>	<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, Sistemas encadenados Se realizará actividades de comprensión, propias del tema. Ejemplos de sistemas encadenados	Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos sistemas encadenados y tipos de sistemas en su contexto. Comprensión lectora y socialización de cuestionarios.	Talleres sobre los temas trabajados en clase. Socialización grupal. Actividades individuales acerca de los tipos de sistemas y sistemas encadenados	La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes. Preguntas orientadoras para las puestas en común sobre los talleres realizados a lo largo del desarrollo del curso		
Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, Microsoft Excel Se realizará actividades propias para enriquecer el vocabulario contable y estadístico. Ejemplos utilizando las funciones básicas en el Excel.	Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos sobre el Microsoft Excel. Actividades en clase sin utilizar computador. Clase magistral y teórica acerca de funciones básicas de Excel	Talleres en parejas, Microsoft Excel. El trabajo se realiza, en la medida de lo posible en el computador.	La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes.  Preguntas orientadoras para las puestas en común sobre los talleres realizados a lo largo del desarrollo del curso		
<b>RECURSOS</b>	✓ Talleres elaborados por la docente ✓ Computadores ✓ Videos				



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Octavo	Docente	Sandra Zuluaga	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		PERIODO	Dos
<b>OBJETIVOS</b>	Reconocer diferentes sistemas tecnológicos, los principios de funcionamiento y el aporte al desarrollo de tareas y la satisfacción de necesidades, a través del diseño y simulación; apoyadas por herramientas TIC												
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b> (Orientaciones generales para la educación en tecnología)	<b>COMPONENTE</b>	<b>COMPETENCIA</b>					<b>DESEMPEÑO</b>						
	<b>Naturaleza y Evolución de la Tecnología</b>	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno					Explico algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos históricos						
							Comparo tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explico sus cambios y posibles tendencias						
	<b>Apropiación uso de Tecnología</b>	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.					Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias).						
							Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.						
	<b>Solución de problemas con Tecnología</b>	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.					Detecto fallas en sistemas tecnológicos sencillos (mediante un proceso de prueba y descarte) y propongo soluciones.						
						Reconozco que no hay soluciones perfectas, y que pueden existir varias soluciones a un mismo problema según los criterios utilizados y su ponderación							
<b>Tecnología y Sociedad</b>	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable					Analizo y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.							
						Mantengo una actitud analítica y crítica con relación al uso de productos contaminantes (pilas, plástico, etc.) y su disposición final							
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifica principios de las maquinas simples y compuestas.</li> <li>2. Desarrolla proyecto tecnológico para simular una maquina simple.</li> <li>3. Crea trabajos que vinculan de manera interactiva herramientas offline y online</li> </ol>												
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<b>¿Cómo las máquinas simples se unen para formar otras máquinas llamadas compuestas?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maquinas: Simples Y Compuestas.</li> <li>• Hipervínculos</li> </ul>												





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	16/ 05/ 2022	Fecha inicio de Implementación	8/04/2024	Fecha fin de implementación	14/06/2024
DESARROLLO					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema, Máquinas simples y compuestas. Se explica el funcionamiento general de una máquina simple.	Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos máquinas y el funcionamiento de ellas.	Talleres sobre los temas trabajados en clase. Socialización grupal. Actividades en equipos donde se construya digitalmente una simulación del funcionamiento de una máquina simple.	La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes. Preguntas orientadoras para las puestas en común sobre los talleres realizados a lo largo del desarrollo del curso		
Se implementan actividades donde el estudiante se apropie del tema Hipervínculos, vínculos o enlaces. Se trabaja inicialmente en Excel y Word	Clase magistral: el docente expone los conceptos básicos acerca de Hipervínculos y como se crean. Clase magistral y teórica para una buena conceptualización y entendimiento claro del tema	Actividades prácticas en el computador. Actividades individuales y grupales de ejercicios prácticos de hipervínculos.	La evaluación se realiza de forma secuencial y durante todo el proceso, para esto se tienen en cuenta los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes. Comportamiento y avance en la sala de sistemas. Uso adecuado de las herramientas con las que contamos en el aula.		
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Talleres elaborados por la docente</li> <li>✓ Computadores</li> <li>✓ Videos</li> </ul>				





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Octavo	Docente	Sandra Zuluaga	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.	2 H.S.	PERIODO	Tres
<b>OBJETIVOS</b>	Reconocer diferentes sistemas tecnológicos, los principios de funcionamiento y el aporte al desarrollo de tareas y la satisfacción de necesidades, a través del diseño y simulación; apoyadas por herramientas TIC										
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA )</b>	<b>COMPONENTE</b>	<b>COMPETENCIA</b>				<b>DESEMPEÑO</b>					
	<b>Naturaleza y Evolución de la Tecnología</b>	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno				Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico. Describo casos en los que la evolución de las ciencias ha permitido optimizar algunas de las soluciones tecnológicas existentes					
	<b>Apropiación y uso de la Tecnología</b>	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.				Hago un mantenimiento adecuado de mis artefactos tecnológicos. Utilizo elementos de protección y normas de seguridad para la realización de actividades y manipulación de herramientas y equipos					
	<b>Solución de problemas con Tecnología</b>	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.				Considero aspectos relacionados con la seguridad, ergonomía, impacto en el medio ambiente y en la sociedad, en la solución de problemas Propongo mejoras en las soluciones tecnológicas y justifico los cambios propuestos con base en la experimentación, las evidencias y el razonamiento lógico					
	<b>Tecnología y Sociedad</b>	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable				Explico con ejemplos, el impacto que producen en el medio ambiente algunos tipos y fuentes de energía y propongo alternativas. Analizo la importancia y el papel que juegan las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico					
	<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifica maquinas con movimientos mecánicos y asistidos por computador.</li> <li>2. Reconoce elementos básicos del sistema técnico en una máquina.</li> <li>3. Utiliza funciones lógicas de Excel para automatizar información, afianzando el pensamiento lógico.</li> <li>4. Crea colaborativamente un prototipo informático, desde una herramienta de programación</li> </ol>									
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<b>¿Por qué es tan importante el sistema técnico de una maquina?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemas, Maquinas y Movimientos</li> <li>• Sistemas Técnicos.</li> <li>• Hoja de Cálculo: Funciones</li> </ul>										





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	16/ 05/ 2022	Fecha inicio de Implementación	8/07/2024	Fecha fin de implementación	13/09/2024
DESARROLLO					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
<p><b>Contextualización</b> Tema: Sistemas Técnicos</p> <p><b>Pregunta</b> ¿Por qué es tan importante el sistema técnico de una maquina?</p> <p><b>Reto de aprendizaje:</b> Analizar las maquinas desde su sistema técnico para reconocer en ellas partes, funcionamiento y daños.</p> <p><b>¿Qué sabemos?</b> Consultar los conceptos de Sistema y Técnico y construir una definición relacionada y contextualizada a artefactos Socializar</p> <p><b>Producto:</b> Infografía</p>	<p><b>Trasversalidad</b></p> <p>Lectura y comprensión de concepto de sistema técnico. Puesta en común Propuesta de trabajo des de la plancha como maquina sistema tecnológico ¿Cómo es llamada? ¿Qué variaciones tiene? Revisión de su origen e historia Creación de línea del tiempo evolutiva de la plancha Elaboración de informe escrito: Saberes y principios científicos y cumplimiento de principios tecnológicos. Exploración de la maquina: Video Análisis de sus partes, funcionamiento: Dibujo y relación</p> <p>Elaboración de algoritmos para saber que fallas puede tener la plancha cuando no funciona. Orientado desde las siguientes preguntas.</p> <p>Elaborar 3 algoritmos de revisión, verificación, análisis y propuesta de solución.</p> <p><b>Creatividad</b> Explicación contenido digital: Infografías Tipos y-Formas Recursos programas herramientas Diseño creativo de una infografía que exponga el sistema técnico de la plancha</p>	<p><b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b> de producto Creación de sistema técnico de la plancha. Incluir algoritmos de posibles fallas Exponer la diversidad de infografías.</p> <p>Retroalimentación</p> <p>¿Por qué es importante conocer los sistemas técnicos de las maquinas?</p>	<p><b>Evaluación</b></p> <p><b>Coevaluación:</b> Valoración del Producto desde criterios (Contenido y Creatividad).</p> <p><b>Autoevaluación:</b> Diligencia de rubrica de aprendizaje.</p> <p><b>Reflexión</b></p> <p><b>Heteroevaluación:</b> Participar en conversatorio</p> <p>¿En qué o dónde se puede encontrar los sistemas técnicos de las máquinas? ¿Cuál es la importancia como usuarios de máquinas?</p>		
RECURSOS					
<a href="http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/21700290/helvia/aula/archivos/repositorio/0/41/html/simples.html">http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/21700290/helvia/aula/archivos/repositorio/0/41/html/simples.html</a>					





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

GRADO	Octavo	Docente	Sandra Zuluaga	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		PERIODO	Cuatro
<b>OBJETIVOS</b>	Reconocer diferentes sistemas tecnológicos, los principios de funcionamiento y el aporte al desarrollo de tareas y la satisfacción de necesidades, a través del diseño y simulación; apoyadas por herramientas TIC												
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>	<b>COMPETENCIA</b>				<b>DESEMPEÑO</b>							
	<b>Naturaleza y Evolución de la Tecnología</b>	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.				Identifico artefactos que contienen sistemas de control con realimentación. Ilustro con ejemplos el significado e importancia de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos.							
	<b>Apropiación y uso de la Tecnología</b>	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.				Utilizo instrumentos tecnológicos para realizar mediciones e identifico algunas fuentes de error en dichas mediciones. Represento en gráficas bidimensionales, objetos de tres dimensiones a través de proyecciones y diseños a mano alzada o con la ayuda de herramientas informáticas							
	<b>Solución de problemas con Tecnología</b>	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.				Propongo soluciones tecnológicas en condiciones de incertidumbre, donde parte de la información debe ser obtenida y parcialmente inferida. Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas							
	<b>Tecnología y Sociedad</b>	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable				Ejercer mi papel de ciudadano responsable con el uso adecuado de los sistemas tecnológicos (transporte, ahorro de energía, etc.). Utilizo responsablemente productos tecnológicos, valorando su pertinencia, calidad y efectos potenciales sobre mi salud y el medio ambiente.							
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconoce operadores eléctricos y esquemas de circuitos, en artefactos cotidianos.</li> <li>2. Construye dispositivos eléctricos sencillos desde un proceso tecnológico creativo.</li> <li>3. Evalúa de manera crítica el uso de productos eléctricos y su impacto al desarrollo sostenible.</li> </ol>												





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	¿Qué importancia tiene la electricidad en las máquinas y sistemas?				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemas Eléctricos.</li> <li>• Tipos de circuito.</li> <li>• Operadores eléctricos</li> <li>• Ley de Ohm</li> <li>• Funciones y formularios</li> </ul>				
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	16/ 05/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	16/09/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	29/11/2024
<b>DESARROLLO</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
<p><b>Contextualización</b> <b>Tema:</b> Sistemas eléctricos</p> <p><b>Pregunta</b> ¿Qué importancia tiene la electricidad en las máquinas y sistemas?</p> <p><b>Reto de aprendizaje:</b> Reconocer en los sistemas eléctricos como punto de dinámica y funcionamiento de máquinas.</p> <p>¿Que sabemos? Vocabulario y explicar Qué relación tiene la energía-electricidad y circuito</p> <p><b>Producto:</b> Mini proyecto</p>	<p><b>Trasversalidad</b></p> <p>Video que es la electricidad. Generadores y resultados. Operadores Explicación de conceptos como magnitudes y tipos de circuitos eléctricos: Simbología y reales. Análisis y ejercicios de circuitos en símbolo y real. Ejercicio circuito de Auto de juguete: Tipo, componentes, efectos. Explicación ley de ohm video... Sistemas eléctricos</p> <p><b>Creatividad</b></p> <p>Ejercicios prácticos de análisis Mini proyecto tecnológico: Linterna-Juego Planteamiento Información Diseño de sistema eléctrico</p>		<p><b>Colaboración</b></p> <p><b>Taller/Producción de producto</b></p> <p>Creación Sistema. Presentación desde video clip Informe de operadores, materiales y relación y aplicación de ley de ohm Exponer la diversidad de videos</p> <p>Retroalimentación</p> <p>Funcionamiento</p>	<p><b>Evaluación</b></p> <p><b>Coevaluación:</b> Valoración del Proyecto desde criterios de funcionalidad e informe</p> <p><b>Autoevaluación:</b> Diligencia de rúbrica de aprendizaje.</p> <p>Reflexión</p> <p>Heteroevaluación: Participar en conversatorio ¿Por qué el sector eléctrico es clave para el desarrollo del país?</p>	
<b>RECURSOS</b>					
<a href="http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/21700290/helvia/aula/archivos/repositorio/0/41/html/simples.html">http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/21700290/helvia/aula/archivos/repositorio/0/41/html/simples.html</a>					





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Noveno	Docente	Tatiana Muñoz C	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		Período	Uno
<b>OBJETIVOS</b>	Analizar la importancia de los sistemas tecnológicos desde las relaciones estructurales y funcionales para alcanzar el objetivo común; utilizando las tecnologías de la Información y la Comunicación TIC y la simulación de situaciones o solución a problemas.												
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>	<b>COMPETENCIA</b>				<b>DESEMPEÑO</b>							
	<b>Naturaleza y Evolución de la Tecnología</b>	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno				Explico algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos históricos							
						Explico, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción.							
	<b>Apropiación y uso de la Tecnología</b>	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.				Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.							
						Sustento con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la selección y utilización de un producto natural o tecnológico para resolver una necesidad o problema							
	<b>Solución de problemas con Tecnología</b>	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.				Identifico y formulo problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología.							
Interpreto y represento ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos y prototipos.													
<b>Tecnología y Sociedad</b>	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable				Ejercer mi papel de ciudadano responsable con el uso adecuado de los sistemas tecnológicos (transporte, ahorro de energía, etc.).								
					Analizo diversos puntos de vista e intereses relacionados con la percepción de los problemas y las soluciones tecnológicas, y los tomo en cuenta en mis argumentaciones.								
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifica principios científicos de funcionamiento en algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos.</li> <li>2. Hace uso de herramientas tecnológicas e informáticas para tratar y manejar información.</li> <li>3. Simula problemas de diversas disciplinas, sujetas a para ser resueltas con la tecnología.</li> <li>4. Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</li> </ol>												
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<b>¿Cómo se estructuran los sistemas tecnológicos?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptualización Tecnológica</li> <li>• Evolución de la tecnología.</li> </ul>												



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	20/ 01/ 2022	Fecha inicio de Implementación	22/01/2024	Fecha fin de implementación	5/04/2024
DESARROLLO					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
<p><b>Contextualización</b> <b>Punto de Partida</b> <b>Tema:</b> Sistemas Tecnológicos <b>Pregunta</b> ¿Cómo se estructuran los sistemas tecnológicos?</p> <p><b>Reto de aprendizaje:</b> Explicar mediante un contenido (Visual) la estructura tecnológica de un sistema tecnológico. <b>¿Que sabemos?</b> Se desarrolla conceptualización tecnológica desde <u>Stop Tecnológico</u> (Artefactos, sistemas, procesos, productos e inventores). Seguido se responden preguntas relacionados a conceptos de tecnología, ciencia, técnica, diseño, informática, invención, innovación; y la relación que tienen. Se realiza puesta en común, dejando como producto <u>Gráfico (Mapa conceptual)</u> <b>Producto:</b> Infografía Interactiva</p>	<p><b>Trasversalidad</b> <b>Intercambio de ideas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Actividad en parejas en la que en un <u>cuadro organizativo</u> se relacionan artefactos y procesos, directamente con sistemas tecnológicos. Seguido se hace puesta en común, para tener claridad en saberes registrados (Corregir o profundizar). Realizar una lista de sistemas tecnológicos que utilizan en su cotidianidad.</li> <li>➤ Búsqueda de información. Elegir un sistema tecnológico, de los escritos en la acción anterior. Realizarle consulta: función social, partes, descripción funcionamiento.</li> <li>➤ Explicación teórica y práctica (Participativa) de principios científicos y tecnológicos; además, de principios estratégicos. A partir de esto, analizar y escribir los principios científicos (Principal-Secundarios), El/los principios tecnológicos (énfasis) y los principios estratégicos. Consultarlos y definirlos de manera concisa y clara.</li> </ul> <p><b>Creatividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Explicación de la Infografía como contenido Visual: Utilidad y estructura</li> </ul>	<p><b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realización de Infografía en hojas de bloc. Siguiendo orientaciones y criterios dados en la explicación. A este ejercicio se le realiza retroalimentación o feedback; con el fin, de superar, mejorar o corregir.</li> <li>➤ Realizar la infografía de manera digital (Se organizan equipos, otros trabajan individual), utilizando plantillas o posibilidades de sitios como CANVA, GENIALLY, CRELLO, BEFUNKY, PIKTOCHART, EASELLY. Es posible modificar la estructura a la ya profundizada en la creación Manual. Guardar como PNG, JPG</li> <li>➤ Convertir la infografía Estática, en infografía dinámica               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Búsqueda de sitios que profundicen la información expuesta en la infografía. (Sitios, video, ejemplo) Establecer profundización.</li> <li>b. Obtener Links</li> <li>c.Registrar en el cuaderno descripciones</li> </ol> </li> </ul> <p>En el sitio web Thinglink o Genially. Crear infografía dinámica; primero se hace ejercicio práctico y luego cada uno crea.</p>	<p><b>Evaluación</b> <b>Coevaluación:</b> Visualización de Infografías. Valorar si se cumplen criterios orientados en el proceso. <b>Autoevaluación:</b> Rubrica de aprendizaje. <b>Heteroevaluación:</b> De manera participativa. Exponer de acuerdo a los saberes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué exige a la tecnología -saberes y disciplinas- para los sistemas tecnológicos?</li> <li>• ¿Cómo es la dinámica entre los saberes científicos y la tecnología?</li> </ul> <p>Con los conceptos definidos a través del proceso d aprendizaje, comenzaremos segundo periodo.</p>		



# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

	Realización de Boceto (Esquema y maquetación). Descripción de colores, formas, líneas, tipos de imágenes.		
<b>RECURSOS</b>	Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a> Infografías <a href="https://blog.hubspot.es/marketing/como-hacer-infografias-atractivas-sin-photoshop">https://blog.hubspot.es/marketing/como-hacer-infografias-atractivas-sin-photoshop</a> <a href="https://joseamd.es/thinglink-enriquecer-imagenes/">https://joseamd.es/thinglink-enriquecer-imagenes/</a> Principios Científicos <a href="https://www.ejemplos.co/18-ejemplos-de-leyes-cientificas/">https://www.ejemplos.co/18-ejemplos-de-leyes-cientificas/</a> Principios Tecnológicos <a href="https://sites.google.com/site/conocimientosdelatecnologia/home/principios-tecnologicos">https://sites.google.com/site/conocimientosdelatecnologia/home/principios-tecnologicos</a>		



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Noveno	Docente	Tatiana Muñoz C	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		Período	Dos
<b>OBJETIVOS</b>	Analizar la importancia de los sistemas tecnológicos desde las relaciones estructurales y funcionales para alcanzar el objetivo común; utilizando las tecnologías de la Información y la Comunicación TIC y la simulación de situaciones o solución a problemas.												
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>	<b>COMPETENCIA</b>			<b>DESEMPEÑO</b>								
	<b>Naturaleza y Evolución de la Tecnología</b>	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno			Identifico principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos.								
					Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico.								
	<b>Apropiación y uso de la Tecnología</b>	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.			Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias).								
	<b>Solución de problemas con Tecnología</b>	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.			Considero aspectos relacionados con la seguridad, ergonomía, impacto en el medio ambiente y en la sociedad, en la solución de problemas.								
<b>Tecnología y Sociedad</b>	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable			Explico el ciclo de vida de algunos productos tecnológicos y evalúo las consecuencias de su prolongación.									
				Explico con ejemplos, el impacto que producen en el medio ambiente algunos tipos y fuentes de energía y propongo alternativas.									
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprende conceptos básicos de disciplinas como mecánica, informática y electricidad; aplicados en sistemas tecnológicos.</li> <li>2. Utiliza herramientas informáticas para simular procesos de automatización.</li> <li>3. Comprende la articulación de saberes en la tecnología actual.</li> <li>4. Trabaja en colaboración para construir aprendizajes comunes.</li> </ol>												
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p><b>¿Cómo se han transformado los sistemas tecnológicos desde la automatización y las tecnologías de punta?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Procesos de Automatización en Sistemas Tecnológicos</li> <li>● Herramientas TIC: Hoja de Cálculo, Base de Datos y Simulador programadores</li> </ul>												



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	11/ 03/ 2022	Fecha inicio de Implementación	8/04/2024	Fecha fin de implementación	14/06/2024
DESARROLLO					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
<p><b>Contextualización</b> <b>Punto de Partida</b> <b>Tema:</b> Automatización de Sistemas <b>Pregunta</b> ¿Cómo se han transformado los sistemas tecnológicos desde la automatización y las tecnologías de punta? <b>Reto de aprendizaje:</b> Comprender y simular la dinámica de saberes para la automatización de sistemas. <b>¿Qué sabemos?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Consulta y definición de conceptos: Automatizar, sistema, mecánica, electricidad, lógica, informática, electrónico, simulación, y robótica.</li> <li>➤ Relación entre la automatización y la tecnología</li> <li>➤ ¿Qué puede automatizarse?</li> <li>➤ Puesta en común</li> </ul> <p><b>Producto:</b> Video</p>	<p><b>Trasversalidad</b> <b>Intercambio de ideas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Leer para entender               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lectura y comprensión guiada desde 6 preguntas del documento "Automatización de procesos"</li> <li>2. Lectura y comprensión guiada desde preguntas del documento "Robotización"</li> <li>3. Puesta en común y construcción colaborativa de gráfico</li> </ol> </li> <li>➤ Visualización de video "Así se hace" "Como se Hace" "Grandes Fabricas" y registrar:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nombre del sistema</li> <li>2. Partes del sistema</li> <li>3. Artefactos</li> <li>4. Procesos Manuales</li> <li>5. Procesos automatizados</li> <li>6. Función de la mecánica, electricidad=Electrónica</li> </ol> </li> <li>➤ <b>Lectura y explicación ¿De qué se encarga la robótica?</b></li> </ul> <p><b>Creatividad</b> . ¿Qué podemos programar? Tareas, calendario, alarma, proyectos, información</p>	<p><b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lógica y programación: Ejercicios               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hoja de cálculo Funciones lógicas: Gana-pierde</li> <li>2. Base de datos: Estudiantes noveno</li> <li>3. Juegos de lógica digitales: Neuronilla</li> <li>4. Ejercicio básico Scratch: Descansa pantalla</li> </ol> </li> </ul> <p>Puesta en común de actividades de programación</p>	<p><b>Evaluación</b> <b>Coevaluación:</b> Conversemos sobre "Programar hace parte de las capacidades cerebrales más altas del cerebro" <b>Autoevaluación:</b> Rubrica de aprendizaje. <b>Heteroevaluación:</b> Reflexión: ¿Cuál es el papel del razonamiento lógico en la informática y programación? Exposición de casos.</p>		
RECURSOS	Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a> ¿Cómo lo hacen? <a href="https://www.tudiscovery.com/discovery/como-lo-hacen">https://www.tudiscovery.com/discovery/como-lo-hacen</a> <a href="https://www.nationalgeographic.es/video/tv/megafactorias">https://www.nationalgeographic.es/video/tv/megafactorias</a> Scratch <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> <a href="https://garajeimagina.com/es/que-es-scratch-y-para-que-sirve/">https://garajeimagina.com/es/que-es-scratch-y-para-que-sirve/</a>				





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Noveno	Docente	Tatiana Muñoz C	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.	2.H.S.	Período	Tres
<b>OBJETIVOS</b>	Analizar la importancia de los sistemas tecnológicos desde las relaciones estructurales y funcionales para alcanzar el objetivo común; utilizando las tecnologías de la Información y la Comunicación TIC y la simulación de situaciones o solución a problemas.										
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>	<b>COMPETENCIA</b>				<b>DESEMPEÑO</b>					
	<b>Naturaleza y Evolución de la Tecnología</b>	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno				Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico.					
						Identifico artefactos que contienen sistemas de control con realimentación.					
						Describo casos en los que la evolución de las ciencias ha permitido optimizar algunas de las soluciones tecnológicas.					
	<b>Apropiación y uso de la Tecnología</b>	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.				Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.					
						Represento en gráficas bidimensionales, objetos de tres dimensiones a través de proyecciones y diseños a mano alzada o con la ayuda de herramientas informáticas.					
<b>Solución de problemas con Tecnología</b>	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.				Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones.						
					Propongo mejoras en las soluciones tecnológicas y justifico los cambios propuestos con base en la experimentación, las evidencias y el razonamiento lógico						
<b>Tecnología y Sociedad</b>	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable				Analizo y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.						
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realiza prácticas para la programación de información de sistemas.</li> <li>2. Diseña procesos automatizados para un sistema basado en estructuras mecánicas programados.</li> <li>3. Trabaja en colaboración para construir aprendizajes comunes.</li> </ol>										
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p><b>¿Qué habilidades son necesarias para programar?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Programación de sistemas: Algoritmos e Informática</li> <li>• Herramientas TIC: Hoja de Cálculo, Base de Datos y Simuladores y programadores.</li> </ul>										





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	16/ 05/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	08/07/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	13/09/2024
<b>DESARROLLO</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
<b>Contextualización</b> <b>Punto de Partida</b> <b>Tema:</b> Programación <b>Pregunta</b> ¿Qué habilidades son necesarias para programar? <b>Reto de aprendizaje:</b> Comprender estructuras básicas algorítmicas para cualquier tipo de programa o necesidad informática. <b>¿Que sabemos?</b> <b>1. Visualizar Video</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Por qué deberíamos saber programar?</li> <li>➤ ¿Qué son Programas Informáticos?</li> <li>➤ ¿Que es necesario para ser aprender a programar?</li> </ul> <b>Producto:</b> Caza de Tesoro	<b>Trasversalidad</b> <b>Intercambio de ideas</b> <b>Conceptos</b> ¿Qué es un algoritmo? Tipos de datos Estructura básica de un algoritmo Condicionales Básicas <b>Contextualización</b> Consultar e investigar en diferentes profesiones ¿qué herramientas de programación manejan? ¿Qué exige la revolución 4.0 a las diferentes profesiones? (Programación e informática) Para qué han creado algoritmos Noticias!!! Los algoritmos más importantes de la historia <b>Exploración</b> Exploración interfaz gráfica Scratch Definición gráfica y registro de sus bloques Exploración ejercicios básicos y avanzados Ejercicio práctico: Combinar fondo, disfraz y evento <b>Creatividad</b> <b>Jugar con la programación:</b> Diseñar algoritmo en lenguaje natural y diagrama de flujo de un programa para: Calculadora o Test		<b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b> Crear cuenta Diseñar Programa en Scratch. Boques o códigos Aplicar ensayo y error para dar con las soluciones adecuadas. Tutoriales Retroalimentación o Feedback constante  Exploración de programas similares para entender, comprender y aplicar En cada clase se utilizan 10 a 15 minutos para recomendados	<b>Evaluación</b> <b>Coevaluación:</b> Compartir Programas creados y valorar desde criterios de funcionalidad, estética, seguridad Socialización <b>Autoevaluación:</b> Rubrica de autoevaluación de desempeño personal <b>Heteroevaluación:</b> Reflexión: Responder pregunta inicial ¿Qué habilidades son necesarias para programar? ¿Son suficientes? ¿Y las habilidades emocionales qué? ¿Cuáles son las más a prueba en estos procesos? ¿Qué estrategias poner en práctica?	
<b>RECURSOS</b>	Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a> Todo el mundo debería saber programar <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y1HHBXDL9bg">https://www.youtube.com/watch?v=Y1HHBXDL9bg</a> Aprendiendo Scratch <a href="https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/9/284/906/1">https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/9/284/906/1</a> Scratch <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> Ejercicios Scratch <a href="https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/9/281/2131/1">https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/9/281/2131/1</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DmjD5uk8MnU">https://www.youtube.com/watch?v=DmjD5uk8MnU</a>				





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<https://sites.google.com/site/presenscratch/introduccion-a-scratch/dia/ejercicios-2>

Grado	Noveno	Docente	Tatiana Muñoz C	Área	Tecnología e Informática	Año	2024	I.H.		2 H.S.		Período	Cuatro
<b>OBJETIVOS</b>	Analizar la importancia de los sistemas tecnológicos desde las relaciones estructurales y funcionales para alcanzar el objetivo común; utilizando las tecnologías de la Información y la Comunicación TIC y la simulación de situaciones o solución a problemas.												
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>	<b>COMPETENCIA</b>				<b>DESEMPEÑO</b>							
	<b>Naturaleza y Evolución de la Tecnología</b>	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno				Ilustro con ejemplos el significado e importancia de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos. Identifico artefactos basados en tecnología digital y describo el sistema binario utilizado en dicha tecnología.							
	<b>Apropiación y uso de la Tecnología</b>	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.				Utilizo elementos de protección y normas de seguridad para la realización de actividades y manipulación de herramientas y equipos. Ensamblo sistemas siguiendo instrucciones y esquemas.							
	<b>Solución de problemas con Tecnología</b>	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.				Interpreto y represento ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos y prototipos							
	<b>Tecnología y Sociedad</b>	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable				Utilizo responsablemente productos tecnológicos, valorando su pertinencia, calidad y efectos potenciales sobre mi salud y el medio ambiente. Mantengo una actitud analítica y crítica con relación al uso de productos contaminantes (pilas, plástico, etc.) y su disposición final.							
	<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplica razonamiento lógico y pruebas de ensayo y error para integrar un sistema tecnológico.</li> <li>2. Realiza el montaje de un sistema tecnológico, integrando diferentes elementos mecánicos, eléctricos y/o electrónicos.</li> <li>3. Asume roles de manera responsable a la hora de desarrollar proyectos tecnológicos.</li> </ol>											
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<b>¿Cómo se integran saberes para automatizar sistema?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Robótica: Ensamble y programación de Sistemas</li> <li>• Herramientas Digitales</li> </ul>												





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	17/ 05/ 2022	Fecha inicio de Implementación	16/09/2024	Fecha fin de implementación	29/11/2024
DESARROLLO					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
<p><b>Contextualización</b> <b>Punto de Partida</b> <b>Tema:</b> Robótica Pregunta ¿Cómo se integran saberes para automatizar sistema? <b>Reto de aprendizaje:</b> Aplicar conceptos básicos para crear un sistema automatizado (Mecánica, electricidad e informática) <b>¿Que sabemos?</b> 1. ¿Realidad o futurismo? ➤ Ver Película Yo robot, Clips de otras películas "Automatización" ➤ Sinopsis, análisis y correlación con las leyes Asimov <b>Producto:</b> Proyecto (Fotohistoria)</p>	<p><b>Trasversalidad</b> <b>Intercambio de ideas</b> Explicación del proyecto escolar Conformación de equipos de trabajo y delegación de roles Planteamiento de proyectos. Crearlo de manera digital desde un formato tipo publicación (Presentación-Documento) en Word o Canva. ➤ Título ➤ Descripción ➤ Conceptos, Saberes y funcionamiento ➤ Plan de trabajo <b>Creatividad</b> Elaborar Diseño gráfico y descriptivo Preproducción de foto historia para exponer la construcción de proyecto</p>	<p><b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b> <b>Construcción de proyecto escolar.</b> ➤ Preparación de materiales ➤ Paso a paso de construcción ➤ Ensayos y pruebas ➤ Resultado final  <b>Retroalimentación y acompañamiento.</b> <b>Producción de fotohistoria. Terminar con bloopers</b></p>	<p><b>Evaluación</b> <b>Coevaluación:</b> <b>Exposición de foto historias y producto. Valoración creativa</b> <b>Autoevaluación:</b> Rubrica de autoevaluación de desempeño personal <b>Heteroevaluación:</b> Reflexión: Responder pregunta inicial ¿Cómo se integran saberes para automatizar sistema? Autoevaluación final Aprendizajes de grado</p>		
RECURSOS	<p>Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a> Programar Robot Arduino <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FtBLXOlijm-Q">https://www.youtube.com/watch?v=FtBLXOlijm-Q</a> Programar Robot Scratch <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CQT20hvnn9Q">https://www.youtube.com/watch?v=CQT20hvnn9Q</a> Un robot paso a paso <a href="https://es.mathworks.com/help/robotics/ug/build-a-robot-step-by-step.html">https://es.mathworks.com/help/robotics/ug/build-a-robot-step-by-step.html</a> <a href="https://espaciociencia.com/como-hacer-un-robot-casero/">https://espaciociencia.com/como-hacer-un-robot-casero/</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=pc6O_Qdb7ml">https://www.youtube.com/watch?v=pc6O_Qdb7ml</a></p>				





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>Grado</b>	Décimo	<b>Docente</b>	Tatiana Muñoz C	<b>Área</b>	Tecnología e Informática Pensamiento Tecnológico	<b>Año</b>	2024	<b>I.H.</b>	2 H.S.	<b>Período</b>	Uno
<b>OBJETIVOS</b>	Reconocer la importancia de la expresión gráfica en la construcción de productos tecnológicos, empleando las Tic para la elaboración de diseños que den solución a situaciones específicas de las personas, empresas, instituciones, comunidad o sociedad en general.										
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA A</b>	<b>COMPONENTE</b>	<b>COMPETENCIA</b>				<b>DESEMPEÑO</b>					
	<b>Naturaleza y Evolución de la Tecnología</b>	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno				Explico cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia. Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas.					
	<b>Apropiación y uso de la Tecnología</b>	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.				Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.					
	<b>Solución de problemas con Tecnología</b>	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.				Interpreto y represento ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas.					
	<b>Tecnología y Sociedad</b>	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable				Analizo proyectos tecnológicos en desarrollo y debate en mi comunidad, el impacto de su posible implementación. Tomo decisiones relacionadas con las implicaciones sociales y ambientales de la tecnología y comunico los criterios básicos que utilicé o las razones que me condujeron a tomarlas.					
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Argumenta la evolución de la tecnología desde el pensamiento de diseño para sustentar su influencia en los cambios de la sociedad y la cultura.</li> <li>Diseña planes de solución a problemas específicos, utilizando herramientas tecnológicas.</li> <li>Participa de procesos colaborativos fomentando el uso ético, responsable y legal de las TIC.</li> <li>Desarrolla contenidos digitales para tratar, organizar, presentar y comunicar información de manera creativa y atractiva. (<b>Pensamiento Tecnológico</b>)</li> </ol>										
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Es el diseño la razón de ser de la Tecnología?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diseño, Tecnología y Sociedad.</li> <li>Herramientas digitales.</li> </ul>										





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<ul style="list-style-type: none"> <li>CMI: Acciones para el tratamiento de la información. (<b>Pensamiento Tecnológico</b>)</li> </ul>					
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	20/ 01/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	22/01/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	5/04/2024
<b>DESARROLLO</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
<p><b>Contextualización</b> <b>Tema:</b> El Diseño <b>Pregunta</b> ¿Es el diseño la razón de ser de la Tecnología? <b>Reto de aprendizaje:</b> Analizar y aplicar normas técnicas para representar un diseño creativo <b>¿Que sabemos?</b> De manera colaborativa desarrollar juego de palabras y conceptos “De la A a la Z”, Solo aquellos que tienen que ver con conceptos técnicos de la definición y epistemología de la tecnología. Seguido se hace puesta en común para verificar y evaluar pertinencia y coherencia con la condición. Se finaliza con mapa conceptual, en el que resaltamos el DISEÑO. Luego se realiza análisis y reflexión sobre la relación del diseño con la creatividad, terminando con explicación de este proceso de pensamiento. <b>Producto:</b> Dibujo Técnico</p>	<p><b>Trasversalidad</b> <b>Intercambio de ideas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición de diseño como actividad de configuración mental de una idea.</li> <li>Explicación Tipos de diseño</li> <li>Formas de representación del diseño. Consulta y caza de información sobre el dibujo técnico como forma universal. Normas Papel, líneas, escalas, vistas y materiales</li> <li>Puesta en común. Profundización en herramientas TIC para el diseño</li> <li>Ejercicio práctico de diseño. Ejercicio manual proyectando y aplicando el dibujo técnico de un celular.</li> </ul> <p><b>Creatividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diseño Secreto. En equipos de trabajo, desde técnica de relaciones forzadas crear una idea creativa de un objeto nuevo:             <ol style="list-style-type: none"> <li>Realizar boceto de objeto creado. De manera física</li> <li>Realizar Diseño descriptivo. De manera física</li> </ol> </li> </ul> <p>Se realiza retroalimentación o feedback</p>		<p><b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar dibujo técnico aplicando las normas o estándares de manera Digital: Word, 3dCrafter, Sketchup. Se realiza retroalimentación o feedback</li> <li>Exposición de diseños desde portafolio.</li> </ul> <p>Criterios de Creatividad-Tecnología</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Responde al reto planteado</li> <li>Es funcional</li> <li>Es ergonómico</li> <li>Es seguro</li> <li>Es ecológico</li> <li>Es Estético</li> </ul> <p>Criterios de diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se visualiza en las diferentes vistas</li> <li>Aplica los diferentes tipos de líneas</li> <li>Se pueden visualizar los tipos de líneas de acuerdo a la intensidad</li> <li>Da cuenta de la escala desde la cual se presenta</li> </ul>	<p><b>Evaluación</b> <b>Heteroevaluación:</b> Revisión de diseño expuestos. Valorar criterios de funcionalidad, viabilidad y diseño creativo. <b>Autoevaluación:</b> Rubrica de valoración de aprendizaje. <b>Coevaluación:</b> Analizar desde los ejercicios prácticos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>¿Es el diseño la razón de ser de la tecnología? ¿Por qué?</li> <li>¿Qué relación tiene con la informática?</li> <li>¿Por qué es importante el diseño en la actualidad?</li> <li>¿Con qué aspecto se ha desvirtuado el diseño?</li> </ol>	
<b>Tema:</b> CMI	<b>Intercambio de ideas</b>		<b>Taller/Producción</b> Búsqueda de información	<b>Evaluación</b>	





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<p><b>Pregunta</b> ¿Por qué es importante ser competente en el manejo de la información?</p> <p><b>Reto de aprendizaje:</b> Aplicar el proceso de un modelo de manejo de información para hacer consciente el procesamiento seguro de información; de manera que sea conocimiento útil para utilizar en la creación de contenidos digitales</p> <p><b>¿Que sabemos?</b> Lluvia de ideas a la pregunta ¿Por qué razón han creado procesos para manejar la información?</p> <p><b>Producto:</b> Portafolio de Contenidos Digitales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Explicación de competencia para el manejo de la información.</li> <li>➤ Revisión de modelos para CMI</li> <li>➤ Explicación de Modelo Gavilán. 4 pasos.</li> <li>➤ Ejercicio práctico: ¿Qué es el arte? Articulación con Ed. Artística. Retroalimentación del proceso para verificar el desarrollo que cada uno de los pasos.</li> <li>➤ Puesta en Común de proceso. Aspectos positivos y negativos y acciones para superarlos.</li> </ul> <p><b>Creatividad</b></p> <p><b>7. Propuesta de manejo de información MANEJO DE LAS EMOCIONES desde el modelo Gavilán: Diseño</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Paso 1: Planteamiento de preguntas Paso 2: Definición de fuentes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Paso 3: Leer, entender, comparar información explorada y responder preguntas secundarias</li> <li>● Paso 4: Responder pregunta inicial y hacer útil la información; mediante la creación de contenidos</li> </ul> <p>Creación de contenidos: Explicación de cada uno, función y estructura.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Documento tipo publicación</li> <li>● Poster</li> <li>● Infografía</li> </ul> <p>Se realiza feedback al trabajo avanzado en cada clase. Se recomiendan las herramientas en las cuales se pueden estructurar la información y otras para organizar, editar y hacer curaduría,</p>	<p><b>Heteroevaluación:</b> Presentación de portafolios.</p> <p><b>Autoevaluación:</b> Rubrica de valoración de aprendizaje.</p> <p><b>Coevaluación:</b> Revisar si los contenidos si dan respuesta a la pregunta ¿Qué es el manejo de emociones? Y si cada contenido cumple criterios estructuración de información.</p>
<p style="text-align: center;"><b>RECURSOS</b></p>	<p>Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a> Chaverra de Ayala , Doris María. Tecnología Constructiva 3. Serie “ Tecnología e Informática ” Diseño tipos <a href="https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseño/cuantos-tipos-de-diseño-existen-actualmente">https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseño/cuantos-tipos-de-diseño-existen-actualmente</a> Diseño <a href="https://blog.uchceu.es/diseño/como-se-disena-un-objeto-de-la-idea-al-producto-industrial/?_adin=02021864894">https://blog.uchceu.es/diseño/como-se-disena-un-objeto-de-la-idea-al-producto-industrial/?_adin=02021864894</a> <a href="https://www.freecadweb.org/">https://www.freecadweb.org/</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zspN-2NYj7g">https://www.youtube.com/watch?v=zspN-2NYj7g</a> Dibujo Técnico <a href="http://entendiendoeldibujoconelprofedavid.blogspot.com/2016/02/normas-del-dibujo-tecnico.html">http://entendiendoeldibujoconelprofedavid.blogspot.com/2016/02/normas-del-dibujo-tecnico.html</a> <a href="https://www.areatecnologia.com/dibujo-tecnico/tipos-de-dibujo-tecnico.html">https://www.areatecnologia.com/dibujo-tecnico/tipos-de-dibujo-tecnico.html</a> CMI <a href="https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/148/486/1">https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/148/486/1</a> <a href="https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/149/488/1">https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/149/488/1</a></p>		





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Décimo	Docente	Tatiana Muñoz C	Área	Tecnología e Informática Pensamiento Tecnológico	Año	2024	I.H.	2 H.S.	Período	Dos
<b>OBJETIVOS</b>	Reconocer la importancia de la expresión gráfica en la construcción de productos tecnológicos, empleando las Tic para la elaboración de diseños que den solución a situaciones específicas de las personas, empresas, instituciones, comunidad o sociedad en general.										
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>	<b>COMPETENCIA</b>				<b>DESEMPEÑO</b>					
	<b>Naturaleza y Evolución de la Tecnología</b>	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno				Explico los propósitos de la ciencia y de la tecnología y su mutua interdependencia.					
	<b>Apropiación y uso de la Tecnología</b>	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.				Identifico y analizo ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia tecnológica en la solución de problemas y necesidades.					
						Utilizo herramientas y equipos en la construcción de modelos, maquetas o prototipos, aplicando normas de seguridad.					
	<b>Solución de problemas con Tecnología</b>	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.				Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación					
						Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño.					
<b>Tecnología y Sociedad</b>	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable				Optimizo soluciones tecnológicas a través de estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación, y argumento los criterios y la ponderación de los factores utilizados.						
					Analizo proyectos tecnológicos en desarrollo y debato en mi comunidad, el impacto de su posible implementación.						
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Utiliza las TIC y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento, resolución de problemas y procesamiento y producción de información.</li> <li>Desarrolla procesos tecnológicos creativos basados fundamentos de diferentes áreas, para la producción de expresiones gráficas.</li> <li>Participa en procesos colaborativos para la creación de soluciones tecnológicas</li> <li>Se dispone con actitud crítica y creativa hacia las acciones planteadas.</li> <li>Ejercita su creatividad y pone en funcionamiento herramientas necesarias para obtener inspiración.</li> </ol>										





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	¿Cómo el diseño gráfico ha impactado cada ámbito de la sociedad?				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño Gráfico.</li> <li>• Herramientas digitales: Creación y Edición de Imágenes.</li> <li>• Generación de Ideas Creativas</li> </ul>				
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	11/ 03/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	8/04/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	14/06/2024
<b>DESARROLLO</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
<b>Contextualización</b> <b>Punto de Partida</b> <b>Tema:</b> Diseño Gráfico <b>Pregunta</b> ¿Cómo el diseño gráfico ha impactado cada ámbito de la sociedad? <b>Reto de aprendizaje:</b> diseñar una imagen de identidad personal aplicando cada elemento de diseño gráfico <b>¿Que sabemos?</b> 1. Realizar vocabulario: Signo, símbolo, imagen, grafico, vector. 2. ¿Qué es diseño gráfico? 3. Elegir una imagen que le genere impacto; ¿escribir qué le llama la atención y por qué? 4. Puesta en común <b>Producto:</b> Imagen personal	<b>Trasversalidad</b> <b>Intercambio de ideas</b> 1. Explicación Elementos del diseño gráfico 2. Ejercicio práctico: Construcción común desde imagen Logo Institucional 3. Ejercicio individual: Elegir una de las siguientes imágenes Amor y paz, árbol de la vida, león, <b>Profundizar</b> 1. Explicación Psicología del color y Psicología de las formas: Dinámica "Exposición en 5 minutos" 2. Identidad visual-Exploración: Isotipo, Isologo, Imagotipos , Logotipo 3. Completar cuadro: Ejercicio práctico de análisis marcas reconocidas; integrando los elementos del diseño gráfico, identidad visual y psicología del color y las formas. <b>Creatividad</b> <b>De acuerdo a las características de la personalidad, capacidades e intereses</b> ➤ Escribe los colores que gustan ➤ Escribe las formas que te representan Los símbolos que te significan		<b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b> ➤ Fusiona o integra los elementos expuestos para construir una imagen de identidad visual: BOCETO. Analizar qué tipo de identidad visual corresponde ➤ Describe la imagen creada DISEÑO DESCRIPTIVO, desde cada elemento de diseño grafico ➤ Ejercicio Práctico: Dibujo Vectorial en Corel Draw, Vectr	<b>Evaluación</b> <b>Coevaluación:</b> Exposición personal de imágenes <b>Autoevaluación:</b> Rubrica de aprendizaje. <b>Heteroevaluación:</b> ¿Por qué es importante saber entender y crear gráficos? ¿En qué ámbitos les puede aportar?	
<b>Punto de Partida</b>	<b>Intercambio de ideas</b> Explicación niveles creativos		<b>Taller/Producción</b>	<b>Coevaluación:</b> Exposición de Bitácoras Secretas. La revelación.	





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<p><b>Tema:</b> Generación de Ideas Creativas  <b>Pregunta</b> ¿Cómo generar ideas creativas en situaciones conocidas y de incertidumbre?  <b>Reto de aprendizaje:</b> vivenciar y participar de diversas situación que conllevan a ideas creativas  <b>¿Que sabemos?</b>          1. Origen Etimológico de la creatividad          2. Relación de creatividad y tecnología          3. ¿Quiénes pueden ser creativos?  <b>Producto:</b> Bitácora o portafolio de ideas creativas.</p>	<p>Consultar y definir          a. Explicar la creatividad desde la funcionalidad del cerebro          b. Hábitos para mantenerse creativo          c. Puesta en común  <b>Creatividad</b>          ➤ <b>Creación de bitácora Secreta: Ideas Creativas</b>          1. Debe ser digital          2. Con estructura de publicación. Poster          3. Usar formas, colores o plantillas de <b>Word</b>  <b>Guardar en Drive para ir modificando</b></p>	<p>➤ Cada clase se realizará una dinámica para generar ideas creativas según la necesidad:          1. Los seis sombreros: Par fiesta de integración          2. Método Walt Disney: Exposición de autos__          3. Brainwriting:          4. Cre_inn: Innovento          5. S.C.A.M.P.E.R: Campaña ecológica          6. 4X4X4: Reparación de monumento          7. Bosquejo: Diseño de moda          8. Da Vinci: La super Idea</p>	<p>Valoración de Ideas  <b>Autoevaluación:</b> Rubrica de aprendizaje.  <b>Heteroevaluación:</b>          ¿Ha sido de utilidad el desarrollo de actividades?          ¿Funcionan más con presión o sin ella?          ¿Qu momento es el más apropiado para generar ideas?.</p>
<p style="text-align: center;"><b>RECURSOS</b></p>	<p>Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a>          Diseño Grafico <a href="https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-diseno-grafico/fundamentos-del-diseno/1/">https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-diseno-grafico/fundamentos-del-diseno/1/</a>          Elementos de diseños Grafico <a href="https://gtechdesign.net/es/blog/elementos-esenciales-del-diseno-grafico-que-debes-saber">https://gtechdesign.net/es/blog/elementos-esenciales-del-diseno-grafico-que-debes-saber</a>  <a href="https://imborrable.com/blog/elementos-visuales-diseno-grafico/">https://imborrable.com/blog/elementos-visuales-diseno-grafico/</a>          Imagen de identidad <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0EuYPQDDkPw">https://www.youtube.com/watch?v=0EuYPQDDkPw</a> <a href="https://imborrable.com/blog/logos-uso-y-tipos/">https://imborrable.com/blog/logos-uso-y-tipos/</a>          Creatividad <a href="https://neuronilla.com/categoria/tecnicas-de-creatividad/">https://neuronilla.com/categoria/tecnicas-de-creatividad/</a> <a href="https://www.crehana.com/pe/blog/diseno-grafico/tecnicas-creatividad/">https://www.crehana.com/pe/blog/diseno-grafico/tecnicas-creatividad/</a>          Bitacora Digital <a href="https://es.slideshare.net/JoseFainello14/que-es-una-bitacora-electronica">https://es.slideshare.net/JoseFainello14/que-es-una-bitacora-electronica</a></p>		





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Décimo	Docente	Tatiana Muñoz C	Área	Tecnología e Informática Pensamiento Tecnológico	Año	2024	I.H.		2 H.S.		Período	Tres
OBJETIVOS	Reconocer la importancia de la expresión gráfica en la construcción de productos tecnológicos, empleando las Tic para la elaboración de diseños que den solución a situaciones específicas de las personas, empresas, instituciones, comunidad o sociedad en general.												
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA A	COMPONENTE	COMPETENCIA				DESEMPEÑO							
	Naturaleza y Evolución de la Tecnología	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno				Indago sobre la prospectiva e incidencia de algunos desarrollos tecnológicos.							
						Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas.							
	Apropiación y uso de la Tecnología	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.				Integro componentes y pongo en marcha sistemas informáticos personales utilizando manuales e instrucciones.							
						Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación							
	Solución de problemas con Tecnología	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.				Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos (como respuesta a necesidades o problemas), teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.							
Tecnología y Sociedad	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable				Evalúo las implicaciones para la sociedad de la protección a la propiedad intelectual en temas como desarrollo y utilización de la tecnología.								
					Analizo proyectos tecnológicos en desarrollo y debate en mi comunidad, el impacto de su posible implementación.								
INDICADORES DE DESEMPEÑO	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Implementa procesos tecnológicos haciendo énfasis en el diseño y maquetación, para proyectar un espacio web.</li> <li>2. Evalúa principios de funcionamiento (Científico y tecnológico) en sitios web; y su impacto social.</li> <li>3. Comprende el código informático para la creación de contenidos web.</li> <li>4. Conoce los parámetros básicos de la fotografía.</li> <li>5. Explora y practica (Desde reto fotográficos) las reglas básicas y efectos para la composición fotográfica.</li> </ol>												
TEMAS Y CONTENIDOS	<p>¿Cuáles son las características de los espacios web actualmente?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño Web.</li> <li>• Código HTML.</li> <li>• Herramientas digitales: Editor Web.</li> </ul>												





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

- Fotografía: Historia, parámetros y reglas.

FECHA DE ELABORACIÓN	16/ 05/ 2022	Fecha inicio de Implementación	08/07/2024	Fecha fin de implementación	13/09/2024
DESARROLLO					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
<p><b>Contextualización</b> <b>Punto de Partida</b> <b>Tema:</b> Contenidos Web <b>Pregunta</b> ¿Cuáles son las características de los espacios web actualmente ? <b>Reto de aprendizaje:</b> Crear un contenido web desde los criterios actuales de comunicaciones digitales. <b>¿Que sabemos?</b> 1. Visualizar Video y responder</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Que es necesario para visualizar contenidos en internet (Lluvia de Ideas-&gt; Lista de chequeo</li> </ul> <p><b>Producto:</b> Página Web</p>	<p><b>Trasversalidad</b> <b>Intercambio de ideas</b> Profundizar Webquest</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Características de los contenidos web actuales.</li> <li>➤ Glosario de internet</li> <li>➤ Así funciona el internet</li> <li>➤ Desarrollo Web y Claves</li> <li>➤ Lenguajes</li> </ul> <p>Puesta en común: Creación grafico SmartArt Exploración de programas Sublime o Brackets. Etiquetas, atributos, estructura básica. Ejercicio práctico.</p> <p><b>Creatividad</b> Crear página web para exponer la banda sonora personal Maquetación: Diseño Grafico</p>	<p><b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b> Diseño de datos y multimedial Construcción de página web</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Feedback o retroalimentación durante el proceso de creación.</li> <li>➤ Explorar widgets para agregar al contenido</li> <li>➤ Navegación en sitios web reconocidos y exitosos.</li> <li>➤ Explorar generadores de sitios web como WIX</li> </ul>	<p><b>Evaluación</b> <b>Coevaluación:</b> Exposición de sitios: Carrusel <b>Autoevaluación:</b> Rubrica de aprendizaje. <b>Heteroevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conversatorio: Analizar cuando es viable y pertinente crear sitios web directamente desde código o cuando lo es con generadores.</li> <li>➤ Responder pregunta Inicial</li> </ul>		
<p><b>Punto de Partida</b> <b>Tema:</b> Elementos básicos de la Fotografía <b>Pregunta</b> ¿Cuáles son los aspectos principales para hacer fotografías? <b>Reto de aprendizaje:</b> Aplicar principios o reglas básicas para obtener imágenes atractivas e impactantes</p>	<p><b>Intercambio de ideas</b> Obtener de internet tres fotografías y exponer las características más llamativas Exploración de reglas de composición fotográfica Tips para una buena fotografía. Curso tutorial fotografía con Smartphone Ejercicio Personal <b>Creatividad</b> <b>Reto Fotográfico</b></p>	<p><b>Taller/Producción</b> Construcción de reto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Obtener imágenes</li> <li>➤ Selección de imágenes</li> <li>➤ Revelado</li> <li>➤ Explorar FotoArt y algunas apps para crear y editar</li> </ul> <p>Organización de Fotografías</p>	<p><b>Coevaluación:</b> Exposición de fotografías <b>Autoevaluación:</b> Rubrica de aprendizaje. <b>Heteroevaluación:</b> Responder desde un poster</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ la pregunta inicial</li> <li>➤ ¿Por qué es importante saber obtener imágenes?</li> </ul>		





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<p><b>¿Qué sabemos?</b> Contar Cuento: Qué es una fotografía <b>Producto:</b> Reto Fotográfico</p>	<p>Organización de ideas: brainstorming</p>		
<p><b>RECURSOS</b></p>	<p>HTML desde 0 <a href="https://www.neolo.com/blog/como-crear-una-pagina-web-desde-cero-en-html.php">https://www.neolo.com/blog/como-crear-una-pagina-web-desde-cero-en-html.php</a> Etiquetas <a href="https://platzi.com/blog/etiquetas-html-debes-conocer/?utm_source=google&amp;utm_medium=cpc&amp;utm_campaign=17739691128&amp;utm_adgroup=&amp;utm_content=&amp;gclid=Cj0KCQjwgO2XBhCaARIsANrW2X1TbufctaMBj0PZS1si5UGnKf1kutdggLQr3QHjunAJSGJ0m-za-zwaAk1bEALw_wcB&amp;gclidsrc=aw.ds">https://platzi.com/blog/etiquetas-html-debes-conocer/?utm_source=google&amp;utm_medium=cpc&amp;utm_campaign=17739691128&amp;utm_adgroup=&amp;utm_content=&amp;gclid=Cj0KCQjwgO2XBhCaARIsANrW2X1TbufctaMBj0PZS1si5UGnKf1kutdggLQr3QHjunAJSGJ0m-za-zwaAk1bEALw_wcB&amp;gclidsrc=aw.ds</a> Atributos <a href="https://carontestudio.com/blog/atributos-html/">https://carontestudio.com/blog/atributos-html/</a> Codigos de Colores <a href="https://htmlcolorcodes.com/es/">https://htmlcolorcodes.com/es/</a> Ejercicio html 5 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=d4iUbjlWKms">https://www.youtube.com/watch?v=d4iUbjlWKms</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EuYaW_6z5rM">https://www.youtube.com/watch?v=EuYaW_6z5rM</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LL4sLW_TggI">https://www.youtube.com/watch?v=LL4sLW_TggI</a> <a href="http://desarrolloweb.dlsi.ua.es/libros/html-css/ejercicio-formularios-html5">http://desarrolloweb.dlsi.ua.es/libros/html-css/ejercicio-formularios-html5</a> <a href="https://www.ticarte.com/contenido/ejercicios-practicos-de-html5">https://www.ticarte.com/contenido/ejercicios-practicos-de-html5</a> <a href="https://www.arkaitzgarro.com/html5/capitulo-18.html">https://www.arkaitzgarro.com/html5/capitulo-18.html</a> <a href="https://www.programacionfacil.org/cursos/html5_basico/solucion_ejercicios_html.html">https://www.programacionfacil.org/cursos/html5_basico/solucion_ejercicios_html.html</a></p>		



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Décimo	Docente	Tatiana Muñoz C	Área	Tecnología e Informática Pensamiento Tecnológico	Año	2024	I.H.		2 H.S.		Período	Cuatro
<b>OBJETIVOS</b>	Reconocer la importancia de la expresión gráfica en la construcción de productos tecnológicos, empleando las Tic para la elaboración de diseños que den solución a situaciones específicas de las personas, empresas, instituciones, comunidad o sociedad en general.												
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA A</b>	<b>COMPONENTE</b>	<b>COMPETENCIA</b>				<b>DESEMPEÑO</b>							
	<b>Naturaleza y Evolución de la Tecnología</b>	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno				Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.							
	<b>Apropiación y uso de la Tecnología</b>	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.				Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.							
						Utilizo herramientas y equipos en la construcción de modelos, maquetas o prototipos, aplicando normas de seguridad.							
	<b>Solución de problemas con Tecnología</b>	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.				Interpreto y represento ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos.							
<b>Tecnología y Sociedad</b>	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable				Evalúo los procesos productivos de diversos artefactos y sistemas tecnológicos, teniendo en cuenta sus efectos sobre el medio ambiente y las comunidades implicadas.								
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analiza impactos de materiales, finalidades y procesos productivos de la intervención tecnológica a espacios arquitectónicos.</li> <li>2. Participa en procesos colaborativos para proponer diseños y prototipos de espacios urbanos y paisajísticos.</li> <li>3. Utiliza tecnología y recursos digitales para desarrollar procesos de resolución de problemas y procesamiento de información.</li> <li>4. Conoce fundamentos básicos de imagen audio y vídeo; los parámetros genéricos de edición y trucos de montaje.</li> <li>5. Aplica el proceso de producción para crear contenido audiovisual dirigido a medios de comunicación.</li> </ol>												
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Qué elementos de diseño arquitectónico son prioridad en estructuras?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño Arquitectónico: Proceso Arquitectónico: Historia, analogía, metáfora e inspiración.</li> <li>• Herramientas Arquitectónicas 3D.</li> <li>• Producción y edición digital de contenidos audiovisuales.</li> </ul>												





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	17/ 05/ 2022	Fecha inicio de Implementación	16/09/2024	Fecha fin de implementación	29/11/2024
DESARROLLO					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
<p><b>Contextualización</b> <b>Punto de Partida</b> <b>Tema:</b> Diseño arquitectónico <b>Pregunta</b> ¿Qué elementos de diseño arquitectónico son prioridad en estructuras? <b>Reto de aprendizaje:</b> comprender los principios y elementos arquitectónicos y su pertinencia en la cotidianidad <b>¿Qué sabemos?</b> 1. De que se encarga la arquitectura 2. Línea del tiempo: Inspiraciones influencias históricas <b>Producto:</b> Diseño y propuesta arquitectónica</p>	<p><b>Trasversalidad</b> <b>Intercambio de ideas</b> Profundizar Exposición de elementos arquitectónicos, por equipos. Exponiendo desde obras reconocidas Ejercicio analogías arquitectónicas. Paralelos de imágenes y complemento de ejemplos. Ejercicio práctico en panner5d. El proyecto arquitectónico: Planos obligatorios Diseño arquitectónico en diferentes contextos Ejercicios: Edición de video y audio <b>Creatividad</b> <b>Diseño arquitectónico de...</b> Realizar el diseño descriptivo (Ficha) y grafico (Planos), Opcional Maqueta</p>	<p><b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b> Exploración de inspiraciones (Estilos). Videos de obras de arquitectura Creación de planos digitales  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Planos básicos: Planta alzado y perfil.</li> <li>➤ Registrar Modelado en 3d</li> </ul> </p>	<p><b>Evaluación</b> <b>Coevaluación:</b> Socialización de propuestas <b>Autoevaluación:</b> Rubrica de aprendizaje. <b>Heteroevaluación:</b> Después del proceso de aprendizaje y según los elementos de diseño, ¿Cuáles son las obras de arquitectura más impresionantes de la historia? Argumente Pregunta Inicial: ¿Qué elementos de diseño arquitectónico son prioridad en estructuras? ¿Par qué le sirve saber sobre diseño arquitectónico?</p>		
<p><b>Contextualización</b> <b>Punto de Partida</b> <b>Tema:</b> Contenido audiovisual <b>Pregunta</b> ¿Qué proceso seguir para crear contenidos audiovisuales con elementos profesionales? <b>Reto de aprendizaje:</b> Aplicar proceso de producción de contenidos audiovisuales <b>¿Que sabemos?</b> Lluvia de ideas: Cómo son los contenidos audiovisuales actuales. <b>Producto:</b></p>	<p><b>Trasversalidad</b> <b>Intercambio de ideas</b> 1. Explicación: ¿Que es un contenido audiovisual? 2. Lectura: Proceso de producción audiovisual: PRE, PRO, POS 3. Exploración: Técnicas para la creación de videos. Recursos para la producción de audiovisuales 4. Ejemplos exitosos de contenido audiovisual <b>Creatividad</b> <b>Crear video recreando cuento</b></p>	<p><b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b> Desarrollar Producción de video. Obteniendo las escenas necesarias. Aplicar posproducción editando y aplicando efectos necesarios  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Exploración y colaboración intergrupala de apps y herramientas</li> <li>➤ Aplicar ensayo y pruebas</li> <li>➤ Analizar si lo planeado es lo logrado</li> <li>➤ Buscar una persona externa para que realice criticas (Positivas negativas), para mejorarlo o definirlo</li> </ul> </p>	<p><b>Evaluación</b> <b>Coevaluación:</b> Exposición de cuentos en su contenido audiovisual <b>Autoevaluación:</b> Rubrica de aprendizaje. <b>Heteroevaluación:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Para qué te sirven los contenidos audiovisuales en el colegio y universidad? ¿O en el trabajo?</li> <li>➤ ¿Qué tan importante es saber crear contenidos?</li> </ul> </p>		





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

	5. Definir ideas y desarrollar reproducción.		
<b>RECURSOS</b>	Diseño arquitectónico <a href="https://www.crehana.com/blog/diseño-gráfico/diseño-arquitectónico-que-es/">https://www.crehana.com/blog/diseño-gráfico/diseño-arquitectónico-que-es/</a> Elementos <a href="https://www.arkiplus.com/componentes-del-diseño/#:~:text=Los%20elementos%20conceptuales%20del%20dise%C3%B1o,%2C%20medida%2C%20color%2C%20textura">https://www.arkiplus.com/componentes-del-diseño/#:~:text=Los%20elementos%20conceptuales%20del%20dise%C3%B1o,%2C%20medida%2C%20color%2C%20textura</a> <a href="https://es.slideshare.net/mbelprieto/1-el-diseño-y-sus-elementos-14677343">https://es.slideshare.net/mbelprieto/1-el-diseño-y-sus-elementos-14677343</a> <a href="https://es.slideshare.net/hectoromars/desarrollo-del-concepto-arquitectónico">https://es.slideshare.net/hectoromars/desarrollo-del-concepto-arquitectónico</a> <a href="https://es.slideshare.net/jdmanchas/estilos-y-tendencias-del-diseño-arquitectónico">https://es.slideshare.net/jdmanchas/estilos-y-tendencias-del-diseño-arquitectónico</a> <a href="https://www.blogicasa.com/principales-estilos-arquitectónicos/">https://www.blogicasa.com/principales-estilos-arquitectónicos/</a> <a href="https://www.archdaily.co/co/776632/150-palabras-o-expresiones-que-solo-usamos-los-arquitectos">https://www.archdaily.co/co/776632/150-palabras-o-expresiones-que-solo-usamos-los-arquitectos</a> Diseño arquitectónico de Medellín <a href="https://emnearquitectura.com/arquitectos-construcción-medellín/">https://emnearquitectura.com/arquitectos-construcción-medellín/</a> PRIMO Viejo. Educación En Tecnología 4. ESO. Mc Graw Hill.		



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Once	Docente	Tatiana Muñoz C	Área	Tecnología e Informática Pensamiento Tecnológico	Año	2024	I.H.		2 H.S.		Período	Uno
<b>OBJETIVOS</b>	Analizar procesos tecnológicos y avances científico – tecnológicos y su influencia en el desarrollo y formación profesional; conociendo las nuevas tecnologías para la producción y la solución a problemas desde el desarrollo tecnológico en ámbitos profesionales-laborales, personales y comunitarios.												
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>	<b>COMPETENCIA</b>		<b>DESEMPEÑO</b>									
	<b>Naturaleza y Evolución de la Tecnología</b>	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno		Explico cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia. Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas.									
	<b>Apropiación y uso de la Tecnología</b>	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.		Investigo y documento algunos procesos de producción y manufactura de productos. Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación.									
	<b>Solución de problemas con Tecnología</b>	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.		Identifico cuál es el problema o necesidad que originó el desarrollo de una tecnología, artefacto o sistema tecnológico.									
	<b>Tecnología y Sociedad</b>	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable		Discuto sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos, incluida la biotecnología en la medicina, la agricultura y la industria. Optimizo soluciones tecnológicas a través de estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación, y argumento los criterios y la ponderación de los factores utilizados.									
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprende la tecnología como uno de los puntos clave para las dinámicas de la sociedad.</li> <li>2. Analiza y valora la evolución de la tecnología desde sus causas y consecuencias e implicaciones en el desarrollo político, social, económico, educativo y laboral.</li> <li>3. Desarrolla contenidos digitales para tratar, organizar, presentar y comunicar información de manera creativa y atractiva (Pensamiento tec)</li> <li>4. Reconoce los proyectos productivos como una habilidad emprendedora y un escenario de aprendizaje tecnológico.</li> </ol>												
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<b>¿Cuáles han sido las transformaciones tecnológicas y su influencia en las dinámicas sociales en la historia y actualidad?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Revoluciones Tecnológicas</li> <li>• Herramientas Informáticas</li> </ul>												





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<ul style="list-style-type: none"> <li>Competencia para el Manejo de la Información y la Comunicación (Pensamiento).</li> </ul>							
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	20/ 01/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	22/01/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	5/04/2024		
<b>DESARROLLO</b>							
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>		<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>			
<p><b>Contextualización</b> Tema: Revoluciones Tecnológicas Pregunta: ¿Cuáles han sido las transformaciones tecnológicas y su influencia en las dinámicas sociales en la historia y actualidad? Reto de aprendizaje: Analizar la incidencia de la tecnología en las dinámicas sociales; haciendo énfasis en el impacto al desempeño de los oficios y profesiones mediante una prospectiva tecnológica ¿Qué sabemos? Retomar conceptos desde el juego de palabras de la A a la Z. Sólo conceptos técnicos. Se hace puesta en común que arroje palabras clave dentro de la epistemología de la tecnología. Se hace análisis de la pregunta inicial y porque en esta etapa de formación la tecnología incide en las decisiones de vida. Producto: Prospectivas Tecnológicas</p>		<p><b>Trasversalidad</b> <b>Intercambio de ideas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conversatorio sobre el concepto revolución y los efectos que estos tienen en la sociedad. Se comparten objetivos de las revoluciones dadas en la historia. Para entender el concepto</li> <li>➤ Explicación de las Revoluciones Tecnológicas dadas hasta la actualidad y los inventos detonadores. introducción a la siguiente actividad.</li> <li>➤ Creación de diagrama Ishikawa. Análisis y definición de consecuencias de revoluciones tecnológicas desde aspectos social, político, cultural ambiental, educativo y económico.</li> <li>➤ Explicación de qué es Prospectiva Tecnológica y Ejercicio práctico Guiado de prospectiva tecnológica desde el realizado por la empresa Docomo 2000 2010. Visualización de videos</li> </ul> <p><b>Creatividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Se ubican equipos de tres personas por profesiones</li> <li>● Cada equipo debe hacer un Afiche en el que exponga la función social, campo de conocimiento, los saberes o</li> </ul>		<p><b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b> Cada profesión debe hacer un ejercicio de prospectiva tecnológica a 2033. Asumiendo la inmersión de la revolución tecnológica actual. Se debe especificar cada una de las etapas. Vigilancia: ¿Cómo es actualmente? Previsión: ¿Cómo cree que será a 10 años? Predicción: ¿Cómo quiere que sea? Accionar a Futuro: Lista de acciones para que lo que se predice se haga</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Exponer desde un contenido _____</li> </ul> <p>Se hace retroalimentación o feedback</p>		<p><b>Evaluación</b> <b>Heteroevaluación:</b> Revisión de ejercicio cumpliendo con las etapas de manera concreta y creativa. <b>Autoevaluación:</b> Rubrica de valoración de aprendizaje y desempeño</p> <p><b>Coevaluación:</b> Dar respuesta a la pregunta inicial. En ella se hacen complemento y profundización desde</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Formación</li> <li>● Vocación</li> <li>● Profesión</li> <li>● Desempeño laboral</li> </ul>	



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

	disciplinas, los sistemas tecnológicos en los que se desempeña, artefactos propios de su labor y los procesos principales que desarrolla.		
<p>Tema: CMI</p> <p>Pregunta ¿Cómo las competencias para el manejo de información permiten un desarrollo de capacidades para el desempeño personal-productivo?</p> <p>Reto de aprendizaje: Aplicar competencias para el manejo de información en la comprensión de los proyectos productivos como emprendimiento y como escenario de aprendizaje.</p> <p>¿Qué sabemos? Ejercicio de análisis de conceptos Pensamiento Tecnológico y lo que se puede desarrollar desde estos procesos. Se articula a la concepción y finalidad de la tecnología</p> <p>Producto: Ficha técnica "Mi Proyecto Productivo"</p>	<p><b>Intercambio de ideas</b></p> <p>Explicación de las CMI competencias para el Manejo de la Información. Objetivo y origen</p> <p>Explicación del Modelo CMI Gavilán.</p> <p>Ejercicio práctico Infografía sobre proyectos productivos, aplicando modelo Gavilán</p> <p>Retroalimentación de Contenidos Infografía</p> <p>Puesta en común sobre Proyectos productivos, Mapa conceptual</p> <p>Taller análisis personal actitudes de emprendedor y exploración de emprendimientos (Desarrollo personal Habilidades) como escenarios de aprendizaje (Saber y Responsabilidad social)</p> <p><b>Creatividad</b></p> <p>Consultar productos y materias primas generados en la comunidad</p> <p>Analizar y realizar lista actividades productivas del entorno</p> <p>Puesta en común y orientación de Actividades relacionadas con los productos</p>	<p><b>Taller/Producción</b></p> <p>➤ Definir un proyecto productivo aprovechando las habilidades, productos del entorno; además de los retos desde análisis FLOR</p> <p>Hacer ficha técnica</p>	<p><b>Evaluación</b></p> <p><b>Heteroevaluación:</b> Exposición de proyectos productivos</p> <p><b>Autoevaluación:</b> Rubrica de valoración de aprendizaje.</p> <p><b>Coevaluación:</b> Conversatorio desde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué un proyecto productivo aporta al proyecto de vida?</li> <li>• ¿Por qué un proyecto productivo es un escenario de aprendizaje?</li> <li>• ¿cómo aportan las CMI a los proyectos productivos?</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	<p>Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a></p> <p>Revoluciones Tecnológicas <a href="https://n9.cl/gkqc4">https://n9.cl/gkqc4</a> <a href="https://n9.cl/as608">https://n9.cl/as608</a></p> <p><a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Revoluci%C3%B3n_tecnol%C3%B3gica">https://es.wikipedia.org/wiki/Revoluci%C3%B3n_tecnol%C3%B3gica</a></p> <p>Prospectiva Tecnológica <a href="https://www.slideshare.net/clau890408/prospectiva-vigilancia-e-inteligencia-tecnologica/4">https://www.slideshare.net/clau890408/prospectiva-vigilancia-e-inteligencia-tecnologica/4</a></p> <p>CMI <a href="https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/148/486/1">https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/148/486/1</a> <a href="https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/149/488/1">https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/149/488/1</a></p> <p><a href="https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/1/497/1">https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/1/497/1</a></p>		





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

		Proyectos Pedagógicos Productivos Colombia Aprende MEN <a href="https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-287836_archivo_pdf.pdf">https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-287836_archivo_pdf.pdf</a> <a href="https://www.mineduacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/287839:Proyectos-Pedagogicos-Productivos-Manual-de-formacion-de-agentes-educativos">https://www.mineduacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/287839:Proyectos-Pedagogicos-Productivos-Manual-de-formacion-de-agentes-educativos</a>									
<b>Grado</b>	Once	<b>Docente</b>	Tatiana Muñoz C	<b>Área</b>	Tecnología e Informática Pensamiento Tecnológico	<b>Año</b>	2024	<b>I.H.</b>	2 H.S.	<b>Período</b>	Dos
<b>OBJETIVOS</b>	Analizar procesos tecnológicos y avances científico – tecnológicos y su influencia en el desarrollo y formación profesional; conociendo las nuevas tecnologías para la producción y la solución a problemas desde el desarrollo tecnológico en ámbitos profesionales-laborales, personales y comunitarios.										
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>	<b>COMPETENCIA</b>				<b>DESEMPEÑO</b>					
	<b>Naturaleza y Evolución de la Tecnología</b>	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno				<p>Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.</p> <p>Explico los propósitos de la ciencia y de la tecnología y su mutua interdependencia.</p>					
	<b>Apropiación y uso de la Tecnología</b>	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.				<p>Diseño y aplico planes sistemáticos de mantenimiento de artefactos tecnológicos utilizados en la vida cotidiana.</p> <p>Investigo y documento algunos procesos de producción y manufactura de productos.</p>					
	<b>Solución de problemas con Tecnología</b>	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.				<p>Tengo en cuenta aspectos relacionados con la antropometría, la ergonomía, la seguridad, el medio ambiente y el contexto cultural y socio-económico al momento de solucionar problemas con tecnología.</p> <p>Propongo y evalúo el uso de tecnología para mejorar la productividad en la pequeña empresa.</p>					
	<b>Tecnología y Sociedad</b>	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable				<p>Evalúo los procesos productivos de diversos artefactos y sistemas tecnológicos, teniendo en cuenta sus efectos sobre el medio ambiente y las comunidades implicadas</p> <p>Analizo el potencial de los recursos naturales y de los nuevos materiales utilizados en la producción tecnológica en diferentes contextos</p>					
	<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analiza y explica las características de distintos procesos de transformación o creación de productos y servicios.</li> <li>2. Evalúa procesos de investigación, desarrollo e innovación de en oficios y profesiones; comparando su evolución e impactos.</li> <li>3. Utiliza herramientas TIC para apoyar el desarrollo de proyectos Tecnológicos.</li> <li>4. Construye de manera colaborativa el proyecto pedagógico productivo, ideado desde un interés o necesidad comunitario.</li> <li>5. Diseña y prueba prototipos de procesos, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones.</li> </ol>									



# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Cómo el conocimiento tecnológico ha influido positiva o negativamente en el desempeño profesional actual?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesos y Profesiones</li> <li>• Lógica y Algoritmos</li> <li>• Ideas Creativas en Procesos de producción</li> </ul>				
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	11/ 03/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	8/04/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	14/06/2024
<b>DESARROLLO</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
<p><b>Contextualización</b> <b>Punto de Partida</b> Tema: Procesos y Profesiones Pregunta ¿Cómo el conocimiento tecnológico ha influido positiva o negativamente en el desempeño profesional actual?</p> <p>Reto de aprendizaje: Analizar y simular desde saberes teóricos, proceso y algoritmos de diferentes profesiones; analizando la influencia de la tecnología en su desempeño. ¿Que sabemos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Escribir que es un proceso</li> <li>➤ Realizar la receta de la comida favorita... Superada</li> </ul> <p><b>Producto:</b> Video</p>	<p><b>Trasversalidad</b> <b>Intercambio de ideas</b> Profundizar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Proceso y algoritmos               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Visualizar Video Algoritmos y registrar ideas y datos claves</li> <li>2. Realizar grafico explicativo sobre procesos</li> <li>3. Conversar para puesta en común</li> </ol> </li> <li>➤ Analizar los diferentes campos de conocimiento y desempeño que hay... y reflexionar ¿Qué tanto les ha impactado la tecnología?</li> <li>➤ Caso Interdisciplinar: En equipos analizar caso asignado, y de acuerdo con los conceptos previos y consultas posibles. Realizar un informe en el que detalle el proceso para tratarlo o solucionarlo. Indicando las profesiones y procesos individuales y articulados que se dan.</li> <li>➤ Análisis ¿Las especialidades y oficios son un beneficio o una desventaja?</li> <li>➤ Explicación de algoritmos informáticos desde scratch</li> </ul> <p><b>Creatividad</b></p>		<p><b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El sistema binario: Explorar y hacer ejercicios</li> <li>➤ Programar sin computador: Actividades lógicas</li> <li>➤ App Inventor: Exploración interfaz y visualización de ejercicios</li> </ul> <p>Crear diseño gráfico de aplicación: Boceto</p>	<p><b>Evaluación</b> <b>Coevaluación:</b> FORO ¿Qué tanto podemos desarrollar la habilidad de programar? ¿Qué posibilita que se fácil o difícil?</p> <p><b>Autoevaluación:</b> Rubrica de aprendizaje.</p> <p><b>Heteroevaluación:</b> ¿Qué tengo proyectado como formación profesional? ¿Necesito programación (Buscar en pensum)?</p>	





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

	¿Por qué todo el mundo debería saber programar? Realizar poster		
<p><b>Contextualización</b> <b>Punto de Partida</b> Tema: Formulación y estructuración de proyectos Pregunta ¿Cómo organizar un proyecto productivo, teniendo en cuenta la idea de producto, las necesidades del mercado y las posibilidades del contexto?</p> <p>Reto de aprendizaje: Construir de manera colaborativa la formulación de un proyecto productivos, desde lineamientos y criterios que le den claridad a la propuesta.</p> <p>¿Que sabemos? Consulta ¿Cuáles son las etapas de un proyecto productivo? <b>Producto:</b> Documento de planeación e identidad visual.</p>	<p><b>Trasversalidad</b> <b>Intercambio de ideas</b> 6. Contextualización de idea para proyecto Productivo 7. Desde a dinámica el zoológico crear por equipos de trabajo cada parte del proyecto, se delegan partes. a. Introducción b. Justificación c. Problema d. Objetivos e. Acciones, proceso de producción</p> <p>Se hacer retroalimentación constante de ideas escriturales para que haya cohesión y articulación en cada fracción. Recomendable conversar entre equipos de trabajo 8. Se realiza lectura para construcción común</p> <p><b>Creatividad</b> <b>Concurso: Todo entra por los ojos</b> <b>Explicación de diseño de identidad visual.</b> Diseñar en equipos de trabajo la identidad visual de los productos 1. Hacer Brainwriting 2. Seleccionar -Integrar</p>	<p><b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizar boceto, desde herramienta digital</li> <li>➤ Practica desde herramienta digital Retroalimentación o feedback</li> </ul>	<p><b>Evaluación</b> <b>Coevaluación: Exposición</b> <b>Selección de propuesta</b></p> <p><b>Autoevaluación:</b> Rubrica de aprendizaje.</p> <p><b>Heteroevaluación:</b> ¿Están satisfechos con los resultados de formulación del proyecto? ¿Se va dando forma que puede aportar al desarrollo personal y de equipo desde lo productivo?</p>
<p style="text-align: center;"><b>RECURSOS</b></p>	<p>Estándares <a href="https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf">https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf</a> Algoritmos <a href="https://www.youtube.com/watch?v=U3CGMyjzlvM">https://www.youtube.com/watch?v=U3CGMyjzlvM</a> Programar <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1bDK1-U1edE">https://www.youtube.com/watch?v=1bDK1-U1edE</a> Poster <a href="https://es.venngage.com/features/crear-poster">https://es.venngage.com/features/crear-poster</a> <a href="https://www.canva.com/es_co/crear/posters/">https://www.canva.com/es_co/crear/posters/</a> <a href="https://www.adobe.com/es/express/create/poster/typography">https://www.adobe.com/es/express/create/poster/typography</a> <a href="https://design.tutsplus.com/es/tutorials/how-to-design-a-typography-poster--cms-38993">https://design.tutsplus.com/es/tutorials/how-to-design-a-typography-poster--cms-38993</a> Proyecto productivos <a href="https://cutt.ly/3Fu8nKV">https://cutt.ly/3Fu8nKV</a></p>		





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Identidad Visual <https://imborrable.com/blog/logos-uso-y-tipos/> <https://imborrable.com/blog/psicologia-del-color/>  
<https://imborrable.com/blog/psicologia-de-la-forma/#:~:text=La%20psicolog%C3%ADa%20de%20la%20forma%20es%20la%20disciplina%20que%20estudia,sobre%20nuestra%20conciencia%20y%20conducta.>





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Once	Docente	Tatiana Muñoz C	Área	Tecnología e Informática Pensamiento Tecnológico	Año	2024	I.H.		2 H.S.		Período	Tres
OBJETIVOS	Analizar procesos tecnológicos y avances científico – tecnológicos y su influencia en el desarrollo y formación profesional; conociendo las nuevas tecnologías para la producción y la solución a problemas desde el desarrollo tecnológico en ámbitos profesionales-laborales, personales y comunitarios.												
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	COMPONENTE	COMPETENCIA				DESEMPEÑO							
	Naturaleza y Evolución de la Tecnología	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno				Indago sobre la prospectiva e incidencia de algunos desarrollos tecnológicos.							
						Identifico y analizo ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia tecnológica en la solución de problemas y necesidades.							
	Apropiación y uso de la Tecnología	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.				Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.							
						Utilizo e interpreto manuales, instrucciones, diagramas y esquemas, para el montaje de algunos artefactos, dispositivos y sistemas tecnológicos.							
	Solución de problemas con Tecnología	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.				Detecto, describo y formulo hipótesis sobre fallas en sistemas tecnológicos sencillos (siguiendo un proceso de prueba y descarte) y propongo estrategias para repararlas.							
Propongo soluciones tecnológicas en condiciones de incertidumbre.													
Tecnología y Sociedad	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable				Tomo decisiones relacionadas con las implicaciones sociales y ambientales de la tecnología y comunico los criterios básicos que utilicé o las razones que me condujeron a tomarlas.								
					Selecciono y utilizo (según los requerimientos) instrumentos tecnológicos para medir, interpreto y analizo los resultados y estimo el error en estas medidas.								
INDICADORES DE DESEMPEÑO	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Construye desde un análisis específico la decisión vocacional o laboral.</li> <li>2. Comprende y aplica los principios básicos de algoritmos y programación desde herramientas informáticas.</li> <li>3. Participa de manera proactiva y responsable en procesos colaborativos.</li> <li>4. Conoce principios básicos de comercialización para el posicionamiento en la web 3.0, en medios dispuestos por la tecnología.</li> <li>5. Aplica una estrategia de posicionamiento en el proceso de comercialización digital; con indicadores de medición y gestión.</li> </ol>												
TEMAS Y CONTENIDOS	<p>¿Qué aspectos tener en cuenta a la hora de definir la orientación vocacional?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Orientación Vocacional</li> <li>• Algoritmos y Programación</li> </ul>												





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<ul style="list-style-type: none"> <li>Marketing Digital</li> </ul>					
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	16/ 05/ 2022	<b>Fecha inicio de Implementación</b>	08/07/2024	<b>Fecha fin de implementación</b>	13/09/2024
<b>DESARROLLO</b>					
<b>MOMENTO DE EXPLORACIÓN</b>	<b>MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN</b>		<b>MOMENTO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>MOMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
<p><b>Contextualización</b> <b>Punto de Partida</b> <b>Tema:</b> Orientación Vocacional <b>Pregunta</b> ¿qué aspectos tener en cuenta a la hora de definir la orientación vocacional? <b>Reto de aprendizaje:</b> Desarrollar análisis de factores que intervienen en la decisión vocacional profesional <b>¿Qué sabemos?</b> 1. Paralelo entre trabajo-empleo - Oficio-profesión <b>Producto:</b> Infografía proceso de orientación vocacional y programa Test</p>	<p><b>Trasversalidad</b> <b>Intercambio de ideas</b> Creación personal de diagrama vocacional</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Análisis de factores internos para identificar las capacidades, habilidades e intereses</li> <li>➤ Análisis de factores externos</li> <li>➤ Correlación de respuestas o resultados</li> <li>➤ Construcción grupal de campos - relacionados con habilidades. Preparar preguntas para test</li> </ul> <p>Niveles de educación superior. IES Exploración de programa App Inventor o Scratch En cada una de las acciones hay puesta en común y retroalimentación. <b>Creatividad</b> <b>Crear programa Test para que un usuario tenga una recomendación de formación profesional. (Equipos colaborativos)</b> Creación de algoritmo en lenguaje natural para hacer Test Vocacional Creación de maquetación para infografía</p>		<p><b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b> Desarrollo de interfaz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Desarrollo de programa, desde el código específico.</li> <li>➤ Retroalimentación y feedback</li> <li>➤ Prueba y ensayo de Test</li> </ul> <p>Creación de infografía personal. Incluir mediante código QR recomendación para desarrollar Test creado en equipo.</p>	<p><b>Evaluación</b> <b>Coevaluación:</b> Socialización de infografías <b>Autoevaluación:</b> Rubrica de aprendizaje y desempeño personal. <b>Heteroevaluación:</b> Mediante un foro digital responder</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Qué tan importante y trascendental tener definido la orientación vocacional? (Recordar Diagrama)</li> <li>➤ ¿Tienes opciones tanto en campo como en instituciones?</li> <li>➤ Responder de manera individual y aportar – responder o colaborar con la respuesta de otro compañero</li> </ul>	
<p><b>Contextualización</b> <b>Punto de Partida</b> <b>Tema:</b> Marketing Digital <b>Pregunta</b> ¿Cuáles son los principios básicos de Marketing digital aplicables a procesos productivos e ideas de negocio?</p>	<p><b>Trasversalidad</b> <b>Intercambio de ideas</b> Visualizar video sobre marketing Digital. Registro de aspectos clave</p>		<p><b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Construcción grupal de plan marketing</li> <li>Orientación de ideas clave</li> <li>5. Construcción digital en línea.</li> </ol>	<p><b>Evaluación</b> <b>Coevaluación:</b> Visualización plan marketing <b>Autoevaluación:</b> Rubrica de aprendizaje y de desempeño <b>Heteroevaluación:</b></p>	





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

<p><b>Reto de aprendizaje:</b> Analizar e implementar estrategias de posicionamiento y medición de comercio digital</p> <p><b>¿Qué sabemos?</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>¿Como se comercializa actualmente?</li> <li>Lista de Características más atractivas del comercio actual</li> </ol> <p><b>Producto:</b> Plan de Marketing</p>	<p>Exposición por equipos de aspectos básicos del marketing digital. Socialización y aportes. Explicación de plan marketing.</p> <p><b>Creatividad</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Realizar un brainstorming de ideas para el plan marketing para el proyecto productivo</li> </ol>	<p><b>Respuesta a pregunta inicial</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Son pertinentes las estrategias planteadas?</li> <li>➤ ¿Son estrategias que pueden implementarse sea de manera cooperativa o individual?</li> <li>➤ ¿Lo construido genera aprendizajes o saberes que pueden aplicarse en su vida personal y emprendedora?</li> <li>➤ ¿Qué relación tiene estos proceso con la tecnología y el pensamiento Tecnológico?</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>RECURSOS</b></p>	<p><b>Test de orientación vocacional</b>  <b>Intereses y capacidades</b> <a href="https://cutt.ly/vyg3XsL">https://cutt.ly/vyg3XsL</a>  <b>Características de personalidad</b> <a href="https://cutt.ly/Nyg8GKA">https://cutt.ly/Nyg8GKA</a>  <b>Coeficiente intelectual</b> <a href="https://www.123test.com/es/test-de-ci/">https://www.123test.com/es/test-de-ci/</a>  <b>Inteligencias predominantes</b> <a href="https://cutt.ly/Wyg8ag0">https://cutt.ly/Wyg8ag0</a>  <b>Test Ikigai</b> <a href="https://ikigaitest.com/es/">https://ikigaitest.com/es/</a>  <b>Test Scratch</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=etUm9ZEg4ns">https://www.youtube.com/watch?v=etUm9ZEg4ns</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=54Ti4uJQSIM">https://www.youtube.com/watch?v=54Ti4uJQSIM</a>  <b>Test App inventor</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VZSeDw79v70&amp;t=7s">https://www.youtube.com/watch?v=VZSeDw79v70&amp;t=7s</a></p>		





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Grado	Once	Docente	Tatiana Muñoz C	Área	Tecnología e Informática Pensamiento Tecnológico	Año	2024	I.H.		2 H.S.		Período	Cuatro
<b>OBJETIVOS</b>	Analizar procesos tecnológicos y avances científico – tecnológicos y su influencia en el desarrollo y formación profesional; conociendo las nuevas tecnologías para la producción y la solución a problemas desde el desarrollo tecnológico en ámbitos profesionales-laborales, personales y comunitarios.												
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA</b>	<b>COMPONENTE</b>	<b>COMPETENCIA</b>			<b>DESEMPEÑO</b>								
	<b>Naturaleza y Evolución de la Tecnología</b>	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno			Analizo los sistemas de control basados en la realimentación de artefactos y procesos, y explico su funcionamiento y efecto								
	<b>Apropiación y uso de la Tecnología</b>	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.			Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.								
		Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.			Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación.								
	<b>Solución de problemas con Tecnología</b>	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable			Identifico las condiciones, especificaciones y restricciones de diseño, utilizadas en una solución tecnológica y puedo verificar su cumplimiento. Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades								
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconoce entidades y especificaciones para gestionar información, desde necesidades laborales y disposiciones tecnológicas de comunicación.</li> <li>2. Analiza los sistemas integrados y controlados, para gestionar información de manera efectiva y funcional.</li> <li>3. Crea diversos contenidos digitales para gestionar información personal; útiles para ingresar y participar en el entorno laboral.</li> <li>4. Explora estrategias de social media que permiten el mercadeo en espacios digitales e</li> <li>5. Implementa estrategias publicitarias desde una tecnología disruptiva, diferentes técnicas y tendencias.</li> </ol>												
<b>TEMAS Y CONTENIDOS</b>	<p>¿Qué aspectos son necesarios para estar preparados al mundo digital?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mundo Laboral- Profesional.</li> <li>• Herramientas Tic Gestión de Información</li> <li>• Social media: Publicidad Digital Creativa</li> </ul>												





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

FECHA DE ELABORACIÓN	17/ 05/ 2022	Fecha inicio de Implementación	16/09/2024	Fecha fin de implementación	29/11/2024
DESARROLLO					
MOMENTO DE EXPLORACIÓN	MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN Y EJECUCIÓN	MOMENTO DE TRANSFERENCIA	MOMENTO DE EVALUACIÓN		
<p><b>Contextualización</b> <b>Punto de Partida</b> <b>Tema:</b> Mundo Laboral <b>Pregunta</b> ¿Qué aspectos son necesarios para estar preparados al mundo digital? <b>Reto de aprendizaje:</b> Gestionar documentos necesarios para el mundo laboral y profesional <b>¿Qué sabemos?</b> 1. ¿A qué se refiere el mundo laboral? 2. Realizar mapa de ideas sobre aspecto que se relacionan directamente con lo laboral 3. Puesta en común y delegación de temas para exponerlos (Video) <b>Producto:</b> Carpeta Digital- Personal</p>	<p><b>Trasversalidad</b> <b>Intercambio de ideas</b> Exposición de aspectos relacionados con el mundo laboral. Análisis grupal de cada uno de los aspectos, luego de expuesto cada uno. Explicación de entidades para la oferta de empleo. Explicación y orientación de los documentos exigidos para las diferentes entidades. <b>Creatividad</b> Organización de Carpeta y plantillas digitales. Gestionar información</p>	<p><b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b> Creación de documentos  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Carta de presentación,</li> <li>➤ Currículos: Minerva, Digital y formato Único</li> </ul>                     Exploración de ofertas de trabajo en plataforma digital. Iniciar registro y proceso en el que aplique.</p>	<p><b>Evaluación</b> <b>Coevaluación:</b> Simulación, presentación de entrevista de trabajo <b>Autoevaluación:</b> Rubrica de aprendizaje. <b>Heteroevaluación:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conversar sobre los saberes que ayudaran y apoyaran el desempeño sea en la parte labora o formativo. Argumentar en que situaciones</li> </ul> </p>		
<p><b>Contextualización</b> <b>Punto de Partida</b> <b>Tema:</b> Social Media <b>Pregunta</b> ¿Cuáles son las estrategias medias más implementadas para el e-commerce? <b>Reto de aprendizaje:</b> Diseñar un plan de social media que permita proyectar lanzamiento y posicionamiento en un mercado <b>¿Qué sabemos?</b> 1. Que contenidos son los que más se mueven en redes sociales <b>Producto:</b> Plan Social Media</p>	<p><b>Trasversalidad</b> <b>Intercambio de ideas</b> Explicación de diferentes redes sociales y su función principal Exploración de contenidos en Grandes empresas e Influencer Navegación por emprendedores y sus recomendados Socialización de casos con las mejores estrategias de contenido en social media Tipos de estrategias en marketing y social media <b>Creatividad</b></p>	<p><b>Colaboración</b> <b>Taller/Producción</b> Creación de plan social media en herramienta informática dirigida a desarrollar proyectos (cronograma y tareas) Construcción de contenido digital, para lanzamiento.  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Qué desempeños se articulan con el social media</li> <li>➤ Qué habilidades cognitivas y digitales son indispensables para social media</li> </ul> </p>	<p><b>Evaluación</b> <b>Coevaluación:</b> Lanzamiento de productos desde el contenido creado <b>Autoevaluación:</b> Rubrica. Evaluación de aprendizajes y desempeño durante el año escolar. <b>Heteroevaluación:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conversar sobre los saberes que ayudaran y apoyaran el desempeño sea en la parte labora o formativo. Argumentar en que situaciones</li> </ul> </p>		





# Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

	Lluvia de ideas o brainstorming de contenidos digitales. Convertir esa lluvia de ideas en un collage digital		
RECURSOS	<a href="https://www.hoja-de-vida.co/">https://www.hoja-de-vida.co/</a> <a href="https://ejemplos-curriculum.com/builder?utm_source=google&amp;utm_medium=cpc&amp;gclid=Cj0KCQjwgO2XBhCaARIsANrW2X1sJYvrL1kEbHp3BZs-bWSk8K4wEctOQ8x2rl6FPZYhroS55VGXfgMaAqdrEALw_wcB">https://ejemplos-curriculum.com/builder?utm_source=google&amp;utm_medium=cpc&amp;gclid=Cj0KCQjwgO2XBhCaARIsANrW2X1sJYvrL1kEbHp3BZs-bWSk8K4wEctOQ8x2rl6FPZYhroS55VGXfgMaAqdrEALw_wcB</a> <a href="https://travesiaformacion.portalemp.com/que-requiere-el-mercado-de-trabajo-hoy.html">Mundo Laboral https://travesiaformacion.portalemp.com/que-requiere-el-mercado-de-trabajo-hoy.html</a> <a href="https://www.caracteristicas.co/mercado-laboral/">https://www.caracteristicas.co/mercado-laboral/</a> <a href="https://www.europapress.es/economia/noticia-cinco-aspectos-clave-triunfar-busqueda-trabajo-20150904112608.html">https://www.europapress.es/economia/noticia-cinco-aspectos-clave-triunfar-busqueda-trabajo-20150904112608.html</a> <a href="https://21.edu.ar/noticias/las-claves-para-insertarse-en-el-mundo-laboral">https://21.edu.ar/noticias/las-claves-para-insertarse-en-el-mundo-laboral</a> <a href="#">Adminitrar DRIVE</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bemJ1Wllllw">https://www.youtube.com/watch?v=bemJ1Wllllw</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=lhC3DCzhFe4">https://www.youtube.com/watch?v=lhC3DCzhFe4</a>		

## 7. METODOLOGÍA

El plan de área se orienta partiendo de los principios del proyecto educativo institucional que en el componente académico fundamenta el currículo desde lo filosófico, antropológico, psicológico, sociológico y pedagógico; lo que lleva a concebir el proceso educativo desde una coherencia con el contexto educativo que dinamiza la formación integral de los estudiantes. (PEI). Específicamente, en el horizonte institucional desde los principios (NARVI) Naturaleza histórico cultural del sujeto, alteridad en las relaciones dialógicas, reflexividad humana para la transformación, ser humano como proyecto de vida e incompletud humana y los valores (CRASPRA) confianza, respeto, autonomía, solidaridad, participación, responsabilidad y afecto. Así mismo, desde los principios y bases indicadas por el modelo pedagógico social constructivista; proceso que según Piaget es dinámico, producto de la interacción entre el sujeto y su medio. Para Vigotsky es un proceso que tiene como fundamento la comunicación e interacción y que nombra la zona de desarrollo potencial o próximo.

En coherencia con lo anterior, el área de Tecnología e informática el estudiante desde sus intereses, necesidades y características personales es el eje central del proceso educativo; en el área se propicia la acción constante del estudiante desde su creatividad y reflexión, la práctica de valores, participación y colaboración; en busca del desarrollo integral en el que el aprendizaje parte de la experiencia, la interacción con el entorno y la reflexión crítica de los saberes previos, los que construye y los que se va construyendo. (PEI)

Por consiguiente, se toman diversas estrategias de enseñanza y aprendizajes constructivistas que son coherentes tanto al modelo pedagógico institucional, como a las indicaciones y orientaciones pedagógicas dadas en la guía 30 para el área (ref.), que indica la práctica pedagógica en la educación en Tecnología debe ser interdisciplinar, basada en la exploración y descubrimiento. Por lo que se propone trabajar desde las siguientes estrategias de enseñanza y aprendizaje.

El *Aprendizaje Colaborativo*: Es la interacción entre los sujetos, dirigidos hacia el alcance de un objetivo común. Se trabaja en una temática mediante la colaboración y cooperación



# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

intencionada, que organiza la reciprocidad entre los integrantes. El propósito es desarrollar el compromiso u objetivo mediante el desarrollo de aprendizajes de cada uno de los integrantes generando interdependencia, más no competencia.

El *Aprendizaje Basado en Problemas* (ABP): en el proceso la adquisición del conocimiento y el desarrollo de habilidades y actitudes tienen la misma importancia. Se plantea como forma para adquirir conocimientos y aplicarlos en la solución de un problema real o ficticio, sin que el docente utilice la lección magistral.

El *Aprendizaje Orientado a Proyectos* (AOP): El estudiante es protagonista activo. La adquisición de conocimiento es tan importante como la adquisición de habilidades y capacidades. La enseñanza es interdisciplinaria en contextos de problemas del mundo real para generar aprendizajes significativos. Se trabaja desde la experiencia con acciones experienciales e intelectuales para explorar asuntos complejos desde la planeación, implementación y evaluación del proyecto.

La *Simulación*: El proceso se basa en la representación de una situación real, un proceso o un evento a través del cual se adquieren, validan o aplican conocimientos; se desarrollan habilidades o reafirman actitudes sobre una temática determinada. La estrategia se caracteriza por ser creativa y abierta, puede ser tomada desde diferentes perspectivas para la búsqueda de alternativas de solución o toma de decisiones de una manera crítica y creativa.

Además de las estrategias expuestas están otras que pueden cumplir con los propósitos del área e institucionales como es el *estudio de casos*, los *juegos de roles*, la *clase al revés*; entre otros. En donde los estudiantes y docentes se integran en la búsqueda de solución a interrogantes y situaciones que estimulan la búsqueda de información, la indagación desde diversos métodos y técnicas de recolección de datos, el empleo de recursos y herramientas tecnológicas, el despertar y uso de habilidades, actitudes y aptitudes para el diseño, la creación o modelamiento de productos o artefactos, de acuerdo con el énfasis del área y el nivel de desarrollo de los estudiantes según el grado escolar.





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

Es importante destacar que desde los procesos se busca el desarrollo de competencias individuales e inteligencia emocional; sociales basados en la comunicación, cooperación y colaboración; implementación de las TIC, inclusión digital, diálogo de saberes, integración de la teoría y la práctica, aplicación de competencias en diferentes contextos e interacción de actores educativos.

A partir de los procesos de las diferentes estrategias, se desarrollan técnicas donde el elemento dinamizador principal es la pregunta, que orienta y moviliza los saberes de estudiantes y docentes de manera que se desarrolle pensamiento tecnológico desde su naturaleza, la motivación a la creatividad, la crítica y la reflexión. Así mismo, permite la verificación de aprendizajes, la consecución de tareas, lecturas, compromisos, entre otros.

Otras técnicas implementadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje son:

- Desarrollo de pensamiento crítico.
- Lecturas dirigidas
- Lluvias de ideas
- El diálogo permanente
- Consultas especializadas
- Talleres grupales
- Socialización de hallazgos.
- Discusiones
- Solución de inquietudes
- Pedagogía de la pregunta.
- Aprendizaje cooperativo.
- Simulación
- Plataformas colaborativas
- Sitios web
- Webquest
- Juegos.
- Exposiciones,
- Lluvia de Ideas
- Blog
- Wiki
- Portafolios
- Mapa Mental
- Diálogo Abierto
- Foro
- Chat
- Ejecución de Software.
- Panel de discusión.
- Panel de especialistas
- Panel de experiencias.
- Dramatizaciones





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

- El juego de roles.
- Organizadores gráficos
- Redes de consensos y disensos
- Diálogo permanente
- Consultas especializadas
- Laboratorios
- Juego de Roles
- Juegos de lógica
- Video Juegos
- Representaciones
- Analogías
- Observaciones directas.

Es preciso aclarar que hay estrategias metodológicas que pueden integrarse en los procesos de enseñanza o aprendizaje y que generan mayores dinamismos en la experiencia y los ambientes de aprendizaje.



# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

## **8. RECURSOS Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE**

Los recursos para el desarrollo de competencias tecnológicas se pueden clasificar en: Recursos Humanos: partiendo desde el mismo estudiante y la interacción y posibilidades en las relaciones con agentes institucionales como Directivos Docentes, Docente, Estudiantes, también con integrantes de la familia que apoyan sus procesos de formación e integrantes de comunidad. En algunos casos se contará con agentes externos de capacitación específica como Sapiencia, Biblioteca Institucional o personas de la comunidad.

Recursos Institucionales: Que son todos aquellos instrumentos artefactos o herramientas que desde la institución se pueden utilizar para el apoyo de las clases; pueden ser Videos, Cd, Libros, Televisores, Grabadoras, Sala de computadores, Micrófonos, Video Beam, Computadores portátiles.

Recursos Locativos o Físicos: Comprendidos por aquellos que permiten espacios de enseñanza y aprendizaje y que a su vez se integran con otros recursos que permiten la interacción y construcción; como Sala de Sistemas, aulas de clase, espacios comunes institucionales, tableros, Auditorio, cancha; entre otros.

Recursos Didácticos: Apoyan los procesos de enseñanza y aprendizaje y enriquecen los ambientes, intencionando los procesos y retos de aprendizaje. Son variados y pueden usarse tanto físico como digital; carteleras, revistas, herramientas y material digital como aplicaciones, sitios web, herramientas y contenidos digitales; material bibliográfico (libros, páginas web, redes sociales, entre otros).

Los ambientes de aprendizaje, contemplados desde las orientaciones curriculares para la educación en tecnología como Ambientes para el Aprendizaje de la Tecnología (AAT) y de las Actividades Tecnológicas Escolares (ATE), indican que es “una relación pedagógica intencional que un grupo de personas-agentes establece en un entorno físico atómico o digital electrónico o bimodal, con el fin de alcanzar un conjunto de intencionalidades formativas comunes: adquirir, construir y modificar sus estructuras conocimiento, dominar las competencias propias de un saber disciplinar y mejorar sus modos de ser y estar en el mundo para intervenir en su cotidianidad. Esta relación pedagógica dispone, organiza,





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

dirige y facilita, a través de la realización de actividades didácticas, diversas interacciones autónomas y flexibles entre las personas y de estas con los medios de enseñanza-aprendizaje, elementos comunicativos, instruccionales, tutoriales y tecnológicos para alcanzar dicha intencionalidad de formación.” Por tanto, todo espacio intencionado desde el área y planteado en el plan de aula, para el desarrollo de las acciones y la construcción de competencias propuestas, que además integren recursos planteados será un ambiente de aprendizaje propicio; ya que epistemológicamente la tecnología es el conocimiento desarrollado por el hombre para transformas su entorno; por lo cual, cualquier espacio y recurso integrado a varias personas es propicio para la construcción del saber y el desarrollo de habilidades y capacidades tecnológicas e informáticas.

Hay que mencionar, además que desde el área se tienen en cuentan aspectos claves para el diseño de ambientes de aprendizaje tecnológicos y actividades tecnológicas escolares, indicados desde las orientaciones curriculares: integración de saberes, características de cognitivas, físicas, morales y sociales; las competencias tecnológicas desde sus cuatro componentes y las evidencias de aprendizaje a desarrollar.



# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

## 9. CRITERIOS Y ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, y basados en el Decreto 1290 de 2009, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas:

- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.
- Descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños y manejo de pruebas.
- Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad y pertinencia.
- Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados y pertinencia.
- Gestión de la información. Recolección de datos, profundidad en el análisis, fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, precisión y secuencia de los contenidos y uso de vocabulario técnico.
- Cultura digital. Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a derechos de autor, seguridad en la información, cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento y aplicación de normas de referencia.
- Participación social. Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

ideas, identificación con el rol que debe asumir, tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de etiqueta, uso seguro de redes informáticas e interés.

➤ Estas estrategias se ven fortalecidas por procesos de retroalimentación, autoevaluación y coevaluación. La evaluación es de carácter cuantitativo, ante todo debe ser formativa, continua y procesual en cada uno de los niveles que ofrece y se hace por comparación del estado de desarrollo cognitivo, valorativo y psicomotor de un estudiante con relación a los indicadores establecidos según los objetivos para cada nivel. Los criterios evaluativos son:

➤ La autoevaluación: teniendo en cuenta la valoración que el educando se valora de sus logros y esfuerzos personales.

➤ La heteroevaluación: la valoración de acuerdo al rendimiento académico que el educador observe en el educando durante el proceso.

➤ La coevaluación: la verificación por parte de los compañeros de los logros obtenidos por cada integrante del grupo. Con esta evaluación se pretende responsabilizar al estudiante de su saber y de su hacer relacionado directamente con su esfuerzo, dedicación y cumplimiento de los logros planteados en el área. A demás se tendrá en cuenta que en toda evaluación se deben evaluar las competencias interpretativa, argumentativa y propositiva aplicada a través de:

➤ Trabajos individuales.

➤ Trabajos grupales.

➤ Participación.

➤ Investigación.

➤ Exposición.

➤ Observación directa del docente.

➤ Seguimiento permanente.

➤ Trabajos por la web o correo electrónico.

➤ Evidencias que demuestren los conocimientos de los estudiantes.

➤ Desarrollo de evaluaciones tipo ICFES y pruebas saber. Con base en el decreto 1290/2009, la escala evaluativa descriptiva será: SUPERIOR, ALTO, BASICO, BAJO. Las





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

estrategias evaluativas que se aplicaran son: exámenes orales y escritos, etc. El área de tecnología e informática evaluará teniendo en cuenta todas las dimensiones del desarrollo humano y tecnológico, además se tendrá en cuenta que debe ser permanente, integral, sistemática, flexible, interpretativa, participativa y formativa.

En coherencia con las orientaciones pedagógicas del área de Tecnología e Informática; la evaluación se plantea de acuerdo con las estrategias metodológicas desde un ambiente dentro y fuera del aula, con trabajo colaborativo desde las habilidades emocionales, intelectuales y personales; hacia las competencias propuestas. Por ende, la evaluación es un proceso continuo a lo largo de la práctica pedagógica, donde los estudiantes demuestran de diversas maneras qué es lo que saben, cómo lo hacen y cuál es su actuar frente a ello.

El proceso de evaluación planteada se prioriza de manera estrecha con los principios de evaluación dados en el SIEE. Sistema Institucional De Evaluación De Los Estudiantes (Institución Educativa Débora Arango Pérez, 2014). En la Integralidad se orientan las competencias del estudiante: ser, saber y hacer; Continuidad es un proceso valorativo durante cada acción; En la Pertinencia se contextualizan con capacidades, intereses, necesidades y competencias de otras áreas; Con la Participación se busca que en el proceso se valore las acciones que aportan tanto desde las actitudes como aptitudes; En la Descriptiva se comunica la retroalimentación de las acciones desarrolladas con el fin de evidenciar fortalezas o dificultades y Rigurosidad desde el planteamiento de criterios que orientan la construcción de las competencias y el nivel de su alcance.

Para el proceso se tienen en cuenta en la evaluación, técnicas metodológicas implementadas y que alimentan la verificación de los aprendizajes de los estudiantes.

Estrategias para considerar las necesidades del estudiante.

Estrategias para promover la autonomía y la colaboración

Estrategias para monitorear el progreso

Estrategias para verificar la comprensión, estrategias para demostrar la comprensión y destrezas.





# *Institución Educativa Débora Arango Pérez*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

## REFERENCIAS

Constitución Política de Colombia

Ley General de Educación 115 de 1994

Competencias y Habilidades digitales. UNESCO

Ser Competente en Tecnología, Guía 30 . MEN