

**PLAN DE ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
Y EMPRENDIMIENTO**

**LINA MARCELA LEDESMA  
GLORIA TÁMARA CALDERÓN  
ROCIO SUAREZ  
BEATRIZ GÓMEZ LOPEZ**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL  
MEDELLÍN  
2018 AL 2021**

## 1. IDENTIFICACIÓN DEL ÁREA Y PROYECTOS

IDENTIFICACION DEL AREA Y/O ASIGNATURA Y PROYECTOS	
<b>PLAN DE AREA DE:</b>	<b>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>
<b>ASIGNATURA:</b>	<i>Tecnología e Informática</i> <i>Emprendimiento</i>
<b>PROYECTOS QUE SE TRABAJAN DESDE EL AREA O ASIGNATURA</b>	<i>Ciencia, tecnología y emprendimiento (Muestra académica carvajalina).</i>
<b>DOCENTES RESPONSABLES DEL AREA Y/O ASIGNATURA</b>	<i>Tecnología e Informática</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Lina Ledesma</i></li> <li>• <i>Támara Calderón</i></li> <li>• <i>Media Técnica Oscar Acosta</i></li> <li>• <i>Rocio Suarez</i></li> <li>• <i>Beatriz Gómez</i></li> <li>• <i>Emprendimiento</i></li> <li>• <i>No se han nombrado encargados en primaria ni en bachillerato.</i></li> </ul>
<b>INTENSIDAD HORARIA</b>	<i>Tecnología e Informática</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>2 Horas Básica Primaria</i></li> <li>• <i>3 Horas Básica Secundaria</i></li> <li>• <i>1 horas Media</i></li> <li>• <i>7 horas Media Técnica</i></li> </ul> <i>Emprendimiento</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>1 Hora Básica Primaria</i></li> <li>• <i>1 Hora Básica Secundaria</i></li> <li>• <i>1 Hora Media</i></li> </ul>

FICHA TECNICA INSTITUCIONAL

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA	JUAN DE DIOS CARVAJAL
Carácter	Oficial – Municipio de Medellín
Resoluciones de aprobación	Resolución No. 16260 de Noviembre 27 de 2002, legalización de estudios según Resolución 6539 de Agosto 28 de 2001, Resolución 7001 de Agosto 3 de 1999, Acuerdo 03 de 1997 y Resolución 0490 de Octubre 22 de 2004 que legaliza Los estudios hasta el grado undécimo. Resolución 1263 de 7 de febrero de 2017 por medio del cual se Modifican las Licencias de reconocimiento de Carácter oficial (Aprobación Media técnica en Diseño e integración de multimedia). Resolución 20150004442 de 2018 se anexa la sección Escuela Francisco Antonio Uribe, Resolución 201850021 reconoce jornada única y diurna
NIT.	811020369-1
DANE	105001005410
Ubicación	Medellín, Antioquia, Colombia, Sur América
Comuna	8 (Comuna Villa Hermosa)
Zona	Centro Oriental
Barrio	Villa Hermosa
Núcleo Educativo	924
Dirección Sede 1 (Central: i.e. Juan de Dios Carvajal)	Calle 65AA N° 36-39
Dirección Sede 2 (Batallón: Atanasio Girardot)	Calle 66D 39A-20
Dirección Sede 3 (Francisco Antonio Uribe)	Calle 66 N° 39-75
Teléfono Sede 1	2840808
Teléfono Sede 2	2546018
Teléfono Sede 3	2545366
Correo Electrónico	le.juandedioscarvajal@medellin.gov.co
Modelo Pedagógico	Desarrollista
Enfoque Curricular	Problematizado - enfocado en el aprendizaje significativo
Número de docentes	52
Número de rectores	1
Numero de coordinadores	3
Número de psicólogos “Escuela Entorno Protector”	1
Número de psicólogos “MIAS”	3
Número de maestros de apoyo UAI	1
Número de auxiliares administrativas	3
Numero Auxiliar biblioteca	1
Número de porteros en las 3 sedes	9
Número de aseadores en las 3 sedes	4
Niveles que ofrece	Transición, Básica Primaria, Básica Secundaria, Media Académica, Media Técnica (Diseño e integración de multimedia) aceleración primaria y flexibilización 1 (6° - 7°), flexibilización 2 (8° - 9°)
Modalidad	Académica y técnica (Diseño e integración de multimedia)
Jornadas	Mañana y tarde
Grupos en la Sede Central en el 2020	Jornada de la mañana: 0°1, 1 grupo flexibilización (6°-7°) 1s, 1 grupo flexibilización (8°-9°) 2s, 6°1, 7°1, 9°1, 10°1 (media técnica) 10°2-3, 11°1 (media técnica), 11°2 Jornada de la tarde: 0°2 - 6°2,3,4 - 7°2,3 - 8°1,2,3 - 9°2
Grupos en la Sede Batallón	Jornada de la mañana: 4°1-2, 5°1-2 ACCELERACION Jornada de la tarde: 4°3-4, 5°3-4 PROCESOS BASICOS
Grupos en la Sede Francisco Antonio Uribe	Jornada de la mañana: 0°3, 1°1-2- 2°1-2, 3°1-2 Jornada de la tarde: 0°4, 1°3-4, , 2,° 3, 4, 3°, 3-4

## 2. INTRODUCCIÓN

El plan de área de Tecnología e Informática y emprendimiento es el resultado de un análisis del entorno, un diagnóstico de los estudiantes de la Institución Educativa en cada uno de sus niveles, así como el estudio y contextualización de las directrices del ministerio nacional en la Guía No.30 “Orientaciones generales para la educación en tecnología” y así mismo como de la Guía 30 “La cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos” y la Ley 1.014 de 2006 “Fomento a la cultura del emprendimiento”, y Expedición Currículo de la Secretaria de Educación de Medellín.

En la asignatura de tecnología e informática hay cuatro componentes básicos que se interconectan transversalmente en todos los grados de primero a once. De acuerdo con la GUIA 30 (2008): *“Esta forma de organización facilita una aproximación progresiva al conocimiento tecnológico por parte de los estudiantes y orienta el trabajo de los docentes en el aula”*. Los cuatro componentes son: Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología y Tecnología y Sociedad.

En la asignatura de emprendimiento está regulada por la Ley 1.014 de 2006. Esta Ley en su artículo primero: “busca el desarrollo de la cultura del emprendimiento con acciones que buscan, entre otros, la formación en competencias básicas, competencias laborales, competencias ciudadanas y competencias empresariales dentro del sistema educativo formal y no formal y su articulación con el sector productivo”.

De acuerdo con el S.I.E.E. de nuestra institución educativa, el análisis de resultados, del contexto de la institución y la caracterización de nuestros estudiantes hacen que este plan de área se ajuste a las necesidades reales institucionales y que no sea una copia de otra institución.

Este plan de área permite la adaptabilidad de temáticas debido a que se centra en los componentes anteriormente mencionados adecuándolos a las herramientas informáticas más actuales y permitiendo la integración de las TIC.

Adicional a esto, la Institución Educativa Juan de Dios Carvajal, plantea la activación de la educación media técnica con el interés del desarrollo institucional en harás de mejorar la calidad de la educación que presta y con el fin de ofrecerle a los estudiantes nuevas oportunidades laborales e introducirlos en la educación superior, en el año 2017 se logró el convenio con el I.E.I.T.I. Pascual Bravo para establecer la media técnica.

## **2.1. Diagnóstico del Contexto**

La escuela Juan de Dios Carvajal fue fundada por Decreto N° \_62 de 7 de febrero de 1956, firmado por el gobernador Brigadier Pioquinto Rengifo; el Secretario de Educación Pública, Doctor Oscar Duque Hernández y por el jefe de Kardex, Arturo Viana Guerra, en Medellín el 16 de octubre de 1956, presta un servicio educativo público, oficial en educación formal para los grados de preescolar (transición) básica (de 1º a 9º) y media académica (grado 10º y 11º) hasta el año 2016, durante el 2017 fue aprobada la Media técnica en Diseño e Integración Multimedia con un grupo de 28 estudiantes, pertenecientes al grado 10º1, en el año 2018 se crea un nuevo grupo de Media técnica con un total de 33 estudiantes, para Diseño gráfico.

La población total oscila alrededor de 1.100 estudiantes, de sexo femenino y masculino, con edades entre los 05 y 18 años aproximadamente, mayormente de estratos 1, 2 y 3 de los Barrios Villa Hermosa, Manrique y Ensiso. Su composición familiar es variada, predominando familias no nucleares. Las actividades económicas varían mucho, desde comercio, empleados, independientes, informales, etc.

Es frecuente la repitencia escolar, especialmente en grados sexto y séptimo, se observa extra edad en un número importante de estudiantes y una gran inclinación al consumo de sustancias psicoactivas, mal empleo del tiempo libre y algunos problemas de violencia social (hurto, explotación sexual, etc.).

## **SECCIÓN CENTRAL**

La Institución Educativa Juan de Dios Carvajal Sede Central está ubicada en la comuna ocho, centro oriental del Municipio de Medellín, en el barrio Villa Hermosa, cerca de la Normal Nacional de Medellín y a las Escuelas Francisco Antonio Uribe, Juan de la Cruz Posada y el Seminario de los Hermanos Maristas. La entrada al establecimiento está sobre la calle 65AA N° 36-39 y entre las carreras 36 y 36ª.

Los límites del local son: al oriente, con dos residencias familiares; al occidente, la carrera 37; al norte la calle 65AA y al sur la calle 65ª. La forma del local es rectangular en una superficie de 1975 metros cuadrados; de los cuales todo se haya construido, cuenta además con prados exteriores ubicados sobre la calle 65AA y la carrera 36ª.

Según nomenclatura, comprende de Oriente a Occidente, las siguientes carreras: 35, 36ª, 37, 38, 39ª, 40, 40ª y 41 y de Sur a Norte las siguientes calles: 65, 65AA, 65B, 65C, 66, 66B, 66C, 66D, 66E Y 66F.

Al oriente se encuentra la Planta de Filtros de las Empresas Públicas de Medellín, los predios de la Universidad de Antioquia; los predios de la Normal Nacional de Medellín. Al Norte los terrenos y construcciones del Batallón Girardot, Por este punto cardinal se pueden dirigir al barrio Manrique Oriental.

Al Occidente el barrio la Mansión, donde se encuentra el Convento de las Carmelitas y las Urbanizaciones El Carmelo y Valladolid. El barrio San Miguel donde se encuentra la Clínica el Rosario, la Iglesia San Miguel, el Asilo para Sacerdotes

Eudistas y en el Centro de Investigaciones Médicas de Antioquia (CIMA) y el Seminario de los Hermanos Maristas.

Al Sur el parque Biblioteca Temática La Ladera, el barrio Enciso y la Urbanización Colinas de Enciso. Por el Nordeste se encuentra la Unidad Intermedia de Salud de Manrique y el ÍDEM Pedro Luís Villa.

### **SECCION BATALLON**

La Sección Batallón está ubicada en predios del Batallón Girardot con entrada aparte, al lado izquierdo de entrada principal de este. La dirección de la sede Batallón es Calle 66D #39ª – 20, Barrio Villa Hermosa, contiguo al Batallón Girardot. Su fecha de creación fue Noviembre 28 de 1959 y la iniciación de labores académicas fue en Febrero 8 de 1960.

Tiene 4 aulas, una sala de informática, un salón Biblioteca que a su vez funciona como sala de audiovisuales, una oficina de coordinación y una sala de profesores. Atiende 8 grupos en total (Cuatro Por Jornada). Otras dependencias: baños para niñas, baños para niños, una pequeña cocineta. Se construyó una caseta para la tienda escolar, otra para el vigilante ya que se encontraba a la intemperie.

Las dos sedes se encuentran muy cerca al centro de la ciudad de Medellín y de fácil desplazamiento a la parte administrativa, comercial y bancaria. Se emplean los servicios de transporte de las empresas flota Nueva Villa, con sus tres líneas. Derecho, Mansión, Ángeles y Cootracovi, además con la ruta alimentadora del metro. El barrio cuenta con los servicios de: Centros educativos, locales de abastecimientos comerciales administrados en su gran mayoría del oriente antioqueño, sitios religiosos, seguridad militar y área transitable para vehículos particulares y de servicio público.

## 2.2. Diagnóstico del área

Para realizar un diagnóstico del área debemos separar las dos asignaturas que la componen, debido a que las dinámicas de cada una son muy diferentes y por tanto los alcances e implicaciones también tienen diferentes resultados.

De la asignatura de Tecnología e Informática, en cuanto al aspecto cognitivo cabe destacar que hay alumnos de bachillerato con conocimientos informáticos básicos en herramientas y aplicaciones ofimáticas y un tanto más con conocimientos en redes sociales y correo electrónico. En otros grados, como por ejemplo en primaria, debido a la asignación de docentes con escasos conocimientos en el área y/o con el poco acceso a la sala de informática, no se lleva a cabo un desarrollo completo y adecuado del plan de área, propiciando así un desnivel académico que se hace más notorio cuando pasan de primaria a bachillerato. Los porcentajes de pérdida de la asignatura se encuentran en el índice de calidad.

En cuanto a dotación tecnológica, en el año 2013 se contó con la dotación de equipos nuevos en las dos salas de informática, con 30 computadores en la sede Batallón y 40 equipos portátiles en la sede Central. Dichos computadores han presentado una baja calidad, muchos han perdido teclas (no por daño y abuso) y en la sede batallón siete fueron dados de baja por daño y en la sede principal fueron dados de baja 10 por los mismos daños. También se cuenta en la sede principal con una dotación de 6 portátiles para uso pedagógico, computador portátil, un video Beam para facilitar el trabajo en el aula. La sección del batallón también cuenta con su video Beam. Adicional a esto, las dos sedes cuentan con conexión WiFi. En la sede central la conexión es muy mala y en la sede Batallón es relativamente estable y buena.

De la asignatura de emprendimiento el diagnóstico a dar es de una asignatura huérfana, a pesar de estar incluida en este plan de área, ninguno de los docentes



del área la impartimos en los salones, somos totalmente ajenos a lo que allí se realiza y por lo que se evidencia es una asignatura que se asigna al docente de cualquier área para poder llenar la asignación académica de 22 horas semanales.

En años anteriores el plan de Emprendimiento no estaba incluido en el Plan de Área de Tecnología e Informática. No ha habido un seguimiento a las mallas y simplemente se actualizan los temas conforme a la creatividad y conocimiento del profesor de turno, sin tener un trabajo transversal de primero a once. En este plan de área se pretende darle un norte y una estructura a la asignatura de emprendimiento buscando cumplir con los objetivos que se buscan desde la Ley 1.014 de 2006 específicamente con el Artículo 13: Enseñanza obligatoria De fomento a la cultura del emprendimiento, pero debido a que no se autorizan reuniones de área esta pretensión quedará solamente en eso.

### **3. FINES DE LA EDUCACIÓN**

**ARTICULO 5º de la Ley 115 de 1.994.** Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. 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.
2. 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.
3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.
4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.
6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.
7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.
8. La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con latinoamérica y el Caribe.
9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.
10. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.
11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración de este como fundamento del desarrollo individual y social.
12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, y 13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

## 4. OBJETIVOS

### 4.1. Objetivos por Niveles

#### **Artículo 16º de la ley 115/94**

Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar:

- a El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía;
- b El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas;
- c El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje;
- d La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria;
- e El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia;
- f La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos;
- g El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social;
- h El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento;
- i La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio, y
- j La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud.

#### **Artículo 20 de la ley 115/94**

Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica:

- a. Propiciar una formación, general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación de la sociedad y el trabajo;
- b. Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente.
- c. 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.
- d. Propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia social, la cooperación y la ayuda mutua;
- e. Fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa, y propiciar la formación social, moral y demás valores del desarrollo humano.

#### **Artículo 21 de la ley 115/94**

Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

- a. La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista.
- b. El fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, así como del espíritu crítico;
- c. El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua

castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura.

- d. El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética;
- e. El desarrollo de los conocimientos matemáticos necesarios para manejar y utilizar operaciones simples de cálculo y procedimientos lógicos elementales en diferentes situaciones, así como la capacidad para solucionar problemas que impliquen estos conocimientos;
- f. La comprensión básica del medio físico, social y cultural en el nivel local, nacional y universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual correspondiente a la edad;
- g. La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimientos que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad;
- h. La valoración de la higiene y salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente;
- i. El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico;
- j. La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre;
- k. El desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana;
- l. La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura;
- m. La adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera;
- n. La iniciación en el conocimiento de la Constitución política y
- o. La adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad.

## **Artículo 22 de la ley 115/94**

Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria. Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

- a. El desarrollo de la capacidad para comprender textos y expresar correctamente mensajes complejos, orales y escritos en lengua castellana, así como para entender, mediante un estudio sistemático, los diferentes elementos constitutivos de la lengua;
- b. La valoración y utilización de la lengua castellana como medio de expresión literaria y el estudio de la creación literaria en el país y en el mundo;
- c. El desarrollo de las capacidades para el razonamiento lógico, mediante el dominio de los sistemas numéricos, geométricos, métricos, lógicos, analíticos, de conjuntos de operaciones y relaciones, así como para su utilización en la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, de la tecnología y los de la vida cotidiana; Ver Artículo 30 presente Ley.
- d. El avance 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;
- e. El desarrollo de actitudes favorables al conocimiento, valoración y conservación de la naturaleza y el ambiente;
- f. La comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problemas;
- g. 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;
- h. El estudio científico de la historia nacional y mundial dirigido a comprender el desarrollo de la sociedad, y el estudio de las ciencias sociales, con miras al análisis de las condiciones actuales de la realidad social;

- i. El estudio científico del universo, de la tierra, de su estructura física, de su división y organización política, del desarrollo económico de los países y de las diversas manifestaciones culturales de los pueblos;
- j. La formación en el ejercicio de los deberes y derechos, el conocimiento de la Constitución Política y de las relaciones internacionales;
- k. La apreciación artística, la comprensión estética, la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valoración y respeto por los bienes artísticos y culturales;
- l. La comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera;
- m. La valoración de la salud y de los hábitos relacionados con ella;
- n. La utilización con sentido crítico de los distintos contenidos y formas de información y la búsqueda de nuevos conocimientos con su propio esfuerzo, y
- o. La educación física y la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre.

#### **Artículo 23 de la ley 115/94**

Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional.

Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes:

1. Ciencias naturales y educación ambiental.
2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia.
3. Educación artística.
4. Educación ética y en valores humanos.
5. Educación física, recreación y deportes.
6. Educación religiosa.
7. Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros.

8. Matemáticas.
9. Tecnología e informática.

Parágrafo. La educación religiosa se ofrecerá en todos los establecimientos educativos, observando la garantía constitucional según la cual, en los establecimientos del Estado ninguna persona podrá ser obligada a recibirla.

## **4.2. Objetivos por Grados**

### **Tecnología e Informática**

#### **Grado Primero, Segundo y Tercero**

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

#### **Grado Cuarto y Quinto**

- Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades y relacionarlos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.
- Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y utilizarlos en forma segura.
- Identificar y comparar ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Identificar y mencionar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología



### **Grado Sexto y Séptimo**

- Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.
- Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
- Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas en diferentes contextos.
- Relacionar la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad

### **Grado Octavo y Noveno**

- Relacionar 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.
- Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro.
- Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.
- Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.

### **Grado Décimo y Once**

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

- Tener en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno.
- Resolver problemas tecnológicos y evaluar las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.
- Reconocer las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vive y actuar responsablemente.

## **Emprendimiento**

### **Grado Primero**

- Describir y explicar la importancia de los recursos con que cuenta y asumir la responsabilidad de su cuidado.

### **Grado Segundo**

- Explicar que son las normas y como su cumplimiento contribuye al cuidado de los recursos personales y familiares.

### **Grado tercero**

- Describir que son los recursos naturales, como influyen en la economía y sobre ello, tomar decisiones adecuadas para su entorno.

### **Grado Cuarto**

- Enumerar los bienes y servicios de la canasta familiar y entender su relación con el poder adquisitivo de su familia.

### **Grado Quinto**

- Reconocer que el presupuesto es una herramienta que permite organizar los tipos de ingresos y gastos y hace parte de los hábitos financieros responsables.

### **Grado Sexto**

- Describir como las decisiones del gobierno afectan la producción y consumo de bienes y servicios, lo cual impacta en el ingreso y gasto de las personas y en el desarrollo equitativo de su entorno.

### **Grado Séptimo**

- Comparar productos y servicios del sistema financiero; también valorar sus ventajas y desventajas, en relación con el cumplimiento de metas que facilitan el bienestar propio y de los demás.

### **Grado Octavo**

- Proponer estrategias para elegir de manera responsable e informada, servicios y productos del sistema financiero, de acuerdo con las necesidades propias y de su entorno.

### **Grado Noveno**

- Analizar diversa información de servicios y productos financieros para determinar semejanzas y diferencias que le permitan tomar decisiones responsablemente.

### **Grado Décimo**

- Reconocer mis motivaciones personales frente a la creación de empresas y unidades de negocio.

### **Grado Undécimo**

- Identificar oportunidades para crear o proveer bienes o servicios, teniendo en cuenta las necesidades y expectativas de la población o comunidad.

## **4.3. Objetivo del área**

Promover en el estudiante un espíritu emprendedor e incentivar su interés por desarrollar habilidades que le permitan asumir una postura crítica, creativa y reflexiva con respecto al uso de la tecnología en la solución de problemas y en la satisfacción de necesidades, empleándola en su propio beneficio para el desarrollo de competencias básicas y laborales.

## **5. REFERENTE CONCEPTUAL**

### **5.1 Fundamentos pedagógico – didácticos**

El área de tecnología e informática y emprendimiento, a través de la transformación del entorno y la naturaleza mediante la utilización racional, crítica y creativa de recursos y conocimiento, busca resolver problemas y satisfacer necesidades individuales y sociales. Generalmente se suele asociar el área de tecnología e Informática con artefactos como computadores y software; sin embargo, el área es más que eso, es el conocimiento y los procesos necesarios para crear, aspectos relacionados con la manufactura y las diversas habilidades técnicas.

Por lo anterior, la enseñanza de tecnología e informática y emprendimiento se ha vuelto fundamental, debido a la manera como se estructura la relación hombre – mundo natural – desarrollo del mundo artificial, haciendo necesario la preparación de ciudadanos para interactuar, criticar, analizar productivamente una sociedad cada vez más demandante.

Es necesario entonces, crear ambientes de aprendizaje abierto y flexible, a través del uso de recursos didácticos para procesos de enseñanza – aprendizaje que conviertan las herramientas tecnológicas en escenarios que posibiliten al estudiante interactuar con su contexto y desarrollar proyectos que sean transformadores.

Adoptar un modelo pedagógico que oriente procesos de enseñanza – aprendizaje, es una tarea compleja. Razón por la cual, es necesario abordarlo desde el concepto de pedagogía - vista como la encargada de la búsqueda de los procesos que faciliten el aprendizaje - y teniendo en cuenta el contexto.

Tener como referente el modelo pedagógico desarrollista en el área de Tecnología e Informática y Emprendimiento significa una nueva visión del acto educativo. Implica una adquisición de los conocimientos a través de los sentidos y según las necesidades e intereses de los estudiantes.

Esto significa que el principal actor del proceso es el estudiante, en donde se desplaza lo instructivo para darle paso a enseñar a pensar, aprender a pensar, aprender a aprender. Es decir, la meta educativa es que cada individuo acceda, progresiva y secuencialmente, a una etapa superior de desarrollo intelectual, de acuerdo con las necesidades y condiciones de cada uno.

Integrar el modelo pedagógico al área de tecnología e Informática y emprendimiento implica llevar al estudiante a alcanzar niveles de pensamiento óptimos. El estudiante aprende haciendo, realizando actividades desde sus intereses, trabajo con material concreto a través de experiencias directas, debe tener la posibilidad de comprobar sus ideas por medio de sus aplicaciones, descubriendo por sí mismo su validez.

El modelo desarrollista se propone entonces para una sociedad industrial, técnica y científica, localizada en un régimen abierto, donde el medio fundamental es la comunicación y el conocimiento. El modelo desarrollista tiene como finalidad que el estudiante de manera progresiva, secuencial, dinámica desarrolle su nivel intelectual y cognitivo de acuerdo a sus propios intereses, condiciones y capacidades personales.

## **5.2 Referentes curriculares**

Para el desarrollo del presente plan de área, se tuvo en cuenta la publicación “Ser competente en tecnología: ¡Una necesidad para el desarrollo!” que es una serie de Orientaciones generales para la educación en tecnología, publicada en 2007 por el ministerio de educación nacional. Para la presente malla curricular también se tuvo en cuenta la publicación “Medellín construye un sueño maestro” de la expedición currículo Plan de Área de Tecnología e Informática.

Esta área aún se encuentra en constante desarrollo y depende de las capacidades y recursos de cada institución, así como de su contexto, nivel socio-económico de los estudiantes, etc. Siendo coherentes con esta afirmación el Plan de Área de

Tecnología e Informática ha sido modificado en su malla curricular y objetivos para Básica secundaria y Media de acuerdo con la llegada de nuevos equipos informáticos y la instalación de diversos programas.

## 6. EVALUACIÓN

La evaluación es un proceso permanente e integral que identifica, analiza y toma decisiones con respecto a los logros y deficiencias en procesos, recursos y resultados y en función de los objetivos de la educación. Su mayor valor consiste en confrontar lo aprendido con su importancia para el desarrollo integral humano, y no reducirla a la calificación o nota que decide la promoción de un estudiante en determinada área o para pasar a otro grado.

Para efectos de la Valoración de los estudiantes en el Área, se trabajará a través del siguiente proceso

Tecnología e informática	Seguimiento evaluativo 75%	Autoevaluación 5%	Proyecto de periodo 20%
Emprendimiento	Seguimiento evaluativo 95%	Autoevaluación 5%	No aplica

### 6.1. Criterios de Evaluación

A continuación, presentamos una relación de los Criterios de Evaluación a utilizar en el área de Tecnología e Informática y Emprendimiento:

#### SABER CONOCER

- Nivel de uso y cuidado de los instrumentos de trabajo
- Adecuado manejo de los conceptos teóricos
- Exposiciones individuales o grupales
- Abstracción de información mediante procesos inductivos y deductivos.
- Desarrollo de proyectos.

- Participación, consulta y trabajo intra y extra clase.
- Realización de cuestionarios y talleres alusivos a los temas vistos.

#### SABER HACER

- Participación activa durante el desarrollo de la clase.
- Seguridad en sus exposiciones.
- Presentación de sus trabajos y tareas.
- Liderazgo y capacidad de trabajo en equipo.

#### SABER SER

- Aprovecha sus capacidades intelectuales.
- Actitud con relación al normal desarrollo de la clase.
- Actitud solidaria con las demás personas.
- Iniciativa, disciplina, tenacidad y esfuerzo personal.
- Manejo adecuado de los recursos de la Institución.
- Trae los materiales de trabajo a clase.

### **6.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

En la institución Educativa Juan de Dios Carvajal contamos con los siguientes instrumentos para evaluar el área:

- Entrega y control de tareas y talleres por parte de los alumnos.
- Trabajos en las herramientas informáticas.
- Evaluaciones escritas individuales.
- Exposiciones y consultas.
- Autoevaluación de acuerdo con los parámetros dados por el SIE.
- Creación de proyectos en cada periodo los cuales son una aplicación práctica y con material concreto que da cuenta de lo aprendido en el periodo. (solamente para la asignatura de tecnología e informática).

## **7. SISTEMA EVALUATIVO DEL ÁREA Y/O ASIGNATURA Y ESTRATEGIAS ESPECIALES DE APOYO; DE ACUERDO CON EL SISTEMA EVALUATIVO INSTITUCIONAL.**

La evaluación es un proceso permanente e integral que identifica, analiza y toma decisiones con respecto a los logros y deficiencias en procesos, recursos y resultados y en función de los objetivos de la educación. Su mayor valor consiste en confrontar lo aprendido con su importancia para el desarrollo integral humano, y no reducirla a la calificación o nota que decide la promoción de un estudiante en determinada área o para pasar a otro grado.

### **7.1. EVALUACIÓN DE ALUMNOS**

Actualmente la evaluación de los alumnos se fundamenta en los indicadores de logro correspondientes a cada nivel y grado. Se cuenta un número importante de ítems de evaluación que han sido redactados en términos de los logros generales adaptados a cada grado. Para efectos de la Valoración de los estudiantes en el Área, se trabajará con la siguiente escala numérica, establecida en el modelo evaluativo de la institución de acuerdo al Decreto 1290:

De 0.0 a 2.9	Desempeño Bajo
De 3.0 a 3.9	Desempeño Básico
De 4.0 a 4.7	Desempeño Alto
De 4.8 a 5.0	Desempeño Superior

### **7.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Son criterios de evaluación en el área, los siguientes:

- Las aptitudes y los intereses de los alumnos
- La evidencia de valores como la honestidad, la responsabilidad, el autocontrol, el respeto, la ética, la solidaridad y el orden.
- El espíritu crítico y creativo.
- La capacidad para trabajar individual y grupalmente.
- La participación activa en clase.



- La capacidad de comprensión y análisis.
- El manejo de conceptos y aplicación de conocimientos.
- La habilidad para realizar operaciones.
- La capacidad para argumentar y escuchar.
- La capacidad para investigar.
- La habilidad motriz.

### **7.3. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

En la institución Educativa Juan de Dios Carvajal contamos con los siguientes instrumentos para evaluar el área:

- Entrega y control de tareas y talleres por parte de los alumnos.
- Trabajo en el computador
- Evaluaciones escritas individuales (de temas, de unidad y de periodo).

### **7.4. PROCESOS PARA ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES:**

- Respetar los ritmos y estilos de aprendizaje del estudiante.
- No se modifican los contenidos de las áreas, solo las metodologías y las estrategias de evaluación según la necesidad del estudiante.
- Para los estudiantes diagnosticados con discapacidad cognitiva se debe evaluar con los desempeños mínimos del área.
- Las estrategias de evaluación flexible deben entregarse por escrito a los docentes por parte de la maestra de apoyo.
- Tener en cuenta los ajustes razonables para la población con NEE.
- Los estudiantes con NEE pueden perder el año, si su desempeño, disposición y compromiso no es el suficiente para ser promovido.
- Exposiciones e investigaciones.
- Creación de proyectos en cada periodo.

## **8. INTEGRACIÓN CURRICULAR. (¿?) (temáticas compartidas con otras áreas)**

Debido a que no se ha programado ninguna reunión de jefes de área para poder realizar este punto, a pesar de las múltiples solicitudes de los docentes, no podemos tener claridad sobre la integración curricular, pero el área con que más comparte temas esta área es con Ciencias Naturales.

## **9. MALLA CURRICULAR ASIGNATURA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

### **Mallas Faltantes:**

Grado Segundo

## **10. MALLA CURRICULAR ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO**

**MALLAS DE  
TECNOLOGÍA E  
INFORMÁTICA**

<b>Área: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA</b>			<b>Grado: PRIMERO</b>
<b>Docentes(s): YOLANDA HOYOS _ ELCY VEGA</b>			
Objetivo del grado: Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.			
Competencias: Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. Cultura digital. Gestión de la información. Participación social			
<b>Periodo: 1</b>			
<b>Pregunta Problematizadora:</b>	<b>Eje de los estándares:</b>	<b>Trayectoria Temática:</b>	<b>Estrategias de Evaluación:</b>
¿Cómo las herramientas elaboradas por el hombre me han ayudado en la realización de tareas cotidianas?	<u>Naturaleza y evolución de la tecnología</u> Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales. <u>Apropiación y uso de la tecnología</u> Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio,	El computador. Partes del cuerpo vs. Partes del computador. Elementos, naturales y artificiales de uso cotidiano en el hogar y en la escuela. Artefactos. Familias tecnológicas. Manejo adecuado de las herramientas escolares	Prendo y apago adecuadamente el computador. Dibujos de herramientas escolares, artificiales y del hogar. Manejo adecuado de las

	<p>alimentación, comunicación y desplazamiento, entre otros). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p> <p><u>Tecnología y sociedad.</u></p> <p>Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.</p>	<p>para las actividades en la clase.</p> <p>Paint.</p> <p>Opciones y herramientas para dibujar.</p> <p>Abrir y guardar un dibujo.</p> <p>Dibujar líneas, formas, figuras</p> <p>Aplicar relleno o color a fondo.</p>	<p>herramientas escolares.</p> <p>Reconozco las herramientas de paint para crear dibujos.</p> <p>Manejo las herramientas de paint en la sala.</p>
--	--	--	---

**Indicadores de desempeño**

<b>Saber conocer:</b>	<b>Saber hacer:</b>	<b>Saber ser:</b>
<p>Identifica herramientas tecnológicas que permiten realizar tareas de transformación de materiales, gestión de información y comunicación.</p>	<p>Utiliza artefactos y desarrolla proyectos que facilitan las actividades y satisfacen necesidades cotidianas.</p>	<p>Identifica algunos artefactos que utiliza el hombre para determinar las consecuencias ambientales de su uso. Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo.</p>

**CONTROL DE CAMBIOS**

<b>Fecha</b>	<b>Cambios</b>	<b>Responsables del cambio</b>	<b>Revisaron</b>	<b>Aprobaron</b>	<b>Fecha de aprobación</b>

<b>Periodo: 2</b>			
<b>Pregunta Problematizadora:</b>	<b>Eje de los estándares:</b>	<b>Trayectoria Temática:</b>	<b>Estrategias de Evaluación:</b>
¿Cómo hago uso responsable y efectivo de las herramientas naturales y artefactos creados por el hombre, para satisfacer mis necesidades?	<p><u>Naturaleza y evolución de la tecnología</u> Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.</p> <p><u>Apropiación y uso de la tecnología</u> Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p> <p><u>Tecnología y sociedad</u> 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.</p>	<p>Miembros de la familia. Características de los objetos. La tecnología y los cuidados de la salud. Familias tecnológicas. Amenazas al medio ambiente. Trabajar con Windows. Movimiento del Mouse. Cuadros de dialogo. Escritorio. Ventanas. Barra de tareas. Seleccionar, borrar, copiar y trasladar objetos. Colocar dibujos.</p>	<p>Dibujos objetos y personas con diferentes características. Realizo artefactos con diferentes materiales. Construyo juguetes con material reciclable. Utilizo adecuadamente la ventana de Windows.</p>

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Selecciona los artefactos tecnológicos de uso cotidiano e identifica en ellos restricciones y condiciones de manejo.	Identifica materiales caseros en desuso para construir objetos que benefician su entorno.	Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.

CONTROL DE CAMBIOS					
Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación

Periodo:3			
Pregunta Problematicadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cuál es el aporte de mi proyecto tecnológico a la conservación del ambiente?	<u>Naturaleza y evolución de la tecnología.</u> Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas. <u>Apropiación y uso de la tecnología</u> Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la	Profesiones y oficios. Herramientas manuales, mecánicas y eléctricas. Historia y evolución de las herramientas. Abrir Word Pad. Escribir textos.	Me identifico a través del dibujo con diferentes profesiones u oficios. Realizo herramientas

	comunicación, y la utilización en diferentes actividades.	Desplazarse con las flechas. Puntero. Seleccionar y borrar texto. Estilos y tamaños de letras. Formatos de texto. Copiar, cortar y pegar. Cambiar color al texto.	manuales con diferentes elementos. Utilizo adecuadamente las herramientas de Word. Escribo pequeños textos al dictado en el computador.
--	---	---	---

**Indicadores de desempeños**

Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Identifica en los símbolos y señales, normas de seguridad y prevención para el uso de artefactos tecnológicos.	Usa la computadora como herramienta de comunicación e información para exponer sus ideas.	Interactúa con sus compañeros demostrando respeto y tolerancia en el trabajo colaborativo.

**CONTROL DE CAMBIOS**

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación



<b>Área: Tecnología e Informática</b>	<b>Grado: Tercero</b>
<b>Docentes(s): Gloria Isabel Sepúlveda Garcés – Margarita Londoño</b>	
<p>Objetivo del grado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</li> <li>• Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.</li> <li>• Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</li> <li>• Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</li> </ul>	
<p>Competencias: Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social</p>	

<b>Periodo: Segundo</b>			
<b>Pregunta Problematicadora:</b>	<b>Eje de los estándares:</b>	<b>Trayectoria Temática:</b>	<b>Estrategias de Evaluación:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influyen en los estilos de vida y el entorno, los materiales que se</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Naturaleza y evolución de la tecnología: Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualizar un documento.</li> <li>• Estilos y color de fuente.</li> <li>• Interlineado.</li> <li>• Numeración y viñetas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo practico en sala de informática</li> <li>• Tareas</li> </ul>

<p>usan para elaborar las cosas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Apropiación y uso de la tecnología:</b> Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deporte, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</li> <li>• <b>Solución de problemas con tecnología:</b> Comparo longitudes, magnitudes y cantidades en el armado y desarmado de artefactos y dispositivos sencillos.</li> <li>• <b>Tecnología y sociedad:</b> Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida.  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Margen y sangrías.</li> <li>• Alineación y columnas.</li> <li>• Materia prima y origen.</li> <li>• Desechos en las fabricas</li> <li>• Visitas de Power Point.</li> <li>• Insertar Word art y diagramas de ven.</li> <li>• Rellenos, bordes, sombras y estilos 3D.</li> <li>• Plantillas y diseños.</li> <li>• Agrupar, alinear y distribuir formas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres individuales y grupales.</li> <li>• Trabajo con material concreto.</li> </ul>
--------------------------------------	---	--	---

<b>Indicadores de desempeño:</b>		
<b>Saber conocer:</b>	<b>Saber hacer:</b>	<b>Saber ser:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno analizando sus efectos en los estilos de vida.</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabaja colaborativamente para aplicar longitudes, magnitudes, cantidades en la exploración de artefactos y dispositivos tecnológicos para proponer innovaciones.</li> <li>• Aplica diferentes formatos al texto de Word.</li> <li>• Aplica diferentes formatos a los objetivos de Power Point.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en el trabajo colaborativo demostrando interacción, respeto y tolerancia.</li> <li>• Entrega tareas y/o talleres oportunamente.</li> </ul>

**CONTROL DE CAMBIOS**

<b>Fecha</b>	<b>Cambios</b>	<b>Responsables del cambio</b>	<b>Revisaron</b>	<b>Aprobaron</b>	<b>Fecha de aprobación</b>
09/04/2018	Actualización del formato FP63	GLORIA SEPULVEDA/ MARGARITA LONDOÑO			

**Periodo: Tercero**

Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cómo construyo artefactos que ayuden a satisfacer las necesidades de mi entorno, preservando el ambiente?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Naturaleza y evolución de la tecnología: 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)..</li><li>• Apropiación y uso de la tecnología: Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno. Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades..</li><li>• Solución de problemas con tecnología: Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.</li><li>• Tecnología y sociedad: Participo en equipos de trabajo para</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Selecciones de supermercado.</li><li>• Del ábaco a la caja registradora.</li><li>• Formas de clasificar las basuras.</li><li>• Nombra celdas y rangos.</li><li>• Autosuma, multiplicación y división de datos.</li><li>• Copiar y mover celdas.</li><li>• Inserción de filas y columnas.</li><li>• Cambiar celdas.</li><li>• Ocultar y mostrar columnas.</li><li>• Los medios de transporte.</li><li>• Evolución de los medios de transporte.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Trabajo practico en sala de informática</li><li>• Tareas</li><li>• Talleres individuales y grupales.</li><li>• Trabajo con material concreto.</li></ul>

	<p>desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Energía en los medios de transformación laread.</li> <li>• Seguridad en los medios de transporte.</li> </ul>	
--	--	---	--

**Indicadores de desempeño:**

Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica la importancia de algunos artefactos y productos utilizados en la vida cotidiana para determinar la procedencia, y su procedimiento de fabricación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza herramientas de información y comunicación para describir las características y el funcionamiento de algunos artefactos y productos tecnológicos. Trabaja colaborativamente en el diseño de objetos tecnológicos para satisfacer necesidades del entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone acciones que preservan el ambiente, para incluirlas en sus diseños tecnológicos. Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.</li> </ul>

**CONTROL DE CAMBIOS**

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
09/04/2018		GLORIA SEPÚLVEDA/ MARGARITA LONDOÑO			

<b>Área: Tecnología e informática</b>	<b>Grado: Cuarto</b>
<b>Docentes(s): Teresita Várelas, Cruz Rodríguez, Flor Maria Lezcano y Erica Ocampo</b>	
<p>Objetivo del grado:</p> <p>Identificar y mencionar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.</p>	
<p>Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>• Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>• Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>• Gestión de la información.</li> <li>• Cultura digital. Participación social</li> </ul>	

<b>Periodo: Primero</b>			
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Qué impactos tiene o puede tener a nivel social y ambiental el uso de productos y procesos tecnológicos?	<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología:</b> Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados</p> <p><b>Apropiación y uso de la tecnología:</b> Utilizo tecnologías de la información y la</p>	<p>Recursos naturales (Renovables y no renovables)</p> <p>Recursos naturales de Colombia.</p> <p>Materias primas.</p>	<p>Consultas.</p> <p>Talleres dirigidos.</p> <p>Prácticas en la sala de informática.</p> <p>Análisis se casos.</p>

	<p>comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).</p> <p><b>Solución de problemas con tecnología:</b> Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema.</p> <p><b>Tecnología y sociedad:</b> 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.</p>	<p>Dispositivos del computador (de entrada, de salida, de almacenamiento y de proceso)</p> <p>Software y Hardware.</p> <p>Definición y tipos de sistemas operativos (Partes del escritorio de Windows, menú de inicio y barra de tareas)</p> <p>Procesos tecnológicos en las artesanías Colombianas.</p> <p>Materias primas en la elaboración de artesanías.</p> <p>Consecuencias ambientales en la explotación de recursos naturales.</p>	
--	--	--	--

Indicadores de desempeño:		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Reconocer los dispositivos del computador según la función que desempeñan. Clasifica los recursos naturales de Colombia en productos y procesos de transformación. Reconoce las partes del escritorio de Windows.	Utiliza herramientas de información y comunicación para el desarrollo de actividades escolares. Sigue instrucciones para el manejo adecuado del computador. Modificar la apariencia de Windows. Manipula la barra de tareas, el menú de inicio y el escritorio de Windows.	Valorar los recursos naturales de Colombia. Entrega tareas y actividades oportunamente. Utiliza adecuadamente los materiales y recursos disponibles en su entorno.

Periodo: Segundo			
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo han evolucionado las artesanías en Colombia?	<b>Naturaleza y evolución de la tecnología:</b> Análisis de artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales. <b>Apropiación y uso de la tecnología:</b> Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de	Concepto de materiales Materiales naturales y transformados. Materiales escolares Materias primas utilizadas para la elaboración de artesanías.  Paint Avanzado Configurar página	Consultas. Talleres dirigidos. Prácticas en la sala de informática. Análisis de casos.



	<p>representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros.</p> <p><b>Solución de problemas con tecnología:</b> Frente a un problema, propongo varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una</p> <p><b>Tecnología y sociedad:</b> Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas</p>	<p>Vista preliminar          Crear colores          Copiar y pegar          Zoom          Dibujo con texto          Fuente y color          Crea tu propio papel tapiz.</p> <p>Problema ambiental de los plásticos.          Como fabricar papel artesanal</p> <p>Máquinas y herramientas utilizadas en la fabricación de artesanías.</p>	
--	---	---	--

**Indicadores de desempeño:**

Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
<p>Identifica las materias primas, recursos, herramientas y procesos en la elaboración de artesanías.</p> <p>Reconoce las herramientas que ofrece Paint.</p>	<p>Clasifica las materias primas y reconoce las herramientas utilizadas para la producción de artesanías.</p> <p>Utiliza Paint para elaborar dibujo con acabados avanzados.</p>	<p>Valora la importancia de recursos naturales existentes en su entorno para fomentar su buen uso.</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.</p>

**Periodo: Tercer**

Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Qué impactos tiene o puede tener a nivel social y ambiental el uso de productos y procesos tecnológicos?	<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología:</b> Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos.</p> <p><b>Apropiación y uso de la tecnología:</b> 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.).</p> <p><b>Solución de problemas con tecnología:</b> Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas</p> <p><b>Tecnología y sociedad:</b> Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad.</p>	<p>Procesos tecnológicos. Producto tecnológico. Productos de deshecho y su utilidad.</p> <p>Word Básico Partes de la ventana de Word. Edición de textos (copiar, cortar y pegar) Formato de textos (bordes, fuentes, párrafos y sombreados) Formatos de página. Ortografía y gramática.</p> <p>Procesos en las artesanías de madera.</p> <p>Historia del cepillo dental.</p>	<p>Consultas. Talleres dirigidos. Prácticas en la sala de informática. Análisis se casos.</p>

<b>Indicadores de desempeño:</b>		
<b>Saber conocer:</b>	<b>Saber hacer:</b>	<b>Saber ser:</b>
<p>Diferencia un material natural de uno artificial.</p> <p>Describe procesos tecnológicos que sufren algunos productos.</p> <p>Reconoce las herramientas de edición y formato de Word.</p>	<p>Emplea las propiedades de Word para la creación de textos con estilo.</p> <p>Consulta la evolución de objetos tecnológicos.</p> <p>Utiliza las TIC para representar productos, artefactos o procesos tecnológicos.</p>	<p>Identifica productos y procesos tecnológicos reconociendo el impacto social o ambiental que pueden generar.</p>

#### CONTROL DE CAMBIOS

<b>Fecha</b>	<b>Cambios</b>	<b>Responsables del cambio</b>	<b>Revisaron</b>	<b>Aprobaron</b>	<b>Fecha de aprobación</b>

Área: Tecnología e informática	Grado: Quinto
Docentes(s): Teresita Várelas, Cruz Rodríguez, Flor Maria Lezcano y Erica Ocampo	
<b>Objetivo del grado:</b> Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados	
Competencias: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>• Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>• Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>• Gestión de la información.</li> <li>• Cultura digital. Participación social</li> </ul>	

Periodo: Primer			
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Qué aportes innovadores ha hecho la tecnología en los diversos campos de la industria y el conocimiento?	<b>Naturaleza y evolución de la tecnología:</b> Análisis de artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.	La tecnología en la pre-historia, en la edad antigua y media, en la edad moderna y contemporánea.	Consultas. Talleres dirigidos. Prácticas en la sala de informática. Análisis de casos.
	<b>Apropiación y uso de la tecnología:</b> Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno	Power point básico (elementos de pantalla)	

	<p>para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).</p> <p><b>Solución de problemas con tecnología:</b></p> <p>Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.</p> <p><b>Tecnología y sociedad:</b></p> <p>Asocio costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos.</p>	<p>inicial, barra de herramientas, presentaciones)</p> <p>Formatos de documentos en Word.</p> <p>Ventajas y desventajas de algunos inventos tecnológicos.</p> <p>Tipos de viviendas.</p>	
<b>Indicadores de desempeño:</b>			
<b>Saber conocer:</b>	<b>Saber hacer:</b>	<b>Saber ser:</b>	
<p>Identifica los hechos mas relevantes en la transformación tecnológica de la humanidad.</p> <p>Reconoce los elementos de la pantalla inicial de power point.</p>	<p>Aprecia la evolución de la tecnología en la comunidad y su influencia en nuestro medio.</p> <p>Elabora presentaciones en power point para sustentar investigaciones.</p>	<p>Es cumplido en la presentación de tareas.</p> <p>Usa adecuadamente los equipos encontrados en la sala de informática.</p>	

Identifica las herramientas adecuadas para la aplicación de formatos a diferentes tipos de documentos en Word.	Utiliza las herramientas básicas del editor de Word para crear textos sencillos.	
--	--	--

Periodo: Segundo			
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Qué efectos tiene el ruido para la salud de las personas.	<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología:</b> Análisis de artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.</p> <p><b>Apropiación y uso de la tecnología:</b> 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.)</p> <p><b>Solución de problemas con tecnología:</b> Identifico y describo características,</p>	<p>Historia del sonido. Artefactos de grabación y reproducción. Tipos de grabaciones.  Herramientas web :Flickr Presentación de la herramienta. Crear una cuenta nueva. Subir las primeras fotos. Editar y operar una foto en particular.  Operadores mecánicos</p>	<p>Consultas. Talleres dirigidos. Prácticas en la sala de informática. Análisis de casos.</p>

	<p>dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos</p> <p><b>Tecnología y sociedad:</b> • 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.</p>	<p>simples (palancas, poleas y engranajes)</p> <p>Pilas y baterías</p>	
<b>Indicadores de desempeño:</b>			
<b>Saber conocer:</b>		<b>Saber hacer:</b>	
<p>Identifica la historia y evolución del sonido.</p> <p>Reconoce las herramientas que ofrece Flickr.</p> <p>Identifica los tipos de pilas que se encuentran en su entorno.</p>		<p>Crea y edita sonidos en la aplicación informática audacity.</p> <p>Modifica fotografías utilizando herramientas on –line que ofrece Flickr.</p> <p>Reconoce las ventajas y desventajas que tiene para el ser humano y para el medio ambiente el uso de pilas.</p>	
		<b>Saber ser:</b>	
		<p>Comprende los efectos de la contaminación acústica y manifiesta actitudes responsables al respecto.</p> <p>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.</p>	

**Periodo: Tercer**

Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Qué ventajas tienen para el ambiente el uso racional de la energía eléctrica?	<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología:</b> Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.</p> <p><b>Apropiación y uso de la tecnología:</b> Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros.</p> <p><b>Solución de problemas con tecnología:</b> Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.</p> <p><b>Tecnología y sociedad:</b> Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.</p>	<p>Realidad histórica de las imágenes.</p> <p>Historia de la fotografía.</p> <p>Refracción de la luz.</p> <p>Excel básico: elementos de la pantalla inicial, introducir y modificar datos, tipos de datos, formato de celdas (fuentes, alineación, bordes y rellenos)</p> <p>Máquinas simples con movimientos mecánicos (Bicicleta, sube y baja)</p> <p>Creación de maquetas</p> <p>Normas de seguridad</p>	<p>Consultas.</p> <p>Talleres dirigidos.</p> <p>Prácticas en la sala de informática.</p> <p>Análisis de casos.</p>



		para el uso de aparatos y electrodomésticos eléctricos.	
<b>Indicadores de desempeño:</b>			
<b>Saber conocer:</b>	<b>Saber hacer:</b>	<b>Saber ser:</b>	
Identifica los elementos de la pantalla inicial de Excel.  Identifica la historia y evolución de la imagen, la fotografía y la refracción de la luz.  Reconoce los criterios de calidad, cuidado y buen uso en artefactos o productos tecnológicos para aplicarlos en su diario vivir.	Ingresa datos alfanuméricos a la hoja de cálculo y utiliza las opciones de la barra de formato para modificarla.  Utiliza editores on-line para retocar o crear imágenes.  Utiliza las TIC y los medios de comunicación como fuentes de información para sustentar sus ideas.	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.  Valora los bienes y servicios que se ofrecen en su comunidad para velar por su cuidado y buen uso	

**CONTROL DE CAMBIOS**

<b>Fecha</b>	<b>Cambios</b>	<b>Responsables del cambio</b>	<b>Revisaron</b>	<b>Aprobaron</b>	<b>Fecha de aprobación</b>

<b>Área: TECNOLOGIA E INFOMÁTICA</b>	<b>Grado: SEXTO</b>
<b>Docentes(s): TÁMARA CALDERÓN RODRIGUEZ</b>	
<b>Objetivo del grado:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.</li> <li>• Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.</li> <li>• Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas en diferentes contextos.</li> <li>• Relacionar la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad</li> </ul>	
<b>Competencias:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>• Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>• Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>• Gestión de la información.</li> <li>• Cultura digital.</li> <li>• Participación social</li> </ul>	

<b>Periodo: PRIMERO</b>			
<b>Pregunta Problematizadora:</b>	<b>Eje de los estándares:</b>	<b>Trayectoria Temática:</b>	<b>Estrategias de Evaluación:</b>
¿Cómo han contribuido las técnicas, procesos,	<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b></p> <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</li> </ul>	<p>El Mundo De La Tecnología:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El desarrollo tecnológico</li> <li>• El entorno</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios de aplicación en la sala de informática utilizando</li> </ul>

<p>herramientas y los materiales en la fabricación de artefactos tecnológicos, a través de la historia?</p>	<p>sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconozco en algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron su creación.</li> </ul> <p><b>Apropiación y uso de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan.</li> <li>• Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).</li> </ul> <p><b>Solución de problemas con tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas.</li> <li>• Detecto fallas en artefactos, procesos y sistemas tecnológicos, siguiendo procedimientos de prueba y descarte, y propongo estrategias de solución.</li> </ul> <p><b>Tecnología y sociedad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes</li> </ul>	<p>tecnológico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los objetos cotidianos</li> <li>• El proceso tecnológico</li> </ul> <p>Power Point:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo de objetos</li> <li>• Diseño</li> <li>• Trabajar con texto</li> <li>• Trabajar con imágenes.</li> <li>• Transición y animación de diapositivas.</li> <li>• Textos y objetos.</li> <li>• Presentaciones personalizadas</li> <li>• Trabajar con tablas.</li> <li>• Trabajar con gráficos</li> <li>• Trabajar con Diagramas.</li> <li>• La barra de dibujo</li> <li>• Hipervínculos y Botones de Acción.</li> <li>• Elementos multimedia.</li> </ul>	<p>Power Point</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades y talleres de participación en clase (cuaderno)</li> <li>• Experiencias</li> <li>• Cartilla de trabajo (fotocopias)</li> <li>• Proyecto de periodo</li> <li>• Autoevaluación</li> </ul>
---	---	--	---

	tecnológicos. <ul style="list-style-type: none"> <li>Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones.</li> </ul>	Animaciones y transiciones	
--	--	----------------------------	--

**Indicadores de desempeño:**

Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
<ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales y su contribución para la fabricación de artefactos y sistemas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Busca y valida información haciendo uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web.</li> <li>Propone soluciones tecnológicas a problemas del entorno para caracterizar en ellas criterios de eficiencia, seguridad, consumo y costo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra interés en conocer normas y regulaciones para preservar el ambiente.</li> <li>Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</li> </ul>

**Periodo: SEGUNDO**

Pregunta Problematicadora	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo identifico las técnicas y los conceptos de otras disciplinas que han ayudado en la	<b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b> <ul style="list-style-type: none"> <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,</li> </ul>	<b>Materiales de uso técnico:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los materiales naturales</li> <li>Materiales transformados</li> <li>La madera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejercicios de aplicación en la sala de informática utilizando</li> </ul>

<p>generación y evolución de sistemas tecnológicos?</p>	<p>transporte).</p> <p><b>Apropiación y uso de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades.</li> <li>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).</li> </ul> <p><b>Solución de problemas con tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Frente a una necesidad o problema, selecciono una alternativa tecnológica apropiada. Al hacerlo utilizo criterios adecuados como eficiencia, seguridad, consumo y costo.</li> </ul> <p><b>Tecnología y sociedad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones.</li> </ul>	<p>(Propiedades, Procesos de Obtención, Tipos de madera)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales de construcción</li> <li>Reciclado de materiales</li> <li>Propiedades de los materiales.</li> </ul> <p>Iniciación a la programación con la Hora del Código:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Programación en hoja milimétrica</li> <li>Algoritmos de la vida real</li> <li>Secuencias</li> <li>Bucles</li> <li>Depuración</li> <li>Condicionales</li> <li>Bucles Anidados</li> </ul>	<p>Code.org</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Actividades y talleres de participación en clase (cuaderno)</li> <li>Experiencias</li> <li>Cartilla de trabajo (Fotocopias)</li> <li>Proyecto de periodo</li> <li>Autoevaluación</li> </ul>
---	---	---	--

Indicadores de desempeño:		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica las técnicas y los</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Busca y valida información</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra interés en conocer</li> </ul>

conceptos de otras disciplinas para determinar las bases de la generación y evolución de sistemas tecnológicos.	<p>haciendo uso de herramientas tecnológicas y recursos web.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone soluciones tecnológicas a problemas del entorno para caracterizar en ellas criterios de eficiencia, seguridad, consumo y costo.</li> </ul>	<p>normas y regulaciones para preservar el ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</li> </ul>
---	--	--

Periodo: TERCERO			
Pregunta Problematicadora	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo argumentar los principios técnicos y científicos aplicados en la creación y el desarrollo de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos?	<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <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> <p><b>Apropiación y uso de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).</li> <li>• Analizo y aplico las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunos</li> </ul>	<p>WORD INTERMEDIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estilos</li> <li>• Referencias</li> <li>• Encabezado y pie de página</li> <li>• Vínculos</li> <li>• Formas SmartArt y gráficos</li> <li>• Manejo de tablas</li> <li>• Correspondencia</li> <li>• Manejo de páginas</li> <li>• Texto</li> </ul> <p>INSTALACIONES DOMESTICAS:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios de aplicación en la sala de informática utilizando Word</li> <li>• Actividades y talleres de participación en clase (cuaderno)</li> <li>• Experiencias</li> <li>• Cartilla de trabajo (Fotocopias)</li> <li>• Proyecto de</li> </ul>

	<p>artefactos, productos y sistemas tecnológicos.</p> <p><b>Solución de problemas con tecnología</b></p> <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>• Interpreto gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades.</li> <li>• Realizo representaciones gráficas tridimensionales de mis ideas y diseños.</li> </ul> <p><b>Tecnología y sociedad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico diversos recursos energéticos y evalúo su impacto sobre el medio ambiente, así como las posibilidades de desarrollo para las comunidades.</li> <li>• Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eléctricas</li> <li>• De agua</li> <li>• De calefacción</li> <li>• Con energías alternativas</li> <li>• Introducción a la domótica</li> <li>• Otras instalaciones</li> </ul>	<p>periodo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoevaluación</li> </ul>
--	---	---	---

Indicadores de desempeño:		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta gráficos, bocetos y planos para explicar un artefacto tecnológico.</li> <li>• Describe la transformación de los</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web para buscar y validar información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de</li> </ul>

<p>recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos para analizar las ventajas y desventajas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hace uso de herramientas tecnológicas para representar y graficar la información.</li> </ul>	<p>las TIC.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se interesa por el impacto que genera la explotación de recursos naturales en el ambiente, para fomentar campañas de mejoramiento.</li> </ul>
--	---	--

### CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
05/12/2017	Iniciación de la malla del primer periodo	Támara Calderón			
17/04/2018	Realización de malla del segundo periodo	Támara Calderón			
10/06/2018	Realización de malla del segundo periodo	Támara Calderón			



<b>Área: TECNOLOGIA E INFOMÁTICA</b>	<b>Grado: SÉPTIMO</b>
<b>Docentes(s): TÁMARA CALDERÓN RODRIGUEZ</b>	
<b>Objetivo del grado:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.</li> <li>• Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.</li> <li>• Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.</li> <li>• Relacionar la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad</li> </ul>	
<b>Competencias:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>• Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>• Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>• Gestión de la información.</li> <li>• Cultura digital.</li> <li>• Participación social.</li> </ul>	

<b>Periodo: PRIMERO</b>			
<b>Pregunta Problematicadora:</b>	<b>Eje de los estándares:</b>	<b>Trayectoria Temática:</b>	<b>Estrategias de Evaluación:</b>
¿Cómo han contribuido las innovaciones	<b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico.</li> </ul>	Metales Y Aleaciones <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propiedades de las metales</li> <li>• Metales férricos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios de aplicación en la sala de informática</li> </ul>

<p>tecnológicas de nuestro medio en la solución a problemas para satisfacer necesidades?</p>	<p><b>Apropiación y uso de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades.</li> <li>• Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).</li> </ul> <p><b>Solución de problemas con tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas.</li> <li>• Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.</li> </ul> <p><b>Tecnología y sociedad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evalúo los costos y beneficios antes de adquirir y utilizar artefactos y productos tecnológicos.</li> <li>• Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metales No Férricos</li> <li>• Desecho, recuperación y eliminación de metales</li> </ul> <p>Los Plásticos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Origen y propiedades de los plásticos.</li> <li>• Clasificación de los plásticos.</li> <li>• Transformación de los plásticos y reciclado.</li> </ul> <p>Excel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formato (bordes, sombreados, combinar, dividir)</li> <li>• Operadores (numéricos, lógicos, matemáticos, etc.)</li> <li>• Precedencia de operadores</li> <li>• Formulas y Funciones</li> <li>• Gráficos</li> </ul>	<p>utilizando Excel.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades y talleres en clase (cuaderno).</li> <li>• Experiencias</li> <li>• Cartilla de trabajo (fotocopias)</li> <li>• Proyecto de periodo</li> <li>• Autoevaluación</li> </ul>
--	--	--	---

Indicadores de desempeño:		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica innovaciones e inventos y los ubica en el contexto histórico, analizando su impacto.</li> <li>Establece relaciones costo-beneficio de un artefacto o producto tecnológico para aplicarlos a su innovación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.</li> <li>Propone innovaciones tecnológicas para solucionar problemas de su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</li> </ul>

Periodo: SEGUNDO			
Pregunta Problematicadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo diseño e implemento innovaciones tecnológicas haciendo uso de herramientas y equipos?	<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Describo el rol de la realimentación en el funcionamiento automático de algunos sistemas.</li> </ul> <p><b>Apropiación y uso de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizo herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos.</li> <li>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y</li> </ul>	<p>Estructuras y Esfuerzos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tipos de estructuras</li> <li>Tipos de esfuerzo</li> <li>Equilibrio de una estructura</li> <li>Estructura estable y resistente.</li> </ul> <p>Introducción al núcleo de la informática y de programación:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejercicios de aplicación en la sala de informática utilizando Excel.</li> <li>Actividades y talleres en clase (cuaderno).</li> <li>Experiencias</li> <li>Cartilla de trabajo</li> </ul>

	<p>procesar información).</p> <p><b>Solución de problemas con tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología.</li> </ul> <p><b>Tecnología y sociedad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconozco y divulgo los derechos de las comunidades para acceder a bienes y servicios (como por ejemplo, los recursos energéticos e hídricos).</li> <li>• Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción al Arte de las Ciencias de la Computación</li> <li>• El laberinto</li> <li>• Pensamiento computacional.</li> <li>• Algoritmos</li> <li>• Funciones</li> <li>• Condicionales</li> <li>• Programación bajo presión</li> </ul>	<p>(fotocopias)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto de periodo</li> <li>• Autoevaluación</li> </ul>
<b>Indicadores de desempeño:</b>			
<b>Saber conocer:</b>	<b>Saber hacer:</b>	<b>Saber ser:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica la importancia de realimentar procesos y sistemas para detectar posibles fallas e innovaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web para buscar y validar información.</li> <li>• Utiliza herramientas y equipos para diseñar y construir prototipos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</li> <li>• Reconoce y divulga los derechos de las comunidades para acceder a bienes y servicios.</li> </ul>	

**Periodo: TERCERO**

<b>Pregunta Problematizadora:</b>	<b>Eje de los estándares:</b>	<b>Trayectoria Temática:</b>	<b>Estrategias de Evaluación:</b>
<p>¿Cómo involucro en mi propuesta tecnológica normas de buen uso y principios de seguridad?</p>	<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Doy ejemplos de transformación y utilización de fuentes de energía en determinados momentos históricos.</li> </ul> <p><b>Apropiación y uso de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizo apropiadamente instrumentos para medir diferentes magnitudes físicas.</li> <li>• Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).</li> </ul> <p><b>Solución de problemas con tecnología</b></p> <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> </ul> <p><b>Tecnología y sociedad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asumo y promuevo comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.</li> <li>• Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</li> </ul>	<p>OPERADORES ELECTRICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La corriente eléctrica</li> <li>• Magnitudes eléctricas</li> <li>• Circuitos en serie y paralelo.</li> <li>• Creación de circuitos.</li> </ul> <p>WORD INTRMEDIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estilos</li> <li>• Referencias</li> <li>• Combinar Correspondencia</li> <li>• Manejo de páginas</li> <li>• Texto</li> <li>• Encabezado y pie de página</li> <li>• Vínculos</li> <li>• Formas SmartArt y gráficos</li> <li>• Crear un manual de un artefacto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios de aplicación en la sala de informática utilizando Excel.</li> <li>• Actividades y talleres en clase (cuaderno).</li> <li>• Experiencias</li> <li>• Cartilla de trabajo (fotocopias)</li> <li>• Proyecto de periodo</li> <li>• Autoevaluación</li> </ul>

<b>Indicadores de desempeño:</b>		
<b>Saber conocer:</b>	<b>Saber hacer:</b>	<b>Saber ser:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica los principios de funcionamiento que sustentan un proceso o sistema tecnológico para hacer relaciones de causa y efecto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web para buscar y validar información.</li> <li>• Utiliza herramientas y equipos para diseñar y construir prototipos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</li> <li>• Promueve comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos para fomentar los derechos de autor</li> </ul>

#### CONTROL DE CAMBIOS

<b>Fecha</b>	<b>Cambios</b>	<b>Responsables del cambio</b>	<b>Revisaron</b>	<b>Aprobaron</b>	<b>Fecha de aprobación</b>
05/12/2017	Iniciación de la malla del primer periodo	Támara Calderón			
17/04/2018	Realización de malla del segundo periodo	Támara Calderón			
10/06/2018	Realización de malla del Tercer periodo	Támara Calderón			

<b>Área: Tecnología e Informática</b>	<b>Grado: Octavo</b>
<b>Docentes(s): Lina Marcela Ledesma González</b>	
<p>Objetivo del grado:</p> <p>Objetivos: • Relacionar 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> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro.</li> <li>• Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.</li> <li>• Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.</li> </ul>	
<p>Competencias:</p> <p>Competencias: • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>• Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>• Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social.</li> </ul>	

<b>Periodo:1</b>			
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿De qué manera las TIC han contribuido a solucionar los	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Naturaleza y evolución de la tecnología</li> <li>• Apropiación y uso de la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventos e innovaciones que han marcado hitos en el</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres.</li> <li>• Líneas de Tiempo</li> <li>• Elaboración de</li> </ul>

<p>problemas y satisface las necesidades del hombre?</p>	<p>tecnología</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Solución de problemas con tecnología</li> </ul> <p>Tecnología y sociedad</p>	<p>desarrollo tecnológico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de proyectos que permitan resolver una necesidad o problema.</li> <li>• Uso eficiente del internet:</li> <li>• Como utilizar motores de búsqueda.</li> <li>• El correo electrónico</li> <li>• Manejo del navegador (favoritos, iconos y herramientas)</li> <li>• Estrategias didácticas para búsqueda de información en Internet.</li> <li>• Manejo ético de la información.</li> <li>• Mapas mentales.</li> </ul> <p>Líneas de tiempo</p> <p>Herramientas de Video</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Movie Maker</li> </ul> <p>Editor de Youtube.</p>	<p>proyectos que permitan reconocer la importancia del uso adecuado del internet</p> <p>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Practicas</li> <li>• Videos</li> <li>• Consultas</li> </ul>
--	---	---	--

**Indicadores de desempeños**

Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Explica conceptos básicos de	Utiliza las TIC para apoyar procesos	Valora la influencia de las TIC en los



tecnología para dar cuenta de su uso y aplicabilidad en el contexto. Describe diversos puntos de vista frente a un problema para argumentar características, funcionamiento, costos y eficiencia.	de aprendizaje de investigación y de comunicación. Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web para buscar y validar información	cambios culturales, individuales y sociales para la producción e innovación tecnológica. Participa de procesos colaborativos para fomentar uso ético, responsable y legal de las TIC.
---	--	---

<b>Periodo:2</b>			
<b>Pregunta Problematizadora:</b>	<b>Eje de los estándares:</b>	<b>Trayectoria Temática:</b>	<b>Estrategias de Evaluación:</b>
¿Cómo analizar, explicar y proponer innovaciones a los diferentes inventos?	Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico.	<p><b>Operadores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Operadores Acumuladores</li> <li>• Operadores Lineal</li> <li>• Circular</li> <li>• Circular Rectilíneo</li> </ul> <p>Circular en rectilíneo Alternativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Normas básicas para la creación de Software Educativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres de aplicación de los conceptos básicos.</li> <li>• Elaboración de Practicas que permitan el desarrollo de los contenidos.</li> <li>• Evaluación del uso adecuado de las herramientas</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas básicas para la construcción de un cuaderno digital.</li> <li>• Herramientas de Jclíc (Player –Author)</li> <li>• Creación de Actividades.</li> </ul> <p>Empaquetar Actividades Los derechos de Autor.</p>	<p>vistas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consultas</li> <li>• Validar la Interpretación de las características técnicas y la función de los operadores tecnológicos a través del desarrollo de proyectos de tecnología</li> </ul>
--	--	--	---

**Indicadores de desempeños**

Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
<p>Identifica y analiza inventos e innovaciones para determinar el aporte a través de la historia en el desarrollo tecnológico del país.</p>	<p>Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web para buscar y validar información. Propone mejoras en artefactos o productos tecnológicos para solucionar problemas de contexto.</p>	<p>Analiza el costo ambiental de la sobreexplotación natural de un país para fomentar una actitud responsable frente al entorno. Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p>

Periodo:3			
Pregunta Problematicadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo diseño e implemento innovaciones tecnológicas haciendo uso de herramientas y equipos?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades .</li> <li>• Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</li> <li>• Utilizo herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos.</li> </ul>	<p><b>Google SketchUp Herramientas básicas</b> Diseño: línea, Rectángulo, Circulo, Arco, Borrar, Medir, Pintar, Rotar, Empujar, etc.</p> <p><b>Expresión Grafica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a la representación gráfica.</li> <li>• Utilización de Instrumentos para el dibujo técnico.</li> <li>• Manejo de Formatos y lápiz.</li> <li>• Trazado de líneas y curvas.</li> <li>• Mano alzada.</li> <li>• Manejo de escuadras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres que le permitan relacionar las herramientas de Google SketchUp con su función.</li> <li>• Prácticas para representar objetos en Google SketchUp teniendo en cuenta los parámetros solicitados.</li> <li>• Consultas para identificar los tipos de formatos técnicos y los conceptos básicos de instrumentos del dibujo técnico.</li> <li>• Demostrar por medio de actividades y proyectos el manejo</li> </ul>

			adecuado de los instrumentos para el dibujo técnico
<b>Indicadores de desempeños</b>			
<b>Saber conocer:</b>	<b>Saber hacer:</b>	<b>Saber ser:</b>	
Explica la importancia de realimentar procesos y sistemas para detectar posibles fallas e innovaciones.	Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web para buscar y validar información. Utiliza herramientas y equipos para diseñar y construir prototipos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.	Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.	

### CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación

<b>Área: Tecnología e Informática</b>	<b>Grado: Noveno</b>
<b>Docentes(s): Lina Marcela Ledesma González</b>	
<p>Objetivos: • Relacionar los conocimientos científico 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> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro.</li> <li>• Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.</li> <li>• Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable</li> </ul>	
<p>Competencias: • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>• Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>• Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social</li> </ul>	

<b>Periodo:1</b>			
<b>Pregunta Problematizadora:</b>	<b>Eje de los estándares:</b>	<b>Trayectoria Temática:</b>	<b>Estrategias de Evaluación:</b>
¿Cómo soluciono problemas de mi entorno utilizando la tecnología?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Naturaleza y evolución de la tecnología Apropriación y uso de la tecnología</li> <li>• Solución de problemas con tecnología</li> </ul>	<p>Hitos tecnológico</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grandes Etapas:</li> <li>• La Revolución Industrial</li> <li>• La Revolución</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres</li> <li>• Consultas</li> <li>• Practicas</li> <li>• Diseño y creación de</li> </ul>

	<p>Tecnología y sociedad</p>	<p>Neolítica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La aceleración</li> </ul> <p>Tecnología del Siglo <b>XX</b></p> <p><b>Hitos en la historia de la Tecnología.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evolución de los Objetos</li> <li>• funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos.</li> </ul> <p>Organización y manejo de la información por medio de bases de datos, dando solución a problemas de la vida cotidiana.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptos de bases de datos relacionales.</li> <li>• Relaciones entre tablas</li> <li>• Calculos matemáticos: Consultas de actualización.</li> <li>• Formularios y consultas avanzadas.</li> </ul>	<p>bases de datos que permitan gestionar y organizar en forma adecuada la información</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos</li> </ul>
--	------------------------------	---	---

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Identifica principios científicos en algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos para su funcionamiento	Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web para buscar y validar información. Identifica problemas de otras disciplinas para ser resueltos con la tecnología	Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC. Identifica elementos de protección y de seguridad demostrando su responsabilidad en el buen uso.

Periodo:2			
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo soluciono problemas de mi entorno utilizando la tecnología?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifico principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos.</li> <li>Utilizo responsablemente productos tecnológicos, valorando su pertinencia, calidad y efectos potenciales sobre mi salud y el medio ambiente</li> </ul>	<p><b>Programación Básica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conceptos básicos de la programación</li> <li>Algoritmos y tipos. Variables Constantes</li> <li>Estructura y solución de algoritmos simples.</li> </ul> <p><b>Interfaz de usuario</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Scrath</li> <li>Herramientas básicas</li> <li>Diseño de aplicaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Talleres sobre programación básica.</li> <li>Elaboración de juegos educativos.</li> <li>Evaluación del uso adecuado de las herramientas vistas</li> <li>Consultas</li> <li>Evaluar la elaboración de</li> </ul>

			secuencias de pasos lógicos. • Para dar solución a un problema determinado.
<b>Indicadores de desempeños</b>			
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:	
Identifica principios científicos en algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos para su funcionamiento	Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web para buscar y validar información.	Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.	
	Identifica problemas de otras disciplinas para ser resueltas con la tecnología.	Identifica elementos de protección y de seguridad demostrando su responsabilidad en el buen uso	



Periodo:3			
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Qué importancia tiene el uso de nuevas tecnologías para mejorar los canales de comunicación?	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Analizo la importancia y el papel que juegan las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico..</li> </ul>	<p><b>Diseño Web: wix</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El dilema moral sobre la apropiación indebida de la información.</li> <li>Editor web</li> <li>Diseño y usabilidad</li> <li>Maquetación Web</li> <li>Menús</li> <li>Tratamiento de imágenes</li> </ul> <p><b>Neumatica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Esquemas básicos de un sistema de control Neumático.</li> <li>Clases de válvulas</li> </ul> <p>Símbolos básicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Talleres usando las herramientas de diseño proporcionada por Wix .</li> <li>Elaboracion de un proyecto con Paginas dinámicas.</li> <li>Consultas para Identificar las conductas no éticas que se presentan mediante el usos inadecuado de las TICs ..</li> <li>Talleres grupales para identificar los fundamentos teóricos de la Neumática e hidráulica .</li> </ul>
Indicadores de desempeños			
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:	
Describe el sistema de funcionamiento de algunos sistemas de control y su importancia	Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web para buscar, validar y representar información. Hace uso adecuado de las	Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC. Valora la contribución de las TIC	

	herramientas proporcionadas para el diseño de páginas web dinámicas .	en el desarrollo y los cambios sociales de su entorno para participar en ellos.
--	---	---

**CONTROL DE CAMBIOS**

<b>Fecha</b>	<b>Cambios</b>	<b>Responsables del cambio</b>	<b>Revisaron</b>	<b>Aprobaron</b>	<b>Fecha de aprobación</b>

<b>Área: Tecnología e Informática</b>	<b>Grado: Decimo</b>
<b>Docentes(s): Lina Marcela Ledesma González</b>	
<p>Objetivos: • Analizar y valorar críticamente los componentes y la evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tener en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno.</li> <li>• Resolver problemas tecnológicos y evaluar las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</li> <li>• Reconocer las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vive y actuar responsablemente.</li> </ul>	
<p>Competencias: • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>• Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>• Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social.</li> </ul>	

<b>Periodo:1</b>			
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo ha influido la tecnología en las diferentes disciplinas que se relacionan con	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Naturaleza y evolución de la tecnología</li> <li>• Apropiación y uso de la tecnología</li> </ul> <p>Solución de problemas con tecnología</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fases del proceso tecnológico</li> <li>• Usemos el proceso tecnológico.</li> <li>• Creación de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres escritos</li> <li>• Diseño de presentaciones con los</li> </ul>

<p>el hombre a través de la historia?</p>	<p>Tecnología y sociedad</p>	<p>diagramas de Gantt. .cmaps Tools:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentar la interfaz del programa</li> <li>• Crear un mapa conceptual elemental</li> </ul> <p>Añadir elementos al mapa conceptual</p>	<p>contenidos básicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres generales</li> <li>• Practicas</li> <li>• Proyectos de final de periodo</li> <li>• Exposiciones.</li> <li>• Investigación sobre su entorno y el medio ambiente</li> </ul>
---	------------------------------	---	--

**Indicadores de desempeños**

Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
<p>Argumenta la evolución de la tecnología para sustentar la influencia de los cambios estructurales de la sociedad y la cultura.</p>	<p>Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento, resolución de problemas, procesamiento y producción de información. Diseña planes con soluciones a problemas del entorno, para ser resueltos a través de dispositivos y herramientas TIC..</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC. Reflexiona sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos en la medicina, la industria, la biotecnología y en la vida sexual de las personas para participar en discusiones</p>

Periodo:2			
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo ha influido la tecnología en las diferentes disciplinas que se relacionan con el hombre a través de la historia?	Explico cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo estas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impacto Ambiental Y Ético De Los Procesos De Producción:</li> <li>• El desarrollo tecnológico</li> <li>• Agotamiento de las materias primas</li> <li>• Contaminación</li> <li>• Desarrollo sostenible</li> <li>• LIM</li> <li>• Comentar la interfaz del programa</li> <li>• Libro Interactivo Multimedia:</li> <li>• Interfaz del programa Creación de libros Interactivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres escritos con los conceptos vistos.</li> <li>• Diseño de libros digitales con diferentes contenidos teóricos y actividades.</li> <li>• Talleres generales que permitan reconocer los diferentes proyectos productivos sostenibles que benefician su entorno.</li> <li>• Inserción de Material multimedia (imagen flash, vídeo y audio) que permita navegar con mayor facilidad</li> </ul>
Indicadores de desempeños			
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:	
Argumenta la evolución de la tecnología para sustentar la influencia de los cambios estructurales de la sociedad y la cultura.	Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y procesamiento y	Analiza los efectos de los procesos productivos y de los materiales utilizados sobre el ambiente y propone acciones a partir de ello.	

	producción de información. Evalúa los procesos productivos de diversos artefactos y sistemas tecnológicos y formula propuestas innovadoras a partir de nuevos materiales.	Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.
--	---	---

**PERIODO 3**

Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo influyen las innovaciones tecnológicas en diferentes disciplinas y campos del saber?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación</li> <li>Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades.</li> </ul>	<p><b>Blog</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Qué es un blog.</li> <li>Las partes de un blog.</li> <li>Herramientas y recursos para blogs-</li> <li>Términos.</li> </ul> <p>Los mejores Blogs</p> <p><b>Electrónica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conceptos básicos de electricidad</li> <li>Iones</li> <li>Atracción y repulsión de iones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseñar y crear un blog, donde enlaza diferentes aplicaciones, Gadgets y embebidos demostrando su creatividad.</li> <li>Consultas sobre los componentes básicos de un blog.</li> <li>Talleres electrónica básica.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aislantes y conductores</li> <li>• Componentes de un circuito</li> <li>• Circuito básico.</li> <li>• Tipos de circuitos.</li> <li>• La tensión Eléctrica.</li> <li>• La resistencia.</li> <li>• Corriente eléctrica,</li> <li>• Carga eléctrica e intensidad de corriente</li> <li>• Ley de Ohm-</li> <li>• Tipos de corriente eléctrica-</li> <li>• Funciones y Circuitos lógicos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres sobre Circuito eléctrico y su importancia en el diseño y construcción</li> </ul>
--	--	--	--

**Indicadores de desempeños**

Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Reconoce los componentes básicos de un blog para su diseño e implementación. Reconoce los componentes básicos de un circuitos y	Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y procesamiento y	Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.

su importancia	producción de información. Identifica restricciones y especificaciones planteadas y las incorpora en el diseño y la construcción de proyectos.	
----------------	--	--

**CONTROL DE CAMBIOS**

<b>Fecha</b>	<b>Cambios</b>	<b>Responsables del cambio</b>	<b>Revisaron</b>	<b>Aprobaron</b>	<b>Fecha de aprobación</b>



<b>Área: Tecnología e Informática</b>	<b>Grado:Once</b>
<b>Docentes(s):Lina Marcela Ledesma González</b>	
<p>Objetivos: • Analizar y valorar críticamente los componentes y la evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tener en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno.</li> <li>• Resolver problemas tecnológicos y evaluar las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</li> <li>• Reconocer las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vive y actuar responsablemente</li> </ul>	
<p>Competencias: • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>• Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>• Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social</li> </ul>	

<b>Periodo:1</b>			
<b>Pregunta Problematizadora:</b>	<b>Eje de los estándares:</b>	<b>Trayectoria Temática:</b>	<b>Estrategias de Evaluación:</b>
¿Qué efectos generan las soluciones tecnológicas en	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Naturaleza y evolución de la tecnología.</li> <li>• Apropiación y uso</li> </ul>	<p>Diseño de software educativo con visual.</p> <p>Clasificación del Software educativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres escritos</li> <li>• Diseño de presentaciones con los contenidos básicos.</li> <li>• Talleres generales</li> </ul>

un proceso o sistema?	<p>de la tecnología</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Solución de problemas con tecnología</li> </ul> <p>Tecnología y sociedad</p>	<p>Herramientas básicas para diseño</p> <p>Normas básicas para la creación de Software Educativo.</p> <p><b>Macros en Excel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que es una Macro</li> <li>• Función</li> <li>• Crear y ejecutar una macro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de software sencillos educativos</li> <li>• Proyectos de final de periodo.</li> <li>• Exposiciones.</li> </ul>
<b>Indicadores de desempeños</b>			
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:	
<p>Analiza los elementos de artefactos o productos tecnológicos como sistema, para detectar su impacto. Explica fuentes de energía para aplicarlas a procesos tecnológicos.</p>	<p>Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y procesamiento y producción de información. Propone mejoras en las soluciones tecnológicas existentes para generar cambios positivos en el ambiente y en la productividad</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC. Evalúa el impacto de los procesos tecnológicos en el ambiente para asumir actitudes de cambio de acuerdo a ello</p>	

Periodo:2			
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo aportan los procesos de innovación e investigación al desarrollo tecnológico?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizo los sistemas de control basados en la realimentación de artefactos y procesos y explico su funcionamiento y efecto               <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación</li> </ul> </li> <li>Analizo proyectos tecnológicos en desarrollo y debato el impacto de su posible implementación en mi comunidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Robótica- conceptos básicos Historia</li> <li>Evolución histórica</li> <li>Leyes de la Robótica</li> <li>Aplicaciones de la robotica</li> <li>Operadores mecánicos</li> <li>Programación y Control Sistemas Automaticos</li> <li>Sensores de posición y movimiento</li> <li>Sensores de fuerza y de presión</li> <li>Sensores de temperatura y de luz</li> <li>Unidad de control Actuadores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Talleres grupales donde Comprendo e identifica con propiedad la los fundamentos teóricos de robótica.</li> <li>Uso adecuado de los recursos que tiene a su alcance para la elaboración de proyectos.</li> <li>Talleres generales.</li> <li>Actividades que permitan Identificar las características técnicas y de funcionamiento de los elementos de un sistema automático</li> </ul>

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
<p>Analiza los elementos de artefactos o productos tecnológicos como sistema, para detectar su impacto.</p> <p>Explica fuentes de energía para aplicarlas a procesos tecnológicos.</p>	<p>Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y procesamiento y producción de información. Propone mejoras en las soluciones tecnológicas existentes para generar cambios positivos en el ambiente y en la productividad</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Evalúa el impacto de los procesos tecnológicos en el ambiente para asumir actitudes de cambio de acuerdo a ello</p>

Periodo:3			
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares 6	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
<p>¿Qué importancia tiene el uso adecuado de las herramientas para el procesamiento y organización de la</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tablas de contenido</li> <li>Tablas de figuras e imágenes</li> <li>Pautas para la elaboración de un anuario</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseñar y elaborar un anuario escolar empleando software de edición de fotografías y herramientas ofimáticas</li> </ul>

<p>información ?</p>	<p>tecnológicas de comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de proyectos tecnológicos en el desarrollo y debate del impacto de su posible implementación en mi comunidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programas de edición de fotografía GIMP 2.</li> <li>• Herramienta ofimática para la edición del anuario</li> <li>• Publicación en Internet del anuario escolar.</li> <li>• Como crear un formulario</li> <li>• Componentes básicos de un formulario</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar formularios con los diferentes componentes que se proporcionan para el manejo de la información</li> <li>• Prácticas empleando las herramientas de Word avanzado .</li> <li>• Consultas sobre normas básicas para la presentación de trabajos</li> </ul>
----------------------	--	---	---

**Indicadores de desempeños**

Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
<p>Analiza e interpreta, según los requerimientos, herramientas para el manejo y organización de la información</p>	<p>Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y representación, procesamiento y producción de información. Trabajo en equipo colaborativamente para el desarrollo</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC. Promueve campañas de preservación para fomentar el cuidado del ambiente, el ser humano y los derechos de la</p>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL

Código  
FP63

MALLA CURRICULAR

08-11-2017

	de proyectos tecnológicos.	comunidad. Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC. Evalúa el impacto de los procesos tecnológicos en el ambiente para asumir actitudes de cambio de acuerdo a ello
--	----------------------------	--

CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación

<b>Área: TECNOLOGIA E INFOMÁTICA</b>	<b>Grado: FLEXIBILIZACION 6 - 7</b>
--------------------------------------	-------------------------------------

<b>Docentes(s): TÁMARA CALDERÓN RODRIGUEZ</b>
---

<b>Objetivo del grado:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.</li> <li>Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.</li> <li>Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas en diferentes contextos.</li> <li>Relacionar la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad</li> </ul>
--

<b>Competencias:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>Gestión de la información.</li> <li>Cultura digital y Participación social</li> </ul>
--

<b>Periodo: PRIMERO</b>
-------------------------

Pregunta Problematicadora:	Eje de los estándares	trayectoria temática	Estrategias de evaluación
----------------------------	-----------------------	----------------------	---------------------------

¿Cómo han contribuido las técnicas, los procesos, las herramientas y los materiales en la fabricación de artefactos tecnológicos, a través de la historia?	<b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b> <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>Reconozco en algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron su creación.</li> </ul> <b>Apropiación y uso de la tecnología</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan.</li> </ul>	<b>El Mundo De La Tecnología:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Historia del desarrollo tecnológico</li> <li>Necesidades Básicas</li> <li>El proceso tecnológico</li> </ul> <b>Excel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Formato (bordes, sombreados, combinar, dividir)</li> <li>Operadores (numéricos, lógicos, matemáticos, etc.)</li> <li>Precedencia de operadores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejercicios de aplicación en la sala de informática utilizando Excel</li> <li>Actividades y talleres de participación en clase (cuaderno)</li> <li>Experiencias</li> <li>Cartilla de trabajo (fotocopias)</li> <li>Proyecto de periodo</li> <li>Autoevaluación</li> </ul>
--	---	--	---



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL**

**Código  
FP63**

**MALLA CURRICULAR**

**08-11-2017**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).</li> </ul> <p><b>Solución de problemas con tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas.</li> <li>Detecto fallas en artefactos, procesos y sistemas tecnológicos, siguiendo procedimientos de prueba y descarte, y propongo estrategias de solución.</li> </ul> <p><b>Tecnología y sociedad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</li> <li>Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formulas y Funciones</li> <li>Funciones matemáticas</li> <li>Otras funciones</li> <li>Gráficos</li> </ul>	
--	--	--	--

**Indicadores de desempeño:**

<b>Saber conocer:</b>	<b>Saber hacer:</b>	<b>Saber ser:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales y su contribución para la fabricación de artefactos y sistemas.</li> <li>Identifica innovaciones e inventos y los ubica en el contexto histórico, analizando su impacto.</li> <li>Establece relaciones costo-beneficio de un artefacto o producto tecnológico para aplicarlos a su innovación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Busca y valida información haciendo uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web.</li> <li>Propone soluciones tecnológicas a problemas del entorno para caracterizar en ellas criterios de eficiencia, seguridad, consumo y costo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra interés en conocer normas y regulaciones para preservar el ambiente.</li> <li>Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</li> </ul>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL

Código  
FP63

MALLA CURRICULAR

08-11-2017

Periodo: SEGUNDO

Pregunta Problematicadora	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo diseño e implemento innovaciones tecnológicas haciendo uso de herramientas y equipos? Y ¿Cómo propongo innovación a un artefacto o producto tecnológico a partir de su funcionamiento?	<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Explico con ejemplos el concepto de sistema e indico sus componentes y relaciones de causa efecto.</li> <li>Describo el rol de la realimentación en el funcionamiento automático de algunos sistemas.</li> </ul> <p><b>Apropiación y uso de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ejemplifico como el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan.</li> <li>Utilizo herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos.</li> <li>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).</li> </ul> <p><b>Solución de problemas con tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adelanto procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos o sistemas tecnológicos.</li> <li>Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología.</li> </ul> <p><b>Tecnología y sociedad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Participo en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos.</li> <li>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</li> </ul>	<p><b>Materiales de uso técnico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los materiales naturales y artificiales</li> <li>Clasificación y propiedades de los materiales.</li> </ul> <p><b>Estructuras y Esfuerzos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tipos de estructuras</li> <li>Tipos de esfuerzo</li> <li>Equilibrio de una estructura</li> <li>Estructura estable y resistente.</li> </ul> <p><b>Programación Básica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conceptos básicos de la programación</li> <li>Algoritmos y tipos. Variables Constantes</li> <li>Estructura y solución de algoritmos simples.</li> </ul> <p><b>Scratch</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Interfaz de usuario</li> <li>Herramientas básicas</li> <li>Diseño de aplicaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Talleres que permitan relacionar conceptos de programación.</li> <li>Prácticas en Scratch teniendo en cuenta los parámetros solicitados</li> <li>Actividades y talleres en clase (cuaderno).</li> <li>Experiencias</li> <li>Cartilla de trabajo (fotocopias)</li> <li>Proyecto de periodo</li> <li>Autoevaluación</li> </ul>

Indicadores de desempeño:		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica los principios de funcionamiento que sustentan un proceso o sistema tecnológico para ser causa y efecto.</li> <li>Explica la importancia de realimentar procesos y sistemas para detectar posibles fallas e innovaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web para buscar y validar información.</li> <li>Utiliza herramientas y equipos para diseñar y construir prototipos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</li> <li>Propone acciones para el uso racional de algunos artefactos tecnológicos.</li> </ul>





INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL

Código  
FP63

MALLA CURRICULAR

08-11-2017

Periodo: TERCERO

Pregunta Problematicadora	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo involucro en mi propuesta tecnológica normas de buen uso y principios de seguridad?	<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Doy ejemplos de transformación y utilización de fuentes de energía en determinados momentos históricos.</li> </ul> <p><b>Apropiación y uso de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizo apropiadamente instrumentos para medir diferentes magnitudes físicas.</li> <li>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).</li> </ul> <p><b>Solución de problemas con tecnología</b></p> <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> </ul> <p><b>Tecnología y sociedad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Asumo y promuevo comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.</li> <li>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</li> </ul>	<p><b>OPERADORES ELECTRICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La corriente eléctrica</li> <li>Magnitudes eléctricas</li> <li>Circuitos en serie y paralelo.</li> <li>Creación de circuitos.</li> <li>Riesgos Electricos</li> </ul> <p><b>WORD BÁSICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Formas SmartArt y gráficos</li> <li>Manejo de tablas</li> <li>Manejo de páginas</li> <li>Texto</li> </ul> <p><b>WORD INTERMEDIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Estilos</li> <li>Referencias</li> <li>Combinar Correspondencia</li> <li>Encabezado y pie de página</li> <li>Vínculos</li> <li>Crear un manual de un artefacto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejercicios de aplicación en la sala de informática utilizando Excel.</li> <li>Actividades y talleres en clase (cuaderno).</li> <li>Experiencias</li> <li>Cartilla de trabajo (fotocopias)</li> <li>Proyecto de periodo</li> <li>Autoevaluación</li> </ul>

Indicadores de desempeño:		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
<ul style="list-style-type: none"> <li>Interpreta gráficos, bocetos y planos de artefactos o productos tecnológicos para proponer innovaciones</li> <li>Explica los principios de funcionamiento que sustentan un proceso o sistema tecnológico para hacer relaciones de causa y efecto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web para buscar y validar información.</li> <li>Utiliza herramientas y equipos para diseñar y construir prototipos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</li> <li>Promueve comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos para fomentar los derechos de autor</li> </ul>

## CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
11/01/2019	Iniciación de la mallas	Támara Calderón	Támara Calderón	Támara Calderón	11 de enero de 2019
17/01/2020	Se modifican ejes temáticos	Tamara Calderon	Lina Lesdesma	Lina Ledesma Támara Calderón	17 de enero de 2020



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL

Código  
FP63

MALLA CURRICULAR

08-11-2017

<b>Área: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>	<b>Grado: FLEXIBILIZACION 8 Y 9</b>
<b>Docentes(s): TAMARA CALDERON RODRÍGUEZ</b>	
<b>Objetivos del grado:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relacionar 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.</li> <li>• Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro.</li> <li>• Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.</li> <li>• Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.</li> </ul>	
<b>Competencias:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>• Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>• Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>• Gestión de la información.</li> <li>• Cultura digital y Participación social</li> </ul>	

**Periodo: PRIMERO**

<b>Pregunta Problematicadora:</b>	<b>Eje de los estándares:</b>	<b>Trayectoria Temática:</b>	<b>Estrategias de Evaluación:</b>
<p>¿De qué manera las TIC han contribuido a solucionar los problemas y satisface las necesidades del hombre? y ¿Qué impactos sociales y ambientales tienen las innovaciones tecnológicas?</p>	<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico.</li> <li>• Explico algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos históricos.</li> <li>• Comparo tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explico sus cambios y posibles tendencias.</li> </ul> <p><b>Apropiación y uso de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias).</li> <li>• Sustento con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la selección y utilización de un producto natural o tecnológico para resolver una necesidad o problema.</li> <li>• Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo</li> </ul> <p><b>Solución de problemas con tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparo distintas soluciones tecnológicas frente a un mismo problema según sus características, funcionamiento, costos y eficiencia.</li> <li>• Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.</li> </ul> <p><b>Tecnología y sociedad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> <li>• 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.</li> <li>• Analizo la importancia y el papel que juegan las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico.</li> </ul>	<p><b>Las grandes etapas tecnológicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eras tecnológicas.</li> <li>• La revolución neolítica e industrial.</li> <li>• La aceleración tecnológica del siglo XX.</li> </ul> <p><b>Hitos en la historia de la Tecnología.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La rueda, el arado, el arado, la imprenta, la máquina de vapor, la electricidad, el microchip.</li> <li>• Evolución de los objetos (La lavadora, la máquina de coser, la plancha)</li> </ul> <p><b>BLOGS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es un blog.</li> <li>• Las partes de un blog.</li> <li>• Herramientas y recursos para blogs-</li> <li>• Crear un blog.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo del blog</li> <li>• Cuaderno (tareas y actividades en clase)</li> <li>• Cartilla de trabajo (fotocopias)</li> <li>• Talleres de lectura crítica</li> <li>• Evaluaciones escritas</li> <li>• Prueba de periodo</li> <li>• Autoevaluación</li> </ul>

<b>Indicadores de desempeños</b>		
<b>Saber conocer:</b>	<b>Saber hacer:</b>	<b>Saber ser:</b>
<p>Identifica y analiza inventos e innovaciones para determinar el aporte a través de la historia en el desarrollo tecnológico del país. Compara tecnologías del pasado con las del presente para establecer tendencias en el diseño de nuevos artefactos.</p>	<p>Utiliza las TIC para apoyar procesos de aprendizaje de investigación y de comunicación. Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información</p>	<p>Valora la influencia de las TIC en los cambios culturales, individuales y sociales para la producción e innovación tecnológica. Participa de procesos colaborativos para fomentar uso ético, responsable y legal de las TIC.</p>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL

Código  
FP63

MALLA CURRICULAR

08-11-2017

**Periodo: SEGUNDO**

Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
<p>¿Cómo analizar, explicar y proponer innovaciones a los diferentes inventos? Y ¿Cómo aplico las normas de seguridad en el uso y la construcción de nuevos artefactos?</p>	<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identifico y analizo interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos (como la alimentación y la salud, el transporte y la comunicación).</li> <li>Explico, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción.</li> </ul> <p><b>Apropiación y uso de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sustento con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la selección y utilización de un producto natural o tecnológico para resolver una necesidad o problema.</li> <li>Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.</li> </ul> <p><b>Solución de problemas con tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Considero aspectos relacionados con la seguridad, la ergonomía y el impacto en el medio ambiente y en la sociedad, en la solución de problemas.</li> <li>Propongo mejoras en las soluciones tecnológicas y justifico los cambios propuestos con base en la experimentación, las evidencias y el razonamiento lógico.</li> </ul> <p><b>Tecnología y Sociedad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analizo el costo ambiental de la sobreexplotación de los recursos naturales (agotamiento de las fuentes de agua potable y problema de las basuras).</li> <li>Explico con ejemplos, el impacto que producen en el medio ambiente algunos tipos y fuentes de energía y propongo alternativas.</li> <li>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</li> </ul>	<p><b>Fuentes de Energía</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición y formas de energía</li> <li>Tipos de energía (Renovables y no renovables)</li> <li>Usos de la energía, eficiencia energética y conservación de la energía.</li> <li>Las fuentes de energía y su relación con el medio ambiente</li> </ul> <p><b>Biotechnología en:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La medicina</li> <li>La agricultura</li> <li>La ganadería</li> <li>El medio Ambiente</li> <li>La producción Energética.</li> </ul> <p><b>LIM o SQUEAK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Interfaz del programa</li> <li>Libro Interactivo Multimedia:</li> <li>Creación de libros Interactivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prácticas en sala de informática (podcast, videos, etc)</li> <li>Libro de LIM</li> <li>Cuaderno (tareas y actividades en clase)</li> <li>Cartilla de trabajo (fotocopias)</li> <li>Talleres de lectura crítica</li> <li>Evaluaciones escritas</li> <li>Prueba de periodo</li> <li>Autoevaluación</li> </ul>

**Indicadores de desempeños**

Saber Conocer:	Saber Hacer:	Saber Ser:
<p>Identifica y analiza las interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos para conocer los impactos que ofrecen al contexto Explica diferentes tipos y fuentes de energía para determinar el impacto que producen en el ambiente.</p>	<p>Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos del web para buscar y validar información. Propone mejoras en artefactos o productos tecnológicos para solucionar problemas de contexto.</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC. Analiza el costo ambiental de la sobreexplotación natural de un país para fomentar una actitud responsable frente al entorno. Reflexiona sobre los aspectos relacionados con la seguridad, la ergonomía y el impacto en el medio ambiente y en la sociedad de los artefactos tecnológicos para incluirlos en sus proyectos.</p>



Periodo: TERCERO			
Pregunta Problematicadora:	Eje de los estándares:	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Qué importancia tiene la calidad en la producción de artefactos tecnológicos?	<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identifico artefactos basados en tecnología digital y describo el sistema binario utilizado en dicha tecnología.</li> <li>Identifico artefactos que contienen sistemas de control con realimentación.</li> </ul> <p><b>Apropiación y uso de la tecnología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ensambo sistemas siguiendo instrucciones y esquemas.</li> <li>Utilizo responsable y autónomamente las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.</li> </ul> <p><b>Solución de problemas con tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Detecto fallas en sistemas tecnológicos sencillos (mediante un proceso de prueba y descarte) y propongo soluciones.</li> </ul> <p><b>Tecnología y sociedad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Explico el ciclo de vida de algunos productos tecnológicos y evalúo las consecuencias de su prolongación.</li> <li>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</li> </ul>	<p><b>Evaluación crítica de objetos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rediseño                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Análisis morfológico, Funcional, Técnico</li> </ul> </li> <li>Económico, Sociológico e Histórico.</li> <li>Seguridad y Ergonomía.</li> </ul> <p><b>Organización y manejo de la información por medio de bases de datos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conceptos de bases de datos relacionales.</li> <li>Relaciones entre tablas</li> <li>Formularios y consultas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Talleres que permitan relacionar conceptos de bases de datos.</li> <li>Diseño y creación de bases de datos que permitan gestionar y organizar en forma adecuada la información</li> <li>Análisis de lectura crítica</li> <li>Evaluaciones</li> <li>Talleres y actividades en clase</li> <li>Proyecto Periodo</li> <li>Autoevaluación</li> </ul>

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Describe el sistema de funcionamiento de algunos artefactos digitales y mecánicos para establecer su ciclo de vida y la influencia de su prolongación en la calidad de ellos.	<p>Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar, validar y representar información.</p> <p>Realiza procesos de prueba y descarte en sistemas tecnológicos sencillos y los ensambla siguiendo instrucciones para detectar fallas.</p>	<p>Muestra interés por la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales y sociales para participar en debates.</p> <p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p>

## CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
11/01/2019	Se crea la malla curricular.	TAMARA CALDERON	TAMARA CALDERON	TAMARA CALDERON	11 de enero de 2019
17 de enero de 2020	Se cambian Ejes Temáticos, ejes de los estándares e indicadores de desempeño.	TAMARA CALDERON	LINA LESDESMA	LINA LEDESMA Y TÁMARA CALDERÓN	17 de enero de 2020



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL**

**Código  
FP63**

**MALLA CURRICULAR**

**08-11-2017**




INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL

Código  
FP63

MALLA CURRICULAR

08-11-2017

# MALLAS DE EMPRENDIMIENTO

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>


Área: TECNOLOGIA E INFORMATICA EMPRENDIMIENTO	Grado: PRIMERO
Docentes(s): ELCY VEGA Y YOLANDA HOYOS	
Objetivo del grado: Implementar las herramientas necesarias como son: contenidos, recursos, actividades para desarrollar en los estudiantes las competencias básicas, ciudadanas y laborales de acuerdo con la edad, el contexto sociocultural y desarrollo psicológico.	
Competencias: Intelectuales, Personales, Interpersonales, Organizacionales, Tecnológicas, Empresariales y para el emprendimiento	

Periodo: PRIMERO				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿De dónde vienen las monedas y los billetes?	Definición de los términos productores y consumidores. El Dinero		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición de dinero</li> <li>• Valor del dinero</li> <li>• No todo se obtiene con dinero</li> <li>• Como se debe obtener el dinero: HONESTIDAD</li> <li>• De donde viene lo que tengo</li> <li>• Ahorro como principio vital</li> </ul>	Talleres en clases Debates Exposiciones

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Identificación de cómo los seres humanos satisfacen las necesidades.	Diferenciación entre los términos venta e intercambio.	Valoración de como los seres humanos con sus acciones favorecen el bien común.

**CONTROL DE CAMBIOS**

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>

Área: TECNOLOGIA E INFORMATICA EMPRENDIMIENTO	Grado: PRIMERO
Docentes(s): ELCY VEGA Y YOLANDA HOYOS	
Objetivo del grado: Implementar las herramientas necesarias como son: contenidos, recursos, actividades para desarrollar en los estudiantes las competencias básicas, ciudadanas y laborales de acuerdo con la edad, el contexto sociocultural y desarrollo psicológico.	
Competencias: Intelectuales, Personales, Interpersonales, Organizacionales, Tecnológicas, Empresariales y para el emprendimiento	


Periodo: SEGUNDO				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cuál es la diferencia entre el oficio y la profesión?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El trabajo</li> <li>• Diferenciación entre valores y antivalores de un ser emprendedor.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición de trabajo</li> <li>• Profesiones y oficios</li> <li>• El respeto por el trabajo como valor</li> <li>• Necesidades del ser humano</li> <li>• Clasificación de las necesidades del ser humano</li> </ul>	Talleres en clases Debates Exposiciones

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Clasificación de oficios y profesiones.	Diferenciación entre un oficio y una profesión.	Valoración de la escucha como medio de fortalecimiento en las relaciones con el otro.

**CONTROL DE CAMBIOS**

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			



	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>

Área: TECNOLOGIA E INFORMATICA EMPRENDIMIENTO	Grado: PRIMERO
Docentes(s): ELCY VEGA Y YOLANDA HOYOS	
Objetivo del grado: Implementar las herramientas necesarias como son: contenidos, recursos, actividades para desarrollar en los estudiantes las competencias básicas, ciudadanas y laborales de acuerdo con la edad, el contexto sociocultural y desarrollo psicológico.	
Competencias: Intelectuales, Personales, Interpersonales, Organizacionales, Tecnológicas, Empresariales y para el emprendimiento	

Periodo: TERCERO				
Pregunta Problematicadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo ubico mi cuerpo en el espacio?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valoración del trabajo propio y el de sus compañeros.</li> <li>• La empresa como valor social</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición de empresa</li> <li>• Ejemplos de empresas</li> <li>• Clases de empresas según lo que ofrecen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Talleres en clases</li> <li>Debates</li> <li>Exposiciones</li> </ul>

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Reconocimiento de algunos nombres de grandes empresas.	Identificación de algunos productos que ofrecen las empresas.	Integración a las diferentes actividades propuestas por el área.

#### CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL**

**Código  
FP63**

**MALLA CURRICULAR**

**08-11-2017**

Área: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA EMPRENDIMIENTO	Grado: SEGUNDO
Docentes(s): TERESA EMILIA LOPEZ OSPINA _ DIANA RAMÍREZ	
Objetivo del grado: Incentivar en el estudiante el conocimiento de su valor como persona y genere, por lo tanto, un grado de confianza en sí mismo permitiéndole alcanzar sus metas y proyectos.	
Competencias: Intelectuales, Personales, Interpersonales, Organizacionales, Tecnológicas, Empresariales y para el emprendimiento	

Periodo: PRIMERO				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cuáles son las bases de un emprendedor?	Promover en el niño valores que conlleven al desarrollo del espíritu emprendedor, generando, un grado de confianza en sí mismo para alcanzar sus metas y proyectos.		_Cultura del Emprendimiento. _El emprendedor. _Bases de un emprendedor. _Cualidades de un emprendedor. _Valores. _Vocabulario.	_Participación en clase. _Trabajo cooperativo. _Acrósticos. _Talleres. _Sopas de letras. _Investigación. -Historias de animales emprendedores. _Fichas: dibujos, laberinto, unir la palabra con el dibujo, sopa de letras. _Vocabulario. _Plegable. _Revisado del cuaderno.

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
. Reconocimiento de las cualidades de una persona emprendedora	Aplicación de valores que lleven al desarrollo de un espíritu emprendedor.	Valoración de sus capacidades y las de sus compañeros.

CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

Área: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA EMPRENDIMIENTO	Grado: PRIMERO
Docentes(s): ELCY VEGA Y YOLANDA HOYOS	
Objetivo del grado: Implementar las herramientas necesarias como son: contenidos, recursos, actividades para desarrollar en los estudiantes las competencias básicas, ciudadanas y laborales de acuerdo con la edad, el contexto sociocultural y desarrollo psicológico.	



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL**

**Código  
FP63**

**MALLA CURRICULAR**

**08-11-2017**

Competencias: Intelectuales, Personales, Interpersonales, Organizacionales, Tecnológicas, Empresariales y para el emprendimiento

Periodo: TERCERO				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo ubico mi cuerpo en el espacio?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Valoración del trabajo propio y el de sus compañeros.</li><li>• La empresa como valor social</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Definición de empresa</li><li>• Ejemplos de empresas</li><li>• Clases de empresas según lo que ofrecen</li></ul>	Talleres en clases Debates Exposiciones

<b>Indicadores de desempeños</b>		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Reconocimiento de algunos nombres de grandes empresas.	Identificación de algunos productos que ofrecen las empresas.	Integración a las diferentes actividades propuestas por el área.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL**

**Código  
FP63**

**MALLA CURRICULAR**

**08-11-2017**

Área: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA EMPRENDIMIENTO	Grado: SEGUNDO
Docentes(s): TERESA EMILIA LOPEZ OSPINA _ DIANA RAMÍREZ	
Objetivo del grado: Incentivar en el estudiante el conocimiento de su valor como persona y genere, por lo tanto, un grado de confianza en sí mismo permitiéndole alcanzar sus metas y proyectos.	
Competencias: Intelectuales, Personales, Interpersonales, Organizacionales, Tecnológicas, Empresariales y para el emprendimiento	

Periodo: SEGUNDO				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Qué debo hacer para fortalecer mi autoestima?	La autoestima, fundamental para alcanzar el éxito.		<ul style="list-style-type: none"> <li>- La autoestima</li> <li>- Como lograr una mejor autoestima</li> <li>- Ejercicios de autoestima</li> <li>- Funciones de un líder.</li> <li>- Acciones de un líder empresarial.</li> <li>- La importancia del espíritu empresarial.</li> <li>- Valores que permiten la convivencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>_ Participación en clase.</li> <li>_ Trabajo cooperativo.</li> <li>_ Acrósticos.</li> <li>_ Talleres.</li> <li>_ Sopas de letras.</li> <li>_ Investigación.</li> <li>-Historias de animales emprendedores.</li> <li>_ Fichas: dibujos, laberinto, unir la palabra con el dibujo, sopa de letras.</li> <li>_ Vocabulario.</li> <li>_ Plegable.</li> <li>_ Revisado del cuaderno.</li> </ul>

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Identifica emociones que fortalecen la autoestima.	Aplica acciones que mejoran la autoestima	Se acepta a sí mismo.

CONTROL DE CAMBIOS					
Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL**

**Código  
FP63**

**MALLA CURRICULAR**

**08-11-2017**


Área: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA EMPRENDIMIENTO	Grado: SEGUNDO
Docentes(s): TERESA EMILIA LOPEZ OSPINA _ DIANA RAMÍREZ	
Objetivo del grado: Incentivar en el estudiante el conocimiento de su valor como persona y genere, por lo tanto, un grado de confianza en sí mismo permitiéndole alcanzar sus metas y proyectos.	
Competencias: Intelectuales, Personales, Interpersonales, Organizacionales, Tecnológicas, Empresariales y para el emprendimiento	

Periodo: TERCERO				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo nace una empresa?	Conoce que es una empresa y como funciona y los diferentes tipos de empresas		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Como nace una empresa.</li> <li>- Pasos para crear una empresa.</li> <li>- El trabajo en equipo.</li> <li>- Ventajas de trabajar en grupo (equipo).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>_ Participación en clase.</li> <li>_ Trabajo cooperativo.</li> <li>_ Acrósticos.</li> <li>_ Talleres.</li> <li>_ Sopas de letras.</li> <li>_ Investigación.</li> <li>- Historias de animales emprendedores.</li> <li>_ Fichas: dibujos, laberinto, unir la palabra con el dibujo, sopa de letras.</li> <li>_ Vocabulario.</li> <li>_ Plegable.</li> <li>_ Revisado del cuaderno.</li> </ul>

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Reconoce los pasos para la creación de una empresa.	Investiga los elementos relacionados con el trabajo en equipo.	Acepta el otro como apoyo para el trabajo en equipo.

CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>


Área: Emprendimiento	Grado: Tercero
Docentes(s): Gloria Isabel Sepúlveda Garcés – Margarita Londoño	
<b>Objetivo del grado:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Promover en el niño valores que conlleven al desarrollo del espíritu emprendedor, generando, un grado de confianza en sí mismo para alcanzar sus metas y proyectos.</li> </ul>	
Competencias: Intelectuales – Personales – Interpersonales – Organizacionales – Tecnológicas - Empresariales y para el emprendimiento	

Periodo: Primero				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DB A	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué acciones puedo realizar yo para evitar conflictos con los otros?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Manejo de conflictos.</li> <li>Los problemas tienen solución.</li> <li>Solución de conflictos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo de actividades individuales y en grupo.</li> <li>Exposiciones sobre el conflicto.</li> </ul>

<b>Indicadores de desempeño:</b>		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica que es un conflicto y asume actitudes constructivas frente a los conflictos.</li> <li>Identifica que es un problema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Relaciona las soluciones de los problemas con la toma de decisiones.</li> <li>Usa estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla el espíritu emprendedor, fomentando actitudes de confianza en uno mismo, sentido crítico, creatividad e iniciativa personal.</li> </ul>

### CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>

Área: Emprendimiento	Grado: Tercero
Docentes(s): Gloria Isabel Sepúlveda Garcés – Margarita Londoño	
Objetivo del grado: <ul style="list-style-type: none"> <li>Promover en el niño valores que conlleven al desarrollo del espíritu emprendedor, generando, un grado de confianza en sí mismo para alcanzar sus metas y proyectos.</li> </ul>	
Competencias: Intelectuales – Personales – Interpersonales – Organizacionales – Tecnológicas - Empresariales y para el emprendimiento	

Periodo: Segundo				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DB A	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
<ul style="list-style-type: none"> <li>¿puedo elaborar un presupuesto a partir de la identificación de necesidades básicas?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Las necesidades humanas</li> <li>La planeación.</li> <li>El dinero y el presupuesto.</li> <li>Necesidades básicas del ser humano.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo de actividades individuales y en grupo.</li> <li>Exposiciones sobre el conflicto.</li> </ul>

Indicadores de desempeño:		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Resalta la importancia de la planeación en cualquier actividad, teniendo en cuenta las necesidades básicas humanas  Identifica la moneda y su valor comercial.	Reconoce la importancia del dinero y como se obtiene.	Reflexiona acerca de las necesidades básicas del ser humano.

### CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL**

**Código  
FP63**

**MALLA CURRICULAR**

**08-11-2017**

Área: Emprendimiento	Grado: Tercero
Docentes(s): Gloria Isabel Sepúlveda Garcés – Margarita Londoño	
Objetivo del grado: <ul style="list-style-type: none"> <li>Promover en el niño valores que conlleven al desarrollo del espíritu emprendedor, generando, un grado de confianza en sí mismo para alcanzar sus metas y proyectos.</li> </ul>	
Competencias: Intelectuales – Personales – Interpersonales – Organizacionales – Tecnológicas - Empresariales y para el emprendimiento	


Periodo: Tercero				
Pregunta Problematicadora:	Eje de los estándares:	DB A	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué es un líder?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Todo lo que soy</li> <li>La importancia de asumir responsabilidades</li> <li>Mis emociones y sentimientos</li> <li>¿Qué significa escuchar?</li> <li>La importancia de trabajar con otros.</li> <li>El liderazgo.</li> <li>Ser líder</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo de actividades individuales y en grupo.</li> <li>Exposiciones sobre el conflicto.</li> </ul>

Indicadores de desempeño:		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Identifica herramientas para lograr una buena comunicación.  Identifica las características de un líder.	Respeta las diferencias y semejanzas de los demás y asume la responsabilidad de sus propios actos. Expresa sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, pintura, teatro, juegos, etc) Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente los de los demás miembros del grupo.	Identifica fortalezas y debilidades para asumir retos. Cumple con los deberes Reconoce las condiciones que facilitan o dificultan el trabajo en equipo Mantiene actitudes positivas ante hábitos de vida saludables.

**CONTROL DE CAMBIOS**

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			



	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>


Área: Tecnología e Informática Emprendimiento	Grado: CUARTO
Docentes(s):	
Objetivo del grado: Fomentar en los niños la cultura del emprendimiento y del aprovechamiento de las oportunidades que le ofrece la vida.	
Competencias: Intelectuales Personales Interpersonales Organizacionales Tecnológicas Empresariales y para el emprendimiento.	

Periodo: 1				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Qué puede lograr una persona que es flexible en su forma de pensar y de actuar?	Promover en el niño valores que conlleven al desarrollo del espíritu emprendedor, generando, un grado de confianza en sí mismo para alcanzar sus metas y proyectos.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Particularidades de un emprendedor.</li> <li>• Flexibilidad y adaptabilidad.</li> <li>• Un emprendedor debe tener autoconfianza.</li> <li>• Un emprendedor debe ser asertivo.</li> </ul>	debates, participación en clase, exposiciones, talleres, evaluaciones, consultas

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Reconocimiento de los términos flexibilidad y adaptación.	Aplicación de aspectos que conlleven a la asertividad.	Valoración y reconocimiento de la importancia de asumirse responsable de sus actuaciones.

### CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>

Área: Tecnología e Informática Emprendimiento	Grado: CUARTO
Docentes(s):	
Objetivo del grado: Fomentar en los niños la cultura del emprendimiento y del aprovechamiento de las oportunidades que le ofrece la vida.	
Competencias: Intelectuales Personales Interpersonales Organizacionales Tecnológicas Empresariales y para el emprendimiento.	

Periodo: 2				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Qué significa la persuasión?	Persuasión, la clave del emprendedor		<ul style="list-style-type: none"> <li>Aspectos que llevan a la persuasión.</li> <li>La relación, el elemento más poderoso de la persuasión.</li> <li>Siete claves de la persuasión.</li> </ul>	debates, participación en clase, exposiciones, talleres, evaluaciones, consultas

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Reconoce las claves de la persuasión.	Aplica los aspectos relacionados con la persuasión en el trabajo en el aula.	Participa de las diferentes actividades propuestas.

### CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL**

**Código  
FP63**

**MALLA CURRICULAR**

**08-11-2017**


Área: Tecnología e Informática Emprendimiento	Grado: CUARTO
Docentes(s):	
Objetivo del grado: Fomentar en los niños la cultura del emprendimiento y del aprovechamiento de las oportunidades que le ofrece la vida.	
Competencias: Intelectuales Personales Interpersonales Organizacionales Tecnológicas Empresariales y para el emprendimiento.	

Periodo: 3				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Qué características debe tener una persona emprendedora?	El emprendedor y algunos de sus valores		<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Quién es el niño emprendedor?</li> <li>¿Quiénes pueden ser emprendedores?</li> <li>Responsabilidad.</li> </ul>	debates, participación en clase, exposiciones, talleres, evaluaciones, consultas

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Reconocimiento de las habilidades de un niño emprendedor.	Aplicación de conceptos en el desarrollo de actividades.	Participación en las diferentes actividades propuestas.

### CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>

Área: Tecnología e Informática Emprendimiento	Grado: QUINTO
Docentes(s):	
Objetivo del grado: Contribuir a que el niño o niña desarrolle su potencial, capacidades, habilidades y destrezas, de manera que le permitan emprender iniciativas a nivel personal, familiar, escolar y social	
<b>Competencias:</b> Intelectuales Personales Interpersonales Organizacionales Tecnológicas Empresariales y para el emprendimiento.	

Periodo: 1				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Una empresa es igual a un negocio?	Promover en el niño valores que conlleven al desarrollo del espíritu emprendedor, generando, un grado de confianza en sí mismo para alcanzar sus metas y proyectos.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• La empresa</li> <li>• Concepto de empresa</li> <li>• Origen de las empresas</li> <li>• Clases de empresas.</li> </ul>	debates, participación en clase, exposiciones, talleres, evaluaciones, consultas

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Definición del término empresa.	Diferenciación entre empresa y negocio.	Participación activa en los procesos desarrollados en el aula de clases

### CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL**

**Código  
FP63**

**MALLA CURRICULAR**

**08-11-2017**

Área: Tecnología e Informática Emprendimiento	Grado: QUINTO
Docentes(s):	
Objetivo del grado: Contribuir a que el niño o niña desarrolle su potencial, capacidades, habilidades y destrezas, de manera que le permitan emprender iniciativas a nivel personal, familiar, escolar y social	
Competencias: Intelectuales Personales Interpersonales Organizacionales Tecnológicas Empresariales y para el emprendimiento.	

Periodo: 2				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cuándo emprendes algo, lo logras?	Reglas de oro de un futuro empresario		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cero limitaciones.</li> <li>- Soñar es gratis.</li> <li>- Hay que saber a dónde se quiere llegar.</li> <li>- Nadie confía en ti más que tú mismo.</li> <li>- Persistencia y disciplina aseguran el éxito.</li> <li>- Como puedo vender mis sueños.</li> <li>- Proceso de venta. Servicio al cliente</li> </ul>	debates, participación en clase, exposiciones, talleres, evaluaciones, consultas

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Identifica las reglas de oro de un futuro empresario.	Investiga sobre las reglas básicas para mejorar las ventas.	Participa en los diferentes encuentros de clase.

**CONTROL DE CAMBIOS**

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL

Código  
FP63

MALLA CURRICULAR

08-11-2017


Área: Tecnología e Informática Emprendimiento	Grado: QUINTO
Docentes(s):	
Objetivo del grado: Contribuir a que el niño o niña desarrolle su potencial, capacidades, habilidades y destrezas, de manera que le permitan emprender iniciativas a nivel personal, familiar, escolar y social	
Competencias: Intelectuales Personales Interpersonales Organizacionales Tecnológicas Empresariales y para el emprendimiento.	

Periodo: 3				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cuál es mi idea de empresa?	La idea de crear una empresa En que se debe pensar para iniciar una empresa.		<ul style="list-style-type: none"><li>- Motivos para crear empresa.</li><li>- Una idea inicial.</li><li>- Condiciones que debe tener una idea de empresa.</li><li>- Plan de mercadeo.</li><li>- Plan de recurso humano.</li></ul>	debates, participación en clase, exposiciones, talleres, evaluaciones, consultas

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Reconocimiento de elementos que se requieren para crear una empresa.	Aplicación de elementos teóricos en el desarrollo de las actividades propuestas.	Valoración del trabajo realizado en los diferentes encuentros.

### CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>


<b>Área y/o asignatura:</b> <b>Emprendimiento</b>	<b>Grado: sexto</b>
<b>Docentes: PAOLA ARENAS</b>	
<b>Objetivo del grado: Identificar procedimientos para el manejo de la información que permitan desarrollar e implementar tareas productivas en entornos sociales, identificando las responsabilidades que tengo frente a la sociedad y que le generan bienestar a otros.</b>	
<b>Competencias: Promover el espíritu emprendedor en que establece la Constitución y los establecidos en todos los estamentos educativos del país en el cual se propenda y trabaje conjuntamente sobre los principios y valores Ley 1014/2006.</b>	

PERIODO: 1				
Pregunta problematizadora	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria temática	Estrategias de Evaluación
¿Eres emprendedor?	Asumo una posición de apertura hacia el Emprendimiento, como un medio para el desarrollo humano y económico		<b>Comprender que es el Emprendimiento 2006.</b>  <input type="checkbox"/> <b>Clasificar las necesidades humanas</b> <input type="checkbox"/> <b>Reconocer como los seres humanos satisfacen sus necesidades</b>	<b>Talleres en grupo</b> <b>Lectura comprensiva</b> <b>sopas de letras,</b> <b>crucigramas, cruza</b> <b>palabras</b>

Indicadores de desempeños		
Saber conocer	Saber hacer	Saber ser
<b>Identifica los conceptos más importantes sobre el emprendimiento y la cultura del emprendimiento</b>	Demuestra interés y responsabilidad en la realización y presentación de las actividades de la clase.	COMPETENCIA CIUDADANA <input checked="" type="checkbox"/> Identifica las necesidades humanas que se pueden dar en un <b>momento determinado u entorno</b>

### CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL	Código FP63
	MALLA CURRICULAR	08-11-2017

<b>Área y/o asignatura:</b>	<b>Emprendimiento</b>	<b>Grado: sexto</b>
<b>Docentes: PAOLA ARENAS</b>		
<b>Objetivo del grado: Identificar procedimientos para el manejo de la información que permitan desarrollar e implementar tareas productivas en entornos sociales, identificando las responsabilidades que tengo frente a la sociedad y que le generan bienestar a otros.</b>		
<b>Competencias: Promover el espíritu emprendedor en que establece la Constitución y los establecidos en todos los estamentos educativos del país en el cual se propenda y trabaje conjuntamente sobre los principios y valores Ley 1014/2006.</b>		


PERIODO: 2				
Pregunta problematizadora	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria temática	Estrategias de Evaluación
¿Por qué se asegura que el lenguaje transmite mucho más que palabras? ¿Qué estrategias favorecen el desarrollo de proyectos productivos?	Pensar como emprendedor: Resuelvo ejercicios que ponen a prueba mi creatividad y mi forma de pensar y actuar		<ul style="list-style-type: none"> <li>• La comunicación oral.</li> <li>• Barreras en la comunicación oral.</li> <li>• ¿Es lo mismo precio que valor?</li> <li>• Trabajo en grupo y equipo de trabajo.</li> <li>• ¿Cómo es un líder?</li> <li>• El conflicto.</li> </ul>	<i>Talleres en grupo</i> <b>Lectura comprensiva</b> <b>sopas de letras,</b> <b>crucigramas, cruza</b> <b>palabras</b>

Indicadores de desempeños		
Saber conocer	Saber hacer	Saber ser
Comprensión de las formas de percibir el mundo con la generación de conflictos.	Diferenciación de los conceptos de precio y valor.	Valoración de la importancia del poder de las palabras en la comunicación.

### CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			



	INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL	Código FP63
	MALLA CURRICULAR	08-11-2017

<b>Área y/o asignatura:</b> <b>Emprendimiento</b>	<b>Grado: sexto</b>
<b>Docentes: PAOLA ARENAS</b>	
<b>Objetivo del grado: Identificar procedimientos para el manejo de la información que permitan desarrollar e implementar tareas productivas en entornos sociales, identificando las responsabilidades que tengo frente a la sociedad y que le generan bienestar a otros.</b>	
<b>Competencias: Promover el espíritu emprendedor en que establece la Constitución y los establecidos en todos los estamentos educativos del país en el cual se propenda y trabaje conjuntamente sobre los principios y valores Ley 1014/2006.</b>	

PERIODO: 3				
Pregunta problematizadora	Eje de los estándares:	D B A	Trayectoria temática	Estrategias de Evaluación
¿Qué características debe tener un empresario exitoso?	Pensar como emprendedor: Explico las razones por las cuales unas personas viven mejor que otras y analizo las diferentes posibilidades que explican esta situación		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proceso de toma de decisiones.</li> <li>• Responsabilidad con el medio ambiente.</li> <li>• Empresa y empresarios.</li> <li>• Gestión empresarial o administración.</li> <li>• Entorno organizacional.</li> <li>• Tipos de empresas</li> </ul>	<i>Talleres en grupo</i> Lectura comprensiva sopas de letras, crucigramas, cruza palabras

Indicadores de desempeños		
Saber conocer	Saber hacer	Saber ser
Identificación de las funciones de un empresario y de un gerente.	Diferenciación de los tipos de empresas.	Valoración de la importancia de evaluar la toma de decisiones.

### CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL**

**Código  
FP63**

**MALLA CURRICULAR**


**08-11-2017**

Área: Emprendimiento	Grado: 7
Docentes(s): SANDRA CORREA Y FELIX MENA HINESTROZA	
Objetivo del grado: Proporcionar herramientas para el desarrollo de competencias organizacionales, empresariales y personales, solucionando casos de la vida cotidiana, en relación con: precios, valores, calidad, empresa, empresarios, manejo contable, condiciones de desarrollo, y responsabilidad con el medio ambiente, de manera eficiente en el campo empresarial.	
Competencias: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ORGANIZACIONALES Y EMPRESARIALES: Permite generar una idea de conjunto acerca del Emprendimiento</li> <li>❖ INTERPERSONALES: Asumo una postura crítica frente al reconocimiento de mis habilidades comunicativas y propongo nuevas formas de relación basadas en el respeto, la tolerancia y el asertividad.</li> <li>❖ COMUNICATIVA: Comprende y argumenta la importancia del trabajo en equipo en cualquier organización</li> </ul>	

Periodo: I				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo asumo una posición de apertura hacia el Emprendimiento, como un medio para el desarrollo humano y económico?	<p>Propongo mi plan de vida a diez años como emprendedor (empresario, artista, deportista) y dentro de él incluyo la opción de ser empresario.</p> <p>Entiendo las diferencias y similitudes entre empresario, gerente y líder y soy capaz de identificar personas de mi ciudad en cada una de estas tres categorías.</p> <p>Soy capaz de trabajar en equipo</p> <p>Distingo diferentes clases de Emprendedores en distintos campos de la vida diaria: empresarios, deportistas, artistas, comediantes y políticos, entre otros, y soy capaz de identificar al menos cinco aspectos positivos en cada uno de ellos.</p>	<p>Reconocerá el marco teórico-conceptual de la cultura del emprendimiento</p> <p>Las competencias personales ofrecen elementos para fortalecer la auto imagen, la autoestima y la capacidad de fijarse metas retadoras, con principios de solidaridad y ética</p> <p>Establecer relaciones causa efecto, plantear problemas, formular hipótesis, seleccionar variables, manipular variables, predecir resultados, prever conclusiones, proponer alternativas de solución.</p>	<p>Historia de emprendimiento.</p> <p>Concepto de empresa</p> <p>Tipos de empresas.</p> <p>La empresa en mi barrio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Consultas</li> <li>❖ Talleres</li> <li>❖ Exposiciones</li> <li>❖ Trabajos en grupo</li> <li>❖ Evaluaciones</li> <li>❖ Valoración de la presentación y entrega de trabajos a tiempo.</li>   <li>❖ Responsabilidad en las actividades asignadas.</li> <li>❖ Actitud emprendedora</li> <li>❖ Participación activa en actividades</li> <li>❖ Autonomía</li> <li>❖ Capacidad comunicativa</li> <li>❖ Capacidad para seguir instrucciones</li> </ul>
Indicadores de desempeño:				
Saber conocer:		Saber hacer:		Saber ser:
Identifica los conceptos de emprendimiento y empresa con los beneficios que estos generan a nivel personal y social.		Expone ante sus compañeros las actividades que desempeña un tipo de empresa.		Demuestra responsabilidad y creatividad en la realización actividades programadas por el área.

**CONTROL DE CAMBIOS**

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>


Área: Emprendimiento	Grado: 7
Docentes(s): SANDRA CORREA, FELIX MENA	
Objetivo del grado: Proporcionar herramientas para el desarrollo de competencias organizacionales, empresariales y personales, solucionando casos de la vida cotidiana, en relación con: precios, valores, calidad, empresa, empresarios, manejo contable, condiciones de desarrollo, y responsabilidad con el medio ambiente, de manera eficiente en el campo empresarial.	
Competencias:	
❖ ORGANIZACIONALES Y EMPRESARIALES: Permite generar una idea de conjunto acerca del Emprendimiento	
❖ INTERPERSONALES: Asumo una postura crítica frente al reconocimiento de mis habilidades comunicativas y propongo nuevas formas de relación basadas en el respeto, la tolerancia y el asertividad.	
❖ COMUNICATIVA: Comprende y argumenta la importancia del trabajo en equipo en cualquier organización	

Periodo: II				
Pregunta Problematicadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
Además de las palabras, ¿de qué otras formas te puedes comunicar con las personas?	Defino el concepto de cultura y comparo las características de mi cultura y con la de otras ciudades y países Me comunico verbalmente en forma fluida con distintas clases de personas y soy capaz de redactar documentos sencillos en forma clara y concisa Identifico claramente actividades productivas que realizan las personas en los diferentes sectores de la economía y en distintos espacios (colegio, barrio, ciudad, país, mundo) Comparo distintas formas sobre cómo los emprendedores han creado su propia empresa y establezco elementos y valores comunes entre ellos.	Reconocerá los diferentes conceptos que hacen parte de la funcionalidad de una empresa. Reconocerá el marco teórico-conceptual de la cultura del emprendimiento Las competencias personales ofrecen elementos para fortalecer la autoimagen, la autoestima y la capacidad de fijarse metas retadoras, con principios de solidaridad y ética Establecer relaciones causa efecto, plantear problemas, formular hipótesis, seleccionar variables, manipular variables, predecir resultados, prever conclusiones, proponer alternativas de solución	La comunicación empresarial Documentos formales e informales Lenguaje y comunicación.  Características de las personas, según el lenguaje dominante.  Tomar las riendas de la comunicación. Actitud comunicativa El mercado y los clientes Mercados según el tipo de clientes La planificación de tareas	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Consultas</li> <li>❖ Talleres</li> <li>❖ Exposiciones</li> <li>❖ Trabajos en grupo</li> <li>❖ Evaluaciones</li> <li>❖ Valoración de la presentación y entrega de trabajos a tiempo.</li> <li>❖ Responsabilidad en las actividades asignadas.</li> <li>❖ Actitud emprendedora</li> <li>❖ Participación activa en actividades</li> <li>❖ Autonomía</li> <li>❖ Capacidad comunicativa</li> <li>❖ Capacidad para seguir instrucciones</li> </ul>

Indicadores de desempeño:		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Comprende el concepto de mercado y cliente Analiza la relación que se establece entre el mercado y los clientes	Reconoce el tipo de canal con la intención comunicativa externa o interna empleada en las Instituciones	Asume una postura crítica frente a algunos tipos de mercado que se convierten en monopolio.

#### CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>


Área: Emprendimiento	Grado: 7
Docentes(s): SANDRA CORREA, FELIX MENA	
Objetivo del grado: Proporcionar herramientas para el desarrollo de competencias organizacionales, empresariales y personales, solucionando casos de la vida cotidiana, en relación con: precios, valores, calidad, empresa, empresarios, manejo contable, condiciones de desarrollo, y responsabilidad con el medio ambiente, de manera eficiente en el campo empresarial.	
Competencias: ❖ ORGANIZACIONALES Y EMPRESARIALES: Permite generar una idea de conjunto acerca del Emprendimiento ❖ INTERPERSONALES: Asumo una postura crítica frente al reconocimiento de mis habilidades comunicativas y propongo nuevas formas de relación basadas en el respeto, la tolerancia y el asertividad. ❖ COMUNICATIVA: Comprende y argumenta la importancia del trabajo en equipo en cualquier organización	

Periodo: III				
Pregunta Problematicadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cuál es la relación entre liderazgo y emprendimiento?	Defino el concepto de cultura y comparo las características de mi cultura y con la de otras ciudades y países Me comunico verbalmente en forma fluida con distintas clases de personas y soy capaz de redactar documentos sencillos en forma clara y concisa Identifico claramente actividades productivas que realizan las personas en los diferentes sectores de la economía y en distintos espacios (colegio, barrio, ciudad, país, mundo) Comparo distintas formas sobre cómo los emprendedores han creado su propia empresa y establezco elementos y valores comunes entre ellos.	Reconocerá los diferentes conceptos que hacen parte de la funcionalidad de una empresa. Reconocerá el marco teórico-conceptual de la cultura del emprendimiento Las competencias personales ofrecen elementos para fortalecer la auto imagen, la autoestima y la capacidad de fijarse metas retadoras, con principios de solidaridad y ética Establecer relaciones causa efecto, plantear problemas, formular hipótesis, seleccionar variables, manipular variables, predecir resultados, prever conclusiones, proponer alternativas de solución	La importancia del liderazgo Trabajo en equipo Líderes y jefes Estilos de un buen líder. El trabajo en grupo. El equipo de trabajo. Dificultades y conflictos en el trabajo en equipo. Formas de demostrar confianza. Las actitudes frente al éxito y al fracaso. La arrogancia. El pánico. Que hacer frente a las dificultades y los conflictos. La confianza en el liderazgo. Las características de un líder. Qué lo hace líder. Diferencias entre el jefe y el líder	❖ Consultas ❖ Talleres ❖ Exposiciones ❖ Trabajos en grupo ❖ Evaluaciones ❖ Valoración de la presentación y entrega de trabajos a tiempo. ❖ Responsabilidad en las actividades asignadas. ❖ Actitud emprendedora ❖ Participación activa en actividades ❖ Autonomía ❖ Capacidad comunicativa ❖ Capacidad para seguir instrucciones

Indicadores de desempeño:		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Relaciona e identifica, algunas dificultades del trabajo en equipo; reconociendo además, las características fundamentales de un líder.	Establece las diferencias entre el trabajo en grupo y el trabajo en equipo, y la figura de un jefe de la de líder.	Valora estrategias para enfrentar las dificultades de los equipos de trabajo, y la importancia de la confianza en las relaciones personales; además, se esfuerza constantemente por mejorar, asistiendo a clase y presentando los trabajos oportunamente.

**CONTROL DE CAMBIOS**

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>


Área: <b>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EMPRENDIMIENTO</b>	Grado: <b>OCTAVO</b>
Docentes(s): <b>YAMETH VILLA VALOTES ,JHON ROBERTH PINO V</b>	
Objetivo del grado: <b>Generar individuos proactivos y emprendedores a través de tareas y acciones que conlleven al desarrollo de competencias interpersonales; respetando las ideas expresadas y generando espacios de acuerdo para mejorar la convivencia en mi familia, escuela y barrio. Apoyando procesos sociales, ambientales y económicos en el contexto en el cual estén inmersos.</b>	
Competencias: <b>interpretativa, comprensiva, comunicativa, laboral, Personales, interpersonales, tecnológicas e investigativas, ,organizacionales y empresariales</b>	

Periodo: 1				
Pregunta Problematicadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo emprendedor puedo generar mi inventario personal?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recreo las formas de profesión en el entorno y su labor en beneficio para el lugar donde habito</li> <li>- Identifico la forma de trabajo en equipo y los valores sociales que se deben practicar al desarrollar un trabajo.</li> <li>- .Desarrollo los valores sociales indispensables en un contexto de interacción laboral.</li> <li>- Idéntico las estructuras organizacionales dentro de una actividad empresarial</li> </ul>	NA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -Todo lo que soy.</li> <li>• - Ley 1014 de enero 26 de 2006.</li> <li>• -Vocabulario de emprendimiento.</li> <li>• - Características de un emprendedor.</li> <li>• -Condiciones facilitadoras del desarrollo.</li> <li>• -Administrar la vida de manera efectiva.</li> </ul>	Trabajo en equipo Conformación y trabajo en grupo Dibujos. Recorte de Revista. Participación Creatividad Tareas. Collage

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• reconoce las condiciones que facilitan ser un emprendedor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manifiesta con claridad que tipos de metas persigue.</li> <li>• realiza en forma responsable las actividades dentro y fuera de clases.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analiza las actitudes que deben caracterizar un emprendedor.</li> </ul>

**CONTROL DE CAMBIOS**

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>


Área: <b>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EMPRENDIMIENTO</b>	Grado: OCTAVO
Docentes(s): YAMETH VILLA VALOTES, JHON ROBERTH PINO V	
Objetivo del grado: Generar individuos proactivos y emprendedores a través de tareas y acciones que conlleven al desarrollo de competencias interpersonales; respetando las ideas expresadas y generando espacios de acuerdo para mejorar la convivencia en mi familia, escuela y barrio. Apoyando procesos sociales, ambientales y económicos en el contexto en el cual estén inmersos.	
Competencias: interpretativa, comprensiva, comunicativa, laboral, Personales, interpersonales, tecnológicas e investigativas, organizacionales y empresariales	

Periodo: 2				
Pregunta Problematicadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo emprendedor puedo generar mi inventario personal?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recreo las formas de profesión en el entorno y su labor en beneficio para el lugar donde habito</li> <li>- Identifico la forma de trabajo en equipo y los valores sociales que se deben practicar al desarrollar un trabajo.</li> <li>- .Desarrollo los valores sociales indispensables en un contexto de interacción laboral.</li> <li>- Idéntico las estructuras organizacionales dentro de una actividad empresarial</li> </ul>	NA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomar decisiones.</li> <li>• Vocabulario Conceptos básicos de la empresa.</li> <li>• El dinero y el presupuesto.</li> <li>• La empresa.</li> <li>• Precio, valor y calidad.</li> <li>• La idea de negocio.</li> </ul> Visión y misión de una empresa.	Participación Creatividad Tareas. Collage

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Reconoce la importancia de tener un presupuesto para la organización de las finanzas familiares.	Evalúa alternativas para la toma de decisiones.	Analiza la importancia de crear empresa y conoce aspectos fundamentales en la creación de esta

**CONTROL DE CAMBIOS**

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>


Área: <b>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EMPRENDIMIENTO</b>	Grado: <b>OCTAVO</b>
Docentes(s): <b>YAMETH VILLA VALOTES, JHON ROBERTH PINO V</b>	
Objetivo del grado: Generar individuos proactivos y emprendedores a través de tareas y acciones que conlleven al desarrollo de competencias interpersonales; respetando las ideas expresadas y generando espacios de acuerdo para mejorar la convivencia en mi familia, escuela y barrio. Apoyando procesos sociales, ambientales y económicos en el contexto en el cual estén inmersos.	
Competencias: interpretativa, comprensiva, comunicativa, laboral, Personales, interpersonales, tecnológicas e investigativas, ,organizacionales y empresariales	

Periodo: 3				
Pregunta Problematicadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cómo emprendedor puedo generar mi inventario personal?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recreo las formas de profesión en el entorno y su labor en beneficio para el lugar donde habito</li> <li>- Identifico la forma de trabajo en equipo y los valores sociales que se deben practicar al desarrollar un trabajo.</li> <li>- .Desarrollo los valores sociales indispensables en un contexto de interacción laboral.</li> <li>- Idéntico las estructuras organizacionales dentro de una actividad empresarial</li> </ul>	NA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El propósito de tu vida.</li> <li>• Liderazgo y autoridad</li> <li>• Por qué algunas personas no pueden alcanzar el éxito.</li> <li>• Referentes textales sobre el emprendimiento.(zanahorias, huevos y café.)</li> <li>• Libro: piense y hágase rico.</li> <li>• Libro: los secretos de la vida</li> </ul>	Participación Creatividad Tareas. Collage

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los elementos propios de autoridad.</li> <li>• Lee y comprende textos sobre el emprendimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora comparaciones de referentes textales para aplicarlas a su vida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce los pasos del proceso de planeación y gestión de proyectos.</li> </ul>

**CONTROL DE CAMBIOS**

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>

Área: <b>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EMPRENDIMIENTO</b>	Grado: <b>NOVENO</b>
Docentes(s): <b>ZULEIMA Y MIGUEL BENAVIDEZ</b>	
Objetivo del grado: <b>Diseñar proyectos de tipo empresarial que estén de acuerdo con las condiciones del medio.</b>	
Competencias: <b>interpretativa, comprensiva, comunicativa, laboral, Personales, interpersonales, tecnológicas e investigativas, ,organizacionales y empresariales</b>	

Periodo: 1				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
<p>¿Hay algo que tu hagas que responsa a tu voz interior y no a un estímulo exterior?</p> <p>¿Por qué se afirma que la capacidad de influencia requiere de auto control y buen manejo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Liderazgo y autoridad</li> <li>- Equipos de trabajo</li> </ul>	NA	<p>Contextualización de la signatura</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es un líder? Y ¿cuáles son las características que lo identifican?</li> <li>- Los líderes barriales y municipales</li> <li>- El trabajo en equipo (Roles)</li> <li>- Las condiciones para el trabajo en equipo.</li> </ul>	<p>Participación Creatividad Tareas. Collage</p>

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Reconocimiento de las fortalezas y limitaciones que se dan en un trabajo en equipo.	Formulación de los requisitos que deben cumplirse para ser líder/lideresa.	Valoración de las características personales que le permiten realizar un buen trabajo en equipo.

CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
-------	---------	-------------------------	-----------	-----------	---------------------





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL**

**Código  
FP63**

**MALLA CURRICULAR**

**08-11-2017**

07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			
------------	----------------------------------	--------------------	--	--	--

Área: <b>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EMPRENDIMIENTO</b>	Grado: NOVENO
Docentes(s): ZULEIMA Y MIGUEL BENAVIDEZ	
Objetivo del grado: <b>Diseñar proyectos de tipo empresarial que estén de acuerdo con las condiciones del medio.</b>	
Competencias: interpretativa, comprensiva, comunicativa, laboral, Personales, interpersonales, tecnológicas e investigativas, ,organizacionales y empresariales	

Periodo: 2				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Por qué muchas veces resulta difícil superar las frustraciones?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Superar obstáculos</li> <li>- Tipos de conflictos</li> <li>- Toma de decisiones</li> </ul>	NA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprende a superar la frustración.</li> <li>- ¿Cómo potenciar o enriquecer las condiciones facilitadoras?</li> <li>- El conflicto intrapersonal.</li> <li>- Manejo de conflictos.</li> <li>- Modelos en la toma de decisiones.</li> </ul>	Participación Creatividad Tareas. Collage

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Planeación de alternativas para superar limitaciones utilizando creencias potenciadoras.	Diferenciación de los tipos de conflictos que se pueden presentar en la convivencia.	Valoración de la importancia de los roles en un equipo de trabajo.

**CONTROL DE CAMBIOS**

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
-------	---------	-------------------------	-----------	-----------	---------------------



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL**

**Código  
FP63**

**MALLA CURRICULAR**


**08-11-2017**

07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			
------------	----------------------------------	--------------------	--	--	--

Área: <b>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EMPRENDIMIENTO</b>	Grado: NOVENO
Docentes(s): ZULEIMA Y MIGUEL BENAVIDEZ	
Objetivo del grado: <b>Diseñar proyectos de tipo empresarial que estén de acuerdo con las condiciones del medio.</b>	
Competencias: interpretativa, comprensiva, comunicativa, laboral, Personales, interpersonales, tecnológicas e investigativas, ,organizacionales y empresariales	

Periodo: 3				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Qué valoras más al interactuar con otras personas?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipos de conflictos</li> <li>- Fines y medios</li> <li>- Redes de valor y calidad.</li> <li>- Gestión de proyectos.</li> </ul>	NA	<p>Manejo de los conflictos en los equipos de trabajo (Dialogo y discusión)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La felicidad.</li> <li>- ¿Qué son los indicadores? (Indicadores de calidad)</li> <li>- Elementos de un plan de negocios.</li> <li>- Mejores prácticas en gestión de proyectos.</li> </ul>	Participación Creatividad Tareas. Collage

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Identificación de los elementos que debe contener la planeación de un proyecto.	Aplicación de parámetros para establecer la calidad de los productos y la satisfacción del cliente.	Valoración de la importancia de los roles en un equipo de trabajo.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			


Area: Emprendimiento	Grado: Decimo
Docentes(s): Jhon Roberth Pino	
Objetivo del grado: Propiciar en el estudiante acciones que lo lleven a resolver problemas del entorno y adquirir compromisos sociales.	
Competencias: Competencias organizacionales y empresariales. Competencias personales. Competencias interpersonales. Competencias tecnológicas e investigativas.	

Periodo: 1				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Qué niveles de mi desarrollo personal se potencializan con una buena orientación de la cultura del emprendimiento?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actuar como emprendedor: Identifico y evalúo oportunidades de negocio</li> <li>Concretar mi proyecto de empresa: Comprendo la importancia de la elaboración de un plan de negocio</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Contextualización de la signatura (Ley 1014 de 2006)</li> <li>¿Qué es emprendimiento?</li> <li>Clases de emprendimiento</li> <li>Perfil del Emprendedor</li> <li>Qué es cultura E?</li> <li>La cultura del emprendimiento</li> </ul>	Debates, participación en clase, exposiciones, talleres, evaluaciones, consultas

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Reconocimiento del concepto de emprendimiento y las características de una persona emprendedora.	Diferenciación de los elementos que dan origen y sustento a la formación en emprendimiento.	Interiorización de los componentes de la cultura del emprendimiento y la importancia en la IE.

## CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
-------	---------	-------------------------	-----------	-----------	---------------------

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>

07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			
------------	----------------------------------	--------------------	--	--	--

Area: Emprendimiento	Grado: Decimo
Docentes(s): Jhon Roberth Pino	
Objetivo del grado: Propiciar en el estudiante acciones que lo lleven a resolver problemas del entorno y adquirir compromisos sociales.	
Competencias: Competencias organizacionales y empresariales. Competencias personales. Competencias interpersonales. Competencias tecnológicas e investigativas.	

Periodo: 2				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Qué elementos de la comunicación me permiten fortalecer mis actitudes emprendedoras y de liderazgo?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actuar como emprendedor: Genero ideas de negocio a través de diferentes estrategias</li> <li>Concretar mi proyecto de empresa: Defino sobre qué tema trabajar mi idea de negocio fundamentadas en las oportunidades de negocio detectadas en el mercado.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Qué es la comunicación?</li> <li>La planeación en el mundo empresarial.</li> <li>Estilos de liderazgo.</li> <li>Conducta y liderazgo.</li> <li>Contextos de las decisiones.</li> <li>Tipos de conflictos en las organizaciones.</li> </ul>	Debates, participación en clase, exposiciones, talleres, evaluaciones, consultas

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Identifica los elementos que hacen parte de la comunicación	Diferencia los estilos de liderazgo.	Aprecia las actitudes que motivan la toma de decisiones adecuada para una sana convivencia

CONTROL DE CAMBIOS



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL**

**Código  
FP63**

**MALLA CURRICULAR**


**08-11-2017**

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

Area: Emprendimiento	Grado: Decimo
Docentes(s): Jhon Roberth Pino	
Objetivo del grado: Propiciar en el estudiante acciones que lo lleven a resolver problemas del entorno y adquirir compromisos sociales.	
Competencias: Competencias organizacionales y empresariales. Competencias personales. Competencias interpersonales. Competencias tecnológicas e investigativas.	

Periodo: 3				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Cuál es el propósito de la tecnología en la actualidad y cómo puede esta mejorar la calidad de vida de las personas?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actuar como emprendedor: Genero el conocimiento necesario sobre el producto o servicio que voy a producir o comercializar</li> <li>Concretar mi proyecto de empresa: Determino un plan de acción para determinar la factibilidad de mi idea de negocio.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos de un plan.</li> <li>Lucha por tu visión.</li> <li>Plan de acción.</li> <li>Tecnología y necesidades humanas fundamentales)</li> <li>Matriz de necesidades y satisfacciones.</li> <li>La comunicación efectiva.</li> <li>Fases de desarrollo de los equipos de trabajo</li> </ul>	Debates, participación en clase, exposiciones, talleres, evaluaciones, consultas

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Explica el papel de la tecnología y su relación con las necesidades humanas.	Aplica acciones en pro del proyecto de vida.	Interioriza acciones que permitan definir que un grupo es un equipo de trabajo.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>


## CONTROL DE

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

Area: Emprendimiento	Grado: Once
Docentes(s): Jhon Roberth Pino	
Objetivo del grado: Promover la cultura del emprendimiento como un proyecto de vida encaminado al mundo laboral.	
<b>Competencias:</b> Competencias organizacionales y empresariales. Competencias personales. Competencias interpersonales. Competencias tecnológicas e investigativas.	

Periodo: 1				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Qué elementos del emprendimiento son útiles en mi vida cotidiana? ¿Qué caracteriza a una persona emprendedora?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actuar como emprendedor: Demuestro mi capacidad de iniciativa con la puesta en marcha de mi proyecto emprendedor</li> <li>Concretar mi proyecto de empresa. Elaboro un plan de acción para el montaje de mi empresa.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Contextualización de la asignatura</li> <li>¿Qué es emprendimiento?</li> <li>Competencias para la vida</li> <li>El perfil de una persona emprendedora</li> <li>Trabajo en equipo.</li> <li>La gestión y el liderazgo</li> </ul>	debates, participación en clase, exposiciones, talleres, evaluaciones, consultas

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Reconocimiento de las competencias para la vida.	Aplicación de las características de una persona emprendedora en su contexto escolar.	Participación activa dentro de las diferentes actividades propuestas.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL</b>	<b>Código FP63</b>
	<b>MALLA CURRICULAR</b>	<b>08-11-2017</b>

## CONTROL DE

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

Area: Emprendimiento	Grado: Once
Docentes(s): Jhon Roberth Pino	
Objetivo del grado: Promover la cultura del emprendimiento como un proyecto de vida encaminado al mundo laboral.	
Competencias: Competencias organizacionales y empresariales. Competencias personales. Competencias interpersonales. Competencias tecnológicas e investigativas.	

Periodo: 2				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿De qué manera la planeación influye en el éxito de un proyecto emprendedor?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actuar como emprendedor: Genero los recursos necesarios para la puesta en marcha de mi proyecto de emprendimiento.</li> <li>Concretar mi proyecto de empresa: Pongo en marcha mi proyecto con base a las acciones determinadas con anterioridad.</li> </ul>		Comunicación directa, indirecta, organizacional y efectiva. Elementos de un plan. Liderazgo situacional. Liderazgo como cualidad personal. Obstáculos para la toma acertada de decisiones. Pasos para resolver un conflicto	debates, participación en clase, exposiciones, talleres, evaluaciones, consultas

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Comprende los distintos tipos de comunicación.	Aplica los elementos que hacen del liderazgo una cualidad personal.	Acepta el conflicto como mecanismo de crecimiento personal y grupal.

## CONTROL DE CAMBIOS



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL**

**Código  
FP63**

**MALLA CURRICULAR**

**08-11-2017**

Fecha	Cambios	Responsables del cambio	Revisaron	Aprobaron	Fecha de aprobación
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			

Area: Emprendimiento	Grado: Once
Docentes(s): Jhon Roberth Pino	
Objetivo del grado: Promover la cultura del emprendimiento como un proyecto de vida encaminado al mundo laboral.	
Competencias: Competencias organizacionales y empresariales. Competencias personales. Competencias interpersonales. Competencias tecnológicas e investigativas.	

Periodo: 3				
Pregunta Problematizadora:	Eje de los estándares:	DBA	Trayectoria Temática:	Estrategias de Evaluación:
¿Qué beneficios trae para un proyecto emprendedor un buen equipo de trabajo?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actuar como emprendedor: Intercambio experiencias con mis compañeros y socializo mi proyecto con la comunidad educativa</li> <li>Concretar mi proyecto de empresa: Elaboro un plan de trabajo a mediano plazo para que mi empresa funcione eficientemente</li> </ul>		Factores de éxito en el manejo de las finanzas. El papel de la ética. Estrategias de comunicación. Construcción de equipos efectivos. Roles y estatus en los equipos de trabajo. El liderazgo se construye.	debates, participación en clase, exposiciones, talleres, evaluaciones, consultas

Indicadores de desempeños		
Saber conocer:	Saber hacer:	Saber ser:
Explica los elementos que hacen parte de la comunicación.	Proyecta los elementos que hacen del liderazgo una cualidad personal	Acepta roles y estatus que favorecen el trabajo en equipo.

**CONTROL DE CAMBIOS**





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL**

**Código  
FP63**

**MALLA CURRICULAR**

**08-11-2017**

<b>Fecha</b>	<b>Cambios</b>	<b>Responsables del cambio</b>	<b>Revisaron</b>	<b>Aprobaron</b>	<b>Fecha de aprobación</b>
07/07/2019	Organización de malla curricular	Docentes del área.			



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN DE DIOS CARVAJAL

Código  
FP63

MALLA CURRICULAR

08-11-2017

**11. ATENCIÓN DE ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.  
(VER CIRCULAR N° 142 DEL 9 DE NOVIEMBRE DE 2009 – DE LA SECRETARÍA  
DE EDUCACIÓN DE MEDELLÍN).**

**12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.**

Ser competente en tecnología: ¡Una necesidad para el desarrollo!, Ministerio De Educación Nacional, 2008

WILLARD, Wendy,2001, Fundamentos de programación en HTML .Osborne McGraw-Hill

Online Training Solutions ,Inc,2003.Paso a paso Access 2003. Interamericana McGraw-Hill

Online Training Solutions ,Inc,2003.Fundamentos en Visual basic 6.0. Interamericana McGraw-Hill

[www.code.org](http://www.code.org)

[www.scratch.org](http://www.scratch.org)

Conferencias y Conversatorios.

Referencias de INTERNET.

**13. CONTROL DE CAMBIOS:**

<b>NOVEDAD</b>	<b>FECHA</b>
Se quita de los contenidos las metas generales de calidad e indicadores de desempeño ya que estas se hacen en el acta de planes de área, además se mide en los indicadores del proceso.	22-04-2014
Se modifica el numeral 7 en cuanto al encabezado de las mallas curriculares y la adición del control de cambios de las mismas.	25-02-2015
Se modificó la estructura del plan de área	08-11-2017