

**PLAN DE TECNOLOGÍA INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO**

**Por**

**JACKELINE ALZATE PATIÑO  
ASTRID BETANCUR BEDOYA**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTOS ÁNGELES CUSTODIOS**

**MEDELLÍN  
2021**

**AJUSTES PRESENTADOS: FECHA: 02-15 /2021  
POR: JACKELINE ALZATE PATIÑO, ASTRID BETANCUR, LILIANA GARCÍA POSADA.**

## TABLA DE CONTENIDO

1.0 IDENTIFICACIÓN DEL PLANTEL Y DEL AREA .....	3
2.0. INTRODUCCIÓN AL PLAN DEL ÁREA.....	3
3.0. CONTEXTO.....	3
3.1. ESTADO DEL ÁREA.....	4
4.0. JUSTIFICACIÓN... ..	4
5.0. REFERENTE CONCEPTUAL.....	6
5.1. FUNDAMENTO LÓGICO-DISCIPLINARES DEL REA.....	6
<b>5.2 Fundamentos pedagógico - didáctico</b>	
6.0. RESUMEN TÉCNICO LEGAL.....	9
7.0. MALLA CURRICULAR.....	10
8.0. PLANES DE MEJORAMIENTO.....	113
9.0. INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	114
10. CRITERIOS Y ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN PARA ESTUDIANTES CON NECESIDADES ESPECIALES.....	114
11. BIBLIOGRAFÍA.....	116

### ***1.0 Identificación del Plantel y del Área***

La I.E. Santos Ángeles Custodios de carácter oficial atiende niños y jóvenes de la comuna 15, sector sur occidente de la ciudad de Medellín, y que corresponde a los barrios de Guayabal, Trinidad y Antioquia. Los estudiantes en su mayoría provienen de familias pertenecientes a los estratos socioeconómicos 1,2 y 3. Las familias de esta zona en una gran parte están compuestas por abuelas y tías que están a cargo de las estudiantes y cumplen la función de acudientes, pero que no hacen un acompañamiento real y efectivo de los procesos escolares. En la institución se atienden unas 900 estudiantes en los tres niveles de educación preescolar, básica y media, este último con un grupo en 10 y 11 con formación en media técnica: diseño de software y programación. Por otro lado, se cuenta en la Institución con el acompañamiento en los procesos formativos de las hermanas de LOS SANTOS ÁNGELES CUSTODIOS cuyos principios formadores están presentes en los procesos educativos y cuyos principios: DULZURA EN LOS MEDIOS Y FIRMEZA EN LOS FINES se mantiene como una guía de formación institucional.

### ***2.0 Introducción al plan de área***

La intención del área propende a la formación de estudiantes líderes y competentes que desarrollen valores académicos, éticos, técnicos y ciudadanos. Jóvenes con un proyecto de vida para ellos, sus familias y su ciudad., capaces de resolver problemas de la cotidianidad, propositivos, interesados por las nuevas y cambiantes tecnologías, capaces de administrar productivamente procesos de información y comunicación con una visión global del mundo.

## **2.1. Contexto**

### **2.2 Estado del área**

Actualmente el área de tecnología, informática y emprendimiento está en permanente construcción desde el grado preescolar, de manera que pueda nutrir con sus contenidos a la Media Técnica enfatizando en: pensamiento analítico sistémico, que corresponde al área de Matemáticas, ética en su formación del manejo de la información de una manera honesta y responsable, proyecto de vida y exploración vocacional. En humanidades lengua materna y lengua extranjera, por los procesos de comunicación y socialización. En Educación Artística reforzando el diseño y la estética. Todo esto unido al área de tecnología e informática generando una columna vertebral que conforma la parte estructural de Media Técnica en desarrollo de software en la Institución Educativa Santos Ángeles Custodios.

En lo académico se permea toda esta práctica en la construcción de proyectos de investigación y emprendimiento.

A nivel de pruebas saber nos estamos preparando para participar en las nuevas propuestas del ministerio nacional en pruebas virtuales.

Los estudiantes de la Institución SANTOS ÁNGELES CUSTODIOS en la asignatura de tecnología se caracterizan por ser sujetos activos en los procesos de comprensión y apropiación de los conocimientos tecnológicos e informáticos que les permiten dar solución a problemas no solo académicos sino también a los de su vida cotidiana, demostrando así ser personas emprendedoras con capacidad de trabajar en equipo y proyectándose en el campo laboral.

### **2.3 Justificación**

Con este diseño curricular, se quiere dar cumplimiento a la Circular No. 000186 Del 04 de octubre de 1999 emanada de la Secretaría de Educación y Cultura (Orientaciones en relación con el área de Tecnología e Informática), se busca también la unidad de criterio y una secuencia lógica de los programas de Tecnología e Informática de manera que no se repitan los contenidos en ninguno de los grados de 6o. a 11o., por tal razón se procura que dure 5 años los estudiantes que inician el grado 6o. tengan continuidad con los programas hasta el grado 11o.

En el proceso de conocimiento y transformación de su medio, la mujer y hombre definen problemas, establecen objetivos, formulan hipótesis, recolectan datos, clasifican, interpretan, analizan, deducen, concluyen y desarrollan nuevas hipótesis. En ese proceso se optimizan los métodos, las técnicas y procedimientos para producir, investigar y comunicar, para mejorar sus condiciones de vida y su realización personal y social. Por lo tanto, la presencia de procesos y productos de la Tecnología e Informática, exigen al hombre y a la mujer de hoy una tecnología que contribuya al desarrollo de su pensamiento tecnológico, constructivo, funcional, comunicativo y recreativo como parte de su formación personal y como estrategia para mejorar el proceso educativo. En este sentido la Tecnología e Informática favorece la integración y diversificación educativa, la vinculación de la educación con el trabajo, la integración de la teoría con la práctica y la correlación entre los métodos de investigación, de producción y de comunicación.

El avance de la tecnología, su influencia en todas las actividades del hombre y la mujer, y entre ellas la incidencia, cambios y transformaciones producidas en la educación por medio de la Informática y su creciente universalización, son más que justificación para exigir que las personas, docentes, estudiantes, padres de familia, instituciones educativas y sociedad en general se capacitan en Informática.

La preparación y habilidad en Informática permitirá la adaptación del hombre y la mujer en el medio y en las telecomunicaciones cuyos progresos cambian la vida misma.

Actualizarse en Informática permite entender, manejar, utilizar y criticar la Información para adaptarse a la propia vida, ya sea en el desempeño de funciones profesionales u ocupacionales, como en el diario devenir, puesto que la humanidad maneja en la actualidad un lenguaje técnico y especializado, como efecto de la invasión teleinformática. En la actualidad se visualiza el interés por parte de los estudiantes y la comunidad en la participación de la MEDIA TÉCNICA EN DESARROLLO DE SOFTWARE que se está implementado a partir del noveno grado. Cumpliéndose así una expectativa que había a nivel institucional y de la comunidad en general.

Hoy día se hace necesario el uso adecuado de la tecnología, de ahí que las habilidades y competencias de nuestros estudiantes se vean reflejadas en un buen rendimiento académico.

Desde el grado noveno se está generando un proceso que inicia una preinscripción y análisis de estudiantes que formarán parte de la media técnica, esto ha generado una actitud de superación personal, académica, competitiva, de pensamiento lógico, que se verá reflejado en dos semestres universitarios y en su proyecto de vida.

Dentro de las carencias y necesidades se encuentra la actualización de equipos, mejoramiento de infraestructura (salas, cableado, internet). Concientización de los profesores de las áreas transversales sobre el impacto de la carga académica en los estudiantes de la Media Técnica en desarrollo de software.

### **3.0. Referente conceptual.**

#### ***3.1 Fundamentos lógico-disciplinares del área***

Las Orientaciones generales para la educación en tecnología buscan motivar a las nuevas generaciones de estudiantes colombianos hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología, con el fin de estimular sus potencialidades creativas. De igual forma, pretenden contribuir a estrechar la distancia entre el conocimiento tecnológico y la vida cotidiana y promover la competitividad y productividad (MEN, 2008).

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

Los componentes enunciados en las orientaciones del MEN, se constituyen en desafíos que la tecnología propone a la educación y que aparecen enumerados a continuación. Estos retos se logran a partir de las competencias propuestas. (Figura 2)

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



Figure 1 Competencias

La malla curricular propuesta para el área de Tecnología e Informática parte de los objetivos del área y de las competencias antes enunciadas (1) y desde ellas se desprende una estructura por periodo (2) que comprende: una pregunta o situación (3) que enmarca y da sentido a los estándares seleccionados (4) para cada uno de los componentes que enuncia el MEN (5). En la parte final de cada periodo, para orientar la evaluación, aparecen los indicadores de desempeño clasificados desde el saber, el hacer y el ser.

### **3.2. Fundamentos pedagógico - didáctico**

¿Cómo enseñar? La tecnología se plantea como una dimensión transversal en el plan de estudios, lo que implica la integración constante con otras áreas del conocimiento, para este fin se utilizan talleres de integración, consultas, indagación en el entorno, observaciones directas, trabajos en grupo, socialización de experiencias, desarrollo de proyectos, aportes de los estudiantes, explicación del docente, diseño de portafolios y uso de herramientas informáticas, entre otros. Respondiendo a la pregunta ¿cómo enseñar? Se sugieren algunas estrategias que pueden ayudar a la construcción de conocimientos, a generar nuevos ambientes de aprendizaje que transformen las aulas tradicionales, que integren recursos y herramientas propias de la era digital, que potencien la innovación y la investigación y que permitan una visión práctica e integradora de los mismos. Trabajo por proyectos A través de esta metodología los estudiantes responden a interrogantes que le dan sentido a su aprendizaje, les permite re-significar su contexto y enfrentarse a situaciones reales. Los proyectos colaborativos, proyectos cooperativos y aprendizaje basados en problemas (ABP) son una muestra de ello. En este sentido las TIC apoyan la comunicación con otros (conferencias, correos) y facilitan software para el trabajo en equipo.

El trabajo por proyectos permite la experimentación, contribuye a la construcción de conocimientos integrados, motiva la creatividad y crea condiciones de aprendizaje significativo con capacidad para resolver problemas.

Lúdico-pedagógico A través de la lúdica se desarrollan habilidades y destrezas que permiten a niños y jóvenes ser innovadores, creativos, soñadores, reflexivos y con autonomía escolar. El proceso lúdico se enriquece con las TIC y estas a su vez fortalecen en el estudiante la ciudadanía digital, al reconocer que el uso de internet y de las herramientas tecnológicas e informáticas ofrece muchas alternativas pedagógicas y requieren de un uso ético, legal y responsable.

Trabajo de campo Los estudiantes llevan a cabo tareas o proyectos que tienen que ver con su contexto, o donde este es simulado mediante actividades enfocadas a la solución de problemas. Esta metodología permite reconstruir escenarios que pueden ser analizados por los estudiantes. Las situaciones del entorno relacionadas con la tecnología son fuentes de reflexión y aprendizaje muy valiosas para identificar sus efectos en el mejoramiento o el deterioro de la calidad de vida de los miembros de la comunidad. Ferias de la ciencia y la tecnología Es una estrategia que permite el encuentro y divulgación de proyectos escolares convirtiéndose en un escenario para estimular y compartir la creatividad de nuestras nuevas generaciones (MEN, 2008). Ambientes de aprendizaje basados en TIC Aunque los ambientes de aprendizaje tradicionales no sean sustituidos, ahora son complementados, diversificados y enriquecidos con nuevas propuestas que permiten la adaptación a la sociedad de la información. Por ello se habla DEL PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA tanto de nuevos ambientes educativos como del impacto que tienen las TIC en los escenarios tradicionales. Entre los unos y los otros existe todo un abanico de posibilidades de recursos de aprendizaje, comunicación educativa, organización de espacios y accesibilidad que deben ser considerados, sobre todo en una proyección de futuro (Salinas, 2004). ¿Cómo evaluar? La evaluación busca hacer seguimiento al proceso de aprendizaje del estudiante con todos los elementos que participan en él y a verificar el nivel de desempeño en las competencias. Por ello el docente debe seleccionar las técnicas y los instrumentos que garanticen su eficacia y objetividad.

### **3.3. Resumen técnico - legales.**

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

- El artículo 67 de la Constitución Política y la Ley 115 de 1994, en el artículo 5 en el cual se plantean los fines de la educación DEL PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

- Ley 115: artículo 23. En el cual se plantea la Tecnología e Informática como una de las áreas obligatorias y fundamentales.

Las instituciones de educación formal gozan de autonomía para organizar su currículo y construir e implementar el modelo pedagógico, dentro de los lineamientos que establece el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2008).

Para el área de Tecnología e Informática específicamente, el MEN ha diseñado orientaciones generales, que son criterios de dominio público que determinan unos referentes de calidad con los cuales las instituciones pueden elaborar el currículo y el plan de estudios. El gobierno nacional se ha comprometido con un Plan Nacional de Tecnologías de Información y Comunicación 2008 – 2019 (PNTIC, 2008) utilizándolo como un plan sombrilla dentro del cual se desarrollan los distintos planes que tienen las entidades del estado en materia de TIC, buscando así que al final del año 2019 todos los colombianos hagan un uso eficiente de ellas, aumentando la competitividad del país. Este Pntic establece que “Las políticas de uso y aplicación de las TIC en lo referente a la educación en el país cubren las áreas de gestión de infraestructura, gestión de contenidos y gestión de recurso humano, maestros y estudiantes”, e incluye ocho ejes de trabajo, entre los cuales se encuentra la educación como uno de sus cuatro ejes verticales, pues lo considera requisito indispensable para alcanzar estos objetivos propuestos. De igual forma, y como una manera de caminar hacia estos grandes objetivos propuestos por Colombia hacia un desarrollo de su población, se definió hacia el año 2006 el Plan Nacional Decenal de Educación 2006-2016, (PNDE - MEN, 2006). Este plan trabaja entonces para que las TIC se integren al proceso pedagógico de los docentes y los estudiantes, a los procesos de mejoramiento de las instituciones educativas y, en general, a la vida cotidiana de la comunidad educativa del país. El Plan Nacional Decenal de Educación (MEN, 2006), expresa que “más allá y tal como lo plantean sus metas ante estos objetivos es necesario

que las instituciones se comprometan a desarrollar currículos basados en la investigación que incluyan el uso transversal de las TIC, así como que esas mismas estructuras curriculares sean flexibles y pertinentes, articuladas al desarrollo de las capacidades de aprender a ser, aprender a aprender y aprender a hacer y sin olvidar la incorporación de las competencias laborales dentro del currículo, en todos los niveles de educación, en búsqueda de la formación integral del individuo”. Los estándares que hacen parte de cada uno de los ejes en cada malla curricular han sido tomados textualmente de la publicación: Ministerio de Educación Nacional (2008). Guía N° 30. Orientaciones generales para la educación en tecnología. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

#### **4.0 MALLA CURRICULAR**

Se define para toda el área, por grado.

<b>Área:</b> TECNOLOGÍA , INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO	<b>Grado:</b> PRIMERO
<b>Docente(s):</b>	
<b>Objetivo(s) del grado:</b> 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 utilizar 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 artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	

**Competencias:**  
 Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos  
 -Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas  
 -Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos  
 -Gestión de la información  
 -Cultura digital  
 -Participación social

<b>GRADO PRIMERO. PERÍODO 1</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
¿Cómo las herramientas elaboradas por el hombre me han ayudado en la realización de tareas cotidianas?	EJE: Naturaleza y evolución de
	ESTÁNDARES Identificar el impacto socio -ambiental desde la tecnología.
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES:  Identifico objetos tecnológicos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas.

	<p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p>
	<p>EJE: Solución de problemas</p>
	<p>ESTÁNDARES  Reflexiono sobre los diferentes trabajos realizados por el hombre utilizando la tecnología mediante dibujos y explicaciones.</p>
	<p>EJE: Tecnología y sociedad</p>
	<p>ESTÁNDARES:  Identifico algunas consecuencias derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos en la vida cotidiana.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran objetos elaborados con material reciclado.</p>

<b>Indicadores de Desempeño Grado: Primero Periodo:1</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construye un objeto y socializa su función en actividades de clase.</li> <li>- Identifica y utiliza el teclado en ejercicios prácticos.</li> <li>- Participa en charlas sobre el uso del internet.</li> </ul>
<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>SUPERIOR</b>
<p>Construye un objeto, socializa sus características y función en actividades orales y prácticas.  Identifica y utiliza el teclado en actividades de ficha y prácticas.  Consulta y elabora preguntas sobre el uso del internet en actividades de clase.</p> <p>-</p>
<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombra un objeto y socializa su función en forma oral.</li> <li>-Utiliza el teclado en ejercicios en clase.</li> <li>-Consulta y socializa el uso del internet.</li> </ul>
<b>BÁSICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Construye un objeto y menciona algunas de sus características.</li> <li>Utiliza con ayuda el teclado en actividades asignadas.</li> <li>-Consulta sobre el uso del internet.</li> </ul>

<b>BAJO</b>
<p>Menciona el objeto y alguna de sus características en actividades de clase.  Identifica algunas de las funciones del teclado vistas en clase.  Participa algunas veces con preguntas en charlas sobre uso del internet.</p>

GRADO PRIMERO. PERÍODO 2	
Ámbito de investigación. Situación problema.	Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.
¿Cómo hago uso responsable y efectivo de las herramientas y artefactos creados por el hombre, para satisfacer mis necesidades?	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	ESTÁNDARES: Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar).  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación y la utilizo en diferentes actividades.
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones
	EJE: Tecnología y sociedad

	<p style="text-align: center;"><b>ESTÁNDARES.</b></p> <p style="text-align: center;">Identifico algunas consecuencias en la Salud derivada del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.</p> <p style="text-align: center;">Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucren algunos componentes tecnológicos.</p>

<b>Indicadores de Desempeño Grado :Primero Período: 2</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica la importancia de artefactos tecnológicos para la realización de diversas actividades en el hogar.</li> <li>-Analiza las consecuencias sociales en el uso de artefactos tecnológicos en actividades en equipo.</li> <li>-Comparte en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano en actividades tecnológicas.</li> </ul>
<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>SUPERIOR</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica y localiza artefactos para la realización de diversas actividades en el hogar a través de fichas.</li> <li>-Analiza y clasifica las consecuencias y fortalezas en el uso de aparatos tecnológicos.</li> <li>-Comparte herramientas, materiales y los utiliza adecuadamente en actividades de clase.</li> </ul>
<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Nombra artefactos para la realización de actividades en el hogar.</li> <li>-Analiza las consecuencias sociales en el uso de productos tecnológicos.</li> <li>-Comparte materiales en actividades dirigidas.</li> </ul>

### **BÁSICO**

- Reconoce algunos artefactos tecnológicos para la realización de actividades en el hogar.
- Menciona algunas consecuencias y fortalezas en el uso de productos tecnológicos.
- Comparte algunas veces el computador adecuadamente y materiales para la clase.

### **BAJO**

- Nombra algunos artefactos tecnológicos para la realización de actividades en el hogar.
- Menciona pocos criterios en las consecuencias y fortalezas en el uso de productos tecnológicos.
- Maneja en ocasiones instrumentos y materiales para el desarrollo de actividades tecnológicas.

## **CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO EMPRESARIAL**

### **OBJETIVO GENERAL:**

Promover el espíritu emprendedor en los jóvenes, para fomentar una actitud favorable de emprendimiento e innovación desarrollando competencias para la creación de empresas, mediante la formación en competencias básicas, competencias laborales y competencias ciudadanas a través de una cátedra de emprendimiento. (Ley 1014 art. 2)

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

Participar en actividades fortaleciendo aspectos y trabajo en relación a conceptos de emprendimiento en sopa de letras y foros.

**GRADO PRIMERO. PERÍODO 3**

<p><b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b></p>	<p><b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b></p>
<p>¿Cómo utilizo materiales reciclables para construir nuevos productos?</p>	<p>EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología</p>
	<p>ESTÁNDARES: Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.</p>
	<p>EJE: Apropiación y uso de la tecnología</p>
	<p>ESTÁNDARES: Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades de emprendimiento.</p>
	<p>EJE: Solución de problemas con tecnología</p>
	<p>ESTÁNDARES: Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela.</p>

	EJE: Tecnología y sociedad
	<p style="text-align: center;"><b>ESTÁNDARES</b></p> <p style="text-align: center;">Identifico materiales caseros y partes de artefactos para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a conservar el medio ambiente.</p> <p style="text-align: center;">Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>

<b>Indicadores de Desempeño Grado Primero Periodo 3</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica en artefactos su uso, restricciones y condiciones de manejo.</li> <li>-Reconoce el procesador de Word en ejercicios prácticos y teóricos.</li> <li>-Demuestra respeto en la presentación de trabajos expositivos.</li> <li>-Identifica el concepto de emprendedor y sus características en videos y sopas de letras.</li> </ul>
<b>DESEMPEÑOS</b>

### **SUPERIOR**

- Selecciona y comprende en artefactos su uso, restricciones y condiciones de uso.
- Reconoce las funciones y la barra de herramientas del procesador de Word.
- Muestra respeto y da aportes al trabajo cooperativo en actividades propuestas.
- Identifica con facilidad el concepto de emprendedor y sus características en videos y sopas de letras.

### **ALTO**

- Selecciona artefactos tecnológicos vistos en clase y sus condiciones de manejo
- Identifica el programa de Word en actividades de clase.
- Da aportes al trabajo cooperativo en actividades propuestas.
- Identifica el concepto de emprendedor y sus características en videos y sopas de letras.

### **BÁSICO**

- Nombra artefactos tecnológicos y algunas condiciones de manejo.
- Identifica el procesador de Word y realiza algunos ejercicios propuestos.
- Demuestra en algunos momentos respeto y participación frente a la realización de actividades.
- Identifica algunos aportes referentes al concepto de emprendedor y sus características en videos y sopas de letras.

### **BAJO**

- Selecciona ocasionalmente los artefactos y sus condiciones de manejo.
- Realiza con apoyo algunos ejercicios prácticos en Word propuestos en clase.
- Asume algunas veces el trabajo en equipo en actividades tecnológicas.
- identifica ocasionalmente algunos aportes del tema de emprendimientos en videos y sopas de letras.

<b>GRADO PRIMERO. PERÍODO 4</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción</b>
¿Cómo interactuar en el computador con juegos interactivos?	EJE: Naturaleza y Evolución de la tecnología
	Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b> Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, particularmente los relacionados con la seguridad.

	EJE: Solución de problemas con tecnología
	ESTÁNDARES: Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela.
	EJE: Tecnología y sociedad
	ESTÁNDARES: Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

<b>Indicadores de Desempeño Grado Primero Periodo: 4</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Investiga en internet páginas educativas en actividades de clase.</li> <li>.Utiliza el teclado interactuando con juegos interactivos.</li> <li>-Manejando la escucha en actividades de interacción grupal.</li> <li>-Reconoce la importancia del ahorro elaborando una alcancía y consultando sobre el tema.</li> </ul>
<b>LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>SUPERIOR</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Consulta y selecciona páginas educativas en actividades de clase.</li> <li>-Utiliza el computador en el manejo de juegos interactivos.</li> <li>-Menciona y asume pautas de escucha en el trabajo de clase.</li> </ul>

Reconoce la importancia del ahorro elaborando creativamente una alcancía y consultando sobre el tema.

**ALTO**

- Interactúa con páginas educativas nombradas en actividades de clase.
- Utiliza el computador siguiendo instrucciones en juegos.
- Asume pautas de escucha en el trabajo de clase.

Reconoce la importancia del ahorro consultando sobre el tema.

**BÁSICO**

- Interactúa algunas veces en páginas educativas nombradas en actividades de clase.
- Utiliza el computador con ayuda siguiendo instrucciones en juegos interactivos.
- Asume algunas veces pautas de escucha en actividades asignadas.

Reconoce la importancia del ahorro y da algunos aportes sobre el tema.

**BAJO**

- ocasionalmente Interactúa con páginas educativas nombradas en clase.
- Realiza con apoyo algunos juegos interactivos propuestos en clase.
- Asume algunas veces pautas de escucha. en actividades asignadas.

Reconoce presentando pocos aportes sobre la importancia del ahorro.

**Área:** TECNOLOGÍA , INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO

**Grado:** SEGUNDO

**Docente(s)**

**Objetivo(s) 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.
- Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizar en forma segura y apropiada.
- Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Explorar el entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

**Competencias:**

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

<b>GRADO SEGUNDO. PERÍODO 1</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
¿De qué están hechas las cosas?	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b> Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b> Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación y la utilizo en diferentes actividades
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b> Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano
	EJE: Tecnología y sociedad
	<b>ESTÁNDARES</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.

<b>Indicadores de Desempeño Grado: Segundo Período: 1</b>
<p>Consulta la evolución de un artefacto, para determinar sus características, uso y procedencia.            Usa el computador para insertar objetos e imágenes en diferentes programas.            Demuestra respeto y responsabilidad con sus compañeros para el fortalecimiento del trabajo en equipo.</p>
<b>LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<p style="text-align: center;"><b>SUPERIOR</b></p> <p>-Selecciona y consulta la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto, para determinar sus características, uso y procedencia.            Usa el computador para insertar imágenes en diferentes programas.            -Practica actitudes de cuidado haciendo uso de las herramientas tecnológicas y las socializa.</p>
<p style="text-align: center;"><b>ALTO</b></p> <p>-Consulta la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto para determinar sus características, uso y procedencia en actividades de consulta.            .-Usa el computador para insertar imágenes en diferentes programas.            -Practica actitudes de cuidado haciendo uso de las herramientas tecnológicas.</p>
<p style="text-align: center;"><b>BÁSICO</b></p> <p>-Consulta algunas veces la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto en actividades asignadas.            -Usa el computador con ayuda para insertar imágenes en diferentes programas.            -Practica algunas veces actitudes de cuidado haciendo uso de las herramientas tecnológicas</p>
<p style="text-align: center;"><b>BAJO</b></p> <p>-Expresa pocos criterios en la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto, para determinar sus características, uso y procedencia en consultas.            - Usa algunas veces el computador adecuadamente para insertar imágenes en diferentes programas.</p>

-En ocasiones le falta cuidado en el uso de herramientas tecnológicas.

<b>GRADO SEGUNDO. PERÍODO 2</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
¿Cómo han cambiado y ayudado las herramientas y artefactos a través de la historia para satisfacer las necesidades de las personas?	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	ESTÁNDARES: Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que se empleaban en épocas pasadas.
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas Uso y procedencia. Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	ESTÁNDARES: Solución de problemas con tecnología
	EJE: Tecnología y sociedad
	ESTÁNDARES: 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.

**Indicadores de Desempeño Grado Segundo Período: 2**

Analiza un objeto del medio escolar el material de que está hecho y función.  
Usa el computador como herramienta de comunicación e información para exponer sus ideas.  
Demuestra respeto y responsabilidad en el trabajo propuesto en clase.

**LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**SUPERIOR**

-Identifica y analiza un objeto, el material del que está hecho y su función en talleres propuestos.  
-Usa el computador como herramienta de comunicación para exponer sus ideas siguiendo pautas en actividades de clase.  
-Muestra responsabilidad y puntualidad en la presentación de trabajos escritos.

**ALTO**

-Analiza un objeto, el material de que está hecho y su función en talleres propuestos.  
- Usa el computador como herramienta de comunicación e información para exponer sus ideas.  
.-Muestra responsabilidad y puntualidad en la presentación de trabajos escritos.

**BÁSICO**

Analiza algunas veces un objeto, el material del cual está hecho y su función en talleres propuestos.  
-Usa algunas veces el computador como herramienta de comunicación e información para exponer sus ideas.  
.-Demuestra a veces responsabilidad y puntualidad en la presentación de trabajos escritos.

**BAJO**

- Analiza con pocos criterios un objeto, su material y función en talleres asignados.

- Usa con ayuda algunas veces el computador para exponer sus ideas en actividades de clase.
- .-Cumple en ocasiones con responsabilidad las actividades propuestas en clase.

## CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO EMPRESARIAL

### OBJETIVO GENERAL:

Promover el espíritu emprendedor en los jóvenes, para fomentar una actitud favorable de emprendimiento e innovación desarrollando competencias para la creación de empresas, mediante la formación en competencias básicas, competencias laborales y competencias ciudadanas a través de una cátedra de emprendimiento. (Ley 1014 art. 2)

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Participar en actividades fortaleciendo aspectos y trabajo en relación a conceptos de emprendimiento en sopa de letras y foros.

### GRADO SEGUNDO. PERÍODO 3

Ámbito de investigación. Situación problema.	Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.
¿Cómo ha ayudado la creación de artefactos y herramientas en el medio ambiente?	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	ESTÁNDARES: Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología

	<p style="text-align: center;"><b>ESTÁNDARES:</b></p> <p style="text-align: center;">Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlos adecuadamente. Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la Utilizo para consultar conceptos de emprendimiento.</p>
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	<p style="text-align: center;"><b>ESTÁNDARES:</b></p> <p style="text-align: center;">Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.</p>
	EJE: Tecnología y sociedad
	<p style="text-align: center;"><b>ESTÁNDARES</b></p> <p style="text-align: center;">Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.</p> <p style="text-align: center;">Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos</p>

<b>Indicadores de Desempeño Grado: Segundo Período:3</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica y selecciona en actividades de apareamiento objetos tecnológicos y los relaciono con el medio ambiente.</li> <li>-Emplea las herramientas de un procesador de texto en ejercicios asignados.</li> <li>-Consulta y da aportes sobre un tema relacionado con la tecnología.</li> <li>-Identifica el concepto de emprendedor y sus características sopas de letras y foros sobre el tema.</li> </ul>

<b>LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>SUPERIOR</b>  -Identifica y selecciona en actividades de apareamiento objetos tecnológicos y lo relaciono con el medio ambiente. -Emplea las herramientas de un procesador de texto en ejercicios asignados. -Consulta y da aportes en temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  -Identifica con facilidad el concepto de emprendedor y sus características en sopas de letras y foros sobre el tema.  Reconoce en forma creativa la importancia del ahorro y presenta propuestas.  .
<b>ALTO</b>  -Identifica objetos tecnológicos de elementos de la naturaleza. en actividades de apareamiento .-Emplea con ayuda herramientas de un procesador de texto en ejercicios en clase. -Participa en temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  -Identifica el concepto de emprendedor y sus características en sopas de letras.  Reconoce la importancia del ahorro y presenta propuestas

<b>BÁSICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica algunas veces en actividades de apareamiento objetos tecnológicos y lo relaciono en el medio ambiente.</li> <li>.-Emplea algunas veces las herramientas de un procesador de texto en ejercicios dirigidos.</li> <li>-Participa algunas veces con sus aportes en temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.</li> </ul> <p>Reconoce la importancia del ahorro y presenta su punto de vista sobre el tema.</p>
<b>BAJO:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica algunas veces en actividades de apareamiento objetos tecnológicos de objetos y lo relaciono con el medio ambiente.</li> <li>-Emplea algunas veces adecuadamente las herramientas de un procesador de texto en ejercicios propuestos. Participa ocasionalmente en temas relacionados con la tecnología dando sus aportes.</li> <li>-Identifica algunos aportes sobre el concepto de emprendedor y sus características en sopas de letras.</li> <li>-Reconoce la importancia del ahorro en el foro de clase.</li> </ul>

<b>GRADO SEGUNDO. PERÍODO 4</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	ESTÁNDARES: Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.

¿Cómo evolucionan artefactos o herramientas que se utilizan en la cotidianidad?	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlos adecuadamente. Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades de emprendimiento.
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	ESTÁNDARES: Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.
	EJE: Tecnología y sociedad
	Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

<b>Indicadores de Desempeño Grado :Segundo Período: 4</b>
-Establece un problema de su entorno y su posible solución en actividades de clase. -Consulta y socializa soluciones innovadoras en artefactos y objetos. -Utiliza colaborativamente el computador para buscar información asignada en clase.
<b>LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>SUPERIOR</b>
-Expresa y establece un problema de su entorno y su posible solución en actividades de clase.

<ul style="list-style-type: none"> <li>-Socializa con propiedad soluciones innovadoras de artefactos y productos.</li> <li>-Utiliza con facilidad el computador en actividades grupales de consulta.</li> </ul>
<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Nombra un problema de su entorno y su posible solución en actividades de consulta.</li> <li>-Presenta soluciones innovadoras de artefactos y productos con ayuda.</li> </ul> <p>Utiliza con apoyo el computador en la búsqueda de la información grupal.</p>
<b>BÁSICO</b>
<p>Establece algunas veces un problema de su entorno y su posible solución en actividades de consulta.</p> <p>Identifica pocos criterios en las soluciones innovadoras de artefactos y objetos.</p> <p>Manifiesta algunas veces interés en la búsqueda de la información grupal.</p>
<b>BAJO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Nombra en ocasiones un problema de su entorno y su posible solución en actividades de consulta.</li> <li>- Identifica pocos aportes en las soluciones innovadoras de artefactos y objetos.</li> </ul> <p>-Utiliza en algunos momentos adecuadamente el computador en la búsqueda de la información grupal.</p>

<b>Área:</b> TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO	<b>Grado:</b> TERCERO
<b>Objetivo(s) del grado:</b>	
<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 style="padding-left: 40px;">-Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizar 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 diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</li> </ul>	

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

<b>GRADO TERCERO. PERÍODO 1</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
<p>¿Cómo evoluciona un artefacto o herramienta a través del tiempo?</p>	<p>EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología</p>
	<p>ESTÁNDARES: Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas</p>
	<p>EJE: Apropiación y uso de la tecnología</p>
	<p>ESTÁNDARES: Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. Identifico diferentes recursos naturales de mi entorno y los utilizo racionalmente.</p>

	EJE: Solución de problemas con tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b> Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.
	EJE: Tecnología y sociedad
	<b>ESTANDARES</b> Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivados del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.

<b>Indicadores de Desempeño Grado Tercero Período:1</b>
Describe artefactos de hoy y de épocas pasadas para establecer diferencias y semejanzas. Busca información sobre las innovaciones de la ciudad donde vive. Construye una visión personal a lo largo, mediano y corto plazo, con objetivos y metas definidas. .
<b>LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>SUPERIOR</b>
-Consulta artefactos de hoy y de épocas pasadas para establecer diferencias y semejanzas en actividades de clase. -Utiliza la computadora para la búsqueda de la información sobre las innovaciones de la ciudad donde vive y las socializa. -Diseña creativamente su visión personal de largo, mediano y a corto plazo, con objetivos y metas definidas.

r
<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Describe artefactos de hoy y de épocas pasadas en actividades de clase.</li> <li>-Utiliza la computadora en la búsqueda de información sobre las innovaciones de la ciudad donde vive.</li> <li>-Construye con ayuda su visión personal a lo largo, mediano y a corto plazo.</li> </ul>
<b>BÁSICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Describe algunos artefactos de hoy y de épocas pasadas para establecer diferencias y semejanzas.</li> <li>- Utiliza algunas veces la computadora en la búsqueda de información sobre las innovaciones de la ciudad donde vive.</li> <li>-Presenta en ocasiones aportes en la construcción de su visión personal a lo largo, mediano y a corto plazo.</li> </ul>
<b>BAJO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Describe en ocasiones artefactos de hoy y de épocas pasadas para establecer diferencias y semejanzas.</li> <li>-Utiliza la computadora sin seguir parámetros en los procesos de búsqueda de la información sobre las innovaciones en la ciudad.</li> <li>- Utiliza con pocos aportes la elaboración de su visión personal a lo largo, mediano y a corto plazo.</li> </ul>

<b>GRADO TERCERO. PERÍODO 2</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología

¿Cómo influye la tecnología en los estilos de vida actuales de las personas?	ESTÁNDARES: Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que se empleaban en épocas pasadas
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	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.
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	ESTÁNDARES: Comparo armado??? y desarmado de artefactos y dispositivos sencillos
	EJE: Tecnología y sociedad
	ESTÁNDARES: 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

**Indicadores de desempeño, grado TERCERO, período 2:**

- - Identifica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto en actividades de clase.
  - Analiza la influencia de la tecnología en el estilo de vida de las personas en la sociedad actual.
- Trabaja colaborativamente en la elaboración de artefactos y dispositivos tecnológicos con material de desecho.

**LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**SUPERIOR**

- Identifica y analiza la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto en actividades de clase.
- Describe y analiza la influencia de la tecnología en el estilo de vida de las personas en la sociedad actual.
- Propone trabajos colaborativos en la elaboración de artefactos con material de desecho y los socializa.

**ALTO**

- Explica la evolución y los materiales en la fabricación de un artefacto en actividades de clase.
- Analiza la influencia de la tecnología en los estilos de vida de la sociedad actual.
- Construye la elaboración de artefactos con material de desechos.

**BÁSICO**

- Reconoce la evolución y los materiales en la fabricación de un artefacto en actividades de clase.
- Analiza en ocasiones dando sus aportes sobre la influencia de la tecnología en los estilos de vida actual.
- Construye algunas veces un artefacto tecnológico sin seguir los criterios grupales.

-

### BAJO

- Menciona algunos aportes sobre la evolución y los materiales en la fabricación de un artefacto,
- Analiza en forma mínima la influencia de la tecnología en la actualidad.
- Maneja poca participación en la elaboración del artefacto en grupo.

## CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO EMPRESARIAL

### OBJETIVO GENERAL:

Promover el espíritu emprendedor en los jóvenes, para fomentar una actitud favorable de emprendimiento e innovación desarrollando competencias para la creación de empresas, mediante la formación en competencias básicas, competencias laborales y competencias ciudadanas a través de una cátedra de emprendimiento. (Ley 1014 art. 2)

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Participar en actividades fortaleciendo aspectos y trabajo cooperativo en relación a conceptos de emprendimiento.

### GRADO TERCERO. PERÍODO 3

Ámbito de investigación. Situación problema.	Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.
	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	ESTÁNDARES:

<p>¿Cómo construir artefactos que ayuden a satisfacer las necesidades de mi entorno preservando el ambiente?</p>	<p>Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas en actividades de emprendimiento.</p>
	<p>EJE: Apropiación y uso de la tecnología</p>
	<p>ESTÁNDARES:  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</p>
	<p>EJE: Solución de problemas con tecnología</p>
	<p>ESTÁNDARES:  Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos</p>
	<p>EJE: Tecnología y sociedad</p>
<p>ESTÁNDARES:  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos que involucren emprendimiento.  . 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>	

**Indicadores de Desempeño Grado Tercero Período 3:**

- Representa y argumenta la diferencia entre artefactos y productos en la elaboración de mapas mentales.
  - Utiliza herramientas de información y comunicación en la búsqueda de artefactos y productos tecnológicos que ayuden al medio.
  - Propone aparatos que preservan el ambiente, para incluirlas en prototipos tecnológicos.
- Identifica el concepto de emprendedor presentando un producto y exponiéndolo al grupo.

#### **LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

##### **SUPERIOR**

- Representa y argumenta la diferencia entre artefactos y productos y los socializa en el grupo en mapas mentales.
- Emplea con facilidad herramientas de información y comunicación en la búsqueda de artefactos y productos tecnológicos que ayudan al medio.
- Propone con liderazgo aparatos que preservan el medio para incluirlas en sus prototipos tecnológicos.
- Identifica con creatividad el concepto de emprendedor presentando un producto y exponiéndolo al grupo.
- 
- 

##### **ALTO**

- Presenta la diferencia de los artefactos y productos en mapas mentales.

- Utiliza herramientas de información y comunicación en la búsqueda de artefactos y productos tecnológicos que ayuden al medio.
- Propone aparatos que preservan el ambiente, para incluirlas en sus prototipos tecnológicos.
- Identifica el concepto de emprendedor presentando un producto y exponiéndolo al grupo..

#### **BÁSICO**

- Indaga algunas veces sobre la diferencia entre artefactos y productos en actividades de clase.  
Utiliza algunas veces herramientas de información y comunicación en la búsqueda de artefactos y productos tecnológicos en clase.
- Propone algunas veces aportes sobre aparatos para ser tenidos en cuenta en prototipos tecnológicos.
- Identifica el concepto de emprendedor presentando un producto.
- Reconoce y da algunos aportes en temas sobre el ahorro.
- 

#### **BAJO**

- Da pocos aportes sobre la diferencia entre artefactos y productos en tecnología
- Utilizar ocasionalmente en la búsqueda de aparatos tecnológicos que ayuden al medio en clase.
- Menciona en forma mínima aparatos para ser tenidos en cuenta en prototipos que preserven el medio.
- Identifica con pocos criterios el concepto de emprendedor.
- 
- .

<b>GRADO TERCERO. PERÍODO 4</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
¿Qué cambios ha producido al entorno con la innovación de los artefactos tecnológicos?	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b> 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).
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b> Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar).
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b> Ensambo y desarmo artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones gráficas.
	EJE: Tecnología y sociedad
	<b>ESTÁNDARES:</b> Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

**Indicadores de desempeño, grado TERCERO, periodo 4:**

- Describe los pasos del procedimiento de fabricación de un producto utilizado en la vida cotidiana.
- Utiliza herramientas de información y comunicación para describir las características y funcionamiento de aparatos tecnológicos.
- Implementa acciones que para fomentar el cuidado de la salud con la utilización de la tecnología
- Participa dando aportes en foros sobre tema relacionados con las familias digitales.
  
- Reconoce la importancia del ahorro en consultas y exposiciones.

**LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**SUPERIOR**

- Identifica y socializa los pasos del procedimiento de fabricación de un producto utilizado en la vida cotidiana.
- Utiliza herramientas de información y comunicación para describir las características y funcionamiento de aparatos tecnológicos en mapas conceptuales.
- Describe acciones y participa en campañas sobre el cuidado de la salud con la utilización de aparatos tecnológicos.
- Participa con interés dando aportes en foros sobre temas relacionados con familias digitales.
  
- Reconoce con apropiación la importancia del ahorro en consultas y exposiciones.

**ALTO**

- Enumera los pasos del procedimiento de fabricación de un producto utilizado en la vida cotidiana.
- Utiliza herramientas de información y comunicación para describir las características y funcionamiento de aparatos tecnológicos.
- Describe acciones sobre el cuidado de la salud con la utilización de aparatos tecnológicos.
- Participa dando aportes en los foros sobre temas relacionados con las familias digitales.
- Reconoce el concepto del ahorro en consultas y exposiciones.

#### **BÁSICO:**

- Identifica algunas veces pasos del procedimiento de fabricación de un producto utilizado en la vida cotidiana. Utiliza con apoyo herramientas de información y comunicación para describir las características y funcionamiento de aparatos tecnológicos.
- Describe algunas acciones sobre el cuidado de la salud en la utilización de aparatos tecnológicos.
- Participa en ocasiones dando aportes en los foros sobre temas relacionados con las familias digitales.
- Reconoce algunos aportes sobre el ahorro en consultas en exposiciones.

#### **BAJO**

- Nombra ocasionalmente los pasos del procedimiento de fabricación de un producto utilizado en la vida cotidiana.
- Utiliza algunas veces en forma adecuada herramientas de información y comunicación para describir las características y funcionamiento de aparatos tecnológicos.
- Describe en forma mínima acciones sobre el cuidado de la salud en la utilización de aparatos Tecnológicos.
- Participa dando pocos aportes en los foros sobre temas relacionados con las familias digitales.
- Reconoce en forma mínima aportes sobre el tema del ahorro en consultas.

<b>Docente(s): Astrid Elena Betancur Bedoya</b>	
<b>Objetivo(s) del grado:</b>	
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.	
<b>Competencias:</b>	
-Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos	
-Manejo técnico, seguro de elementos y herramientas tecnológicas	
-Identificación problemas a través de procesos tecnológicos	
-Gestión de la información	
-Cultura digital	
-Participación social	

<b>Proyectos integrados:</b>	<b>Estándar o estándares asociados:</b>
------------------------------	---

<b>GRADO CUARTO. PERÍODO 1</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
	EJE: Naturaleza y Evolución de la tecnología
	ESTÁNDARES: Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados
¿Qué papel juegan los instructivos en la utilización y manejo de los artefactos?	EJE: Apropriación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento y emprendimiento. Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	ESTÁNDARES: Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.
	EJE: Tecnología y sociedad
	ESTÁNDARES: Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su

	cumplimiento Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos
--	--

<b>Indicadores de Desempeño Grado: Cuarto Período:1</b>
---

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Identifica y diferencia productos tecnológicos de elementos naturales y los riesgos asociados a su uso.</li><li>- Busca información y utiliza el computador en temas de consulta en clase.</li><li>- Usa instructivos y manuales para guiarse en el manejo de artefactos en talleres.</li><li>-Participa en la construcción de pautas sobre el trabajo colaborativo en el computador.</li></ul> |
|---|

<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>
-------------------------------

<b>SUPERIOR</b>
-----------------

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Identifica y diferencia productos tecnológicos de elementos naturales y los riesgos asociados a su uso en mapas conceptuales.</li><li>- Busca información y utiliza el computador en actividades de consulta en clase.</li><li>- Reconoce y usa instructivos y manuales para guiarse en el manejo de artefactos siguiendo pautas en clase.</li><li>- Construye pautas sobre el trabajo colaborativo en actividades de tecnología.</li></ul> |
|---|

<b>ALTO</b>
-------------

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Diferencia productos tecnológicos de elementos naturales y los riesgos asociados a su uso en mapas conceptuales.</li><li>- Selecciona información en el computador en talleres asignados.</li><li>- Usa instructivos y manuales para guiarse en el manejo de artefactos en actividades dirigidas en clase.</li></ul> |
|--|

- Fortalece el trabajo colaborativo siguiendo pautas en actividades en el computador.
<b>BÁSICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce algunos productos tecnológicos de elementos naturales y los riesgos asociados a su uso en mapas conceptuales.</li> <li>- Utiliza herramientas de información y comunicación para el desarrollo de diversas actividades de clase.</li> <li>- Usa algunas veces instructivos y manuales para guiarse en el manejo de artefactos siguiendo pautas en clase.</li> <li>- Fortalece algunas veces el trabajo colaborativo en actividades de consulta en el computador.</li> <li>-</li> </ul>
<b>BAJO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica en forma mínima productos tecnológicos de elementos naturales y los riesgos asociados a su uso.</li> <li>- Utiliza sin seguir instrucciones herramientas de información y comunicación para el desarrollo de diversas actividades de clase.</li> <li>- Usa ocasionalmente instructivos y manuales para guiarse en el manejo de artefactos en clase.</li> <li>- Participa con poca colaboración en actividades de consulta en el computador.</li> </ul>

<b>GRADO CUARTO. PERÍODO 2</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>

¿Cómo contribuyen los artefactos a la solución de problemas cotidianos?	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	ESTÁNDARES: Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación. Describo y clasifico artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función y fuentes de energía utilizadas, entre otras.
	ESTÁNDARES: Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un problema.
	EJE: I Tecnología y sociedad
	ESTÁNDARES: Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. 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. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

--	--

**Indicadores de desempeño, grado CUARTO, período 2:**

- Describe artefactos existentes para determinar la solución a situaciones cotidianas.
- Utiliza las TIC como fuentes de información y para consultar sobre las innovaciones tecnológicas en mi departamento.
- Valora y acepta los diferentes puntos de vista en temas de consulta propuestos.

**CRITERIOS DE DESEMPEÑO**

**SUPERIOR**

- Identifica y describe artefactos existentes para determinar la solución a situaciones cotidianas en talleres propuestos.
- Busca y utiliza las TIC como fuentes de información y para consultar sobre las innovaciones tecnológicas en mi departamento y presento informe.
- Valora y acepta los diferentes puntos de vista en temas de consulta propuestos.

**ALTO**

- Reconoce artefactos existentes para determinar la solución a situaciones cotidianas e talleres propuestos.
- Utiliza las TIC como fuentes de información y para consultar sobre las innovaciones tecnológicas en mi departamento y presento informe.
- Reconoce y acepta los diferentes puntos de vista en temas de consulta propuestos.
-

### **BÁSICO**

- Describe artefactos existentes para determinar la solución a situaciones cotidianas e talleres propuestos.
- Utiliza las TIC como fuentes de información y para consultar sobre las innovaciones tecnológicas en mi departamento.
- Acepta algunas veces la existencia de diferentes puntos de vista en temas de consulta propuestos.
- .

### **BAJO**

- Describe artefactos existentes para determinar la solución a situaciones cotidianas e talleres propuestos.
- Utiliza las TIC como fuentes de información y para consultar sobre las innovaciones tecnológicas en mi departamento.
- Reconoce ocasionalmente la existencia de diferentes puntos de vista en temas de consulta propuestos.

**CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO EMPRESARIAL**

**GRADO CUARTO. PERÍODO 3**

Ámbito de investigación. Situación problema.	Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.
	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	<p style="text-align: center;"><b>ESTÁNDARES:</b></p> Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.
<p style="text-align: center;">Proyecto de emprendimiento ¿Qué actitudes emprendedoras percibo en mi entorno?</p>	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	<p style="text-align: center;"><b>ESTÁNDARES:</b></p> Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc). Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas.
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	<p style="text-align: center;"><b>ESTÁNDARES:</b></p> Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos. Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.
	EJE: Tecnología y sociedad
	<p style="text-align: center;"><b>ESTÁNDARES:</b></p> Participo en discusiones que involucran predicciones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.). Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

**Indicadores de Desempeño Grado :Cuarto Período :3**

- Identifica en artefactos tecnológico procesos de calidad observando videos.
- Utiliza las TIC en el diseño y la construcción de prototipos dando soluciones en su contexto.
- Participa en equipos de trabajo propuestas de emprendimiento con material traído de casa.

**LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**SUPERIOR**

- Identifica y analiza artefactos tecnológicos desde los procesos de calidad en trabajos propuestos. –
- Utiliza y busca en las TIC productos seleccionados y los socializa.
- Participa con interés en equipos de trabajo presentando propuestas de emprendimiento con material concreto.

**ALTO**

- Identifica en artefactos tecnológicos utilizados en su entorno procesos de calidad y los presenta en informes escritos.
- Busca en las TIC productos seleccionados en actividades de clase y los socializa.
- Participa en equipos de trabajo propuestas de emprendimiento con material concreto.

**BÁSICO**

- Identifica en ocasiones en artefactos tecnológicos utilizados en su entorno procesos de calidad y los presenta en informes de clase.
- Busca en las TIC productos de emprendimiento en actividades de clase y los socializa.
- Participa en equipos de trabajo propuestas de emprendimiento con material traído de casa..

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica en artefactos tecnológicos utilizados en su entorno procesos de calidad y los presenta en informes de clase.</li> <li>- Busca en las TIC productos de emprendimiento en actividades de clase y los socializa.</li> <li>- Participa en equipos de trabajo propuestas de emprendimiento con material concreto.</li> </ul>

<b>GRADO CUARTO. PERÍODO 4</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
¿Por qué es importante asumir responsabilidades frente al uso de las TIC?	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	ESTÁNDARES: Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman.
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	ESTANDARES: Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc). Describo productos tecnológicos mediante el uso de

	diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	ESTÁNDARES: Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas. Diseño, construyo, adapto y reparo artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales
	EJE: Tecnología y sociedad
	ESTÁNDARES: Participo en discusiones que involucran predicciones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.). Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

<b>Indicadores de Desempeño Grado :Cuarto Período :4</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consulta procesos tecnológicos reconociendo el impacto social o ambiental que pueden generar.</li> <li>- Asumo la responsabilidad de los actos en el uso de las TIC.</li> <li>- Utilizo el teclado siguiendo la guía en actividades de mecanografía.</li> </ul>

- Reconoce el tema del ahorro elaborando una alcancía y buscando palabras claves en sopas de letras.

### LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

#### SUPERIOR

- Consulta y selecciona procesos tecnológicos reconociendo el impacto social que pueden generar presentando un informe escrito.
- Conoce y asume la responsabilidad de los actos en el uso de las TIC en foros de clase.
- Utilizo adecuadamente el teclado siguiendo la guía en actividades de mecanografía.
- Reconoce la importancia del ahorro elaborando una alcancía y buscando palabras claves en sopas de letras.
- 

#### ALTO

- Analiza procesos tecnológicos reconociendo el impacto social que pueden generar en actividades de clase.
- Asume la responsabilidad de los actos en el uso de las TIC en foros propuestos.
- Utiliza el teclado siguiendo la guía en actividades de mecanografía.
- Reconoce la importancia del ahorro elaborando una alcancía.

### **BÁSICO**

- Consulta y analiza procesos tecnológicos reconociendo el impacto social o ambiental que pueden generar.
- Asume algunas veces la responsabilidad de los actos en el uso de las TIC en foros de clase.
- Utiliza algunas veces el teclado siguiendo la guía en actividades de mecanografía.
- -Reconoce la importancia del ahorro elaborando una alcancía y da algunos aportes sobre el tema.

### **BAJO**

- Consulta ocasionalmente procesos tecnológicos reconociendo el impacto social que pueden generar e actividades de clase.
- Asume la responsabilidad de los actos en el uso de las TIC dando pocos aportes en clase.
- Utiliza con ayuda el teclado siguiendo la guía en actividades de mecanografía.
- -Reconoce la importancia del ahorro elaborando una alcancía y buscando palabras claves en sopas de letras.
- -Reconoce con pocos aportes la importancia del ahorro.

**Área:** TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO

**Grado:** QUINTO

#### **Objetivo(s) del grado:**

##### Objetivos:

- 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.

**Competencias:**

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

<b>Proyectos integrados:</b>	<b>Estándar o estándares asociados:</b>
------------------------------	---

<b>CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO EMPRESARIAL</b>	
<b>GRADO QUINTO. PERÍODO 1</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
¿Qué aportes innovadores ha hecho la tecnología en los diversos campos de la industria y el conocimiento?	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	ESTÁNDARES: Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman
	EJE: Apropriación y uso de la tecnología

	<p style="text-align: center;"><b>ESTÁNDARES:</b></p> <p>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.). Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros</p>
	EJE Solución de problemas con tecnología
	<p style="text-align: center;"><b>ESTÁNDAR</b></p> <p>Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensambles de artefactos Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología</p>
	EJE: Tecnología y sociedad
	<p style="text-align: center;"><b>ESTÁNDARES:</b></p> <p>Participo en discusiones que involucran predicciones sobre los posibles efectos relacionado con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos,</p>

<b>Indicadores de Desempeño Grado Quinto, Período :1</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consulta sobre los posibles efectos del uso de la tecnología en los campos de la industria y el conocimiento. Identifica los conceptos de empresa con los beneficios que estos generan a nivel social.</li> <li>- Utiliza las TIC para presentar informes en temas propuestos.</li> <li>- Identifico conocimientos y actitudes necesarias para el desarrollo de una mentalidad emprendedora.</li> <li>- Utiliza y explora material interactivo asignado en el taller de clase.</li> </ul>
<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>

### **SUPERIOR**

- Consulta y presento informe sobre los posibles efectos del uso de la tecnología en el campo de la industria y el conocimiento.
- Identifica y representa los conceptos de empresa con los beneficios que estos generan a nivel social en mapas conceptuales.
- Busca información y utiliza las TIC en la presentación de foros de temas propuestos.
- Reconoce y describe actitudes necesarias para el desarrollo de una mentalidad emprendedora en videos presentados de clase.
- Utiliza con facilidad material interactivo para la adquisición de conocimientos en talleres de clase.

### **ALTO**

- Consulta sobre los posibles efectos del uso de la tecnología en otros campos de la industria y el conocimiento en clase.
- Menciona los conceptos de empresa con los beneficios que estos generan a nivel social en talleres de clase.
- Aporta información en la presentación de foros de temas propuestos.
  - Describe conceptos y actitudes necesarias para el desarrollo de una mentalidad emprendedora en clase.
  - Utiliza material interactivo para la adquisición de conocimientos en taller de clase.

### **BÁSICO**

- Consulta algunas veces sobre los posibles efectos del uso de la tecnología en los campos de la industria y el conocimiento
- Identifica algunos conceptos y actitudes de empresa con los beneficios que estos generan a nivel social en clase.
- Busca algunas veces información para socializar temas propuestos.
- Aporta ocasionalmente conocimientos y actitudes necesarias para el desarrollo de una mentalidad emprendedora en clase.
- Utiliza algunas veces material interactivo para la adquisición de conocimientos en talleres de clase.

**BAJO**

- Consulta sobre los posibles efectos del uso de la tecnología en los campos de la industria y el conocimiento. Identifica los conceptos de empresa con los beneficios que estos generan a nivel social en clase.
- Busca en forma mínima información y lo utiliza socializando en clase.
- Aporta conocimientos y actitudes necesarias para el desarrollo de una mentalidad emprendedora e clase.
- Utiliza ocasionalmente material interactivo para la adquisición de conocimientos en talleres de clase.

<b>GRADO QUINTO. PERÍODO 2</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
¿Cómo se valora la calidad de un producto o servicio?	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	ESTÁNDARES: Análisis de artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: Selecciono productos que respondan a mis necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento, condiciones de manipulación y de almacenamiento, componentes, efectos sobre la salud y el medio ambiente). 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.).

	EJE: Solución de problemas con tecnología
	ESTÁNDARES: Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.
	EJE: Tecnología y sociedad
	ESTÁNDARES: Identifico algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales. Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos

<b>Indicadores de Desempeño ,Grado Quinto Período: 2</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce los criterios de calidad, y servicio de artefactos o productos.</li> <li>- Identifico los conceptos de empresa y los servicios que presta.</li> <li>- Utiliza las TIC como fuente de información y medios de comunicación para sustentar sus ideas.</li> </ul>
<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>
<b>SUPERIOR</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica y enumera los criterios de calidad, y servicio de artefactos o productos en talleres propuestos.</li> <li>- Consulta y selecciona los conceptos de empresa y los servicios que presta socializándolos en el grupo.</li> </ul>

- Busca y utiliza las TIC como fuente de información sobre las innovaciones en el país en la presentación de informe escrito.

#### **ALTO**

- Identifica los criterios de calidad, y servicio de artefactos o productos en clase.
- Consulta los conceptos de empresa y los servicios que presta.
- Utiliza las TIC como fuente de información sobre las innovaciones en el país.

#### **BÁSICO**

- Identifica los criterios de calidad, y servicio de artefactos o productos en clase.
- Consulta y selecciona los conceptos de empresa y los servicios que presta.
- Utiliza algunas veces las TIC como fuente de información sobre las innovaciones en el país.

#### **BAJO**

- Reconoce pocas veces los criterios de calidad, de cuidado y buen uso en artefactos o productos tecnológicos para sustentarlos
- Identifica pocas veces los conceptos de empresa y los servicios que presta.
- Utiliza en la clase las TIC como fuente de información sobre las innovaciones en el país.

### **CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO EMPRESARIAL**

**OBJETIVO GENERAL:**

Promover el espíritu emprendedor en los jóvenes, para fomentar una actitud favorable de emprendimiento e innovación desarrollando competencias para la creación de empresas, mediante la formación en competencias básicas, competencias laborales y competencias ciudadanas a través de una cátedra de emprendimiento. (Ley 1014 art. 2)

**OBJETIVOS ESPECÍFICO:**

Participar en actividades fortaleciendo aspectos y trabajo cooperativo en relación a conceptos de emprendimiento.

**GRADO QUINTO. PERÍODO 3**

<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
¿Cómo solucionar un problema?	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	ESTÁNDARES: Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.
	EJE: Apropriación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos. 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.).
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	ESTÁNDARES: Frente a un problema, propongo varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una.
	EJE: Tecnología y sociedad
	ESTÁNDARES: Identifico instituciones y autoridades a las que puedo acudir para solicitar la protección de los bienes y servicios de mi comunidad. Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos

<b>Indicadores de Desempeño Grado Quinto Período :3</b>	
-	Identifica instituciones e innovaciones para determinar las que han favorecido el desarrollo del país.
-	Analiza las ventajas y desventajas de varias soluciones propuestas frente a un problema.
-	Utiliza tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades.
-	Expone sus ideas creativas utilizando la programación de diversas formas.
<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	
<b>SUPERIOR</b>	
-	Comprende con facilidad instituciones e innovaciones para determinar las que han favorecido el desarrollo del país.

- Utiliza con facilidad las tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para el desarrollo de diversas actividades.
- Utiliza diversas herramientas tecnológicas que permiten la interacción básica con programación.
- Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción y el respeto con sus compañeros.
- Participa creativamente en evento mostrando productos de emprendimiento elaborados.

#### **ALTO**

- Comprende instituciones e innovaciones para determinar las que han favorecido el desarrollo del país.
- Emplea las tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para el desarrollo de diversas actividades.
- Expone sus ideas creativas utilizando elementos básicos de programación.
- Contribuye en el trabajo en colaborativo mejorando la interacción, el respeto con sus compañeros.
- Participa en evento mostrando productos de emprendimiento elaborados

#### **BÁSICO**

- Identifica algunas instituciones e innovaciones para determinar las que han favorecido el desarrollo del país.
- Identifica en ocasiones la estructura organizacional de una empresa en la presentación de esquemas
- Emplea algunas veces as tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para el desarrollo de diversas actividades.
- Expone algunas veces mis ideas utilizando la programación de diversas formas.
- Disfruta del trabajo colaborativo mejorando la interacción y el respeto con sus compañeros.
- Participa en el evento dando algunos aportes sobre productos de emprendimiento.

#### **BAJO**

- Identifica ocasionalmente instituciones e innovaciones para determinar las que han Favorecido al desarrollo del país.
- Utiliza en forma mínima las tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para el desarrollo de diversas actividades.

- Identifica pocos elementos en la utilización de programación básica.
- Participa en forma mínima en evento mostrando un producto de emprendimiento.

<b>GRADO QUINTO. PERÍODO 4</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
¿Qué empresas innovadoras hay en el barrio de la ciudad y país?	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	ESTÁNDARES: Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: 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.). Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura
	EJE: Solución de problemas con tecnología

	<b>ESTÁNDARES:</b> Diseño y construyo soluciones tecnológicas
	<b>EJES Tecnología y sociedad</b>
	<b>ESTÁNDARES</b> Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad. Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes

<b>Indicadores de Desempeño Grado :Quinto Período: 4</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consulta los criterios que hace que las empresas sean innovadoras.</li> <li>- Busca y utiliza las TIC en la creación de diapositivas en Power point sobre temas seleccionados.</li> <li>- Fortalece el trabajo colaborativo en la participación de foros.</li> <li>- Reconoce la importancia del ahorro en exposición y participa en foros.</li> </ul>
<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>
<b>SUPERIOR</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consulta y expone las empresas innovadoras y las socializa en clase.</li> <li>- Busca y utiliza las TIC en la creación de diapositivas en Power point sobre temas de interés.</li> <li>- Fortalece el trabajo colaborativo en la participación de foros.</li> <li>- Reconoce creativamente la importancia del ahorro en exposición y participa en foros.</li> <li>-</li> </ul>

<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consulta y expone las empresas innovadoras y los socializa en clase.</li> <li>- Busca y utiliza las TIC en la creación de diapositivas en Power point sobre temas de interés.</li> <li>- Fortalece el trabajo colaborativo en la participación de foros.</li> <li>- Reconoce la importancia del ahorro en exposición y participa en foros.</li> </ul>
<b>BÁSICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consulta y expone algunas empresas innovadoras y los socializa en clase.</li> <li>- Utiliza las TIC en la creación de diapositivas en Power point sobre temas seleccionados.</li> <li>- Fortalece el trabajo colaborativo en la participación de foros.</li> <li>- Reconoce la importancia del ahorro en exposición.</li> </ul>
<b>BAJO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consulta en forma mínima empresas innovadoras y las socializa en clase.</li> <li>- Busca ocasionalmente las TIC en la creación de diapositivas en Power point sobre temas seleccionados.</li> <li>- Fortalece el trabajo colaborativo en la participación de foros.</li> <li>- Reconoce la importancia del ahorro con pocos aportes en exposición y foro.</li> </ul>

<b>Área: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO</b>	<b>Grado: SEXTO</b>
<b>Docente(s): Liliana García Posada</b>	
<b>Objetivo(s) 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>- Reconocer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.</li> </ul>	

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

**Competencias:**

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

<b>Proyectos integrados:</b>	<b>Estándar o estándares asociados:</b>
Cultura de emprendimiento	--Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de emprendimiento

<b>GRADO SEXTO Periodo 1</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
¿Cómo evolucionó la tecnología en la vida del hombre?	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	-Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas lo largo de la historia
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	--Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).

	- Analizo y aplico las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	ESTÁNDARES: -Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas.  -Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología
	EJES Tecnología y sociedad
	ESTÁNDARES - Me intereso por las tradiciones y valores de mi comunidad y participo en la gestión de iniciativas en favor del medio ambiente, la salud y la cultura (como jornadas de recolección de materiales reciclables, vacunación, bazares, festivales, etc.). -Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos

**INDICADORES DE DESEMPEÑO.**

- Analiza la evolución de los avances tecnológicos para la fabricación de artefactos y sistemas
- Usa herramientas de utilidad para presentar trabajos escritos y exposiciones en el aula.
- Busca y valida información sobre los pasos para elaborar proyectos tecnológicos.
- Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TICS

### **DESEMPEÑOS**

#### **SUPERIOR**

- Analiza y expone la evolución de avances tecnológicos para la fabricación de artefactos y sistemas. A través de investigaciones en la web
- Reconoce herramientas de utilidad para presentar trabajos escritos y exposiciones en el aula. Con el procesador de texto Word.
- Busca y valida información de los pasos para elaborar proyectos tecnológicos
- Participa en procesos colaborativos sobre el ciberacoso en las redes sociales.

#### **ALTO**

- Reconoce a través de investigaciones, las razones por las cuales han evolucionado las herramientas y materiales en la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos
- Hace uso de las herramientas tecnológicas y recursos de la web para presentar sus trabajos escritos con el procesador de texto Word y exposiciones en el aula.
- Aplica sus ideas para la elaboración de proyectos tecnológicos
- Participa en procesos de colaboración sobre el ciberacoso en las redes sociales.

#### **BÁSICO**

- Reflexiona a través de lecturas sobre la historia y las razones que contribuyeron a mejorar las. herramientas y materiales en la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos
- Hace uso de las herramientas tecnológicas y recursos de la web

-Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las tics

**BAJO**

-Identifica de manera incipiente por medio de lecturas las razones que contribuyeron a mejorar las herramientas y materiales en la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos  
 -Su participación en procesos colaborativos es escasa.

<b>GRADO SEXTO PERIODO 2</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
¿Cómo han contribuido las innovaciones tecnológicas de nuestro medio en la solución a problemas para satisfacer necesidades?	EJE: Apropriación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: -Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades. -Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales recolectar, seleccionar, organizar y procesar
	EJES Tecnología y sociedad
	ESTÁNDARES Indago sobre las posibles acciones que pueden realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones. -Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
	EJE: Solución de problemas con tecnología

	<p style="text-align: center;"><b>ESTÁNDARES</b></p> <p style="text-align: center;">-Frente a una necesidad o problema, selecciono una alternativa tecnológica apropiada.</p> <p style="text-align: center;">-Al hacerlo utilizo criterios adecuados como eficiencia, seguridad, consumo y costo.</p>
--	---

<b>Indicadores de desempeño, grado SEXTO, período 2:</b>
<p>-Explica las técnicas y conceptos de otras disciplinas para determinar las bases de la generación y evolución de sistemas tecnológicos.</p> <p>--Busca y valida información haciendo uso del procesador de texto Word y recursos de la web.</p> <p>- Reconoce los sistemas tecnológicos y la utilización de las máquinas simples y complejas que permiten la elaboración de un objeto tecnológico</p> <p>Identifica los diferentes sistemas de comunicación.</p> <p>-Participa en procesos de colaboración asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las tic</p>
<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>SUPERIOR</b>
<p>-Propone la elaboración de un periódico digital en el procesador de texto Word, para plasmar las innovaciones e inventos tecnológicos</p> <p>-Selecciona información en la web sobre el uso adecuado de las redes sociales.</p> <p>- Reconoce la incorporación de las tecnologías como una nueva forma de reciclar.</p>
<b>ALTO</b>

- Establece relaciones entre innovaciones e inventos y los ubica en el contexto histórico por medio de un periódico digital en Word.
- Reflexiona sobre el uso adecuado de las redes sociales.
- Demuestra interés en la incorporación de tecnologías en el reciclaje

#### **BÁSICO**

- Evidencia por medio de un periódico digital la evolución que han tenido los sistemas tecnológicos.
- Hace uso de las herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar información acerca del buen uso de las redes sociales.
- Participa de procesos colaborativos sobre el manejo del reciclaje tecnológico

#### **BAJO**

- Identifica incipientemente las relaciones entre innovaciones e inventos
- Hace uso del procesador de texto Word de manera inadecuada.
- Participa de manera irregular en procesos de colaboración.

### **PROYECTO INTEGRADO**

#### **CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO EMPRESARIAL**

#### **TERCER PERIODO**

**OBJETIVO GENERAL:** Promover el espíritu emprendedor en los jóvenes, para fomentar una actitud favorable de emprendimiento e innovación desarrollando competencias para la creación de empresas, mediante la formación

en competencias básicas, competencias laborales y competencias ciudadanas a través de una cátedra de emprendimiento. (Cfr. Ley 1014 art. 2)

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

-Crear y fortalecer aspectos y valores del desarrollo humano y de la construcción de comunidad. (Cfr. Ley 1014 art. 3) 2. -Lograr el desarrollo de personas integrales en sus aspectos personales, cívicos, sociales y como seres productivos; (Ley 1014 art 12 a) 3.

-Contribuir al mejoramiento de las capacidades, habilidades y destrezas en la persona, que les permitan emprender iniciativas para la generación de ingresos por su propia cuenta, (Ley 1014 art 12 b) 4.

-Promover alternativas que permitan el acercamiento de la institución educativa al mundo productivo. (Ley 1014 art 12 c) - Fomentar la cultura de la cooperación y el ahorro, así como orientar sobre las distintas formas de asociatividad. (Ley 1014 art 12 d)

**ESTÁNDARES**

- Identifica la importancia, origen y características del emprendimiento

- Reconoce las características de un emprendedor

-Identifica los conceptos de emprendimiento y empresa con los beneficios que estos generan, a nivel personal y social.

-Identifica el lenguaje empleado en actividades y formación empresarial.

- Distingue las diversas actividades que hacen las personas en su vida para lograr los ingresos necesarios para su subsistencia.
- Reconoce los negocios que existen en su barrio y en su colegio y comprende el funcionamiento general
- Distingue diferentes clases de emprendedores en distintos campos de la vida diaria, empresarios artistas, deportistas, comerciantes y políticos entre otros y es capaz de identificar al menos cinco aspectos positivos de cada uno de ellos
- Identifica y comprende los diferentes pasos y requisitos que se requieren para conformar una empresa.
- Comprendo el papel que desempeña la Cámara de Comercio de mi región en el desarrollo de las empresas.
- Identifico y comprendo los diferentes pasos y requisitos que se requieren para conformar una empresa.
- Comprendo cómo funciona la publicidad en el mercado.
- Comprende la importancia de su entorno familiar, educativo y social para la adquisición de conocimientos de emprendimiento.
- Conceptualiza las diferentes etapas de un proyecto

**GRADO SEXTO. PERÍODO 3**

<b>GRADO SEXTO. PERÍODO 3</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>

<p>Fomentando la cultura del emprendimiento</p>	<p><b>ESTÁNDAR</b></p>
	<p>- Identifica la importancia, origen y características del emprendimiento</p>
	<p><b>ESTÁNDAR</b></p>
	<p>Es capaz de trabajar en equipo. Define el papel que desempeña el emprendedor en la sociedad y considero las diferentes facetas que este personaje puede adoptar.</p>
	<p><b>ESTÁNDAR</b></p>
<p>-Distingue diferentes clases de emprendedores en distintos campos de la vida diaria, empresarios artistas, deportistas, comerciantes y políticos entre otros y es capaz de identificar al menos cinco aspectos positivos de cada uno de ellos</p>	

**Indicadores de desempeño, grado SEXTO, período 3:**

<b>Indicadores de desempeño, grado SEXTO, período 3:</b>		
<p>Identifica las características de un líder, las actitudes de un buen emprendedor y las practica en sus relaciones interpersonales.</p>	<p>Investiga los orígenes del emprendimiento para entender con facilidad la importancia en su vida y cómo aplicarla</p>	<p>Relaciona documentos comerciales asociados con bancos y caja menor.</p> <p>Reconoce la necesidad del ahorro y el manejo apropiado de la economía dentro de una empresa.</p>
<b>DESEMPEÑOS</b>		
<b>SUPERIOR</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Elabora un proyecto de vida utilizando herramientas digitales y teniendo en cuenta sus características personales: físicas, intelectuales, y de personalidad.</li> <li>-Utiliza los tics para indagar sobre los orígenes y características del emprendimiento empresarial</li> <li>-Investiga sobre la vida de emprendedores en diferentes ámbitos de la vida.</li> <li>-Elabora documentos comerciales y no comerciales</li> </ul>		

-Participa de manera activa en charlas sobre el grooming

### **ALTO**

-Establece relaciones entre su proyecto de vida y lo compara con el emprendimiento empresarial.

-Utiliza herramientas digitales para construir su proyecto de vida

-Elabora resúmenes sobre la vida de emprendedores en diferentes ámbitos de la vida

-Reconoce los documentos comerciales y no comerciales

-Se integra en procesos colaborativos sobre el grooming.

### **BÁSICO**

-Reconoce la importancia que tiene el proyecto de vida en la proyección empresarial.

-Realiza su proyecto de vida con ayudas digitales

-Distingue la vida de algunos emprendedores

-Identifica algunos documentos comerciales y no comerciales.

- Participa en conversaciones sobre el grooming.

**BAJO**

- Identifica de manera incipiente los orígenes y características del emprendimiento empresarial.
- Hace uso inadecuado de medios digitales
- Distingue de manera incipiente la vida de algunos emprendedores.
- Su participación en procesos colaborativos es escasa.

**GRADO SEXTO. PERÍODO 4**

<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
Juguemos a programar con herramientas pedagógicas de programación en la realización de bocetos y prototipos tecnológicos.	EJE:
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	-Identifico artefactos basados en tecnología digital y describo el sistema utilizado en dicha tecnología.
	-Identifico artefactos que contienen sistemas de control con realimentación
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	ESTÁNDARES: - Detecto fallas en sistemas tecnológicos sencillos (mediante un proceso de prueba y descarte)
	EJES Tecnología y sociedad
	ESTÁNDARES:

	<p>-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.</p>

<p>Indicadores de desempeño, grado Sexto, periodo 4:</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Interpreta gráficos, bocetos y planos para explicar un artefacto tecnológico.</li> <li>-Hace uso de juegos interactivos para entender la lógica básica de la programación.</li> <li>-Utiliza herramientas y equipos para el diseñar y construir prototipos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.</li> <li>-Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</li> </ul>

<p><b>DESEMPEÑOS</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>SUPERIOR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Realiza bocetos y prototipos de artefactos tecnológicos para resolver un problema</li> <li>-Elabora prototipos de artefactos tecnológicos para resolver un problema</li> <li>-Analiza la lógica básica de la programación a través de juegos interactivos.</li> <li>-Participa en debates sobre los riesgos de la internet</li> </ul>

<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Establece relaciones entre bocetos y prototipos tecnológicos.</li> <li>-Utiliza juegos interactivos para observar la lógica en que fueron programados.</li> <li>-Se integra en procesos colaborativos sobre los riesgos de la internet</li> </ul>
<b>BÁSICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce la importancia que tienen los prototipos tecnológicos</li> <li>-Realiza bocetos y prototipos tecnológicos con ayuda de herramientas tecnológicas.</li> <li>-Participa en juegos interactivos para ver su programación.</li> <li>-expone y comparte ideas sobre los riesgos de la internet</li> </ul>
<b>BAJO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica de manera incipiente, las relaciones entre bocetos y prototipos</li> <li>-Hace uso inadecuado de juegos interactivos.</li> <li>-Participa ocasionalmente en procesos colaborativos.</li> </ul>

<b>Área: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO</b>	<b>Grado: SÉPTIMO</b>
<b>Docente(s): Liliana García Posada</b>	
<b>Objetivo(s) 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. -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 style="padding-left: 40px;">-Gestión de la información</li> <li style="padding-left: 40px;">-Cultura digital</li> </ul>

<b>Proyectos integrados:</b>	<b>Estándar o estándares asociados:</b>
Cultura de emprendimiento	--Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de emprendimiento

<b>GRADO SEPTIMO Periodo 1</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
¿Cómo han contribuido las innovaciones tecnológicas de nuestro medio en la solución a problemas para satisfacer necesidades?	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	-Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas.  -Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas.

	<p>-Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología. Problemas y satisfacción de necesidades.</p> <p>-Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).</p>
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	<p><b>ESTÁNDARES:</b></p> <p>-Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas.</p> <p>- -Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología</p>
	EJES Tecnología y sociedad
	<p><b>ESTÁNDARES</b></p> <p>- Evalúo los costos y beneficios antes de adquirir y utilizar artefactos y productos tecnológicos.</p> <p>-Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>

<b>Indicadores de desempeño.</b>
<p>-Identifica innovaciones e inventos y los ubica en el contexto histórico, analizando su impacto.</p> <p>-Establece relaciones costo - beneficio de un artefacto producto tecnológico para aplicarlos a su innovación.</p> <p>-Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.</p> <p>-Propone innovaciones tecnológicas para solucionar problemas de su entorno.</p> <p>- Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TICS</p>

**DESEMPEÑOS**

**SUPERIOR**

- Propone la elaboración de mapas mentales en el procesador de texto Word, para plasmar las innovaciones e inventos tecnológicos
- Utiliza presentaciones creativas que dé cuenta de los inventos e innovaciones tecnológicas
- Explica las responsabilidades legales de la internet

**ALTO**

- Establece relaciones entre innovaciones e inventos y los ubica en el contexto histórico por medio de presentaciones creativas.
- Utiliza el procesador de texto Word para construir mapas mentales que dé cuenta de los inventos e innovaciones tecnológicas
- Participa en conversaciones sobre las responsabilidades legales en la internet

**BÁSICO**

- Reconoce las relaciones entre innovaciones e inventos y los ubica en el contexto histórico por medio de presentaciones creativas
- Hace uso del procesador Word para la elaboración de mapas mentales que den cuenta de los inventos e innovaciones tecnológicas
- Participa en la charla sobre los responsabilidades legales en la internet

GRADO SEPTIMO Periodo 2	
Ámbito de investigación. Situación problema.	Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.
¿Cómo propongo innovación de un artefacto o producto tecnológico a partir de su funcionamiento?	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	Explico con ejemplos el concepto de sistema e indico sus componentes y relaciones de causa efecto
	EJE: Apropriación y uso de la tecnología
	-Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan. -Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	ESTÁNDARES: - Adelanto procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos
	EJES Tecnología y sociedad
	ESTÁNDARES - Participo en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos. -Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos

<b>Indicadores de desempeño.</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Explica los principios de funcionamiento que sustentan un proceso o sistema tecnológico</li> <li>-Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información</li> <li>-Propone la elaboración de una maqueta para solucionar problemas de su entorno.</li> <li>-Reconoce la privacidad digital para evitar robos o fraudes por este medio.</li> </ul>
<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>SUPERIOR</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Interpreta y analiza la importancia que tiene la privacidad digital.</li> <li>-Construye un artefacto a partir de cada una de las etapas del desarrollo tecnológico.</li> <li>-Manipula el programa Excel reconociendo su funcionamiento y su aplicabilidad en el quehacer diario.</li> <li>-Participa de manera activa en discusiones sobre la privacidad digital.</li> </ul>
<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Establece relaciones entre la tecnología y las etapas del desarrollo tecnológico a partir de la construcción de un artefacto.</li> <li>-Utiliza el programa Excel para reconocer su funcionamiento</li> <li>-Participa en debates sobre la importancia que tiene la privacidad digital</li> </ul>
<b>BÁSICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce las etapas de un proceso tecnológico</li> <li>-Hace uso de las hojas de cálculo para reconocer su funcionamiento</li> <li>-Participa en discusiones sobre la importancia de la privacidad digital.</li> </ul>
<b>BAJO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica de manera incipiente las etapas de un proceso tecnológico</li> <li>-Hace uso del programa Excel de una manera inadecuada</li> <li>-Participa de manera irregular en discusiones grupales.</li> </ul>

**PROYECTO INTEGRADO**  
**CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO EMPRESARIAL**  
**TERCER PERIODO**

**GRADO SÉPTIMO. PERÍODO 3**

<b>Ámbito de investigación.</b> <b>Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
<hr/> <b>Fomentando la cultura emprendedora</b>	<b>ESTÁNDAR</b>
	Identifica la importancia, origen y características del emprendimiento <b>ESTÁNDAR</b>

	<p>Distingue las diversas actividades que hacen las personas en su vida para lograr los ingresos necesarios para su subsistencia.</p>
--	---

<p><b>Indicadores de desempeño</b> <b>Grado Séptimo-Periodo 3</b></p>		
<p>Identifica las principales características de los emprendedores.</p>	<p>Busca y valida información haciendo uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar información de grandes emprendedores.</p>	<p>Relaciona documentos comerciales asociados con bancos y caja menor.</p>
<p><b>DESEMPEÑOS</b></p>		
<p><b>SUPERIOR</b></p>		

- Elabora un plegable sobre personajes emprendedores en el ámbito de la tecnología.
- Realiza investigaciones en la web sobre características del emprendedor y empresas de su entorno.
- Elabora documentos comerciales y no comerciales
- Participa en discusiones sobre las actitudes que llevan al éxito personal.

### **ALTO**

- Establece relaciones entre las características del emprendedor y las propias.
- Utiliza el procesador de texto Word para hacer plegables de personajes emprendedores.
- Reconoce los documentos comerciales y no comerciales
- Se integra en procesos colaborativos sobre las actitudes que conducen al éxito personal.

### **BÁSICO**

- Reconoce la importancia que tienen las características del emprendedor.
- Realiza consultas en la web, sobre personajes emprendedores.
- Identifica algunos documentos de comercio
- Participa en conversaciones sobre las actitudes que conducen al éxito personal.

**BAJO**

- Identifica de manera incipiente las características de los emprendedores.
- Hace uso del procesador de texto Word de manera inadecuada.
- Identificar algunos documentos comerciales

<b>GRADO SÉPTIMO PERÍODO 4</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
Juguemos a programar con herramientas pedagógicas de programación.	EJE:
	EJE: Apropriación y uso de la tecnología
	-Identifico artefactos basados en tecnología digital y describo el sistema utilizado en dicha tecnología. -Identifico artefactos que contienen sistemas de control con realimentación
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	ESTÁNDARES: - Detecto fallas en sistemas tecnológicos sencillos (mediante un proceso de prueba y descarte)
	EJES Tecnología y sociedad
	ESTÁNDARES:
	-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.

Indicadores de desempeño, grado Séptimo, periodo 4:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Resuelve problemas a través de juegos digitales.</li> <li>-Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos web para buscar y validar información.</li> <li>-Utiliza herramientas y equipos para diseñar y construir prototipos como respuesta a una necesidad o problema.</li> <li>-Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</li> </ul>		

<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>SUPERIOR</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Interactúa en juegos digitales para analizar su programación.</li> <li>-Propone pasos para resolver un problema.</li> <li>-Participa en conversaciones sobre la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales.</li> </ul>
<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Establece relaciones lógicas para resolver un problema.</li> <li>-Utiliza el procesador de texto Word para presentar informes en la resolución de problemas.</li> <li>-Participa en conversaciones sobre la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales.</li> </ul>
<b>BÁSICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce la importancia que tienen los juegos para la resolución de problemas</li> <li>-Presenta informes en Word sobre los pasos para resolución de problemas</li> </ul>

-Participa en procesos colaborativos sobre los cambios culturales en la tecnología.
<b>BAJO</b>
-Identifica de manera incipiente la programación en juegos interactivos. -Hace uso del procesador de texto Word de manera inadecuada. Participa ocasionalmente en procesos colaborativos.

<b>Área: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO</b>	<b>Grado: OCTAVO</b>
<b>Docente(s): Liliana García Posada</b>	
<b>Objetivo(s) del grado:</b>	
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 de mi 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 actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.	
<b>Competencias:</b>	
Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos -Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas -Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos -Gestión de la información -Cultura digital	

-Participación social

<b>Proyectos integrados:</b>	<b>Estándar o estándares asociados:</b>
Cultura de emprendimiento	Diseño y participo en programas que fortalecen las actitudes emprendedoras

<b>GRADO OCTAVO. PERÍODO 1</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
Investiguemos con las herramientas que nos proporciona las tecnologías (ofimática, internet, web 2.0 )	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b> Identifico principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos,
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b> -Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias). Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo -Utilizo las herramientas de la web 2.0 de manera responsable y autónoma para generar diferentes proyectos sobre el entorno.
	EJE: Solución de problemas con tecnología

	<p align="center"><b>ESTÁNDARES:</b></p> <p align="center">Identifico y formulo problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología.</p>
	<p>EJES Tecnología y sociedad</p>
	<p align="center"><b>ESTÁNDARES</b></p> <p align="center">Utilizo las herramientas de la web 2.0 de manera responsable y autónoma para generar diferentes proyectos sobre el entorno.</p>

<p><b>Indicadores de desempeño, grado OCTAVO., período 1</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Investiga temas relacionados con la tecnología, utilizando herramientas como el internet, web 2.0 y la ofimática.</li> <li>-Utiliza las TIC para apoyar procesos de aprendizaje de investigación y de comunicación.</li> <li>-Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos del web para buscar y validar Información.</li> <li>-Participa en debates sobre el uso adecuado de la tecnología.</li> </ul>
<p><b>DESEMPEÑOS</b></p>
<p><b>SUPERIOR</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Propone investigaciones a partir de unos parámetros dados, utilizando las herramientas de ofimática y web.</li> <li>-Emplea el procesador de texto Word para presentar informes, tablas y combinación de correspondencia.</li> <li>-Se integra en procesos colaborativos de investigación sobre las herramientas y recursos online</li> </ul>
<p><b>ALTO</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Realiza investigaciones a partir de unos parámetros dados, utilizando las herramientas de ofimática y web.</li> <li>-Utiliza el procesador de texto Word para presentar informes, tablas y combinación de correspondencia.</li> <li>-Se integra en procesos colaborativos de investigación sobre las herramientas y recursos online.</li> </ul>

**BÁSICO**

-Identifica procesos de investigación a partir de unos parámetros dados, utilizando las herramientas de ofimática y web.

Usa adecuadamente el procesador de texto Word.

Participa de procesos colaborativos de investigación sobre las herramientas y recursos online

**BAJO**

-hace uso del procesador de texto Word de manera inadecuada.

-Participa ocasionalmente de procesos colaborativos de investigación.

<b>Área: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO</b>	<b>Grado: OCTAVO</b>
<b>Docente(s): Liliana García Posada</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo(s) del grado:</b></p> <p>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> <p style="padding-left: 40px;">Tener en cuenta norma de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.</p> <p>Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.</p> <p>Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Competencias:</b></p> <p style="text-align: center;">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></ul>	

-Gestión de la información  
 -Cultura digital  
 -Participación social

<b>Proyectos integrados:</b>	<b>Estándar o estándares asociados:</b>
Cultura de emprendimiento	Diseño y participo en programas que fortalecen las actitudes emprendedoras

<b>GRADO OCTAVO. PERÍODO 2</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
Investiguemos con las herramientas que nos proporciona las tecnologías (ofimática, internet, web 2.0 )	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b> Identifico principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos,
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b> -Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias). Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo -Utilizo las herramientas de la web 2.0 de manera responsable y autónoma para generar diferentes proyectos sobre el entorno.
	EJE: Solución de problemas con tecnología

	ESTÁNDARES: Identifico y formulo problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología.
	EJES Tecnología y sociedad
	ESTÁNDARES Utilizo las herramientas de la web 2.0 de manera responsable y autónoma para generar diferentes proyectos sobre el entorno.

<b>Indicadores de desempeño, grado OCTAVO., período 2</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Investiga temas relacionados con la tecnología, utilizando herramientas como el internet, web 2.0 y la ofimática.</li> <li>-Utiliza las TIC para apoyar procesos de aprendizaje de investigación y de comunicación.</li> <li>-Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos del web para buscar y validar información</li> <li>-Participa de procesos colaborativos para contribuir en los procesos de investigación.</li> </ul>
<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>SUPERIOR</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Propone investigaciones a partir de unos parámetros dados, utilizando las herramientas de ofimática y la web</li> <li>-Analiza el funcionamiento de artefactos tecnológicos a partir de sistemas mecánicos.</li> <li>-Se integra en procesos colaborativos utilizando la web 2.0.</li> </ul>
<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Realiza investigaciones a partir de unos parámetros dados, utilizando las herramientas de ofimática y web</li> <li>-Construye artefactos tecnológicos a partir del funcionamiento de los sistemas mecánicos.</li> <li>-Se integra en procesos colaborativos en la web 2.0</li> </ul>

**BÁSICO**

- Identifica procesos de investigación a partir de unos parámetros dados, utilizando las herramientas de ofimática y web.
- Demuestra interés en la construcción de sistemas mecánicos.
- Participa de procesos colaborativos de investigación.

**BAJO**

- Reconoce de manera incipiente los pasos a seguir en un proceso de investigación.
- Participa ocasionalmente de procesos colaborativos de investigación.

**PROYECTO INTEGRADO**

**CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO EMPRESARIAL**

**TERCER PERIODO**

**GRADO OCTAVO.**

**Ámbito de investigación.**

**Situación problema.**

**Estándares en términos de pensamiento y producción.**

<p><b>Fomentando la cultura emprendedora</b></p>	<p>Clasifica la empresa según la estructura de propiedad de personas: colectiva, en comandita simple, cooperativa, sociedad de capital: anónima, en comandita por acciones, sociedad mixta: limitada</p>
	<p><b>ESTÁNDAR</b></p>
	<p>Distingue las diversas actividades que hacen las personas en su vida para lograr los ingresos necesarios para su subsistencia.</p>
	<p><b>ESTÁNDAR</b></p>
<p>Identifica un modelo de empresa, su necesidad, su propuesta de valor, y sus estrategias de mercadeo y construye una página web</p>	

<b>Indicadores de desempeño</b> <b>Grado Octavo</b> <b>Período 3</b>		
Identifica la empresa según la estructura de propiedad de personas: colectiva, en comandita simple, cooperativa, sociedad de capital: anónima, en comandita por acciones, sociedad mixta: limitada	-Construye un modelo de empresa donde se identifique la necesidad, la propuesta de valor, la investigación y estrategias de mercadeo.	Reconoce la estructura interna de una empresa y algunos elementos contables
<b>DESEMPEÑOS</b>		
<b>SUPERIOR</b>		
-Analiza la estructura y clasificación de las empresas de su entorno. -Propone y argumenta su modelo de empresa, su necesidad, su propuesta de valor, y sus estrategias de mercadeo. -Analiza organigramas empresariales -Construye la página web de su modelo de empresa.		
<b>ALTO</b>		

- Reconoce las empresas según su clasificación
- Propone su modelo de empresa, su necesidad, su propuesta de valor, y sus estrategias de mercadeo.
- Propone un organigrama para su modelo de empresa
- Construye la página web de su modelo de empresa.
- Participa en procesos colaborativos.

### **BÁSICO**

- Diferencia algunas empresas según su clasificación
- Identifica un modelo de empresa, su necesidad, su propuesta de valor, y sus estrategias de mercadeo.
- Reconoce la carta organizacional de una empresa
- Diseña una página web de su modelo de empresa.
- Participa en las discusiones grupales sobre temas planteados.

### **BAJO**

- identifica algunas empresas según su clasificación
- identifica un modelo de empresa, su necesidad, su propuesta de valor, y sus estrategias de mercadeo.
- identifica el organigrama de una empresa.
- Llega solo a la propuesta inicial de su modelo de empresa.
- Participa de manera irregular en las actividades planteadas

<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica un modelo de empresa, su necesidad, su propuesta de valor, y sus estrategias de mercadeo.</li> <li>-Construye un modelo de empresa donde se identifique la necesidad, la propuesta de valor, la investigación y estrategias de mercadeo.</li> <li>-Reconoce las jerarquías a nivel empresarial.</li> <li>- Realiza proyectos creativos</li> </ul>
<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>SUPERIOR</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Propone y argumenta su modelo de empresa, su necesidad, su propuesta de valor, y sus estrategias de mercadeo.</li> <li>-Construye la página web de su modelo de empresa.</li> <li>-Se compromete en la participación de proyectos creativos</li> </ul>
<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Propone su modelo de empresa, su necesidad, su propuesta de valor, y sus estrategias de mercadeo.</li> <li>-Construye la página web de su modelo de empresa.</li> <li>-Participa en procesos colaborativos.</li> </ul>
<b>BÁSICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce un modelo de empresa, su necesidad, su propuesta de valor, y sus estrategias de mercadeo.</li> <li>-Diseña una página web de su modelo de empresa.</li> <li>-Participa en las discusiones grupales sobre temas planteados.</li> </ul>
<b>BAJO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Llega solo a identificar un modelo de empresa, su necesidad, su propuesta de valor, y sus estrategias de mercadeo.</li> <li>-Llega solo a la propuesta inicial de su modelo de empresa.</li> <li>-Participa de manera irregular en las actividades planteadas</li> </ul>

<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
<p>Juguemos a programar y a diseñar páginas web</p>	<p>EJE:</p>
	<p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p>
	<p>-Identifico artefactos basados en tecnología digital y describo el sistema binario utilizado en dicha tecnología. -Identifico artefactos que contienen sistemas de control con realimentación</p>
	<p>EJE: Apreciación y uso de la tecnología</p>
	<p>ESTÁNDARES: Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (matemáticas, Programación, lógica matemática).</p>
	<p>EJE: Solución de problemas con tecnología</p>
	<p>ESTÁNDARES: Detecto fallas en sistemas tecnológicos sencillos (mediante un proceso de prueba y descarte)</p>
	<p>EJES Tecnología y sociedad</p>
	<p>ESTÁNDARES -Anализo 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. -Explico el ciclo de vida de algunos productos</p>

<b>Indicadores de desempeño, grado OCTAVO, período 4:</b>
<p>-Identifica conceptos de diseño y programación de páginas web -Utiliza eficientemente etiquetas de programación para el desarrollo de páginas web -Reconoce la importancia de escribir los códigos correctos.</p>

<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>SUPERIOR</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comprende y utiliza el lenguaje de marcado <b>HTML</b>, para crear las páginas web</li> <li>-Construye una página web mediante el desarrollo de un prototipo dado.</li> </ul>
<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Relaciona conceptos fundamentales de programación tales como: códigos, etiquetas, estructura</li> <li>-Utiliza lenguajes de programación para crear páginas web.</li> </ul>
<b>BÁSICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce conceptos fundamentales de programación tales como: códigos, etiquetas</li> <li>-Maneja parcialmente la utilización de conceptos fundamentales de programación tales como: códigos, etiquetas</li> <li>-Mantiene parcialmente la atención y perseverancia.</li> <li>-Su proceso en cada uno de los temas vistos se ve afectado por su inasistencia y falta de compromiso</li> </ul>
<b><u>BAJO</u></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Solo llega a identificar algunos conceptos fundamentales de programación tales como: códigos, etiquetas</li> <li>-Se le dificulta utilizar software de programación para el aprendizaje de conceptos básicos.</li> <li>-Mantiene parcialmente la atención y perseverancia. Su proceso en cada uno de los temas vistos se ve afectado por su inasistencia y falta de compromiso.</li> </ul>

<b>Área: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO</b>	<b>Grado: NOVENO</b>
<b>Docente(s): Jackeline Alzate Patiño</b>	
<b>Objetivo(s) del grado:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos</li> <li>- Participar en diferentes proyectos de investigación utilizando como herramienta de sistematización la tecnología e informática</li> <li>- Reconocer los desarrollos tecnológicos y actuar de manera ética y responsable</li> <li>- Identifica las competencias laborales y su importancia en el mundo globalizado</li> </ul>	
<b>Competencias:</b>	
-Pensamiento tecnológico, Solución de problemas, Trabajo en equipo, Manejo del tiempo, Asociación de procesos, Planeación, Interpretación, competencias laborales.	

<b>Proyectos integrados:</b>	<b>Estándar o estándares asociados:</b>
Cátedra de emprendimiento Cultura de emprendimiento	Diseño y participo en programas que fortalecen las actitudes emprendedoras
<b>GRADO NOVENO. PERÍODOS 1</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología

<b>Usemos lo que nos gusta en la web para aprender ( Web 2.0 )</b>	<b>ESTÁNDARES:</b> Explico, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción
	EJE: Apropriación y uso de la tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b> -Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias). Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b> Comparo distintas soluciones tecnológicas frente a un mismo problema según sus características, funcionamiento, costos y eficiencia. Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología
	EJES Tecnología y sociedad
	<b>ESTANDARES</b> 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. 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. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

--	--

<b>Indicadores de desempeño, grado NOVENO , período 1</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Interpreta y represento ideas, diseños e innovaciones presentes en la web 2.0</li> <li>-Identifica y utiliza nuevas herramientas de web 2.0 en internet para mejorar mi aprendizaje (blog, pagina web, imagen etc.)</li> <li>-Maneja códigos éticos en el uso de la Web 2.0, correo electrónico y otras herramientas informáticas</li> </ul>
<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>SUPERIOR</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Interpreta y representa ideas, diseños e innovaciones presentes en la web 2.0</li> <li>-Identifica y utiliza nuevas herramientas de web 2.0 para mejorar su aprendizaje (blog, página web, imagen etc.)</li> <li>-Maneja códigos éticos en el uso de la Web 2.0, correo electrónico y otras herramientas informáticas</li> </ul>
<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Propone la interpretación y representación de ideas, diseños e innovaciones presentes en la web 2.0</li> <li>-Propone la utilización de herramientas de web 2.0 para mejorar su aprendizaje ( blog, página web, imagen etc )</li> <li>-Muestra compromiso , sentido de superación y acata las recomendaciones que se le hacen</li> </ul>
<b>BÁSICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce ideas , diseños e innovaciones presentes en la web 2.0</li> <li>-Reconoce las herramientas de web 2.0 ( blog, página web, imagen, etc)</li> <li>-Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso.</li> </ul>
<b>BAJO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Llega solo a interpretar ideas en la web 2.0</li> <li>-Llega solo a utilizar algunas herramientas de web 2.0.</li> <li>-Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos se ve afectado por su falta de compromiso.</li> </ul>

GRADO NOVENO. PERÍODO 2	
Ámbito de investigación. Situación problema.	Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.
<p>¿Cómo identifico los periféricos de entrada y salida? Sistemas numéricos</p> <p>Y cómo puede afectar los diferentes virus informáticos en mi día a día</p>	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	<p><b>ESTÁNDARES:</b></p> <p>Explico, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción</p>
	EJE: Apropriación y uso de la tecnología
	<p><b>ESTÁNDARES:</b></p> <p>-Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias). Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo</p>
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	<p><b>ESTÁNDARES:</b></p> <p>Comparo distintas soluciones tecnológicas frente a un mismo problema según sus características, funcionamiento, costos y eficiencia. Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología</p>
	EJES Tecnología y sociedad

	<p style="text-align: center;"><b>ESTÁNDARES</b></p> <p>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. 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. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucren algunos componentes tecnológicos.</p>
--	---

<b>Indicadores de desempeño, grado NOVENO , período 2</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica las partes del equipo con periféricos de entrada y salida</li> <li>-Comprende y aplica los sistemas numéricos (Decimal, Octal, Binario, Hexadecimal)</li> <li>-Explica que tipos de virus existen y cómo afecta la funcionalidad de un equipo</li> <li>-Maneja alguna herramienta donde muestren las diferentes partes de un equipo</li> </ul>
<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>SUPERIOR</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica las partes del equipo con periféricos de entrada y salida</li> <li>-Comprende y aplica los sistemas numéricos (Decimal, Octal, Binario, Hexadecimal).</li> <li>-Explica que tipos de virus existen y cómo afecta la funcionalidad de un equipo.</li> <li>-Maneja alguna herramienta donde muestren las diferentes partes de un equipo.</li> </ul>
<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica las partes de un equipo de cómputo.</li> <li>-Comprende y aplica diferentes sistemas numéricos.</li> <li>-Explica los virus informáticos que puede afectar un equipo.</li> <li>-Maneja alguna herramienta donde modela partes de un equipo.</li> </ul>
<b>BÁSICO</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica algunas partes y periféricos.</li> <li>-Comprende y aplica diferentes sistemas numéricos.</li> <li>-Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso.</li> </ul>
<p><b>BAJO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Llega solo a identificar algunas partes de un equipo.</li> <li>-Llega solo a utilizar algunos sistemas numéricos.</li> <li>-Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso.</li> </ul>

<p><b>PROYECTO INTEGRADO</b></p> <p><b>CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO EMPRESARIAL</b></p> <p><b>TERCER PERIODO</b></p>	
<p><b>GRADO NOVENO. PERÍODO 3</b></p>	
<p><b>Ámbito de investigación.</b></p> <p><b>Situación problema.</b></p>	<p><b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b></p>

	<b>ESTÁNDAR</b>
	Expone sus ideas con mentalidad emprendedora.
	<b>ESTÁNDAR</b>
	clasifica la empresa según la estructura de propiedad de personas: colectiva, en comandita simple, cooperativa, sociedad de capital: anónima, en comandita por acciones, sociedad mixta: limitada
	<b>ESTÁNDAR</b>
	Reconoce la estructura organizacional de una empresa

<b>Indicadores de desempeño</b> <b>Grado Noveno</b> <b>Período 3</b>		
Identifica un modelo de empresa, su necesidad, su propuesta de valor, y sus estrategias de mercadeo.	Construye un modelo de empresa donde se identifique la necesidad, la propuesta de valor, la investigación y estrategias de mercadeo.	Reconoce la estructura interna de una empresa.  Realiza proyectos creativos
<b>DESEMPEÑOS</b>		
<b>SUPERIOR</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Propone y argumenta su modelo de empresa, su necesidad, su propuesta de valor, y sus estrategias de mercadeo.</li> <li>-Construye la página web de su modelo de empresa.</li> <li>-Muestra compromiso, sentido de superación y acata las recomendaciones que se le hacen.</li> </ul>		

-Realiza proyectos creativos

### **ALTO**

-Propone su modelo de empresa, su necesidad, su propuesta de valor, y sus estrategias de mercadeo.

-Construye una página web de su modelo de empresa.

-Muestra compromiso, sentido de superación y acata las recomendaciones que se le hacen.

### **BÁSICO**

-Reconoce un modelo de empresa, su necesidad, su propuesta de valor, y sus estrategias de mercadeo.

-Reconoce la construcción de la página web de su modelo de empresa.

-Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su inasistencia y compromiso.

**BAJO**

- Llega solo a identificar un modelo de empresa.
- Construye solo parte del proceso en alguna herramienta ofimáticas.
- Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso
- Participa de manera irregular en las actividades planteadas

<b>GRADO NOVENO. PERÍODO 3</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
<b>Fomentando la cultura del emprendimiento</b>	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: clasifica la empresa según la estructura de propiedad de personas: colectiva, en comandita simple, cooperativa, sociedad de capital: anónima, en comandita por acciones, sociedad mixta: limitada
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	ESTÁNDARES: Expone sus ideas con mentalidad emprendedora.
	EJES Tecnología y sociedad

	<b>ESTÁNDARES</b> Reconoce la estructura organizacional de una empresa
--	---

<b>GRADO NOVENO. PERÍODO 4</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
<b>Juguemos a programar</b>	<b>EJE:</b>
	Naturaleza y evolución de la tecnología
	Identifico artefactos basados en tecnología digital y describo el sistema binario utilizado en dicha tecnología. Identifico artefactos que contienen sistemas de control con realimentación
	<b>EJE: Apropriación y uso de la tecnología</b>
	<b>ESTÁNDARES:</b> Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (matemáticas, programación, lógica matemáticas).
	<b>EJE: Solución de problemas con tecnología</b>
	<b>ESTÁNDARES:</b> Detecto fallas en sistemas tecnológicos sencillos (mediante un proceso de prueba y descarte)

	<b>EJES Tecnología y sociedad</b>
	<b>ESTÁNDARES</b> 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. Explico el ciclo de vida de algunos productos
<b>Indicadores de desempeño, grado NOVENO, período 4:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica conceptos de computación fundamentales (Que es un algoritmo, como solucionar problemas a través de una herramienta)</li> <li>-Utiliza eficientemente herramientas de programación para el aprendizaje de conceptos básicos.</li> <li>-Muestra compromiso, sentido de superación y acata las recomendaciones que se le hacen. Realiza proyectos creativos</li> </ul>	
<b>DESEMPEÑOS</b>	
<b>SUPERIOR</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comprende y utiliza conceptos fundamentales de programación (Que es un algoritmo, como solucionar problemas a través de una herramienta) a partir de una concepción inicial de proyecto.</li> <li>- Utiliza eficientemente herramientas de programación para el aprendizaje de conceptos básicos.</li> <li>-Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.</li> </ul>	
<b>ALTO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Relaciona conceptos fundamentales de programación tales como (Que es un algoritmo, como solucionar problemas a través de una herramienta) a partir de una concepción inicial de proyecto.</li> <li>-Utiliza eficientemente herramientas de programación para el aprendizaje de conceptos básicos.</li> <li>-Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.</li> </ul>	
<b>BÁSICO</b>	

- Reconoce conceptos de computación fundamentales tales como (Que es un algoritmo, como solucionar problemas a través de una herramienta) a partir de una concepción inicial de proyecto.
- Maneja parcialmente la utilización herramientas de programación para el aprendizaje de conceptos básicos.
- Mantiene parcialmente la atención y la perseverancia. Su proceso en cada uno de los temas vistos se ve afectado por su inasistencia y compromiso.

**BAJO**

- Llega solo a identificar los conceptos fundamentales de programación.
- Llega solo a utilizar solo una herramienta de programación para el aprendizaje de conceptos básicos.
- Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso.

<b>Área: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO</b>	<b>Grado: DÉCIMO</b>
<b>Docente: Jackeline Alzate Patiño</b>	
<b>Objetivo(s) del grado:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar y valorar críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.</li> <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 de mi 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 vivo, y actuar</li> </ul>	

<p><b>Competencias:</b></p> <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>Proyectos integrados:</b>	<b>Estándar o estándares asociados:</b>
Cátedra de emprendimiento Cultura de emprendimiento	Diseño y participo en programas que fortalecen las actitudes emprendedoras

<b>GRADO DÉCIMO. PERÍODO 1</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
Utilizo herramientas ofimáticas como el programa Excel para solucionar problemas de la vida cotidiana.	EJE:
	Naturaleza y evolución de la tecnología
	Explico cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b> -Diseño y aplico planes sistemáticos de mantenimiento de artefactos tecnológicos utilizados en la vida cotidiana.

	<p>-Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación.</p> <p>-Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas</p>
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	<p><b>ESTÁNDARES:</b>  Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño. Identifico cuál es el problema o necesidad que originó el desarrollo de una tecnología o artefacto</p>
	EJES Tecnología y sociedad
	<p><b>ESTÁNDARES</b>  -Discuto sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos.</p>
<b>Indicadores de desempeño, grado DECIMO, período 1:</b>	
<p>-Resuelve problemas con la ayuda del programa Excel.</p> <p>-Utiliza eficientemente el programa Excel en la resolución de problemas cotidianos.</p> <p>-Muestra compromiso, sentido de superación y acata las recomendaciones que se le hacen. Realiza proyectos creativos</p>	

<p><b>DESEMPEÑOS</b>  <b>Grado Décimo Período 1</b></p>
<p><b>SUPERIOR</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>-Se apropia del conocimiento para interpretar y graficar información por medio de las herramientas que ofrece el programa Excel.</li> <li>-Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para diseñar contenidos de aprendizaje.</li> <li>-Ejecuta macros en Excel para automatizar operaciones.</li> <li>-Participa en la resolución de problemas estadísticos y matemáticos con el programa Excel.</li> </ul>
<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Interpreta problemas de tipo matemático, estadístico y lógico por medio de las herramientas que ofrece el programa Excel.</li> <li>-Hace uso de las herramientas que le ofrece Excel para la resolución de problemas matemáticos, estadísticos y lógicos.</li> <li>-Ejecuta macros a partir de una serie de instrucciones. .</li> </ul>
<b>BÁSICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce las herramientas que ofrece el programa Excel.</li> <li>-Utiliza las herramientas que ofrece el programa Excel para resolución de problemas matemáticos, estadísticos y lógicos.</li> <li>-Reconoce la importancia de las macros.</li> </ul>
<b>BAJO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica de manera ocasional las herramientas que ofrece el programa Excel.</li> <li>-Utiliza inadecuadamente las herramientas que ofrece el programa Excel.</li> <li>-En ocasiones su trabajo es escaso.</li> </ul>

<b>GRADO DÉCIMO. PERÍODO 2</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	ESTÁNDARES:

Reconoce las etapas fundamentales de un proyecto de investigación	Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.
	EJE: Apropriación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES:
	-Investigo y documento algunos procesos de producción y manufactura de productos. -Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas. -Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación.
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	ESTÁNDARES:
	-Identifico las condiciones, especificaciones y restricciones de diseño, utilizadas en una solución tecnológica y puedo verificar su cumplimiento. -Detecto, describo y formulo hipótesis sobre fallas en sistemas tecnológicos sencillos
	EJES Tecnología y sociedad
ESTÁNDARES Evalúo los procesos productivos de diversos artefactos y sistemas tecnológicos, teniendo en cuenta sus efectos sobre el medio ambiente y las comunidades implicadas. -Analizo el potencial de los recursos naturales y de los nuevos materiales utilizados en la producción tecnológica en diferentes contextos	
<b>Indicadores de desempeño, grado DÉCIMO, período 2:</b>	
-Construye proyectos de investigación, empleando herramientas ofimáticas -Presenta informes empleando las normas APA. -Realiza investigaciones sobre temas sociales.	

**LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN**  
**Grado Décimo Periodo 2**

**SUPERIOR**

- Emplea adecuadamente herramientas de propósito específico (Normas APA) para la presentación de información y construcción de informes de proyecto.
- Emplea en forma efectiva las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento, resolución de problemas, procesamiento y producción de información
- Participa procesos colaborativos para fomentar uso ético, responsable y legal de las TIC

**ALTO**

- Utiliza adecuadamente herramientas de propósito específico (Normas APA) para la presentación de información y construcción de informes de proyecto.
- Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento, resolución de problemas, procesamiento y producción de información.
- Colabora en proceso grupales para fomentar uso ético, responsable y legal de las TIC

**BÁSICO**

- Usa herramientas de propósito específico (Normas APA) para la presentación de información y construcción de informes de proyecto.
- usa las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento, resolución de problemas, procesamiento y producción de información.
- Participa de procesos colaborativos para fomentar uso ético, responsable y legal de las TIC.

**BAJO**

- Identifica de manera incipiente las normas Icontec para la presentación de información y construcción de informes de proyecto.
- Emplea algunas normas Icontec en la presentación de trabajos escritos.
- Participa ocasionalmente en procesos colaborativos.

Ámbito de investigación. Situación problema.	Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.
Propone soluciones a los problemas con tecnología utilizando Energía, Poleas y Circuitos	<p>EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>ESTÁNDARES:</p> <p>Identifico y analizo ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia tecnológica en la solución de problemas y necesidades.</p>
	<p>EJE: Apropiación y uso de la tecnología</p>
	<p>ESTÁNDARES</p> <p>Relaciona como la tecnología interviene en diferentes áreas del conocimiento y la sociedad para generar nuevos artefactos, maquinas o actividades.</p> <p>-Utiliza recursos tecnológicos de su entorno para la solución de problemas en diferentes contextos e identifica el impacto social de los mismos.</p>
	<p>EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología</p>
	<p>ESTÁNDARES</p> <p>Identifico y analizo ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia tecnológica en la solución de problemas y necesidades.</p>
	<p>EJE: Solución de problemas con tecnología</p> <p>ESTÁNDARES</p> <p>-Tengo en cuenta aspectos relacionados con la antropometría, la ergonomía, la seguridad, el medio ambiente y el contexto cultural y socioeconómico al momento de solucionar problemas con tecnología.</p> <p>-Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades.</p>
	<p>EJES Tecnología y sociedad</p>
	<p>ESTÁNDARES</p> <p>-Identifico e indago sobre los problemas que afectan directamente a mi comunidad, como consecuencia de la implementación o el retiro de bienes y servicios tecnológicos.</p>

	-Propongo acciones encaminadas a buscar soluciones sostenibles dentro un contexto participativo.
<b>Indicadores de desempeño, grado DÉCIMO, período 3:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconocer y comprender el funcionamiento de los distintos elementos que pueden formar parte de los circuitos eléctricos existentes.</li> <li>- Conoce los principales tipos de circuitos eléctricos.</li> <li>-Adquiere la capacidad de analizar y plasmar en un proyecto sistemas eléctricos, implementando físicamente los diseños propuestos y analizándolos con herramientas de análisis informatizado.</li> </ul>	

<b>DESEMPEÑOS</b> <b>Grado Décimo Periodo 3</b>	
<b>SUPERIOR</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Argumenta sus proyectos creando circuitos en serie y en paralelo.</li> <li>-Comprende cuál es el problema o necesidad que originó el desarrollo de su proyecto.</li> <li>-Participa en los ejercicios prácticos aplicando lo visto en clase.</li> </ul>	
<b>ALTO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Explica sus proyectos involucrando ejercicios de circuitos en serie y paralelo.</li> <li>-Establece cuál es el problema o necesidad que originó el desarrollo de su proyecto de investigación.</li> <li>-Colabora en procesos grupales para fomentar uso de la energía y circuitos en sus proyectos .</li> </ul>	
<b>BÁSICO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Realiza proyectos y, cuando lo hace, involucra circuitos en serie y paralelo.</li> <li>-Reconoce cuál es el problema o necesidad que originó el desarrollo de su proyecto de investigación.</li> <li>-Se integra en procesos colaborativos para fomentar uso de energía y circuitos en los proyectos.</li> </ul>	
<b>BAJO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica de manera incipiente en los pasos que conducen a realizar un proyecto de investigación implementando circuitos en serie y paralelo.</li> <li>-Su proyecto de investigación no se ajusta a los parámetros sugeridos en clase.</li> </ul>	

<p><b>PROYECTO INTEGRADO</b></p> <p><b>CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO EMPRESARIAL</b></p> <p><b>CUARTO PERIODO</b></p> <p><b>GRADO DECIMO.</b></p>	
<p><b>Ámbito de investigación.</b></p>	<p><b>Estándares en términos de pensamiento y producción.</b></p>
<p><b>Situación problema.</b></p>	
<p><b>Fomentando la cultura emprendedora</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizo e interpreto manuales, instrucciones, diagramas y esquemas, para el montaje de algunos de ideas novedosas</li> <li>-Trabajo en equipo en la realización de proyectos innovadores utilizando herramientas tecnológicas.</li> <li>-Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.</li> </ul>

**ESTÁNDAR**

Evalúo las implicaciones para la sociedad de la protección a la propiedad intelectual en temas como desarrollo y utilización de la tecnología.

**ESTÁNDAR**

Optimizo soluciones tecnológicas a través de estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación, y argumento los criterios y la ponderación de los factores utilizados

**Indicadores de desempeño**

**Grado Décimo**

**Período 4**

<p>Práctica el pensamiento creativo y los modelos mentales</p>	<p>- Determina estrategias de innovación, investigación y experimentación para desarrollar soluciones tecnológicas.</p>	<p>-Participa en procesos colaborativos para fomentar el uso ético y responsable del tic.</p>
<p style="text-align: center;"><b>DESEMPEÑOS</b></p>		
<p style="text-align: center;"><b>SUPERIOR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Práctica la construcción del pensamiento creativo y los modelos mentales</li> <li>-Emplea estrategias de innovación, investigación y experimentación para desarrollar soluciones tecnológicas.</li> <li>-Participa en procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</li> </ul>		

### **ALTO**

- Colabora en la construcción del pensamiento creativo y los modelos mentales.
- utiliza estrategias de construcción del pensamiento creativo y los modelos mentales.
- Colabora en procesos grupales para fomentar uso ético, responsable y legal de las TIC.

### **BÁSICO**

- Se integra en la construcción del pensamiento creativo y los modelos mentales.
- Usa estrategias de construcción del pensamiento creativo y los procesos mentales.
- Se integra en procesos colaborativos para fomentar uso ético, responsable y legal de las TIC.
- Diseña una página web de su modelo de empresa.

**BAJO**

- Identifica ocasionalmente los procesos de pensamiento creativo y los procesos mentales.
- Emplea algunas estrategias de pensamiento creativo.
- Participa de manera irregular de procesos colaborativos y fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.

<b>Área:</b> TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO	<b>Grado:</b> ONCE
<b>Docente:</b> Jackeline Alzate Patiño	
<b>Objetivo(s) del grado:</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Analizar y valorar críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.</li><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 de mi 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 vivo, y actuar responsablemente.</li></ul>	

<p><b>Competencias:</b></p> <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>Proyectos integrados:</b>	<b>Estándar o estándares asociados:</b>
Cátedra de emprendimiento Cultura de emprendimiento	Diseño y participo en programas que fortalecen las actitudes emprendedoras

GRADO ONCE. PERÍODO 1	
Ámbito de investigación. Situación problema.	Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.
	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b> Explico, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción
	EJE: Apropriación y uso de la tecnología
	<b>ESTÁNDARES:</b>

<p>Topología de las Redes y sus características</p>	<p>-Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias). Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo</p>
	<p>EJE: Solución de problemas con tecnología</p>
	<p><b>ESTÁNDARES:</b></p> <p>Comparo distintas soluciones tecnológicas frente a un mismo problema según sus características, funcionamiento, costos y eficiencia. Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología</p>
	<p>EJES Tecnología y sociedad</p>
	<p><b>ESTÁNDARES</b></p> <p>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. 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. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucren algunos componentes tecnológicos.</p>

**Indicadores de desempeño, grado ONCE , período 1**

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica las clases de topología de redes.</li> <li>-Comprende y aplica diferentes conceptos en redes (Dirección ip, dominio, rangos ect).</li> <li>-Explica que topología puede utilizar para estructurar un área.</li> <li>-Maneja alguna herramienta donde se pueda modelar una red.</li> </ul>
<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>SUPERIOR</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica las clases de topología de redes.</li> <li>-Comprende y aplica diferentes conceptos en redes (Dirección ip, dominio, rangos ect)</li> <li>-Explica que topología puede utilizar para estructurar un área.</li> <li>-Maneja alguna herramienta donde se pueda modelar una red.</li> </ul>
<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica las clases de topología de redes.</li> <li>-Comprende y aplica diferentes conceptos en redes (Dirección ip, dominio, rangos ect)</li> <li>-Muestra compromiso , sentido de superación y acata las recomendaciones que se le hacen</li> </ul>
<b>BÁSICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica las clases de topología de redes.</li> <li>-Comprende y aplica diferentes conceptos en redes (Dirección ip, dominio, rangos ect)</li> <li>-Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso.</li> </ul>
<b>BAJO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Llega solo a identificar una topología de red</li> <li>-Llega solo a utilizar algunos conceptos en redes</li> <li>-Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso.</li> </ul>

<b>GRADO ONCE. PERÍODO 2</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>

Prototipos tecnológicos	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología
	ESTANDARES
	Indago sobre la prospectiva e incidencia de algunos desarrollos tecnológicos.
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES -Utilizo herramientas y equipos en la construcción de modelos, maquetas o prototipo. -Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación. -Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas
	EJES Solución de problemas con tecnología ESTÁNDARES -Optimizo soluciones tecnológicas a través de estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación, y argumento los criterios para utilizados.
	EJE: Tecnología y sociedad
ESTÁNDARES -Identifico e indago sobre los problemas que afectan directamente a mi comunidad, como consecuencia de la implementación o el retiro de bienes y servicios tecnológicos. -Analizo proyectos tecnológicos en desarrollo y debato en mi comunidad, el impacto de su posible implementación.	
<b>Indicadores de desempeño, grado ONCE , período 2:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conoce algunos prototipos tecnológicos que hay en el medio.</li> <li>- Elabora maquetas de prototipos tecnológicos.</li> <li>-Participa en grupo para fomentar el uso y apropiación de la tecnología de manera ética y responsable.</li> </ul>	

**DESEMPEÑOS**  
**Grado Once Periodo 2**

**SUPERIOR**

- Comprende a través de lecturas la importancia que tienen los prototipos en la tecnología.
- Elabora maquetas de prototipos tecnológicos.
- Participa en debates sobre la utilidad para fomentar el uso ético responsable de las TIC

**ALTO**

- Explica después de leer, la importancia que tienen los prototipos tecnológicos.
- Aplica los conceptos de prototipos y construye una maqueta.
- Coopera en procesos colaborativos para fomentar uso ético, responsable y legal de las TIC.

**BÁSICO**

- Reconoce la importancia que tienen los prototipos tecnológicos por medio de la lectura.
- Aplica algunos conceptos de prototipos tecnológicos.
- Participa en procesos colaborativos.

**BAJO**

- Identifica de manera incipiente que son los prototipos tecnológicos.
- Al momento de elaborar proyectos, falta aplicación del concepto de prototipos
- Participa algunas veces en procesos colaborativos.

<p><b>PROYECTO INTEGRADO</b></p> <p><b>CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO EMPRESARIAL</b></p> <p><b>TERCER PERIODO</b></p> <p><b>GRADO ONCE.</b></p>	
<p><b>Ámbito de investigación.</b></p> <p><b>Situación problema.</b></p> <p><b>Fomentando la cultura emprendedora</b></p>	<p><b>Estándares en términos de pensamiento y producción.</b></p>
	<p>Estudio de mercadeo, identificación de oferta y demanda, estrategias de mercadeo (precio, promoción)</p> <p>Concepto de producto o servicio</p>
	<p><b>ESTÁNDAR</b></p>

	Evalúa los costos de producción o distribución, Estudio técnico Análisis DOFA
	<b>ESTÁNDAR</b>
	Realiza la estructura organizacional, Aspectos legales, fuentes de financiación

<p><b>Indicadores de desempeño</b></p> <p><b>Grado Once</b></p> <p><b>Período 3</b></p>		
Explica la importancia de la cultura de la cooperación y colaboración, así como las distintas formas asociativas existentes en Colombia para la conformación de las nuevas empresas	-Utiliza las tecnologías y recursos digitales para el Fortalecimiento de procesos de trabajo	-Participa en procesos colaborativos para fomentar el uso ético y responsable del tic.

asociativo y en equipo, en torno a proyectos productivos con responsabilidad social.

### DESEMPEÑOS

#### SUPERIOR

- Argumenta la importancia de la cultura de la cooperación y colaboración, así como las distintas formas asociativas existentes en Colombia para la conformación de un plan de negocios
- Emplea las tecnologías y los recursos digitales para presentar su proyecto empresarial.
- Participa en la feria empresarial para mostrar su plan de negocios.

**ALTO**

- Implementa la cultura de la cooperación y colaboración, así como las distintas formas asociativas existentes en Colombia para la conformación de un plan de negocios.
- Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para el fortalecimiento de procesos de su plan de negocios.
- Coopera en la presentación de su plan de negocios en la feria empresarial.

**BÁSICO**

- Explica la importancia de la cultura de la cooperación y colaboración, así como las distintas formas asociativas existentes en Colombia para la conformación de un plan de negocios
- Usa las diferentes herramientas de la ofimática para presentar su plan de negocios.
- Participa en la feria empresarial para mostrar su plan de negocios.

**BAJO**

- Solo identifica la importancia de la cultura de la cooperación.
- Utiliza de manera inadecuada los recursos digitales
- Participa de manera irregular en procesos colaborativos.

<b>GRADO ONCE PERÍODO 4</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
Construyendo páginas web con HTML	EJE: Naturaleza y evolución de la tecnología ESTÁNDARES Indago sobre la prospectiva e incidencia de algunos desarrollos tecnológico
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología ESTÁNDARES -Trabajo en equipo en la realización de páginas web en lenguaje de programación HTML.  -Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.
	EJE: Solución de problemas con tecnología
	ESTANDARES -Construcción de páginas web para dar a conocer ideas de negocio
	EJES Tecnología y sociedad
	ESTÁNDARES -Propongo acciones encaminadas a buscar soluciones sostenibles dentro un contexto participativo -Evalúo las implicaciones para la sociedad de la protección a la propiedad intelectual en temas como desarrollo y utilización de la tecnología.
<b>Indicadores de desempeño, grado ONCE, período 1:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Hace uso de editores de texto para programar</li> <li>-Utiliza eficientemente el lenguaje HTML en la construcción de páginas web</li> <li>- Realiza proyectos creativos y los socializa en el grupo.</li> </ul>	

**DESEMPEÑOS**  
**Grado Once Periodo 4**

**SUPERIOR**

- Propone la construcción de páginas web con el fin de solucionar problemas de la vida cotidiana.
- Utiliza la estructura del lenguaje HTML para realizar páginas web.
- Socializa sus proyectos creativos.

**ALTO**

- Construye páginas web en lenguaje de programación HTML.
- Usa la estructura del lenguaje HTML y los recursos digitales para apoyar procesos de pensamiento y resolución de problemas.
- Evalúa el impacto de páginas web en lenguaje HTML en la resolución de problemas de la vida cotidiana.

**BÁSICO**

- Reconoce la estructura del lenguaje de programación HTML en la construcción de páginas web.
- Utiliza la estructura del lenguaje de programación H T M L para hacer páginas web.
- Participa en procesos colaborativos para fomentar el uso ético y responsable de las tic.

**BAJO**

- Solo reconoce estructuras básicas para la construcción de páginas web con HTML.
- Utiliza incipientemente tecnologías y recursos digitales para apoyar procesos de resolución de problemas, procesamiento y producción de información.
- Participa ocasionalmente en procesos colaborativos

<b>MEDIA TÉCNICA GRADO 10°. PERÍODO 1</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
Algoritmos, Expresiones, Conversión de sistemas numéricos	EJE:
	Naturaleza y evolución de la tecnología
	Explico cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.
	EJE: Apropriación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: -Diseño proyectos que sean resueltos a través de la tecnología -Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación. -Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas
	EJE: Solución de problemas por medio de proyectos tecnológicos
	ESTÁNDARES: Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño. Identifico cuál es el problema o necesidad que originó el desarrollo del proyecto.

**PRIMER PERIODO**

**Indicadores de desempeño, MEDIA TÉCNICA**

- Realiza algoritmos y maneja conceptos y/o aspecto para su utilización en la vida diario, al igual que en la utilización de proyectos escolares.
- Utiliza software para el aprendizaje de programación y sus conceptos básicos.
- Realiza conversiones decimales, binarias, Octal, hexadecimal.
- Muestra compromiso, sentido de superación y acata las recomendaciones que se le hacen. Realiza proyectos creativos

### **DESEMPEÑOS**

#### **SUPERIOR**

- Comprende y realiza algoritmos resolviendo problemas cotidianos a partir de una concepción inicial de proyecto.
- Utiliza software para el aprendizaje de programación y sus conceptos básicos.
- Realiza conversiones decimales, binarias, Octal, hexadecimal.
- Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.

#### **BÁSICO**

- Reconoce conceptos fundamentales de programación a partir de una concepción inicial de proyecto-
- Identifica el software para el aprendizaje de programación y sus conceptos básicos.
- Diferencia los diferentes sistemas numéricos y realiza algunas conversiones.
- Mantiene parcialmente la atención y la perseverancia. Su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso.

#### **BAJO**

- Llega solo a identificar los conceptos fundamentales de programación.
- Llega solo a identificar el software para el aprendizaje de programación y sus conceptos básicos.
- Identifica los sistemas numéricos.
- Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso

<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
Creación de prototipos y páginas web por medio de HTML	EJE:
	Naturaleza y evolución de la tecnología
	Explico cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: -Diseño proyectos que sean resueltos a través de la tecnología -Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación. -Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas
	EJE: Solución de problemas por medio de proyectos tecnológicos
	ESTÁNDARES: Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño. Identifico cuál es el problema o necesidad que originó el desarrollo del proyecto.

**Indicadores de desempeño, MEDIA TÉCNICA**

- Identifica concepto, evolución y formas de crear páginas Web.
- Investiga acerca de Lenguajes de programación y en especial de HTML, CSS, JAVASCRIPT.
- Utiliza un editor para modelar una página web
- Muestra compromiso, sentido de superación y acata las recomendaciones que se le hacen. Realiza proyectos creativos

#### **LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

##### **SUPERIOR**

- Identifica concepto, evolución y formas de crear páginas Web.
- Investiga acerca de Lenguajes de programación y en especial de HTML, CSS, JAVASCRIPT.
- Utiliza un editor para modelar una página web
- Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.

##### **ALTO**

- Relaciona conceptos para crear páginas Web
- Utiliza un editor o software para modelar una página web
- Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.

##### **BÁSICO**

- Reconoce conceptos para crear páginas web
- Identifica el editor o software para modelar una página web
- Mantiene parcialmente la atención y la perseverancia. Su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso.

##### **BAJO**

- Llega solo a identificar los conceptos básicos para HTML, CSS
- Llega solo a identificar el software para modelar una página web
- Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso

Ámbito de investigación. Situación problema.	Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.
Metodologías tradicionales y ágiles en el desarrollo de software	EJE:
	Naturaleza y evolución de la tecnología
	Explico cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	<p style="text-align: center;"><b>ESTÁNDARES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseño proyectos que sean resueltos a través de la tecnología</li> <li>-Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación.</li> <li>-Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas</li> </ul>
	EJE: Solución de problemas por medio de proyectos tecnológicos
	<p style="text-align: center;"><b>ESTÁNDARES:</b></p> <p>Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño. Identifico cuál es el problema o necesidad que originó el desarrollo del proyecto.</p>

**Indicadores de desempeño, MEDIA TÉCNICA**

<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica y reconoce metodologías tradicionales y ágiles en el desarrollo de software</li> <li>-Argumenta el ciclo de vida de un software</li> <li>-Muestra compromiso, sentido de superación y acata las recomendaciones que se le hacen. Realiza proyectos creativos</li> </ul>
<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>SUPERIOR</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica y reconoce metodologías tradicionales y ágiles en el desarrollo de software.</li> <li>-Argumenta el ciclo de vida de un software.</li> <li>-Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.</li> </ul>
<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Relaciona conceptos de metodologías ágiles y tradicionales.</li> <li>-Argumenta el ciclo de vida de un software.</li> <li>-Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.</li> </ul>
<b>BÁSICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce conceptos de metodologías ágiles y tradicionales.</li> <li>-Diferencia los ciclos de vida de un software.</li> <li>-Mantiene parcialmente la atención y la perseverancia. Su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso.</li> </ul>
<b>BAJO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Llega solo a identificar algunas metodologías ágiles y tradicionales.</li> <li>-Identifica los ciclos de vida de un software.</li> <li>-Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso</li> </ul>

<b>MEDIA TÉCNICA GRADO 10°. PERÍODO 4</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
Identifica conceptos de computación fundamentales tales como iteración (repetición) y condicionales, a partir de una concepción inicial de proyecto	EJE:
	Naturaleza y evolución de la tecnología
	Explico cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.
	EJE: Apropriación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: -Diseño proyectos que sean resueltos a través de la tecnología -Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación. -Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas
	EJE: Solución de problemas por medio de proyectos tecnológicos
	ESTÁNDARES: Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño. Identifico cuál es el problema o necesidad que originó el desarrollo del proyecto.

**Indicadores de desempeño, MEDIA TÉCNICA**

-Identifica conceptos de computación fundamentales tales como iteración (repetición) y condicionales, a partir de una concepción inicial de proyecto.  
-Utiliza software para el aprendizaje de programación y sus conceptos básicos.  
-Utiliza un lenguaje de programación para interpretar algoritmos (Python, C++, Java)  
-Muestra compromiso, sentido de superación y acata las recomendaciones que se le hacen. Realiza proyectos creativos

### **LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

#### **SUPERIOR**

-Comprende y utiliza conceptos fundamentales de programación tales como iteración (repetición) y condicionales, a partir de una concepción inicial de proyecto.  
-Utiliza software para el aprendizaje de programación y sus conceptos básicos.  
- Utiliza un lenguaje de programación para interpretar algoritmos (Python, C++, Java).  
-Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.

#### **ALTO**

-Relaciona conceptos fundamentales de programación tales como iteración (repetición) y condicionales, a partir de una concepción inicial de proyecto.  
-Utiliza software para el aprendizaje de programación y sus conceptos básicos.  
-Maneja alguna sintaxis de un lenguaje de programación.  
-Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.

#### **BÁSICO**

-Reconoce conceptos de computación fundamentales tales como iteración (repetición) y condicionales a partir de una concepción inicial de proyecto.  
- Identifica el software para el aprendizaje de programación y sus conceptos básicos.  
-Diferencia sintaxis de los lenguajes de programación.  
-Mantiene parcialmente la atención y la perseverancia. Su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso.

#### **BAJO**

-Llega solo a identificar los conceptos fundamentales de programación

- Llega solo a identificar el software para el aprendizaje de programación y sus conceptos básicos.
- Identifica algunos lenguajes de programación.
- Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso

<b>MEDIA TÉCNICA GRADO 11°. PERÍODO 1</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
Identifica conceptos de computación fundamentales tales como iteración (repetición) y condicionales, a partir de una concepción inicial de proyecto	EJE:
	Naturaleza y evolución de la tecnología
	Explico cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.
	EJE: Apropriación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: -Diseño proyectos que sean resueltos a través de la tecnología

	<p>-Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación.</p> <p>-Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas</p>
	<p>EJE: Solución de problemas por medio de proyectos tecnológicos</p>
	<p><b>ESTÁNDARES:</b>  Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño. Identifico cuál es el problema o necesidad que originó el desarrollo del proyecto.</p>

<b>Indicadores de desempeño, MEDIA TÉCNICA</b>
<p>-Identifica conceptos de computación fundamentales tales como iteración (repetición) y condicionales, a partir de una concepción inicial de proyecto.</p> <p>-Utiliza software para el aprendizaje de programación y sus conceptos básicos.</p> <p>-Argumenta el ciclo de vida de un software.</p> <p>-Muestra compromiso, sentido de superación y acata las recomendaciones que se le hacen. Realiza proyectos creativos</p>
<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>SUPERIOR</b>
<p>-Comprende y utiliza conceptos fundamentales de programación tales como iteración (repetición) y condicionales, a partir de una concepción inicial de proyecto.</p> <p>-Utiliza software para el aprendizaje de programación y sus conceptos básicos.</p> <p>-Argumenta el ciclo de vida de un software</p>

-Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.

### **ALTO**

-Relaciona conceptos fundamentales de programación tales como iteración (repetición) y condicionales, a partir de una concepción inicial de proyecto.

-Utiliza software para el aprendizaje de programación y sus conceptos básicos .

-Argumenta **el ciclo de vida** de un software.

Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.

### **BÁSICO**

-Reconoce conceptos de computación fundamentales tales como iteración (repetición) y condicionales a partir de una concepción inicial de proyecto.

- Identifica el software para el aprendizaje de programación y sus conceptos básicos.

-Diferencia los ciclos de vida de un software.

-Mantiene parcialmente la atención y la perseverancia. Su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso.

### **BAJO**

-Llega solo a identificar los conceptos fundamentales de programación.

-Llega solo a identificar el software para el aprendizaje de programación y sus conceptos básicos

-Identifica los ciclos de vida de un software.

-Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso

<b>MEDIA TÉCNICA GRADO 11°. PERÍODO 2</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
Registrar la información a la base de datos, teniendo en cuenta el aplicativo, la tecnología y la política institucional	EJE:
	Naturaleza y evolución de la tecnología
	Explico cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.
	EJE: Apropriación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: -Diseño proyectos que sean resueltos a través de la tecnología -Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación. -Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas
	EJE: Solución de problemas por medio de proyectos tecnológicos
	ESTÁNDARES: Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño. Identifico cuál es el problema o necesidad que originó el desarrollo del proyecto.

<b>Indicadores de desempeño, MEDIA TÉCNICA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica conceptos y componentes en una Base de datos.</li> <li>-Argumenta la importancia de campos y registros en una Base de datos.</li> <li>-Utiliza un motor de base de datos para modelar la Base de datos del proyecto PIA.</li> <li>-Muestra compromiso, sentido de superación y acata las recomendaciones que se le hacen. Realiza proyectos creativos</li> </ul>
<b>LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<p style="text-align: center;"><b>SUPERIOR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica conceptos y componentes fundamentales en una Base de datos</li> <li>-Argumenta la importancia de campos y registros en una Base de datos</li> <li>-Utiliza un motor de base de datos para modelar la Base de datos del proyecto PIA</li> <li>-Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>ALTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Relaciona conceptos fundamentales en una Base de Datos</li> <li>- Utiliza un motor de base de datos para modelar la Base de datos del proyecto PIA</li> <li>-Argumenta campos y registros de una Base de Datos</li> <li>-Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>BÁSICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce conceptos fundamentales en una Base de Datos.</li> <li>-Identifica el motor de Base de Datos para el aprendizaje y sus conceptos básicos.</li> <li>-Diferencia campos y registros en una Base de Datos.</li> <li>-Mantiene parcialmente la atención y la perseverancia. Su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>BAJO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Llega solo a identificar los conceptos fundamentales de Base de Datos</li> </ul>

-Llega solo a identificar el Motor de Base de Datos para el aprendizaje y sus conceptos básicos  
 -Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso

<b>MEDIA TÉCNICA GRADO 11°. PERÍODO 3</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
Desarrollo del proyecto institucional con conexión a base de datos, PHP y HTML.	EJE:
	Naturaleza y evolución de la tecnología
	Explico cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.
	EJE: Apropiación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: -Diseño proyectos que sean resueltos a través de la tecnología -Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación. -Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas
	EJE: Solución de problemas por medio de proyectos tecnológicos
	ESTÁNDARES: Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño. Identifico cuál es el problema o necesidad que originó el desarrollo del proyecto.

**Indicadores de desempeño, MEDIA TÉCNICA**

<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica conceptos de Estructuras secuenciales con diferentes tipos de lenguaje de programación de alto nivel.</li> <li>- Participa en la creación de algoritmos simples a través de un lenguaje de programación.</li> <li>-Utiliza herramientas para el aprendizaje de diferentes lenguajes de programación.</li> <li>-Muestra compromiso, sentido de superación y acata las recomendaciones que se le hacen. Realiza proyectos creativos</li> </ul>
<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>SUPERIOR</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica conceptos de Estructuras secuenciales con diferentes tipos de lenguaje de programación de alto nivel.</li> <li>- Participa en la creación de algoritmos simples a través de un lenguaje de programación.</li> <li>-Utiliza herramientas para el aprendizaje de diferentes lenguajes de programación.</li> <li>-Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.</li> </ul>
<b>ALTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Relaciona de Estructuras secuenciales con diferentes tipos de lenguaje de programación de alto nivel.</li> <li>-Utiliza herramientas para el aprendizaje de diferentes lenguajes de programación y sus conceptos básicos.</li> <li>- Participa en la creación de algoritmos simples a través de un lenguaje de programación.</li> <li>-Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.</li> </ul>
<b>BÁSICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce Estructuras secuenciales con diferentes tipos de lenguaje de programación de alto nivel.</li> <li>-Identifica herramientas para el aprendizaje de lenguajes de programación.</li> <li>-Diferencia las partes de algoritmos simples.</li> <li>-Mantiene parcialmente la atención y la perseverancia. Su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso.</li> </ul>
<b>BAJO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Llega solo a identificar estructuras secuenciales algorítmicas.</li> <li>-Llega solo a identificar la herramienta para el aprendizaje de programación</li> <li>-Diferencia las partes de algoritmos simples.</li> <li>-Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso</li> </ul>

<b>MEDIA TÉCNICA GRADO 11°. PERÍODO 4</b>	
<b>Ámbito de investigación. Situación problema.</b>	<b>Ejes de los estándares o lineamientos en términos de pensamiento y producción.</b>
Desarrollo del proyecto institucional con conexión a base de datos, PHP y HTML.	EJE:
	Naturaleza y evolución de la tecnología
	Explico cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.
	EJE: Apropriación y uso de la tecnología
	ESTÁNDARES: -Diseño proyectos que sean resueltos a través de la tecnología -Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación. -Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas
	EJE: Solución de problemas por medio de proyectos tecnológicos
	ESTÁNDARES: Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño. Identifico cuál es el problema o necesidad que originó el desarrollo del proyecto.

**MEDIA TÉCNICA GRADO 11°**

## CUARTO PERIODO

### Indicadores de desempeño, MEDIA TÉCNICA

- Identifica conceptos de Estructuras secuenciales con diferentes tipos de lenguaje de programación de alto nivel.
- Participa en la creación de algoritmos simples.
- Utiliza herramientas para el aprendizaje de diferentes lenguajes de programación.
- Muestra compromiso, sentido de superación y acata las recomendaciones que se le hacen. Realiza proyectos creativos

### LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

#### SUPERIOR

- Identifica conceptos de Estructuras secuenciales con diferentes tipos de lenguaje de programación de alto nivel.
- Participa en la creación de algoritmos simples.
- Utiliza herramientas para el aprendizaje de diferentes lenguajes de programación.
- Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.

#### ALTO

- Relaciona de Estructuras secuenciales con diferentes tipos de lenguaje de programación de alto nivel.
- Utiliza herramientas para el aprendizaje de diferentes lenguajes de programación y sus conceptos básicos.
- Participa en la creación de algoritmos simples.
- Mantiene la atención constante y la perseverancia. Muestra compromiso y sentido de superación.

#### BÁSICO

- Reconoce Estructuras secuenciales con diferentes tipos de lenguaje de programación de alto nivel.
- Identifica herramientas para el aprendizaje de lenguajes de programación.
- Diferencia las partes de algoritmos simples
- Mantiene parcialmente la atención y la perseverancia. Su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso.

#### BAJO

- Llega solo a identificar estructuras secuenciales algorítmicas.
- Llega solo a identificar la herramienta para el aprendizaje de programación.
- Diferencia las partes de algoritmos simples

-Reconoce que su proceso en cada uno de los temas vistos, se ve afectado por su falta de compromiso

<b>Los recursos y estrategias pedagógicas:</b>	<b>LAS ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN</b>
<p>El área de Tecnología e Informática, por su naturaleza, ha de apoyarse en recursos técnicos y tecnológicos que ofrecen unas condiciones especiales para el aprendizaje, tales como:</p> <p>Audio: favorece la recepción de mensajes, la interlocución y permite establecer relaciones entre lo que se escucha con sus conocimientos previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagen: permite captar la atención, ubicarse en un contexto, facilita la interpretación de mensajes, la representación gráfica y el aprendizaje visual.</li> <li>• Juegos educativos: facilitan trabajar en un contexto real, se fortalecen habilidades sociales, ayudan a asumir diferentes roles con responsabilidad, imaginación y creatividad.</li> <li>• Sistemas tutoriales: guían el aprendizaje de algún recurso o herramienta específico, con diferentes niveles de complejidad.</li> <li>• Sistemas de ejercitación y práctica: posibilitan las prácticas de un aprendizaje y su transferencia a otros contextos. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas de productividad: agilizan los procesos de clasificación, análisis, producción y representación de información y apoya la transversalización del área.</li> <li>• Espacios virtuales: fortalecen competencias comunicativas y facilitan el intercambio de ideas, recursos multimediales, hipermediales y experiencias.</li> </ul> </li> </ul>	<b>Técnicas de evaluación:</b>
	<p>Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, y basados en el Decreto 1290 de 2009, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas conocimiento y aplicación de normas de referencia.</p> <p>Estas estrategias se ven fortalecidas por procesos de retroalimentación, autoevaluación y evaluación.</p>
	<b>Instrumentos de evaluación:</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños y manejo de pruebas.</li> <li>• Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad y pertinencia.</li> <li>• Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. Recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados y pertinencia.</li> <li>• Gestión de la información. Recolección de datos, profundidad en el análisis, fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, claridad, seguridad y apropiación</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>• Web 2.0: apoya procesos de interacción cultural y social, la creación de redes y proyectos colaborativos, las discusiones sincrónicas y asincrónicas.<ul style="list-style-type: none"><li>• Trabajo de campo: facilita el análisis de situaciones sociales y naturales, fortalece la exploración y el descubrimiento en contexto, la invenciones e innovaciones, la posibilidad de proponer, diseñar, construir, reparar y evaluar soluciones para su entorno,</li><li>• Ferias de la innovación y la tecnología: estimulan el desarrollo de proyectos, la creatividad, la imaginación y la sistematización de procesos.</li><li>• Proyectos colaborativos: re-significan el aprendizaje a partir de interrogantes o problemas, de conocimiento del contexto, la confrontación con situaciones reales, la distribución de roles y tareas, la producción conjunta y la interacción en el marco del respeto y la tolerancia.</li><li>• Equipos y herramientas: hay otros recursos que se utilizan como apoyo en el área, estos son: computadora, tabletas, celulares, video beam, unidades de almacenamiento externas, internet, grabadoras, televisores, tableros digitales, servidores, herramientas manuales y mecánicas y equipos de seguridad.</li></ul></li></ul> <p>Grupo de apoyo: se sugiere crear un grupo de apoyo con estudiantes destacados en el área de tecnología e informática que colabore con los docentes en el uso de los recursos tecnológicos.</p>	<p>de sus argumentos, precisión y secuencia de los contenidos y uso de vocabulario técnico.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cultura digital. Conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a derechos de autor, seguridad en la información, cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas,</li></ul> <p>Retroalimentación de los temas para fortalecer el proceso de las competencias.</p> <p>. Realización de autoevaluación y evaluación para reflexionar y valorar los procesos sobre la marcha a nivel personal y grupal.</p>
--	---

<p>Grupo de apoyo: crear un grupo de apoyo con estudiantes destacados en el área de tecnología e informática que colabore con los docentes en el uso de los recursos tecnológicos.</p>	
--	--

<b>8.0. Planes de Mejoramiento Continuo:</b>		
<b><u>Nivelación:</u></b>	<b><u>Apoyo:</u></b>	<b><u>Profundización:</u></b>
<p>La nivelación pretende identificar conocimientos previos y desarrollar acciones básicas del área, algunas estrategias que apoyan este objetivo son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guías de trabajo.</li> <li>• Autoevaluaciones.</li> <li>• Juegos didácticos.</li> <li>• Test de evaluación diagnóstica.</li> <li>• Acompañamiento entre pares. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interiorización del trabajo colaborativo.</li> </ul> </li> <li>• Acuerdos de las normas del área y de los espacios de trabajo.</li> <li>• Retos de pensamiento lógico.</li> <li>• Revisión de lista de chequeos</li> </ul>	<p>Estos planes permiten apoyar a todos los estudiantes con una finalidad diferente, de acuerdo a si alcanzaron o no las competencias en el proceso. Para quienes alcanzaron las competencias, se diseñan actividades de profundización para fortalecer sus habilidades o destrezas, cómo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres de investigación.</li> <li>• Asignación de monitoria.</li> <li>• Participación en actividades externas en representación de la institución. Para los que no alcanzaron el nivel esperado, se elaboran planes que les permitan superar las deficiencias del área, cómo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acompañamiento entre pares.</li> <li>• Talleres para ser realizados en casa con la compañía de los padres o acudientes. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consultas, salidas de campo.</li> </ul> </li> <li>• Sustentaciones orales y escritas. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portafolio de evidencias.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<p>Estos planes permiten a los estudiantes, que, al finalizar el año escolar, presenten dificultades en el desarrollo de sus competencias, alcanzar sus niveles esperados. Algunas de las acciones recomendadas, de acuerdo a lo que el sistema de evaluación orienta son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acompañamiento entre pares.</li> <li>• Talleres para ser realizados en casa con la compañía de los padres o acudientes. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sustentaciones orales y escritas. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consultas.</li> <li>• Portafolio de evidencias.</li> </ul> </li> <li>• Asesoría individual por parte del docente.</li> <li>• Lista de chequeo (entrega a satisfacción de las actividades no desarrolladas durante el año).</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asesoría individual por parte del docente.</li> <li>• Lista de chequeo.</li> </ul>	
--	---	--

### 9.0 Integración curricular

<u>Actividades y procesos de articulación con otras áreas o proyectos de enseñanza obligatoria:</u>
Media Técnica en Desarrollo de Software con el PASCUAL BRAVO

### 10. CRITERIOS Y ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN PARA ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.

..... PROPUESTA (POR GRADO) .....

Este cuadro es susceptible de ajustes anuales pertinentes según las Necesidades Educativas Especiales que presente la población actual., sin que esto necesariamente implique modificación en cuanto a la vigencia del Plan de Estudios de la Institución Educativa.		
<b>Clasificación de la NEE</b>	<b>Los criterios de evaluación para NEE</b>	
<b>Indicadores de desempeño:</b>	....	
.	Superior	-Maneja el espacio corporal para su ubicación

Interactuando con mi entorno.		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comprende las técnicas básicas de la información y la comunicación.</li> <li>-Tiene buenas. Relaciones interpersonales, interculturales y sociales.</li> <li>--Manifiesta Autonomía y emprendimiento.</li> <li>--Se relaciona con otros en forma adecuada.</li> <li>-Asiste siempre a clases</li> <li>-Manifiesta interés por las tareas que debe realizar</li> </ul>
	Alto	coopera y participa en actividades grupales
	Básico	Se integra al grupo
	Bajo	Debe mejorar en la relación con los demás.
	<b>Estrategias:</b>	
<p>Involucrar al alumno con NEE en el trabajo colaborativo.  Permitir la participación durante el proceso de aprendizaje.  Solicitar los diagnósticos de los especialistas y las posibilidades de aprendizaje de los estudiantes.  Desarrollar acuerdos con los padres de familia para el desarrollo de programas u orientaciones en casa sobre aspectos claves de aprendizaje.</p>		

## **11. Bibliografía.**

Áspera, S. (2009). Técnicas e Instrumentos de evaluación. Tomado de <http://www.slideshare.net/saspera/tcnicas-e-instrumentos-de-evaluacin-presentation>. Consultado en septiembre de 2013.

Jiménez, Y. (2011). Propuesta de un modelo para la evaluación integral del proceso enseñanza-aprendizaje acorde con la educación basada en competencias. *Revista de Investigación Educativa* 13, julio-diciembre.

Ministerio de Educación Nacional (2008). Guía N° 30. Orientaciones generales para la educación en tecnología. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. República de Colombia.

(2006) Plan Decenal de Educación 2006-2016. Recuperado de (<http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/w3-channel.html>). Consultado en agosto de 2013.

República de Colombia. (2008) Plan Nacional de Tecnologías de Información y las Comunicaciones. Recuperado de ([http://www.colombiaplantic.org.co/medios/docs/PLAN\\_TIC\\_COLOMBIA.pdf](http://www.colombiaplantic.org.co/medios/docs/PLAN_TIC_COLOMBIA.pdf)). Consultado en agosto de 2013.

República de Colombia. (1994). Decreto 1860 de 1994. Bogotá: Congreso de la República Recuperado de [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-86240\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-86240_archivo_pdf.pdf)

República de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994. Bogotá: Congreso de la República. Recuperado de [http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley/1994/ley\\_0115\\_1994.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley/1994/ley_0115_1994.html)

República de Colombia. (2009) Ley de Ciencia, tecnología e Innovación. Bogotá: Congreso de la República. Recuperado de <http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/upload/documents/ley1286-2009.pdf>. Consultado en agosto de 2013.

República de Colombia (2009). Decreto 1.290 de 2009. Bogotá: Congreso de la República. Salinas, J. (2004). Cambios metodológicos con las TIC. *Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. *Bordón*, 56 (3-4), 469-481.