

# PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
(APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002.)  
Núcleo 920

## INSTITUCIONES QUE LA CONFORMAN

Sede Preescolar y primaria **Alejo Pimienta**  
Sede secundaria y Media **Manuel José Gómez Serna**



## PLAN DE ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

**DOCENTES:**  
**MARGARITA MARIA BERRIO**  
**DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO**  
**MAILE MARGARITA NIETO MUÑOZ**

Zócimo Ramos Rivas  
Rector

**Fecha de actualización: Medellín 19 de Enero de 2021**

Plan de área Aprobado por el Consejo Directivo, en el Acuerdo No4, de **Marzo 22 de 2018**, por medio de la cual se adopta el plan de estudios del plantel y se incorpora al PEI



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

## **Contenido**

PRESENTACIÓN	<b>4</b>
INTRODUCCIÓN	<b>5</b>
¿Qué busca o qué pretende el área?	9
¿En qué contribuye el área al desarrollo personal del estudiante?	9
¿Cómo se concibe la naturaleza del área?	10
OBJETIVOS	<b>11</b>
OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN	11
OBJETIVOS DESDE LOS FINES DE LA EDUCACIÓN	11
OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA	11
REFERENTE CONCEPTUAL	<b>11</b>
Fundamentos lógico-disciplinares del área.	12
Fundamentos pedagógico-didácticos del área	12
Objeto de aprendizaje	16
METODOLOGÍA	<b>19</b>
RECURSOS	<b>20</b>
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA	<b>21</b>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ADMINISTRACIÓN	<b>23</b>
Estrategias de evaluación	23
Seguimiento a los resultados académicos	23
Uso pedagógico de las evaluaciones externas	23
Seguimiento a la asistencia	24
Seguimiento a las actividades de recuperación y apoyo	24
INTEGRACIÓN CURRICULAR POR GRADOS, NIVELES Y ÁREAS	<b>26</b>
PROYECTOS DE ENSEÑANZA OBLIGATORIOS Y OTROS PROYECTOS PEDAGÓGICOS	<b>28</b>
Intensidad horaria.	31
GRADO PRIMERO	32
GRADO SEGUNDO	41
GRADO TERCERO	50





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

GRADO CUARTO	58
GRADO QUINTO	67
GRADO SEXTO	76
GRADO SÉPTIMO	84
GRADO OCTAVO	93
GRADO NOVENO	102
GRADO DÉCIMO	111
GRADO UNDÉCIMO	120





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

## PRESENTACIÓN

Tecnología e informática es un área fundamental y transversal dentro del currículo de la Institución Educativa Manuel José Gómez Serna, ya que tiene su propio objeto de aprendizaje y a la vez apoya las diferentes áreas y proyectos. Dentro del área se fundamenta conceptos básicos tanto de la tecnología y cómo ha influenciado en la sociedad a través de las soluciones tecnológicas a los problemas y necesidades humanas; como de la informática, donde se pretende la formación de competencias en el manejo, búsqueda y validación de la información, así como el uso ético, responsable y legal de las TIC, las cuales permiten lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes optimizando su desempeño y proporcionando herramientas que mejoren su calidad de vida

La tecnología y la informática al igual que cualquiera de las demás áreas del conocimiento debe posibilitar el conocimiento, uso adecuado, diseño y amplio conocimiento de artefactos, herramientas y técnicas, así como el reconocimiento y solución adecuada de problemas tecnológicos que permitan al individuo mejorar su calidad de vida. La educación tecnológica tiene implicaciones tanto en la enseñanza como en el aprendizaje:

- ✓ Identificación y solución de problemas con tecnología
- ✓ El maestro debe capacitarse y apropiarse del pensamiento tecnológico y de metodologías que orienten a sus estudiantes a encontrar soluciones tecnológicas.
- ✓ Introducir situaciones problemas de la comunidad de la Institución Educativa y su entorno para aplicarle soluciones tecnológicas.
- ✓ Explorar los pensamientos previos del estudiante, de acuerdo al contexto.
- ✓ Utilizar estrategias meta cognitivas (planeación, organización, evolución, ejecución) y cognitivas (de pensamiento tecnológico) del aprendizaje.
- ✓ Preparación para el mundo laboral: trabajar en equipo, a ser eficientes y eficaces, responsables y competitivos e impecables en su trabajo.
- ✓ Enseñar el manejo de procesos, sistemas, herramientas, técnicas, artefactos y el diseño.
- ✓ Proponer y diseñar diversas soluciones tecnológicas.
  - ✓ Desarrollar el pensamiento tecnológico.
  - ✓ Uso ético, responsable y legal de las TIC
  - ✓ Debe ser un aprendizaje experimental.
  - ✓ Desarrollo del pensamiento creativo.
  - ✓ Adquirir la habilidad para la solución de problemas tecnológicos de la Institución Educativa y de su entorno.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

## INTRODUCCIÓN

Para la construcción del plan de área de tecnología e informática de la Institución Educativa Manuel José Gómez Serna se tuvo en cuenta la guía 30 del M.E.N, los lineamientos y estándares contemplados en la expedición currículo teniendo en cuenta que la tecnología se puede trabajar desde cualquier disciplina, puesto que está presente en todas las actividades humanas. (Vélez, 2008), expedición currículo, los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) de lenguaje y/o ciencias que son acorde a los contenidos de área.

Se plantea entonces un plan abierto, flexible e integral basado en nuestro modelo pedagógico Socio crítico humanista con una pedagogía constructiva, pedagogía operatoria, aprendizaje por descubrimiento y de aprendizaje significativo.

El área de Tecnología e Informática es mal entendida por muchos como aquella que se dedica a la enseñanza del manejo de programas de ofimática, pero sabemos que no es solo esto, sino que maneja cuatro componentes que son: naturaleza y evolución de la tecnología, apropiación y uso de la tecnología, solución de problemas con tecnología, y tecnología y sociedad; a su vez pretende desarrollar en los estudiantes las siguientes 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 y participación social.

El área es muy importante y pertinente en la sociedad actual, ya que cada día conocemos nuevos inventos, innovaciones y avances tecnológicos, de los cuales muchos están enfocados a satisfacer necesidades o solucionar problemas, pero otros sólo son producto del ocio o entretenimiento, y de la sociedad consumista en la que estamos, por ende, se pretende desarrollar en los estudiantes la capacidad de análisis y crítica frente a las innovaciones, pero también que propongan innovaciones a partir de un problema sin resolver o necesidad insatisfecha.

Hoy día estamos en la era del conocimiento, la cual está influenciada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación, nos enfocamos a orientar a nuestros estudiantes no solo a conocer las herramientas y aplicaciones para informarnos y comunicarnos, sino también para que aprenden a darle un uso adecuado y ser buenos ciudadanos digitales.

### **Contexto**

La Institución Educativa Manuel José Gómez Serna surge como consecuencia del plan de acción social, del proceso de cobertura de SEDUCA que se realizó en febrero de 1991 y surgió como sección del Liceo Alfredo Cock Arango.

En el año 1992 la sección adopta su propia autonomía con el nombre de Liceo Alfredo Cock Arango, segunda agrupación, para más tarde asumir el nombre de MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA, en honor al sacerdote de Marinilla Manuel José Gómez Serna, pastor de la parroquia de San Judas Tadeo, ubicada en el barrio Castilla comuna 05 de la Ciudad de Medellín.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

Este honor obedeció a su trabajo social con la comunidad en el año 2002 mediante la Resolución número 16225 de noviembre 27 del año 2002 se fusiona el Liceo Manuel José Gómez Serna con la Escuela Alejo pimienta, con la denominación de **INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**. Se inicia todo un proceso de construcción y consolidación de sus estamentos legales como: El Gobierno Escolar conformado por: Rector, Consejo Directivo y Consejo Académico.

Etapas de su construcción:

- Etapa A: Comprendida entre el 27 de noviembre del año 2002 a Septiembre 30 del 2006 donde se conforma su primer Gobierno Escolar, su Proyecto Educativo Institucional y su Plan de Estudios, orientada por el Rector Evelio Ospina Grisales.
- Etapa B: Comprendida entre Octubre 1 del año 2006 al presente; donde se mejoran los procesos iniciados y se crean otros como. La biblioteca, los laboratorios de química y física, la fachada, el aula ambiental y la cancha sintética. Se re conceptualiza su Visión, Misión, Principios, Creencias, Manual de Convivencia y sus símbolos. Aparece el nuevo Sistema Institucional de Evaluación, y transformaciones cualitativas en el plan de estudios con base en las competencias. En la sección primaria se mejoraron los ambientes de aprendizaje con reformas locativas en su estructura física y la adopción del bibliobanco para que los niños y niñas pudieran contar con los textos de estudio necesarios para su aprendizaje. Orientada por el Rector Aldemar Tapias A. y Luis Norberto Gallego C.
- Etapa C: Etapa de sistematización de la información y rediseño del Plan de estudios en la wiki y del Modelo Pedagógico. Hasta el 31 de Julio de 2017
- Etapa D de incorporación de la información por medio de Acuerdos y adopción del Plan de estudios al PEI. Desde el 1° de agosto de 2017 hasta la fecha.

Nuestros estudiantes poseen habilidades y competencias básicas para la lectura y escritura, se fomenta en ellos el hábito de escuchar, aprender y habilidades cognitivas básicas como la toma de decisiones, creatividad, organización, comunicación, búsqueda de información, capacidad de inventar, habilidad para identificar problemas y plantear soluciones, entre otras, las cuáles se van desarrollando dentro del contexto educativo, aunque en sus hogares muy pocos tienen el hábito de estudio para profundizar, repasar o hacer tareas.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

1. DIAGNÓSTICO

Los alumnos de la institución oscilan entre los 5 y los 18 años de edad. En un alto porcentaje presentan grandes dificultades en el ámbito socioeconómico manifestada en violencia intrafamiliar, separación de los padres, mínimo nivel de escolaridad de los padres, bajo nivel de ingresos económicos, pérdida de autoridad de los padres afectando el núcleo familiar, que se refleja en la escuela y en la sociedad, a través de la drogadicción; la agresividad, la baja capacidad de concentración y de atención; deserción escolar, inasistencia escolar, falta de criterios propios y baja aplicación de la autonomía, incapacidad para trabajar en equipo, no practica de valores (respeto, solidaridad, entre otros), poca valoración del conocimiento y del trabajo, inmediatez, heterogeneidad en las edades, desnutrición y fatigabilidad.

En el área se presentan dificultades referidas a las cuatro habilidades básicas de la comunicación: LEER, HABLAR, ESCUCHAR, ESCRIBIR, lo que se evidencia en:

- Deficiencias en lectura, en cuanto a fluidez, velocidad, comprensión y frecuencia;
- Deficiencias en la comprensión, relacionadas con la incapacidad de abstracción y de razonar; propiciando bajos niveles de aprendizaje en la apropiación de conceptos.
- Deficiencia en la escucha llevando a bajo los niveles de atención y concentración;
- Deficiencias en el lenguajes oral, timidez para hablar en público, dificultades para argumentar;
- Dificultades en la escritura: mala redacción, no ordenamiento lógico en las frases, mala caligrafía y ortografía, léxico escaso, pobre imaginación, dislexia,
- Dificultades para relacionar objetos y sucesos.
- Impedimento para interpretar la realidad local, regional, municipal, departamental y nacional;
- No relaciona la interacción entre los subsistemas, ni las funciones que cumplen entre ellos para tener una idea de lo que es un sistema integral.
- Dificultades para pasar del lenguaje verbal al matemático.
- En los estudiantes de la media, una de las principales dificultades, es que los alumnos no tienen el dominio de las operaciones aritméticas, al no tener dominio el proceso algebraico se queda corto. La capacidad de razonamiento es baja y unido a lo anterior no podrán resolver problemas, por más sencillos que sean.
- El proceso de la enseñanza de las matemáticas de 7° y 8° fue interrumpido muchas veces por los constantes cambios de profesores, lo que también afecta el desempeño de los estudiantes y convierte en reto los desempeños en el noveno grado.

Dentro de la institución Educativa los estudiantes año a año han presentado las pruebas estandarizadas que realiza el Instituto Colombiano para la Evaluación Educativa (ICFES) y los resultados han tenido en general una tendencia inestable o sea unos años buenos y otros los resultados bajan, como consecuencia de la forma tradicional en que en nuestra cultura la enseñanza de la matemática ha sido orientada, universalizando la creencia que esta área es muy difícil, lo que predispone al estudiante para que su aprendizaje no sea significativo, trayendo como





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

consecuencia unos bajos niveles de abstracción y análisis en todos los aspectos del pensamiento formal.

Adicionalmente, el sistema educativo colombiano a través de sus innovaciones ha favorecido la promoción de estudiantes a grados superiores sin adquirir los conocimientos básicos y las metodologías utilizadas no conducen a un adecuado razonamiento y análisis de las situaciones concretas, a la ubicación en tiempo y espacio que le permitan un verdadero desarrollo de su pensamiento y construcción del conocimiento.

Hasta ahora la visión de la gran mayoría de los estudiantes, no es precisamente, seguir estudios superiores, pues su situación económica no lo permite o porque tienen la necesidad de conseguir el sustento diario para la familia. La intencionalidad es solo de graduarse como bachilleres. Esta corta visión no le da importancia al estudio y poco a lo que se aprenda incidiendo profundamente en los resultados de la evaluación externa manifestada en las Pruebas ICFES, Saber o de acceso a la universidad. Es entonces un círculo vicioso que hay que romper, en parte para ello se elabora este plan de área.

En la Institución Educativa Manuel José Gómez Serna ubicada en la comuna 5 del barrio Castilla, sus estudiantes como nativos digitales, es decir, la generación que ha crecido con las tecnologías digitales y nativos del lenguaje de los computadores, videojuegos e internet, se caracterizan por ser muy creativos, exploradores, emprendedores, diseñadores e inventores. Cabe destacar que reciben y procesan la información rápidamente, les gusta el trabajo y la comunicación a través de la red, aprenden mejor con la práctica (saber hacer), muchas veces trabajan mejor con recompensas y satisfacción inmediata, comparten siempre todo tipo de información, emociones y pensamientos.

Desde el área se puede analizar que nuestros estudiantes aprenden rápidamente nuevos programas y aplicaciones con muy pocas instrucciones, los cuales les favorece para el desarrollo de las actividades y proyectos propuestos, fortaleciendo sus competencias digitales y desarrollando nuevas habilidades que le favorecen a la hora de explorar, descubrir y proponer nuevos inventos tecnológicos que den solución a problemas de la comunidad.







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

## 2. JUSTIFICACIÓN

La Institución Educativa Manuel José Gómez Serna tiene como misión la formación integral de sus estudiantes, formar un ciudadano autónomo y con competencias que le posibilite asumir responsabilidades en busca de una mejor calidad de vida, la cual es apoyada desde cada una de las áreas y proyectos desarrollados en la comunidad educativa.

### **¿Qué busca o qué pretende el área?**

Desde el área de Tecnología e Informática y de acuerdo a fines de la educación, en el Artículo 5° de la Ley General de Educación, se pretende aportar al logro de ésta misión, ya que con las actividades pedagógicas que se realizan en el área se contribuye a:

- ✓ Desarrollar la capacidad de los alumnos para el razonamiento lógico, así como para la utilización de ésta en la interpretación y solución de problemas de la educación tecnológica, para la ciencia y la vida cotidiana.
- ✓ Implementar actitudes favorables al conocimiento, valorización y conservación de las estructuras sociales, de la naturaleza, de la ecología y del medio ambiente.
- ✓ Iniciar a los alumnos en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en las disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil a nuestro entorno.
- ✓ Promover el desarrollo de la iniciativa y creatividad de los alumnos para elaborar nuevos métodos, técnicas y procedimientos de cada área.
- ✓ Aplicar conocimientos y técnicas tendientes a mejorar el medio en que se va a desarrollar, con una conciencia cooperativa e integración comunitaria.
- ✓ Desarrollar capacidades y habilidades básicas en su relación con la prevención y organización de tareas y proyectos de carácter comunitario.

Desde el área se aporta al logro de los objetivos comunes a todos los niveles ya que éstos pretenden una formación integral en el estudiante, enfatizan en el aspecto social y de convivencia, en la vivencia de valores y en proporcionar acciones que lo ubiquen en el campo del trabajo, lo induzcan a ser profesional con calidad y a la vivencia de los deberes en el campo que le toque interactuar.

También podemos señalar que el área de tecnología e informática aporta al logro de los objetivos generales de la educación básica ya que el desarrollo y adquisición del conocimiento dentro de un proceso de formación integral, se puede alcanzar mediante la posibilidad que ofrece el área en el pensamiento tecnológico, favoreciendo la competencia laboral comunicativa y técnica en un futuro valorando y conservado los recursos que su entorno le ofrece.

### **¿En qué contribuye el área al desarrollo personal del estudiante?**

A través del área se debe vivenciar los valores propios de la persona que está llamada a realizarse en comunidad ya que la tecnología busca dar solución a problemas tecnológicos a través de procesos de razonamiento que no solo afectan la adquisición de conocimientos sino también el desarrollo pleno de la persona.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

Al tener como referencia una educación por competencias y para la diversidad, la educación tecnológica se orienta al desarrollo de las potencialidades de manera creativa prestando mayor atención en aquellas dificultades del aprendizaje de los niños y niñas con el fin de estimular el avance individual y colectivo en la solución de problemas de la vida cotidiana con autonomía y sin presión.

El trabajo tecnológico fortalece la cooperación, la democracia y la sana convivencia. Esto es posible en la medida en que los estudiantes puedan trabajar en equipo o desarrollar proyectos colaborativos con los cuales se reflexiona de manera individual y colectiva, se toman decisiones, se argumenta, se analiza y se opta por soluciones compartidas.

La tecnología ayuda a encontrar múltiples soluciones a los problemas que detecta de manera racional mediante una gestión y planeación adecuadas en el uso de diversas estrategias, que posibilite la superación de los mismos de manera óptima.

En las diversas disciplinas que forman la tecnología dan las bases necesarias para la adquisición del pensamiento matemático, el desarrollo de la capacidad interpretativa por medio de signos y símbolos, profundiza en el razonamiento lógico despierta el interés por la práctica investigativa, enfatizando en el trabajo en equipo; formando así personas con liderazgo, participación y a su vez crítica y equilibradas en sus convicciones y criterios que le realicen en lo personal y social comprometidos con el progreso en la vida nacional.

### **¿Cómo se concibe la naturaleza del área?**

El área se concibe desde dos líneas que son: la tecnología enfocada a desarrollar los 4 componentes de los estándares nacionales: Naturaleza y evolución de la tecnología, solución de problemas con tecnología, apropiación y uso de la tecnología, y tecnología y sociedad. La otra línea es la Informática, siendo ésta muy importante en el desarrollo de las actividades del hombre en la sociedad actual, indispensable para la gestión y procesamiento de la información en todos los ámbitos, por lo tanto, nuestro enfoque es fortalecer las competencias de cultura digital, gestión de la información y participación social, en las cuales se propician espacios que permitan el aprovechamiento eficiente de la información y los recursos informáticos necesarios en la sociedad del conocimiento.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

### 3. OBJETIVOS

#### **OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN**

- a) Formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes;
- b) Proporcionar una sólida formación ética y moral, y fomentar la práctica del respeto a los derechos humanos;
- c) Fomentar en la institución educativa, prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación y organización ciudadana y estimular la autonomía y la responsabilidad;
- d) Desarrollar una sana sexualidad que promueva el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la construcción de la identidad sexual dentro del respeto por la equidad de los sexos, la afectividad, el respeto mutuo y prepararse para una vida familiar armónica y responsable;
- e) Crear y fomentar una conciencia de solidaridad internacional;
- f) Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional;
- g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo, y
- h) Fomentar el interés y el respeto por la identidad cultural de los grupos étnicos.

#### **OBJETIVOS DESDE LOS FINES DE LA EDUCACIÓN**

- a) Adquirir y generar conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.
- b) Promover el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.
- c) Fomentar el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.
- d) Generar conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.
- e) Fomentar la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.
- f) Promover en los estudiantes y en la sociedad la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

#### **OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA**

Propiciar una formación integral mediante el conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico, para que el estudiante sea capaz de identificar problemas y proponer soluciones tecnológicas, de manera tal que se prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y la vida laboral.

### 4. REFERENTE CONCEPTUAL





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

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

Ser competente en tecnología ¡una necesidad para el desarrollo!

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: 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 y participación social.

- ✓ 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.

La malla curricular propuesta para el área de Tecnología e Informática parte de los objetivos del área y de las competencias antes enunciadas y desde ellas se desprende una estructura por periodo que comprende: una pregunta o situación problematizadora que enmarca y da sentido a los estándares seleccionados para cada uno de los componentes que enuncia el MEN: naturaleza y evolución de la tecnología, apropiación y uso de la tecnología, solución de problemas con tecnología, y tecnología y sociedad .

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.

### **Fundamentos pedagógico-didácticos del área**

¿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.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

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.

Resaltamos en este sentido algunos aspectos considerados en nuestro modelo pedagógico, tales como:

- Emplear preguntas de evaluación sistemática que tengan un fin regulador y orientador.
- Orientar el trabajo independiente sobre la base del planteamiento de objetivos específicos, debidamente verticalizados.
- Garantizar el razonamiento de las explicaciones, evitando la memorización y la repetición mecánica.
- Dirigir las consultas al tratamiento de las deficiencias individuales diagnosticadas.
- Explotar el trabajo investigativo de los estudiantes.
- Plantear al inicio de cada tema problemáticas globales de interés social y personal para los estudiantes y/o preguntas claves derivadas de estas problemáticas cuyas respuestas posibilitará el desarrollo de su auténtica capacidad creativa.
- Partir en el estudio de las temáticas con tareas de la valoración por los estudiantes de la importancia de lo que va a ser estudiado para su vida y para la sociedad y de la valoración por el profesor de lo que el estudiante debe haber aprendido en el nivel precedente o en su vida diaria, precisando la existencia en ellos de ideas y procedimientos alternativos.
- Promover la ejecución de actividades propias de la actividad científica:
- Elaborar proposiciones para explicar un fenómeno observado
- Revelar su experiencia previa en relación con los contenidos del nivel precedente para valorar sus estructuras cognitivas alternativas.
- Participar en la planificación de acciones que ejecutará en instalaciones experimentales.
- Hallar en fuentes de información alternativas la información necesaria para solucionar un problema.
- Confeccionar informes sobre la solución de un problema.
- Buscar con tenacidad la solución a problemas planteados hasta exponer coherentemente de forma oral o escrita su solución.
- Solucionar problemas relacionados con la técnica, la producción y los servicios a la sociedad.
- Abordar colectivamente la resolución de problemas planteados.
- Valorar la importancia del estudio realizado.

Abordar siempre tareas de interés para la actividad social, productiva o científica, eliminando aquellos ejercicios tradicionales sin un sustento práctico o necesario para la actividad humana.

Promover la solución de problemas abiertos que conducen a un trabajo intelectual tenaz y profundo pero accesible.

- Revelar la naturaleza social de la ciencia, destacando su condicionamiento económico, político, cultural y su estrecha vinculación con la tecnología.

Considerar todas las dimensiones de la cultura:

Hábitos y habilidades para la realización de actividades intelectuales y prácticas.

Experiencias en la actividad investigadora.

### **Trabajo por proyectos**





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

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 ciencia, tecnología y emprendimiento.**

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 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. Se sugieren:

Técnicas

### **Técnicas de observación**





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

Permiten evaluar los procesos de aprendizaje en el momento que se producen. Esta técnica ayuda a identificar los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que poseen los alumnos y cómo los utilizan en una situación determinada.

**Los instrumentos que se utilizarán en ésta técnica serán:**

- ✓ Guía de observación.
- ✓ Registro anecdótico.
- ✓ Diario de clase.
- ✓ Diario de trabajo.
- ✓ Escala de actitudes.

**Técnicas de desempeño**

Son aquellas que requieren que el alumno responda o realice una actividad, que demuestre su aprendizaje en una determinada situación. Involucran la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores puesta en juego para el logro de los aprendizajes esperados y el desarrollo de competencias.

Los medios a través de los cuales se obtendrá la información:

- ✓ Organizadores gráficos, cuadros sinópticos, mapas conceptuales y mentales.
- ✓ Desarrollo de proyectos.
- ✓ Portafolios de evidencias.
- ✓ Internet: Búsqueda, Extracción de la información y Procesamiento de la información.
- ✓ Web Quest: (Muy difundida en el mundo desarrollado). Modelo que se centra en la resolución de problemas, es una tarea orientada a desarrollar la investigación y que la solución puede encontrarla en Internet, la tarea se basa más en el uso de la información que en su búsqueda.
- ✓ El Caza Tesoro: Trabaja una gran pregunta, cuya respuesta requiere del trabajo con la Web, luego expondrá los resultados. Al final obtiene un tesoro que puede ser: un vídeo, un musical, etc.
- ✓ La Técnica del Portafolios: Consiste en la elaboración de estrategias de elaboración, proyectos, publicaciones, trabajos, y se hace con objetivos específicos de los programas escolares.

**Técnicas de interrogatorio**

Es útil para valorar la comprensión, apropiación, interpretación, explicación y formulación de argumentos de diferentes contenidos. Los instrumentos son:

- ✓ Pruebas tipo Saber (Pruebas de desempeño semestral).
- ✓ Pruebas on-line
- ✓ Ensayos.
- ✓ Debates
- ✓ Diarios virtuales

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





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

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.

### **Objeto de aprendizaje**

El objeto de conocimiento del área hace referencia a la delimitación del campo de conocimiento u objeto de estudio propio de las disciplinas que conforman el área.

El objeto del conocimiento de la tecnología se centra en los sistemas tecnológicos, siendo ellos: informáticos, eléctricos, electrónicos, mecánicos, de telecomunicación, biotecnológicos dado que ellos conforman una red que se entreteje formando un sistema que aúna conocimientos y ha proporcionado a través de la historia innumerables inventos que se constituyen en artefactos, herramientas o







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

maquinarias que han cambiado sustancialmente la vida del hombre y el futuro del planeta, tal es el caso de la microelectrónica que ha permitido la miniaturización y una eficiencia incalculable de herramientas como el computador el cual está hoy al servicio de los demás sistemas tecnológicos y no exclusivamente al de la informática.

El área de Tecnología e Informática juega un papel muy importante en la búsqueda de nuevas y mejores alternativas en el conocimiento de todas las áreas, ya que hay una interacción entre ellas, las cuales hacen del conocimiento algo integral para educar con calidad al individuo en todas sus dimensiones.

Esta área está enfocada tanto en la parte teórica, como práctica y valorativa de conocimiento tecnológico, por otra parte, hay un desarrollo de construcción de conocimiento del hombre. Por ende, existe una inter y transdisciplinariedad que la constituye en el elemento privilegiado para dar trascendencia a la educación para facilitar su relación con el mundo real, la vida práctica, mediante el abordaje de situaciones concretas, de problemas, de proyectos, en los que se conjuga y cobran sentido los saberes promovidos desde las diversas disciplinas escolares para formar así un ciudadano autónomo y con visión futurista.

### **Competencia de pensamiento tecnológico**

La educación tecnológica es muy importante en la orientación profesional de los jóvenes, al igual que en otras disciplinas, no debe ser un cúmulo de conocimientos desordenados que atiborren el cerebro de los estudiantes. Se trata más bien de entrenar sus mentes para que puedan ser capaces de adaptarse a las cambiantes condiciones; actualizar sus conocimientos a través del auto-aprendizaje cuando sea necesario, analizar las oportunidades y emitir juicios acerca de los problemas, organizar su trabajo y lograr una mejor comprensión de este mundo invadido cada vez más por la tecnología.

La incorporación de la tecnología a la educación tiene como objeto “descubrir y comprender por qué y de qué manera llega el hombre a utilizar técnicas que son adaptadas y adaptables a todos los problemas que debe enfrentar”. Esto puede significar que la tecnología es un medio cultural, es decir, un medio para orientarse en el mundo moderno donde los aspectos técnicos y humanos constituyen la característica de nuestra civilización.

Todos los individuos deben adquirir conocimientos científicos y tecnológicos que le permitan alcanzar sus expectativas, por eso la educación tecnológica está centrada en actitudes, habilidades y conocimiento.

Inicia a los estudiantes a través de la enseñanza de las ciencias, poniendo énfasis en el trabajo experimental y las acciones prácticas. Servirá a los estudiantes para explorar su mundo tecnológico, para tomar conciencia de su responsabilidad en él, y para enfrentar en mejor forma los cambios socio-culturales provocados por el avance tecnológico.

Los estudiantes deben comprender que la tecnología moderna está basada en la ciencia y que es independiente del conocimiento proveniente de varias fuentes como sucede con la mayoría de los temas, los valores de la comunidad, las actitudes, las actividades culturales y socioeconómicas como también las necesidades individuales de conocimiento, habilidades, experiencias y otros jugarán un papel importante para el contenido tecnológico del currículo. Como actividades que comprendan el manejo de herramientas y materiales y la utilización de procesos, aplicaciones prácticas en ciencia, conceptos integradores y enriquecedores en el campo de los idiomas, las artes, las ciencias, los





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

estudios sociales, las matemáticas etc., que incluyan aspectos relativos a la tecnología y a la solución de problemas.

La tecnología en las escuelas debe incluir un adecuado equilibrio entre el trabajo teórico y el práctico, basarse en enfoques de tipo experimental y en aquellos relativos a la solución de problemas con el fin de enseñar a los jóvenes a reaccionar inteligentemente ante situaciones específicas, como también para ayudarlos a desarrollar su habilidad para la comunicación tecnológica.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

## **5. METODOLOGÍA**

El área de Tecnología e Informática es transversal por lo tanto se requiere una integración constante con las otras áreas del conocimiento y los proyectos transversales, por lo tanto se utiliza una metodología de participación – acción con diversos talleres, consultas, reconocimiento del entorno, identificación de problemas y propuestas de innovación, trabajo colaborativo, exposición de avances tecnológicos y socialización de experiencias, diseño de proyectos, explicaciones del docente, diseño de multimedias y publicidad, uso de herramientas informáticas tanto offline como online.

Como se mencionó en el referente conceptual, se requieren estrategias metodológicas que conlleven a la construcción del conocimiento, donde la participación del estudiante en su proceso de aprendizaje sea activa, y a su vez se utilicen recursos y herramientas digitales de manera eficiente, logrando desarrollar en ellos competencias y habilidades tanto comunicativas como digitales.

Una estrategia metodológica utilizada es el aprendizaje basado en problemas en el cual el estudiante, a través de una situación o pregunta problematizadora, realiza una investigación que conlleve a dar respuesta a la necesidad, situación o problema. 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.

El desarrollo de actividades, el acceso a los conocimientos en Tecnología e Informática, en muchas ocasiones dentro o fuera del aula de clase se realiza trabajo colaborativo en el cual los estudiantes aprenden a desempeñar diferentes roles que les permiten ser más eficientes en el trabajo y los prepara para la vida laboral, social y comunitaria.

Se utiliza también una metodología experimental aplicada en cada proceso tecnológico, en especial cuando se pretende materializar un producto o aplicar una solución a un problema planteado, a través de inventos o propuestas de innovación.

Y, por último, los ambientes de aprendizaje tradicionales son complementados, diversificados y enriquecidos con nuevas propuestas que permiten la adaptación a la sociedad de la información. Por ello se habla tanto de nuevos ambientes educativos como del impacto que tienen las TIC en los escenarios tradicionales, donde se puede hacer uso de herramientas ofimáticas como herramientas de la web 2.0 donde se pretende desarrollar competencias básicas de lectura y escritura, y habilidades cognitivas como la argumentación, el trabajo colaborativo, la toma de decisiones, entre otras.

para esta época de pandemia se recomienda generar nuevas estrategias didácticas acompañadas de nuevas metodologías para apoyar el proceso de aprendizaje mediado por las TIC y se reitera la oportunidad para aplicar el enfoque STEAM como método para solucionar problemas del contexto mediante la integración de las ciencias, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

## **6. RECURSOS**

**Audio:** favorece la recepción de mensajes, la interlocución y permite establecer elaciones entre lo que se escucha con sus conocimientos previos.

**Imagen:** permite captar la atención, ubicarse en un contexto, facilita la interpretación de mensajes, la representación gráfica y el aprendizaje visual.

**Juegos educativos:** facilitan trabajar en un contexto real, para fortalecer habilidades sociales que ayudan a asumir diferentes roles con responsabilidad, imaginación y creatividad.

**Sistemas tutoriales:** guían el aprendizaje de algún recurso o herramienta específico, con diferentes niveles de complejidad.

**Sistemas de ejercitación y práctica:** posibilitan las prácticas de un aprendizaje y su transferencia a otros contextos.

**Herramientas de productividad:** agilizan los procesos de clasificación, análisis, producción y representación de información y apoya la transversalización del área.

**Espacios virtuales:** fortalecen competencias comunicativas y facilitan el intercambio de ideas, recursos multimediales, hipermediales y experiencias.

**Web 2.0:** apoya procesos de interacción cultural y social, la creación de redes y proyectos colaborativos, las discusiones sincrónicas y asincrónicas.

**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,

**Ferias de la innovación y la tecnología:** estimulan el desarrollo de proyectos, la creatividad, la imaginación y la sistematización de procesos.

**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.

**Equipos y herramientas:** hay otros recursos que se utilizan como apoyo en el área, estos son: computadores, tablets, celulares, video beam, unidades de almacenamiento externas, internet, grabadoras, televisores, tableros digitales, servidores, herramientas manuales y mecánicas y equipos de seguridad.

**Aula de tecnología:** en este ambiente de aprendizaje especializado se pueden desarrollar diferentes actividades propuestas para el área.

**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.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA**

<b>Fecha</b>	<b>Actividad</b>	<b>Lugar</b>	<b>Responsable</b>	<b>Evaluación</b>
Enero 29/2021	Actividad Interdisciplinar. I. Extranjero.	Aulas I. Educ.	Diana Quiñones y Margarita Nieto Margarita Berrio	Guía explicativa y orientada a cada área.
Febrero 26/2021	Actividad Interdisciplinar. Ed. Artística.	Aulas I. Educ.	Diana Quiñones y Margarita Nieto Margarita Berrio	Guía explicativa y orientada a cada área.
Marzo 4/2021	Actividad Interdisciplinar. I. matemáticas.	Aulas I. Educ.	Diana Quiñones y Margarita Nieto Margarita Berrio	Guía explicativa y orientada a cada área.
Abril 30/2021	Actividad Interdisciplinar. Ciencias Naturales.	Aulas I. Educ.	Diana Quiñones y Margarita Nieto Margarita Berrio	Guía explicativa y orientada a cada área.
Mayo 31/ 2021	Actividad Interdisciplinar. Ciencias Sociales	Aulas I. Educ.	Diana Quiñones y Margarita Nieto Margarita Berrio	Guía explicativa y orientada a cada área.
Julio 30/2021	Actividad Interdisciplinar. Lengua Castellana.	Aulas I. Educ.	Diana Quiñones y Margarita Nieto Margarita Berrio	Guía explicativa y orientada a cada área.
Agosto 31/2021	Actividad Interdisciplinar. Tecnología e informática.	Aulas I. Educ.	Diana Quiñones y Margarita Nieto Margarita Berrio	Guía explicativa y orientada a cada área.
Septiembre 30 /2021	Actividad Interdisciplinar. Lengua Educación Física	Aulas I. Educ.	Diana Quiñones y Margarita Nieto Margarita Berrio	Guía explicativa y orientada a cada área.
Octubre 31/2021	Actividad Interdisciplinar. Ed. Ética	Aulas I. Educ.	Diana Quiñones y Margarita Nieto	Guía explicativa y orientada a cada área.
Noviembre 5/2021	Salida pedagógica a Cia Nacional de Chocolates	Cia Nac. Chocolates. Rionegro grados quinto a la Noel	Diana Quiñones y Margarita Nieto Margarita Berrio	Documento y evidencias
Octubre 18 de 2021	Expo Áreas Feria de la ciencia, la creatividad innovación e informática.	Aulas I. Educ.	Diana Quiñones y Margarita Nieto Margarita Berrio	Carrusel de exposiciones de los trabajos más representativos de cada área..





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

\*El área de tecnología e informática –emprendimiento ha determinado no realizar la semana de emprendimiento sino dedicar un día a la exposición de los trabajos más sobresalientes de cada área, buscando mejorar el compromiso con la interdisciplinariedad y resaltando desde otra perspectiva diferente el emprendimiento.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

## **8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ADMINISTRACIÓN**

### **Estrategias de evaluación**

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

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

Estas estrategias se ven fortalecidas por procesos de retroalimentación, autoevaluación y coevaluación.

### **Seguimiento a los resultados académicos**

El área siempre busca fortalecer las competencias en los estudiantes, y dado que el área es muy práctica y hay diversidad de estrategias tanto para la enseñanza como para la evaluación, se revisarán estas estrategias y técnicas, y de acuerdo a los resultados obtenidos en los periodos académicos, se continuarán con aquellas en las cuales se obtuvo resultados positivos que demuestren el aprendizaje de los estudiantes, y se fortalecerán o cambiarán las que no evidencian el aprendizaje.

### **Uso pedagógico de las evaluaciones externas**

Nuestra institución analiza anualmente los resultados obtenidos en las pruebas externas saber 3°, 5°, 9° y 11°, en el día E (Excelencia educativa), con ello podemos comparar los resultados





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

obtenidos en un año y otro, y en las áreas básicas evaluadas (matemáticas, lenguaje y ciencias). Como resultado del día E, la institución se fija metas, acuerdos y compromisos para mejorar continuamente en los resultados externos.

Desde el área de Tecnología e Informática se aporta para el proceso de mejoramiento continuo en el resultado de las pruebas externas que son; saber 3°, 5°, 9° y 11°, con la aplicación de simulacros virtuales en los grupos correspondientes con aplicaciones web (guiaacademica.com) y concurso de preparación online supérate con el saber del ministerio de educación, y se analiza con los estudiantes sus resultados de las mismas, con el objetivo de fortalecer sus debilidades.

Las evaluaciones de periodo planteadas desde el área, son evaluaciones tipo ICFES, preguntas de selección múltiple con única respuesta aplicada en herramientas virtuales, con el objetivo de preparar a los estudiantes para las pruebas externas.

### Seguimiento a la asistencia

Como el área es muy práctica, siempre se valora el trabajo de los estudiantes de forma presencial, con el objetivo de observar sus habilidades y destrezas al realizar las actividades, y desarrollar las competencias del área como: cultura digital, participación social, gestión de la información. Por lo tanto, la asistencia de los estudiantes a las clases es muy importante, ésta se controla desde una planilla de asistencia para cada grupo en cada clase y se sistematiza en el máster al finalizar el periodo.

Los estudiantes que no asisten a clases, tienen el deber de presentar excusas justificadas y los trabajos asignados en la clase que no asistió. Si es reiterativo en la inasistencia deberá presentar planes de mejoramiento.

### Seguimiento a las actividades de recuperación y apoyo

Los planes de mejoramiento se enfocan en desarrollar acciones para que los estudiantes que no han superado los niveles esperados lo puedan hacer a través de actividades de nivelación, apoyo y superación, teniendo en cuenta sus conocimientos, habilidades y destrezas, dejando de lado el paradigma de ganar o perder, sino enfocándonos en que todos pueden aprender. Nuestro objetivo es que todos los estudiantes puedan aprender, conociendo que hay diferentes estilos de aprendizaje, fijamos los siguientes planes de mejoramiento:

**Apoyo:** 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:

- ✓ Talleres de investigación.
- ✓ Asignación de monitoria.
- ✓ Participación en actividades externas en representación de la institución.







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

Para los que no alcanzaron el nivel esperado, se elaboran planes que les permitan superar las deficiencias del área, cómo:

- ✓ Acompañamiento entre pares.
- ✓ Talleres para ser realizados en casa con la compañía de los padres o acudientes.
- ✓ Consultas, salidas de campo.
- ✓ Sustentaciones orales y escritas.
- ✓ Portafolio de evidencias.
- ✓ Asesoría individual por parte del docente.

**Nivelación:** La nivelación pretende identificar conocimientos previos y desarrollar acciones básicas del área, algunas estrategias que apoyan este objetivo son:

- ✓ Guías de trabajo.
- ✓ Autoevaluaciones.
- ✓ Juegos didácticos.
- ✓ Test de evaluación diagnóstica.
- ✓ Acompañamiento entre pares.
- ✓ Interiorización del trabajo colaborativo.
- ✓ Acuerdos de las normas del área y de los espacios de trabajo.
- ✓ Retos de pensamiento lógico.

**Superación:** 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:

- ✓ Acompañamiento entre pares.
  - ✓ Talleres para ser realizados en casa con la compañía de los padres o acudientes.
  - ✓ Sustentaciones orales y escritas.
  - ✓ Consultas.
  - ✓ Portafolio de evidencias.
  - ✓ Asesoría individual por parte del docente.
  - ✓ Lista de chequeo (entrega a satisfacción de las actividades no desarrolladas durante el año).
- Se resalta la actividad de acompañamiento entre pares donde aquellos estudiantes con mayores habilidades y destrezas sean un apoyo a sus compañeros con niveles de desempeño más bajos, y a la vez pueden ellos desarrollar nuevas habilidades de comunicación y cognitivas.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

## **9. INTEGRACIÓN CURRICULAR POR GRADOS, NIVELES Y ÁREAS**

**Otras áreas del conocimiento.** En este sentido se convierte en un recurso pedagógico de fácil acceso y actualizado, a la vez en un eje transformador de ambientes de aprendizaje recreativos para los estudiantes. Las TIC permiten fortalecer el trabajo colaborativo y las demás metodologías que se utilicen en estas áreas.

Por ejemplo, en matemáticas, se hace énfasis especial por la integración que se puede dar en torno al pensamiento computacional desde la lógica en general, la lógica matemática particular que permite fortalecer desde la primera infancia el desarrollo del pensamiento lógico.

En el área de humanidades (español e idioma extranjero), la construcción colaborativa de textos a través de las wikis y los blogs genera sinergias entre los estudiantes y establece criterios de publicación que permiten mejorar la calidad de los escritos.

Las herramientas de Media Lab(videos, imágenes, sonido, animaciones) apoyan el desarrollo y fortalecimiento de habilidades comunicativas básicas: hablar, escuchar, leer y escribir.

El uso de aulas especializadas de inglés con recursos TIC y los softwares gratuitos con niveles determinados permiten el fortalecimiento de una segunda lengua, procesos que pueden ser apoyados con proyectos colaborativos con escuelas de países cuya lengua materna sea el idioma que se quiere aprender.

Las ciencias sociales, a través de software como líneas de tiempo, mapas, vistas desde el espacio, vistas 3D, visitas virtuales a otros países y museos, permiten a los estudiantes ubicarse en el contexto social, cultural y físico, interactuando con su entorno y luego representando esa interacción en la web.

El conocimiento de especies y contextos naturales, la exploración de otros recursos y la experimentación a partir de laboratorios virtuales, es una realidad que se puede vivir en las aulas a partir de las TIC y de microscopios virtuales que permiten la interacción de los estudiantes con la naturaleza.

La exploración del cuerpo humano en 3D facilita el conocimiento interior de su cuerpo y las simulaciones se pueden generar a partir de ese reconocimiento.

El área de Tecnología e informática es una área transversal que las Instituciones Educativas se fija mas en la informática que en la Tecnología.

Creemos que porque se tiene una sala con unos computadores se puede trabajar toda esta área que es de una amplitud extraordinaria.

Las actividades y procesos de articulación con otras áreas o proyectos de enseñanza obligatoria desde la de Tecnología e informática se realiza con todas las áreas, sean humanísticas, (ciencias





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

Sociales, Filosofía) o las áreas como Educación Ética y Educación religiosa y ni se diga las áreas de recreación como la Educación Física y Educación Artística, pues las comunicaciones que fluyen a través de la informática ilustran el nivel de desarrollo al que ha llegado el ser humano.

Los inventos, las innovaciones, las adaptaciones de todo los elementos de uso del ser humano son dados a conocer por medio de las TIC, término que se ha acuñado para incluir todos los elementos tecnológicos en un solo paquete.

Cualquier disciplina puede “sistematizar la información,





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

## **10. PROYECTOS DE ENSEÑANZA OBLIGATORIOS Y OTROS PROYECTOS PEDAGÓGICOS**

Por su naturaleza, el área de tecnología e informática es transversal y por ello se convierte en un elemento de apoyo para otras áreas y proyectos, además de facilitar la sistematización de los procesos desarrollados.

**Integración con proyectos obligatorios.** Los proyectos se ven enriquecidos por acciones y recursos desde el área de tecnología e informática:

**El estudio la comprensión y la práctica de la constitución, la instrucción cívica y la democracia:**

- ✓ Diseño, creación e implementación de software para la elección de los representantes al gobierno escolar y elaboración de encuestas en línea para recoger el sentir de la comunidad.
- ✓ Espacios virtuales para la comunicación e interacción con los organismos democráticos de la institución educativa como: el consejo directivo, el consejo académico, el comité de convivencia y para la divulgación de campañas en torno a la convivencia escolar.
- ✓ Espacios virtuales de formación sobre temas como el manual de convivencia, la democracia escolar, la constitución y otros.

**La enseñanza de la protección del ambiente, la ecología y la preservación de los recursos naturales.**

- ✓ Campañas de prevención y cuidado del ambiente a partir de producciones mediáticas de los estudiantes.
- ✓ Divulgación en espacios virtuales (foros, chat, videoconferencias, etc.) del uso correcto de las medidas de seguridad y los principios de protección de elementos tecnológicos, disponibles en la institución educativa y la comunidad.
- ✓ Participación en proyectos colaborativos en otros contextos a nivel local, nacional o internacional que permitan solucionar en conjunto problemas del ambiente.
- ✓ Diseño y creación de artefactos y productos tecnológicos que generen y estimulen la preservación del ambiente.

**Tránsito y seguridad vial:**

- ✓ Interpretación de señales, símbolos, gráficos, mapas que ayudan a implementar acciones de manera adecuada a la movilidad vial.
- ✓ Construir e interpretar mapas utilizando herramientas digitales de geo referenciación.
- ✓ Diseño de propuestas innovadoras que apoyen el desarrollo tecnológico en temas de movilidad.
- ✓ Realización de campañas mediáticas sobre inteligencia vial.

**Cátedra de estudios afro-colombianos (etnoeducación):**

- ✓ Los proyectos colaborativos son una estrategia que permite apoyar las actividades de etnoeducación con las posibilidades de interculturalidad, globalización en un marco de respeto y tolerancia, mediados por las TIC.
- ✓ La producción mediática en torno al reconocimiento de otras culturas resaltando sus valores.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**Educación sexual:**

- ✓ Analizar productos tecnológicos que tienen impacto en la vida sexual, ventajas y desventajas de su uso, en concordancia con el proyecto de ética y valores.
- ✓ Recoger o compartir información sobre temas de interés en los proyectos seguridad en la red, internet sano; creando blogs, wikis y encuestas en línea.
- ✓ Asesoría pedagógica y psicológica a toda la comunidad educativa en foros y chat con el apoyo de psico-orientadores bajo el concepto de pregúntale a un experto.
- ✓ Creación y divulgación de campañas mediadas por las TIC.

**Aprovechamiento del tiempo libre, fomento de la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo:**

- ✓ Diseño y creación de implementos deportivos con materiales renovables.
- ✓ Espacios virtuales para la formación en temas relaciones con el proyecto y para la práctica de ciertos deportes y actividades recreativas, de entrenamiento y competencia como torneos de fútbol - ajedrez. Desde esta línea se pueden también generar ideas de aprovechamiento del tiempo libre.

**Cátedra de Emprendimiento:**

La asignatura de tecnología está ligada a procesos de emprendimiento desde la identificación de ideas innovadoras y creativas, la elaboración de planes de negocios, la divulgación de los productos o artefactos que se proponen como solución a problemas del entorno, ya sea en medios físicos o virtuales, hasta los elementos financieros del proceso productivo.

La articulación del mundo académico con el productivo se puede apoyar desde gestión de la información en sitios web, conferencias virtuales o presenciales con empresarios expertos y vinculación con incubadoras de empresas hasta visitas empresariales o gubernamentales.

Planeación y ejecución de la feria de emprendimiento donde los estudiantes elaboren planes de negocios enfocados a la producción de bienes y servicios innovadores que satisfagan necesidades de la comunidad, los cuales los pueden llevar a cabo con material reciclable o reutilizable, con el fin de fomentar el aprovechamiento del tiempo libre y el trabajo.

**Cátedra de Educación económica y financiera**

La articulación de tecnología e informática con la educación económica y financiera se da desde las diversas aplicaciones informáticas y los conceptos económicos como:

- ✓ Diseño de balances, presupuestos, ahorros programados, inversión desde la herramienta informática Excel, y en línea GoogleDocs.
- ✓ Elaboración de inventarios de negocios o empresas en Excel.
- ✓ Análisis de gráficas de las cuentas de servicios públicos.
- ✓ Conceptualización y diferenciación de bienes y servicios.
- ✓ Realización de mapas conceptuales en herramientas como CmapTools o bubbl.us, para temas como el mercado, intereses, bancos, entre otros.
- ✓ Diseño de presentaciones multimedia sobre diversos conceptos de educación financiera y económica.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

## **OTROS PROYECTOS PEDAGÓGICOS**

**CAPACITACIÓN INTERNA EN LAS TIC:** proyecto de capacitación en sistemas y uso de las TIC en el aula de clases, para la los docentes y comunidad educativa con el objetivo de aprovechar los recursos tecnológicos de la institución y contribuir a que las demás áreas se apropien y den uso a estos recursos. Se realizará una capacitación por periodo de acuerdo a las necesidades planteadas por los docentes en una encuesta previa. Los temas y actividades a desarrollar son:

- ✓ Diseño y uso de blog educativos
- ✓ Correo electrónico y documentos en línea (Google Drive, Dropbox)
- ✓ Diseño de actividades y pruebas online
- ✓ Herramientas de ofimática
- ✓ Reglas básicas para navegar en internet. Riesgos y peligros de internet.
- ✓ Redes sociales y académicas

## **APRENDIZAJE COLABORATIVO VIRTUAL Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO, UTILIZANDO LA WIKI CON ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA DE LA IE MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA.**

Éste proyecto tiene como objetivo estudiar los aportes que proporciona el trabajo colaborativo virtual al aprendizaje autónomo, utilizando la wiki en estudiantes de educación media de la Institución Educativa Manuel José Gómez Serna

Y los objetivos específicos son:

- Observar la participación de los estudiantes de educación media en el trabajo colaborativo virtual mediante el uso de la wiki.
- Describir la participación en la wiki de forma propositiva, de los estudiantes de educación media.
- Analizar los aportes del trabajo colaborativo virtual al aprendizaje autónomo en los estudiantes de educación media.

## **FAMILIAS DIGITALES**

El programa de uso y apropiación de TIC de la secretaría de educación de Medellín en su línea de formación cuenta con oferta dirigida a docentes, estudiantes y comunidad en general, dentro de los cuales se cuenta con los padres de familia como actores principales en el proceso de formación integral; este proceso se enmarca en el proyecto Familias Digitales con tres estrategias: Formación, espacio virtual, apoyo y asesoría.

En la I. E Manuel José Gómez Serna, se lleva a cabo éste proyecto con los padres de familia, y la estrategia de apoyo y asesoría pretende acompañarlos en el uso y apropiación de la tecnología que los niños y adolescentes tienen a su alcance en su vida cotidiana, para que se convierta en un espacio de familia que permita sacar las mayores ventajas que estos avances nos ofrecen.

## **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

**Innobótica:** La Robótica es una disciplina dedicada al desarrollo de robots programados para realizar acciones o trabajos que el hombre no puede lograr o que afecten su seguridad.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

La secretaría de educación, en convenio con la empresa Pygmalion y Ruta N, buscan un espacio para acercar la robótica a los estudiantes y docentes a través de cursos de capacitación, de los cuales la Institución Educativa Manuel José Gómez Serna ha sido beneficiada. Los estudiantes han sido patrocinados por Ruta N para participar en la semana de la Robótica y la Innovación, “un espacio para niños, jóvenes, educadores, universitarios y aficionados para apropiar competencias en Ciencia y Tecnología a través de la Robótica Educativa, incentivando la creatividad y el análisis para resolver problemas de forma didáctica e intuitiva, ¡Dónde aprender divirtiéndose es posible!”

**Redvolución:** Redvolución es un programa del Ministerio de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), el cual busca mejorar la calidad de vida, reducir la brecha digital y promover el emprendimiento y desarrollo social, expandiendo el conocimiento de las nuevas tecnologías de las personas que no han incursionado en el mundo digital.

El programa redvolución presenta 3 líneas de investigación: voluntariado, servicio social y capacitación; las cuales tienen como objetivo acercar la red a todas las comunidades para que descubran las posibilidades de uso y apropiación de las TIC, de acuerdo a sus necesidades e intereses.

Los estudiantes de la Institución Educativa Manuel José Gómez Serna buscarán inspirar a personas dentro de su comunidad a usar las herramientas y aplicaciones de la web que le ayuden en actividades cotidianas de acuerdo a sus intereses, con la responsabilidad de compartir su conocimiento y a su vez fortaleciendo sus competencias digitales, participación social y organización de la información.

**Intensidad horaria.**

Primaria: 1 hora semanal en cada grado, es decir, 10 horas por periodo.

Secundaria (6°-8°): 4 horas semanales, es decir, 40 horas por periodo.

Secundaria (9°): 3 horas semanales, 30 horas por periodo

Media: 2 horas semanales, es decir, 20 horas por periodo.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**11. MALLAS CURRICULARES**

**GRADO PRIMERO**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>			
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Período</b>	<b>AÑO</b>
			<b>1</b>	<b>2021</b>
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>		<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
<b>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>1°</b>	<b>MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS</b>	

**OBJETIVO:**

Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo las herramientas elaboradas por el hombre me han ayudado en la realización de tareas cotidianas?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**EJES DE LOS ESTÁNDARES**

<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
<p>Conocimiento y explicación de algunas normas de netiqueta durante las clases y en las redes sociales</p> <p>Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas</p>	<p>Aplicación de algunas normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones</p>	<p>práctica de algunas normas de netiqueta durante las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que</p>	<p>Comparto en familia las normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación y desplazamiento, entre otros).</p>







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

de transformación de materiales		involucran algunos componentes tecnológicos	Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades
COMPETENCIAS	DBA	CONTENIDOS	
<p><b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Aplicación de algunas normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Identifica los diferentes medios de comunicación como una posibilidad para informarse, participar y acceder al universo cultural que lo rodea. (Lenguaje)</p> <p>Evidencias de aprendizaje          Establece semejanzas y diferencias entre los principales medios de comunicación de su contexto: radio, periódicos, televisión, revistas, vallas publicitarias, afiches e internet.          Comprende los mensajes emitidos por diferentes medios de comunicación.          Distingue los medios de comunicación para reconocer los posibles usos que tienen en su entorno.          Describe los diferentes tipos de voz que se usan en los programas radiales y televisivos para dar una noticia, narrar un partido de fútbol o leer un texto escrito.</p>	<p>práctica de algunas normas de netiqueta durante las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Reconocimiento de artefactos que se utilizan en el entorno para satisfacer necesidades de estudio, alimentación y salud.</p> <p>Identificación de productos alimenticios, procesos de elaboración y conservación.</p> <p>Reconocimiento de algunos artefactos que ayudan a solventar problemas de vida en el desarrollo de la sociedad</p> <p>Reconocimiento de algunos artefactos utilizados en el colegio para mejorar problemas.</p> <p>Origen y utilidad de los útiles escolares y productos alimenticios</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)	ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)	ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)		
Identifica herramientas tecnológicas que permiten realizar tareas de transformación de materiales, gestión de información y comunicación	Utiliza artefactos y desarrolla proyectos que facilitan las actividades y satisfacen necesidades cotidianas	Identifica algunos artefactos que utiliza el hombre para determinar las consecuencias ambientales de su uso. Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo.		
<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>				
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>	<b>AÑO</b>
			<b>2</b>	<b>2021</b>
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>		<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
<b>TECNOLOGIA E INFORMÁTICA</b>		<b>1°</b>	<b>MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS</b>	

**OBJETIVO:**

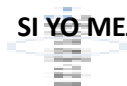
Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo hago uso responsable y efectivo de las herramientas y artefactos creados por el hombre, para satisfacer mis necesidades?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales	Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación y desplazamiento, entre otros).	Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones	Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.		involucran algunos componentes tecnológicos
COMPETENCIAS	DBA	CONTENIDOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Comprende que existe una gran variedad de materiales y que éstos se utilizan para distintos fines, según sus características (longitud, dureza, flexibilidad, permeabilidad al agua, solubilidad, ductilidad, maleabilidad, color, sabor, textura). (Ciencias)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>            Clasifica materiales de uso cotidiano a partir de características que percibe con los sentidos, incluyendo materiales sólidos como madera, plástico, vidrio, metal, roca y líquidos como opacos, incoloros, transparentes, así como algunas propiedades (flexibilidad, dureza, permeabilidad al agua, color, sabor y textura).            Predice cuáles podrían ser los posibles usos de un material (por ejemplo, la goma), de acuerdo con sus características.            Selecciona qué materiales utilizaría para fabricar un objeto dada cierta necesidad (por ejemplo, un paraguas que evite el paso del agua).            Utiliza instrumentos no convencionales (sus manos, palos, cuerdas, vasos, jarras) para medir y clasificar materiales según su tamaño.</p>	<p>Objetos tecnológicos: computador, televisor, portátiles, teléfonos celulares</p> <p>Herramientas manuales</p> <p>Herramientas eléctricas</p> <p>Definición de informática, tecnología, computador</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)	ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)	ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)	
Identifica la importancia de artefactos tecnológicos para la realización de diversas actividades humanas	Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano y los utiliza para el desarrollo de proyectos tecnológicos	Reflexiona con su grupo sobre las actividades y los resultados de su trabajo, que les permitan identificar consecuencias ambientales y sociales del uso de productos tecnológicos	





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**SI YO MEJORO, TODO MEJORA A MI ALREDEDOR**





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>					
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Periodo</b></td> <td style="text-align: center;"><b>AÑO</b></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>3</b></td> <td style="text-align: center;"><b>2021</b></td> </tr> </table>	<b>Periodo</b>	<b>AÑO</b>	<b>3</b>
<b>Periodo</b>	<b>AÑO</b>					
<b>3</b>	<b>2021</b>					
<b>AREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>				
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	1°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS				
<b>OBJETIVO:</b> Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.						
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Cómo utilizo materiales reciclables para construir herramientas o artefactos que me ayudan a realizar las tareas cotidianas?						
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura						
<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>						
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</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).	<p>Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.</p> <p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación y la utilizo en diferentes actividades</p>	Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización	<p>Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayuden a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucren algunos componentes tecnológicos.</p>			
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> </ul>	Identifica los diferentes medios de comunicación como una posibilidad para informarse, participar y acceder al universo cultural que lo rodea. (Lenguaje)		<p>Concepto e importancia del reciclaje</p> <p>Diferencia entre reducir, reutilizar, reciclar</p>			





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p><b>Evidencias de aprendizaje</b></p> <p>Establece semejanzas y diferencias entre los principales medios de comunicación de su contexto: radio, periódicos, televisión, revistas, vallas publicitarias, afiches e internet. Comprende los mensajes emitidos por diferentes medios de comunicación.</p> <p>Distingue los medios de comunicación para reconocer los posibles usos que tienen en su entorno.</p> <p>Describe los diferentes tipos de voz que se usan en los programas radiales y televisivos para dar una noticia, narrar un partido de fútbol o leer un texto escrito.</p>	<p>Materiales que se pueden reciclar</p> <p>Productos fabricados con materiales reciclables.</p> <p>Conocimiento del hardware y el software del computador</p> <p>El teclado</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Selecciona los artefactos tecnológicos de uso cotidiano e identifica en ellos restricciones y condiciones de manejo.</p>	<p>Identifica materiales caseros en desuso para construir objetos que benefician su entorno</p>	<p>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades</p>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  <b>4</b>
<b>AREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	1°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS	
<b>OBJETIVO:</b> Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.			
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Cuál es el aporte de mi proyecto tecnológico a la conservación del ambiente?			
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura			
<b>. EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>			
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas	Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, Particularmente los relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.	Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización	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>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> </ul>	Comprende que existe una gran variedad de materiales y que éstos se utilizan para distintos fines, según sus características (longitud, dureza, flexibilidad, permeabilidad al agua, solubilidad,		Formulación de la pregunta problematizadora e inicio de un proyecto sobre el cuidado de la





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>ductilidad, maleabilidad, color, sabor, textura). (Ciencias)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>          Clasifica materiales de uso cotidiano a partir de características que percibe con los sentidos, incluyendo materiales sólidos como madera, plástico, vidrio, metal, roca y líquidos como opacos, incoloros, transparentes, así como algunas propiedades (flexibilidad, dureza, permeabilidad al agua, color, sabor y textura).          Predice cuáles podrían ser los posibles usos de un material (por ejemplo, la goma), de acuerdo con sus características.          Selecciona qué materiales utilizaría para fabricar un objeto dada cierta necesidad (por ejemplo, un paraguas que evite el paso del agua).          Utiliza instrumentos no convencionales (sus manos, palos, cuerdas, vasos, jarras) para medir y clasificar materiales según su tamaño.</p>	<p>naturaleza implementando el reciclaje en los hogares y en la escuela</p> <p>Exposición del proyecto en la feria de la ciencia y la tecnología</p> <p>Conocimiento y práctica de Mecanet</p> <p>Inicio al programa Microsoft Word</p> <p>Señales de tránsito</p>
--	--	--

**INDICADORES DE DESEMPEÑO**

<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Identifica en los símbolos y señales, normas de seguridad y prevención para el uso de artefactos tecnológicos.</p>	<p>Desarrolla proyectos tecnológicos de manera colaborativa para solucionar problemas de su entorno.            Usa la computadora como herramienta de comunicación e información para exponer sus ideas.</p>	<p><b>Comparto en familia las normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales</b></p> <p>Explica cómo sus acciones afectan al ambiente, así mismo y a los demás generando cambios de actitudes.            Interactúa con sus compañeros demostrando respeto y tolerancia en el trabajo colaborativo.</p>







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**GRADO SEGUNDO**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>			
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  1	<b>AÑO</b>  2021
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>		<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA		2°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS	
<b>OBJETIVO:</b> Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.				
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿De qué están hechas las cosas?				
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura				
<b>. EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>				
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>	
Conocimiento y explicación de algunas normas de netiqueta durante las clases y en las redes sociales	Aplicación de algunas normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales	Práctica de algunas normas de netiqueta durante las clases virtuales y en las redes sociales		
Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas	Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la	Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano	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	





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

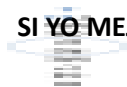
	información y la comunicación y la utilicen diferentes actividades		proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
COMPETENCIAS		DBA	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>		<p>Aplicación de algunas normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Comprende que una acción mecánica (fuerza) puede producir distintas deformaciones en un objeto, y que este resiste a las fuerzas de diferente modo, de acuerdo con el material del que está hecho. (Ciencias)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b></p> <p>Compara los cambios de forma que se generan sobre objetos constituidos por distintos materiales (madera, hierro, plástico, plastilina, resortes, papel, entre otros), cuando se someten a diferentes acciones relacionadas con la aplicación de fuerzas (estirar, comprimir, torcer, aplastar, abrir, partir, doblar, arrugar). Clasifica los materiales según su resistencia a ser deformados cuando se les aplica una fuerza.</p> <p>Predice el tipo de acción requerida para producir una deformación determinada en un cierto material y las comunica haciendo uso de diferentes formatos (oral, escrito).</p>	<p>Práctica de algunas normas de netiqueta durante las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Definición de tecnología Observación del video :  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=y5xyUNlaUo">https://www.youtube.com/watch?v=y5xyUNlaUo</a></p> <p>Análisis del video  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PjLQN4BMtro">https://www.youtube.com/watch?v=PjLQN4BMtro</a></p> <p>Materiales fabricados por el hombre:</p> <p>La madera los ladrillos - el vidrio las prendas de vestir el plástico</p> <p>El silicio</p> <p>El origen de la energía</p> <p>Hardware y software del computador</p>
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)	ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)	ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)	
Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno, determinando la influencia en los estilos de vida.	Explora algún artefacto de su entorno para identificar sus materiales de construcción y funcionalidad. Usa la computadora como herramienta de comunicación e información para exponer sus ideas.	Asume una actitud responsable frente al cuidado de su entorno mejorando su accionar.  Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia en el trabajo en equipo para fortalecer la convivencia.	





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

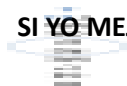
**SI YO MEJORO, TODO MEJORA A MI ALREDEDOR**





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA			
	GESTIÓN ACADÉMICA	PLAN DE ÁREA	Período
			AÑO
			2
			2021
ÁREA/ASIGNATURA	GRADO	DOCENTE	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	2°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS	
<b>OBJETIVO:</b> • Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.			
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Cómo han cambiado las herramientas y artefactos a través de la historia?			
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura			
. EJES DE LOS ESTÁNDARES			
NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas	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 . Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano	Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano	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
COMPETENCIAS	DBA		CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> </ul>	Identifica la función que cumplen las señales y símbolos que aparecen en su entorno. (Lenguaje)  <b>Evidencias de aprendizaje</b> Utiliza las señales que circulan en su entorno para informar, prevenir, prohibir, instruir y obligar.		Evolución de artefactos tecnológicos  Materiales de construcción y su funcionalidad.  Elementos del computador





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Asocia los dibujos de las señales y símbolos con sus posibles significados. m Identifica la función de las imágenes en textos como: manuales de instrucción, carteles y etiquetas de productos.</p>	
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno para determinar sus características, uso y procedencia</p>	<p>Examina algún artefacto de su entorno para identificar su evolución, los materiales de construcción, la funcionalidad y su impacto en la vida del hombre.          Usa la computadora como herramienta de comunicación e información para exponer sus ideas.</p>	<p>Asume una actitud responsable para el cuidado de su entorno y de su propio cuerpo.          Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia con sus compañeros para fortalecer el trabajo en equipo</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  <b>3</b>
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	2°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS	

**OBJETIVO:** Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo ha influido la naturaleza en la creación de artefactos y herramientas?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales	Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente. Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades	Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones	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.
COMPETENCIAS	DBA	CONTENIDOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> </ul>	Comprende que una acción mecánica (fuerza) puede producir distintas deformaciones en un objeto, y que este resiste a las fuerzas de diferente modo, de acuerdo con el material del que está hecho. (Ciencias)  <b>Evidencias de aprendizaje</b>	Conceptualización y diferenciación entre técnica y tecnología.  Conceptualización y características de las herramientas	





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Compara los cambios de forma que se generan sobre objetos constituidos por distintos materiales (madera, hierro, plástico, plastilina, resortes, papel, entre otros), cuando se someten a diferentes acciones relacionadas con la aplicación de fuerzas (estirar, comprimir, torcer, aplastar, abrir, partir, doblar, arrugar).</p> <p>Clasifica los materiales según su resistencia a ser deformados cuando se les aplica una fuerza.</p> <p>Predice el tipo de acción requerida para producir una deformación determinada en un cierto material y la comunica haciendo uso de diferentes formatos (oral, escrito).</p>	<p>Herramientas manuales, herramientas mecánicas y subdivisión de estas.</p> <p>El hombre, las herramientas y las máquinas.</p> <p>Máquinas inteligentes</p> <p>Diseño de algunas herramientas en el programa tux paint.</p> <p>Conocimiento del teclado y algunas teclas especiales y aplicación del teclado guía</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Compara artefactos con elementos naturales para explicar su funcionamiento</p>	<p>Examina artefactos para detectar fallas y posibilidades de innovación.</p> <p>Trabaja colaborativamente para proponer proyectos que involucren innovaciones tecnológicas</p>	<p>Demuestra interés y curiosidad para indagar temas relacionados con tecnología.</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia mejorando su producción</p>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>			
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  <b>4</b>	<b>AÑO</b>  <b>2021</b>
<b>AREA/ASIGNATURA</b>		<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA		2°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS	

**OBJETIVO:** Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo mejorar artefactos o herramientas que utilizo en mi cotidianidad?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales	Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.	Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones	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
COMPETENCIAS	DBA		CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> </ul>	Identifica la función que cumplen las señales y símbolos que aparecen en su entorno. (Lenguaje)  <b>Evidencias de aprendizaje</b> Utiliza las señales que circulan en su entorno para informar, prevenir, prohibir, instruir y obligar.		Artefactos tecnológicos de mi entorno  Impacto de las nuevas tecnologías  Vías públicas







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Asocia los dibujos de las señales y símbolos con sus posibles significados. m Identifica la función de las imágenes en textos como: manuales de instrucción, carteles y etiquetas de productos.</p> <p>Identifica las características de los medios de comunicación masiva a los que tiene acceso. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>          Utiliza los medios de comunicación masiva para informarse y manifestar sus puntos de vista.          Identifica las diferencias y semejanzas entre los contenidos provenientes de los diversos medios de comunicación masiva con los que interactúa: radio, televisión, prensa.          Contrasta las características de diferentes medios de comunicación masiva a partir de la manera como presentan la información.          Expresa con claridad contenidos propios de los medios de comunicación masiva</p>	<p>Semáforo señales de tránsito</p> <p>Señales preventivas, reglamentaria e informativas</p> <p>Sistemas de comunicación:</p> <p>La radio, la televisión, el reloj, el fax, internet</p> <p>Inicio al entorno de Microsoft word</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Explica el funcionamiento de artefactos y fenómenos naturales para establecer diferencias y semejanzas</p>	<p>Diseña soluciones innovadoras para mejorar artefactos.</p> <p>Trabaja colaborativamente para proponer proyectos que involucran innovaciones tecnológicas</p>	<p>Manifiesta interés y creatividad en la presentación de sus proyectos tecnológicos para solucionar problemas de su entorno.</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**GRADO TERCERO**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>			
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  1	<b>AÑO</b>  2021
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>		<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		3°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS	

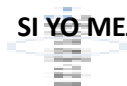
**OBJETIVO:** Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo mejoro un artefacto o herramienta a partir de su evolución?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**EJES DE LOS ESTÁNDARES**

<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
<p>Conocimiento y explicación de algunas normas de netiqueta durante las clases y en las redes sociales</p> <p>Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas</p>	<p>Aplicación de algunas normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>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>	<p>práctica de algunas normas de netiqueta durante las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>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>	<p>Comparto en familia las normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p> <p>Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivados del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos</p>
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Aplicación de algunas normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Comprende las funciones que cumplen los medios de comunicación propios de su contexto. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>  Reconoce los usos de los medios de comunicación con los que se relaciona como periódicos, revistas, noticieros, vallas publicitarias, afiches e internet.  Compara la información proveniente de diferentes medios de comunicación.  Diferencia los formatos en los que se presentan los medios de comunicación a los que tiene acceso.</p>	<p>Práctica de algunas normas de netiqueta durante las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Evolución de artefactos tecnológicos</p> <p>Comparación de artefactos tecnológicos</p> <p>Herramientas de búsqueda en internet.</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
Describe artefactos de hoy y de épocas pasadas para establecer diferencias y semejanzas	Demuestra habilidad en el uso de la computadora para apoyar actividades de información y comunicación. Manipula artefactos de manera segura e identifica en ellos posibilidades de innovación.	Identifica posibles consecuencias derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos para cuidar su entorno y su salud. Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  <b>2</b>
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	3°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS	

**OBJETIVO:** • Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo influyen en los estilos de vida y el entorno, los materiales que se usan para elaborar las cosas?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas	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	Comparo longitudes, magnitudes y cantidades en el armado y desarmado de artefactos y dispositivos sencillos	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.

COMPETENCIAS	DBA	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> </ul>	Produce textos verbales y no verbales en los que tiene en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos. (Lenguaje)  <b>Evidencias de aprendizaje</b>	Concepto y propiedad de algunos materiales.  Materiales para la construcción: la madera, el plástico, el barro, el acero, los ladrillos,





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Escribe diversos tipos de texto (como cartas, afiches, pancartas, plegables, cuentos, entre otros) para expresar sus opiniones frente a una problemática de su entorno local.</p> <p>Selecciona las palabras o expresiones más indicadas para escribir sus textos, teniendo en cuenta a quién van dirigidos y el tema a desarrollar.</p>	<p>Explicación de los diferentes tratamientos a los que se someten los materiales para mejorar sus propiedades.</p> <p>Listado de los materiales tecnológicos más usados en las aplicaciones tecnológicas.</p> <p>Cómo se conforman algunos materiales.</p> <p>Funcionamiento de las teclas de función, numéricas, de dirección,</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno analizando sus efectos en los estilos de vida.</p>	<p>Trabaja colaborativamente para aplicar longitudes, magnitudes, cantidades en la exploración de artefactos y dispositivos tecnológicos para proponer innovaciones</p>	<p>Participa en el trabajo colaborativo demostrando interacción, respeto y tolerancia</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  <b>3</b>
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	3°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS	

**OBJETIVO:** Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo construyo artefactos que ayuden a satisfacer las necesidades de mi entorno, preservando el ambiente?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
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).	Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno. Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades	Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.	Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> </ul>	Comprende las funciones que cumplen los medios de comunicación propios de su contexto. (Lenguaje)		Introducción al internet  El correo electrónico





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p><b>Evidencias de aprendizaje</b>  Reconoce los usos de los medios de comunicación con los que se relaciona como periódicos, revistas, noticieros, vallas publicitarias, afiches e internet.  Compara la información proveniente de diferentes medios de comunicación.  Diferencia los formatos en los que se presentan los medios de comunicación a los que tiene acceso.</p>	<p>Normas de comportamiento en la web</p> <p>Consultas sobre el uso y manejo de algunos artefactos y productos tecnológicos</p> <p>Digitación de textos en Word</p> <p>De donde proviene el plástico, el algodón, el papel y el vidrio</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Identifica la importancia de algunos artefactos y productos utilizados en la vida cotidiana para determinar la procedencia, y su procedimiento de fabricación</p>	<p>Utiliza herramientas de información y comunicación para describir las características y el funcionamiento de algunos artefactos y productos tecnológicos.  Trabaja colaborativamente en el diseño de objetos tecnológicos para satisfacer necesidades del entorno</p>	<p>Propone acciones que preservan el ambiente, para incluirlas en sus diseños tecnológicos.  Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b> 4
<b>AREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	3°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS	

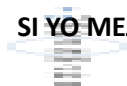
**OBJETIVO:** Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Qué cambios ha producido al entorno y al ambiente la innovación de un artefacto?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
<p>Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.</p> <p>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)</p>	<p>Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.</p> <p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación y la utilicen diferentes actividades</p> <p>Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar).</p>	<p>Ensambo y desarmo artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones gráficas.</p>	<p>Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos</p>
COMPETENCIAS	DBA		CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> </ul>	<p>Comprende que algunos escritos y manifestaciones artísticas pueden estar compuestos por texto, sonido e imágenes. (Lenguaje)</p>		<p>Concepto y diferencia entre conocimiento científico y tecnológico</p>







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<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.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p><b>Evidencias de aprendizaje</b></p> <p>Identifica diversas manifestaciones artísticas como la escultura, la pintura y la danza, y relaciona su contenido con el contexto en el que vive.</p> <p>Interpreta la información difundida en textos no verbales: caricaturas, tiras cómicas, historietas, anuncios publicitarios y otros medios de expresión gráfica.</p> <p>Comprende que algunos escritos están compuestos por texto y gráficos, esquemas o imágenes.</p> <p>Analiza los sonidos que se emplean en diferentes manifestaciones artísticas.</p>	<p>Últimos inventos del siglo XXI</p> <p>Configuración de páginas, márgenes,</p> <p>Conocimiento, uso y aplicación de algunas teclas manuales.</p> <p>Inicio al programa POWER POINT</p> <p>Diseño de algunos artefactos y herramientas para exponer en la feria de la ciencia y de la tecnología.</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Identifica la importancia de algunos artefactos y productos utilizados en la vida cotidiana para determinar la procedencia, y su procedimiento de fabricación.</p>	<p>Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano en la construcción colaborativa de productos tecnológicos.</p> <p>Utiliza herramientas de información y comunicación para describir las características y funcionamiento de su proyecto tecnológico</p>	<p>Implementa en sus proyectos tecnológicos acciones para fomentar el cuidado del entorno.</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.</p>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**


## GRADO CUARTO

### ÁREA DE TECNOLOGÍA-INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO

#### Aprendizajes priorizados

Conceptos básicos del área (vocabulario propio del área)  
Máquinas simples y compuestas.  
Acueductos (diseños tecnológicos)  
Procesos tecnológicos y diseños de algunos artefactos.  
Energía y desarrollo tecnológico (energía muscular)  
Componentes del computador (hardware-software)  
Funciones de cada una de las partes del computador.  
Manejo de plataformas virtuales desde el celular y pc.

Desde el emprendimiento quedó pendiente un trabajo más específico desde el área. Aunque creemos que el haber sido capaces de adaptarnos a las nuevas circunstancias de educación desde casa fue un gran logro de emprendimiento para todas y todos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA			
	GESTIÓN ACADÉMICA	PLAN DE ÁREA	Periodo	AÑO
			1	2021
ÁREA/ASIGNATURA	GRADO	DOCENTE		
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	4°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS		

**OBJETIVO:** Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades y relacionarlos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo contribuyen los artefactos a la solución de problemas cotidianos?

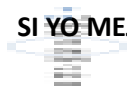
**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>			
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
<p>Conocimiento y explicación de algunas normas de netiqueta durante las clases y en las redes sociales</p> <p>Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados.</p>	<p>Aplicación de algunas normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponible en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc.).</p> <p>Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos.</p>	<p>Aplicación de algunas normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas</p>	<p>Comparto en familia las normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.</p> <p>Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Aplicación de algunas normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Comprende los efectos y las ventajas de utilizar máquinas simples en diferentes tareas que requieren la aplicación de una fuerza. (Ciencias)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>  Explora cómo los cambios en el tamaño de una palanca (longitud) o la posición del punto de apoyo afectan las fuerzas y los movimientos implicados.</p>		<p>Aplicación de algunas normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Diferenciación y apropiación de conceptos tecnológicos e informáticos</p> <p>Comprensión de Conceptos tecnológicos tales como: Ciencia, arte, artefacto, diseño, proceso, creatividad, tecnología</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	Describe la función que cumplen fuerzas en una máquina simple para generar movimiento. Identifica y observa máquinas simples en objetos cotidianos para explicar su utilidad (aplicar una fuerza pequeña para generar una fuerza grande, generar un pequeño movimiento para crear un gran movimiento). Identifica y describe palancas presentes en su cuerpo, conformadas por sus sistemas óseo y muscular	e informática, componentes del computador (hardware, software), historia del computador (generaciones del computador)  Descripción de invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
Utiliza las TIC como fuentes de información y como medio de comunicación para sustentar sus ideas. Propone proyectos tecnológicos que solucionen problemas de su entorno.	Demuestra la importancia de recursos naturales existentes en su entorno para fomentar su buen uso.	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>			
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>	<b>AÑO</b>
			<b>2</b>	<b>2021</b>
<b>AREA/ASIGNATURA</b>		<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA		4°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS	

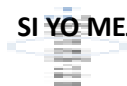
**OBJETIVO:** Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades y relacionarlos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo contribuyen los artefactos a la solución de problemas cotidianos?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos.	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 y clasifico artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función y fuentes de energía utilizadas, entre otras.	Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un problema.	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.
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Escribe textos a partir de información dispuesta en imágenes, fotografías, manifestaciones artísticas o conversaciones cotidianas. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>          Emplea elementos no verbales en los textos que escribe para enfatizar en una intención comunicativa específica.          Comprende el sentido de las manifestaciones no verbales presentes en canciones, afiches y conversaciones.          Complementa sus escritos por medio de secuencias de imágenes o dibujos.</p>	<p>Descripción de invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.</p> <p>Productos tecnológicos</p> <p>Sistema operativo Windows</p> <p>Conocimiento del escritorio de Windows</p> <p>La ventana de Windows y sus partes</p> <p>Zonas del teclado y teclas especiales</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Describe artefactos y procesos tecnológicos para argumentar las diferencias entre ellos.          Describe y clasifica artefactos existentes para determinar el problema o la necesidad que resuelve.</p>	<p>Utiliza las TIC como fuentes de información y como medio de comunicación para sustentar sus ideas.          Propone proyectos tecnológicos que solucionen problemas de su entorno.</p>	<p>Demuestra la importancia de recursos naturales existentes en su entorno para fomentar su buen uso.          Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia</p>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b> 3
<b>AREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	4°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS	

**OBJETIVO:** Identificar y comparar ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Qué incidencia tiene el diseño de un prototipo o proceso en la solución de problemas?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.	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	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.	Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad.  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Produce textos atendiendo a elementos como el tipo de público al que va dirigido, el contexto de circulación, sus saberes previos y la diversidad de formatos de la que dispone para su presentación. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>          Define la tipología textual que emplea en la producción de un escrito a partir del análisis del propósito comunicativo.          Consulta diversos tipos de fuentes antes de redactar un texto.          Construye un plan de escritura para definir los contenidos de un texto.          Complementa el sentido de sus producciones escritas, mediante el uso consciente de recursos de puntuación, como la exclamación y la interrogación.          Marca la tilde en las palabras agudas, graves y esdrújulas.</p>	<p>Proyecto tecnológico sobre el buen uso de recursos naturales.</p> <p>Conocimiento del procesador de textos          Elaboración de proyectos de aula con temas específicos por grupos de trabajo Microsoft office Word</p> <p>Utiliza adecuadamente los recursos del entorno.</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Identifica artefactos tecnológicos utilizados en su entorno para reconocer y garantizar su calidad.</p>	<p>Utiliza las TIC para diseñar y construir nuevos modelos y maquetas, dando soluciones tecnológicas a su contexto.          Realiza de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir prototipos.</p>	<p>Participa en equipos de trabajo definiendo roles para asumir sus responsabilidades.</p>







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b> 4
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	4°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS	
<b>OBJETIVO:</b> Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades y relacionarlos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.			
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Qué impactos sociales y ambientales tienen las innovaciones tecnológicas ?			
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura			
<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>			
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
Explico algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos históricos.  Comparo tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explico sus cambios y posibles tendencias.	Sustento con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la selección y utilización de un producto natural o tecnológico para resolver una necesidad o problema.  Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.	Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.	Analizo la importancia y el papel que juegan las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico.  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> </ul>	Escribe textos a partir de información dispuesta en imágenes, fotografías, manifestaciones artísticas o conversaciones cotidianas. (Lenguaje)		Relación Tecnología y Medio Ambiente



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<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.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p><b>Evidencias de aprendizaje</b></p> <p>Emplea elementos no verbales en los textos que escribe para enfatizar en una intención comunicativa específica.</p> <p>Comprende el sentido de las manifestaciones no verbales presentes en canciones, afiches y conversaciones.</p> <p>Complementa sus escritos por medio de secuencias de imágenes o dibujos.</p>	<p>Hoja de cálculo (Gráficas y análisis de información)</p> <p>Internet (Herramientas de la web 2.0 – Encuestas y formularios en Google Docs)</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Argumentación de la utilización de un producto natural o tecnológico para resolver una necesidad o problema en el contexto.</p> <p>Comparación de tecnologías del pasado con las del presente para establecer tendencias en el diseño de nuevos artefactos.</p>	<p>Uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.</p> <p>Aplicación de las restricciones y especificaciones planteadas para diseñar y construir.</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Valora la importancia de las patentes y los derechos de autor en el diseño de nuevos artefactos y productos tecnológicos.</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**GRADO QUINTO**

**APRENDIZAJES PRIORIZADOS**

Analizar, diseñar y construir máquinas sencillas.

De las herramientas a las máquinas.

Resolver problemas en el aula


Manejo y uso de las plataformas Zoom, Meet y classroom

Motores para reemplazar el esfuerzo de las personas

Análisis y diseño de máquinas

proyectos de investigación con transversalidad en las áreas

Microsoft Office: Word, Power Point

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>			
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>	<b>AÑO</b>
			<b>1</b>	<b>2021</b>
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>		
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	5°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS		
<b>OBJETIVO:</b> Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.				
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Qué aportes innovadores ha hecho la tecnología en los diversos campos de la industria y el conocimiento?				
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura				





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**EJES DE LOS ESTÁNDARES**

<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
<p>Conocimiento y explicación de algunas normas de netiqueta durante las clases y en las redes sociales</p> <p>Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman</p>	<p>Aplicación de algunas normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales</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.).</p> <p>Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros.</p>	<p>Práctica de algunas normas de netiqueta durante las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensambles de artefactos.</p> <p>Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.</p>	<p>Compartir en familia las normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales</p> <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.).</p> <p>Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Aplicación de algunas normas de netiqueta y comportamiento en las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Comprende que un circuito eléctrico básico está formado por un generador o fuente (pila), conductores (cables) y uno o más dispositivos (bombillos, motores, timbres), que deben estar conectados apropiadamente (por sus dos polos) para que funcionen y producen diferentes efectos. (Ciencias)</p>		<p>Práctica de algunas normas de netiqueta durante las clases virtuales y en las redes sociales</p> <p>Diferentes tipos de energía y utilidad.</p> <p>Los diferentes tipos de máquinas y su evolución en la historia de la industria.</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<p>Evidencias de aprendizaje Realiza circuitos eléctricos simples que funcionan con fuentes (pilas), cables y dispositivos (bombillo, motores, timbres) y los representa utilizando los símbolos apropiados. Identifica y soluciona dificultades cuando construye un circuito que no funciona. Identifica los diferentes efectos que se producen en los componentes de un circuito como luz y calor en un bombillo, movimiento en un motor y sonido en un timbre.</p>	<p>Conocimiento de las herramientas para el manejo cuestionarios y evaluaciones virtuales Utilización de la hoja de cálculo Microsoft Office Excel para realizar operaciones básicas.</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Identifica las diferentes fuentes y tipos de energía para explicar cómo se transforman. Argumenta sobre los posibles efectos del uso de la tecnología en otros campos de la industria y el conocimiento, para predecir sus avances.</p>	<p>Utiliza las TIC para representar productos, artefactos o procesos tecnológicos</p>	<p>Participa con sus compañeros en la definición de roles y responsabilidades para el desarrollo de proyectos en tecnología.</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  <b>2</b>
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	5°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS	

**OBJETIVO:** Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo se valora la calidad de un producto, bien o servicio?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en diversos contextos sociales, económicos y culturales	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.).	Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.	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.

COMPETENCIAS	DBA	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> </ul>	Utiliza la información que recibe de los medios de comunicación para participar en espacios discursivos de opinión. (Lenguaje)	Comprensión de Conceptos tecnológicos tales como: componentes del computador (hardware, software),





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p><b>Evidencias de aprendizaje</b></p> <p>Caracteriza los elementos constitutivos de la comunicación.</p> <p>Reconoce los roles desempeñados por los sujetos que participan en las emisiones de los medios de comunicación.</p> <p>Dialoga con sus compañeros sobre el sentido de los mensajes emitidos por los medios de comunicación masiva.</p> <p>Selecciona la información de acuerdo con el formato en que ha sido presentada.</p>	<p>dispositivos y unidades de almacenamiento de datos.</p> <p>Practica las normas de la sala de cómputo.</p> <p>Valora la tecnología del entorno.</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Reconoce los criterios de calidad, cuidado y buen uso en artefactos o productos tecnológicos para aplicarlos en su diario vivir.</p>	<p>Utiliza las TIC y los medios de comunicación como fuentes de información para sustentar sus ideas.</p> <p>Trabaja en equipo para analizar artefactos que respondan a las necesidades del entorno, involucrando componentes tecnológicos.</p>	<p>Valora los bienes y servicios que se ofrecen en su comunidad para velar por su cuidado y buen uso.</p> <p>Elaborar un mapa conceptual sobre los diferentes tipos de energía</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  <b>3</b>
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	5°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS	

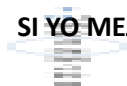
**OBJETIVO:** Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo solucionar un problema cotidiano usando tecnología?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.	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.).	Frente a un problema, propongo varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una.	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.
COMPETENCIAS	DBA		CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> </ul>	Utiliza la información que recibe de los medios de comunicación para participar en espacios discursivos de opinión. (Lenguaje)		Tecnologías de información y comunicación TIC.







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p><b>Evidencias de aprendizaje</b></p> <p>Caracteriza los elementos constitutivos de la comunicación. m Reconoce los roles desempeñados por los sujetos que participan en las emisiones de los medios de comunicación.</p> <p>Dialoga con sus compañeros sobre el sentido de los mensajes emitidos por los medios de comunicación masiva.</p> <p>Selecciona la información de acuerdo con el formato en que ha sido presentada.</p>	<p>Conocimiento de las herramientas para el manejo de Microsoft Power Point e Internet.</p> <p>Elaboración de diapositivas con imágenes, fotografías, contenidos de texto y presentación con animación.</p> <p>Utiliza adecuadamente los medios de comunicación.</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Identifica instituciones e innovaciones para determinar las que han favorecido el desarrollo del país.</p> <p>Analiza las ventajas y desventajas de varias soluciones propuestas frente a un problema, argumentando su elección.</p>	<p>Utiliza tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para el desarrollo de diversas actividades.</p>	<p>Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.</p> <p>Muestra interés por proteger los bienes y servicios de la comunidad y para participar en la solución de problemas.</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b> 4
<b>AREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	5°	MARGARITA MARIA BERRIO VARGAS	

**OBJETIVO:** Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Qué importancia tiene la calidad en un producto que diseño y creo como solución a un problema cotidiano?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.	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 procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas.	Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos.	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 tecnológicos.
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> <li>● Participación en proyectos de investigación y ferias de la ciencia innovación y creatividad.</li> </ul>	<p>Comprende que algunos materiales son buenos conductores de la corriente eléctrica y otros no (denominados aislantes) y que el paso de la corriente siempre genera calor. (Ciencias)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>          Construye experimentalmente circuitos sencillos para establecer qué materiales son buenos conductores de la corriente eléctrica y cuáles no.          Identifica, en un conjunto de materiales dados, cuáles son buenos conductores de corriente y cuáles son aislantes de acuerdo a su comportamiento dentro de un circuito eléctrico básico.          Explica por qué algunos objetos se fabrican con ciertos materiales (por ejemplo, por qué los cables están recubiertos por plástico y formados por metal) en función de su capacidad para conducir electricidad.          Verifica, con el tacto, que los componentes de un circuito (cables, pilas, bombillos, motores) se calientan cuando están funcionando, y lo atribuye al paso de la corriente eléctrica.</p>	<p>Reconocimiento de los diferentes tipos de máquinas y su evolución en la historia.</p> <p>Diseñar y elaborar algunas simulaciones tecnológicas como maquetas o modelos de prueba.</p> <p>Conocimiento de las herramientas para el manejo de Microsoft Excel.</p> <p>Valora el aporte de la máquina en la evolución de la industria.</p>
--	---	---

**INDICADORES DE DESEMPEÑO**

<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Reconoce los criterios de calidad de un producto o servicio, para aplicarlos en su diseño.</p>	<p>Utiliza las TIC y herramientas manuales para el diseño, la construcción y la elaboración de modelos y maquetas tecnológicas.            Desarrolla en equipo proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos, implementando criterios de calidad</p>	<p>Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**GRADO SEXTO**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>			
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  1	<b>AÑO</b>  2021
<b>AREA/ASIGNATURA</b>		<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA		6°	MAILE MARGARITA NIETO MUÑOZ	
<b>OBJETIVO:</b> 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.				
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Cómo han contribuido las técnicas, los procesos, las herramientas y los materiales en la fabricación de artefactos tecnológicos, a través de la historia?				
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura				
<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>				
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>	
Análisis y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.	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.	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.	Me intereso por las tradiciones y los 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 y festivales, etc.).  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar	





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

			proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
COMPETENCIAS		DBA	CONTENIDOS
<b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</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>Gestión de la información.</li> <li>Cultura digital.</li> <li>Participación social.</li> </ul>		Crea organizadores gráficos en los que integra signos verbales y no verbales para dar cuenta de sus conocimientos. (Lenguaje)  <b>Evidencias de aprendizaje</b> Utiliza los organizadores gráficos para procesar la información que encuentra en diferentes fuentes. Expone sus ideas en torno a un tema específico mediante organizadores gráficos. Interpreta signos no verbales presentes en algunos textos gráficos, tales como mapas de ideas, cuadros sinópticos, planos, infografías y esquemas.	Definición y diferenciación de conceptos: artefactos, procesos, sistemas, técnicas, herramientas y materiales.  Proceso de fabricación de artefactos tecnológicos a través de la historia.  Normas de seguridad de artefactos tecnológicos  Procesador de textos Word realizando cuadros comparativos.  Características de un emprendedor (Emprendimiento)
<b>CIUDADANAS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajo cooperativo</li> <li>Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>Participación en proyectos sociales</li> <li>Fomento de la cultura del emprendimiento</li> <li>Aprendizaje colaborativo</li> </ul>		Comprende cómo los cuerpos pueden ser cargados eléctricamente asociando esta carga a efectos de atracción y repulsión. (Ciencias)  <b>Evidencias de aprendizaje</b> Utiliza procedimientos (frotar barra de vidrio con seda, barra de plástico con un paño, contacto entre una barra de vidrio cargada eléctricamente con una bola de icopor) con diferentes materiales para cargar eléctricamente un cuerpo. Identifica si los cuerpos tienen cargas iguales o contrarias a partir de los efectos de atracción o repulsión que se producen.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)		ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)	ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)
Análisis de la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales y su contribución para la fabricación de artefactos y sistemas.		Uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos aplicando normas de seguridad.  Búsqueda y validación de la información haciendo uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web.	Participa en la gestión de iniciativas para contribuir con el ambiente, la salud, la cultura y la sociedad.  Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**SI YO MEJORO, TODO MEJORA A MI ALREDEDOR**





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  <b>2</b>
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	6°	MAILE MARGARITA NIETO MUÑOZ	
<b>OBJETIVO:</b> Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.			
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Cómo identifico las técnicas y los conceptos de otras disciplinas que han ayudado en la generación y evolución de sistemas tecnológicos?			
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura			
<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>			
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
Identifico y explico técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte).	<p>Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de 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>	Frente a una necesidad o problema, selecciono una alternativa tecnológica apropiada. Al hacerlo utilizo criterios adecuados como eficiencia, seguridad, consumo y costo.	<p>Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p><b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</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> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Utiliza la información ofrecida por los medios de comunicación, teniendo en cuenta el mensaje, los interlocutores, la intencionalidad y el contexto de producción, para participar en los procesos comunicativos de su entorno. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>  Reconoce una visión particular del mundo de las distintas interlocuciones a las que accede en los medios de comunicación.  Interpreta los mensajes que circulan en los medios de comunicación de su contexto.  Busca información específica en los contenidos emitidos por diversos medios de comunicación.  Retoma los formatos empleados por algunos medios de comunicación y los emplea como modelos para sus elaboraciones textuales.</p>	<p>Evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte).</p> <p>Evolución de las telecomunicaciones y las TIC</p> <p>Procesador de textos Word (mapas conceptuales – organigramas)</p> <p>Emprendimiento (La creatividad y la toma de decisiones)</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Explicación de las técnicas y los conceptos de otras disciplinas para determinar las bases de la generación y evolución de sistemas tecnológicos.</p>	<p>Búsqueda y validación de información haciendo uso de herramientas tecnológicas y recursos web.</p> <p>Proposición de soluciones tecnológicas a problemas del entorno para caracterizando en ellas criterios de eficiencia, seguridad, consumo y costo.</p>	<p>Muestra interés en conocer normas y regulaciones para preservar el ambiente.</p> <p>Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</p>







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b> <b>3</b>
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	6°	MAILE MARGARITA NIETO MUÑOZ	

**OBJETIVO:** • Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas en diferentes contextos.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo argumento los principios técnicos y científicos aplicados en la creación y el desarrollo de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
Reconozco en algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron su creación.	<p>Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan.</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>	<p>Detecto fallas en artefactos, procesos y sistemas tecnológicos, siguiendo procedimientos de prueba y descarte, y propongo estrategias de solución.</p>	<p>Analizo las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos (por ejemplo, un basurero o una represa).</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>
<b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b>	Crea organizadores gráficos en los que integra signos verbales y no verbales para dar cuenta de sus conocimientos. (Lenguaje)		Principio de funcionamiento de artefactos tecnológicos





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p><b>Evidencias de aprendizaje</b></p> <p>Utiliza los organizadores gráficos para procesar la información que encuentra en diferentes fuentes.</p> <p>Expone sus ideas en torno a un tema específico mediante organizadores gráficos.</p> <p>Interpreta signos no verbales presentes en algunos textos gráficos, tales como mapas de ideas, cuadros sinópticos, planos, infografías y esquemas.</p> <p>Reconoce cómo se relacionan y estructuran los símbolos, colores, señales e imágenes en los organizadores gráficos.</p>	<p>Análisis de objetos tecnológicos (morfológico, estructural y funcional)</p> <p>Manual de instrucciones de objetos tecnológicos</p> <p>Procesador de textos Word (gráficos, Google Docs)</p> <p>Internet (Navegadores y Buscadores)</p> <p>Emprendimiento (El liderazgo)</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Argumentación de los principios científicos y técnicos determinando el funcionamiento de un artefacto o producto.</p> <p>Descripción de la transformación de los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos analizando las ventajas y desventajas.</p>	<p>Utilización de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.</p> <p>Manipulación de artefactos y proposición de mejoras a partir de fallas o posibilidades de innovación.</p>	<p>Describe las desventajas de la transformación de los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos, mostrando preocupación frente a ellas.</p> <p>Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</p>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  4
<b>AREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	6°	MAILE MARGARITA NIETO MUÑOZ	

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

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo relaciono el desarrollo tecnológico y el bienestar de la sociedad con la transformación de los recursos naturales?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
<p>Ilustro con ejemplos la relación que existe entre diferentes factores para el desarrollo tecnológico (peso, costo, resistencia, material, etc.).</p>	<p>Utilizo apropiadamente instrumentos para medir diferentes magnitudes físicas.</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>	<p>Interpreto gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades.</p> <p>Realizo representaciones gráficas tridimensionales de mis ideas y diseños.</p>	<p>Identifico diversos recursos energéticos y evalúo su impacto sobre el medioambiente, así como las posibilidades de desarrollo para las comunidades.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p><b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura del emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Produce diversos tipos de texto atendiendo a los destinatarios, al medio en que se escribirá y a los propósitos comunicativos.</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>          Elige, entre diversos tipos de texto, aquel que mejor se adecúa al propósito comunicativo del texto que debe escribir.          Consulta diversas fuentes para nutrir sus textos, y comprende el sentido de lo que escribe atendiendo a factores como el contexto, la temática y el propósito comunicativo.</p>	<p>Uso y transformación de recursos naturales.</p> <p>Análisis de objetos (tecnológico, comparativo, económico e histórico)</p> <p>Procesador de textos (Google Docs – Gráficos)</p> <p>Internet (Normas de comportamiento en la web)</p> <p>Emprendimiento (El trabajo en equipo)</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Interpretación de gráficos, bocetos y planos para explicar un artefacto tecnológico.</p>	<p>Utilización de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.</p> <p>Utilización de herramientas tecnológicas para representar y graficar la información.</p>	<p>Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Se interesa por el impacto que genera la explotación de recursos naturales en el ambiente, para fomentar campañas de mejoramiento.</p>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**SI YO MEJORO, TODO MEJORA A MI ALREDEDOR**





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**GRADO SÉPTIMO**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>			
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b> 1	<b>AÑO</b> 2021
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>		<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		7°	MAILE MARGARITA NIETO MUÑOZ	
<b>OBJETIVO:</b> • 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.				
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Cómo han contribuido las innovaciones tecnológicas de nuestro medio en la solución a problemas para satisfacer necesidades?				
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura				
<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>				
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>	
Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico.	<p>Anализo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de 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>	<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>	<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>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>	





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p><b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS CIENTÍFICAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente.</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento.</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Y Construye narraciones orales, para lo cual retoma las características de los géneros que quiere relatar y los contextos de circulación de su discurso. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>          Define la estructura y el contenido de una producción oral, atendiendo a la necesidad comunicativa de narrar en un contexto particular.          Da cuenta de la intencionalidad narrativa con la que ha elaborado su producción textual oral.          Narra oralmente un acontecimiento en consideración a los elementos que componen una narración (lugar, tiempo, personajes, acciones).</p> <p>Comprende las formas y las transformaciones de energía en un sistema mecánico y la manera como, en los casos reales, la energía se disipa en el medio (calor, sonido). (Ciencias)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>          Relaciona las variables velocidad y posición para describir las formas de energía mecánica (cinética y potencial gravitacional) que tiene un cuerpo en movimiento.          Identifica las formas de energía mecánica (cinética y potencial) que tienen lugar en diferentes puntos del movimiento en un sistema mecánico (caída libre, montaña rusa, péndulo).          Representa gráficamente las energías: cinética y potencial gravitacional en función del tiempo.</p>	<p>Innovaciones tecnológicas</p> <p>Inventos trascendentales y su impacto en la sociedad</p> <p>Relación costo – beneficio de artefactos tecnológicos en el hogar</p> <p>Presentador multimedia Power Point</p> <p>Características de un emprendedor (Emprendimiento)</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Identificación de innovaciones e inventos y ubicación en el contexto histórico, analizando su impacto.</p> <p>Establecimiento de relaciones costo-beneficio de un artefacto o producto tecnológico para aplicarlos a su innovación.</p>	<p>Utilización de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.</p> <p>Proposición de 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 TIC.</p>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**SI YO MEJORO, TODO MEJORA A MI ALREDEDOR**







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>			
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>	<b>AÑO</b>
			<b>2</b>	<b>2021</b>
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>		
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	7°	MAILE MARGARITA NIETO MUÑOZ		
<b>OBJETIVO:</b> • Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.				
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Cómo propongo innovación de un artefacto o producto tecnológico a partir de su funcionamiento?				
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura				
<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>				
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>	
Explico con ejemplos el concepto de sistema e indico sus componentes y relaciones de causa efecto.	<p>Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan.</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>	Adelanto procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos.	<p>Participo en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>	
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>	





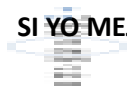
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p><b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Interpreta textos informativos, expositivos, narrativos, líricos, argumentativos y descriptivos, y da cuenta de sus características formales y no formales. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje:</b></p> <p>Identifica y caracteriza al posible destinatario del texto a partir del tratamiento de la temática.</p> <p>Identifica elementos como temáticas, léxico especializado y estilo empleados en los textos.</p> <p>Ubica el texto en una tipología particular de acuerdo con su estructura interna y las características formales empleadas.</p> <p>Comprende que en las cadenas y redes tróficas existen flujos de materia y energía, y los relaciona con procesos de nutrición, fotosíntesis y respiración celular. (Ciencias)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b></p> <p>Explica tipos de nutrición (autótrofa y heterótrofa) en las cadenas y redes tróficas dentro de los ecosistemas.</p> <p>Explica la fotosíntesis como un proceso de construcción de materia orgánica a partir del aprovechamiento de la energía solar y su combinación con el dióxido de carbono del aire y el agua, y predice qué efectos sobre la composición de la atmósfera terrestre podría tener su disminución a nivel global (por ejemplo, a partir de la tala masiva de bosques).</p>	<p>Principio de funcionamiento de artefactos y sistemas tecnológicos.</p> <p>Innovación de artefactos tecnológicos</p> <p>Presentación multimedia PowerPoint (Hipervínculos y menús)</p> <p>Internet (Dominios y subdominios)</p> <p>Diferencia entre empresa y negocio (Emprendimiento)</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
Explicación de los principios de funcionamiento que sustentan un proceso o sistema tecnológico para hacer relaciones de causa y efecto.	Uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.	Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

		Desarrollo por medio del trabajo colaborativo procesos de innovación como solución a necesidades del entorno.	Propone acciones para el uso racional de algunos artefactos tecnológicos.	
<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>				
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>	<b>AÑO</b>
			3	2021
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>		<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA		7°	MAILE MARGARITA NIETO MUÑOZ	
<b>OBJETIVO:</b> Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.				
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Cómo diseño e implemento innovaciones tecnológicas haciendo uso de herramientas y equipos?				
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura				
<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>				
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>	
Describo el rol de la realimentación en el funcionamiento automático de algunos sistemas.	Utilizo herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos.  Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).	Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología.	Reconozco y divulgo los derechos de las comunidades para acceder a bienes y servicios (por ejemplo, los recursos energéticos e hídricos).  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.	
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>	





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p><b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS CIENTÍFICAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>• Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>• Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>• Gestión de la información.</li> <li>• Cultura digital.</li> <li>• Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo cooperativo</li> <li>• Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>• Participación en proyectos sociales</li> <li>• Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Y</b></p> <p>Produce textos verbales y no verbales conforme a las características de una tipología seleccionada, a partir de un proceso de planificación textual. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>          Sabe cómo emplear diversos tipos de texto atendiendo al propósito comunicativo.          Desarrolla en sus textos un único tema central, alrededor del cual organiza una serie de subtemas.          Explica los conceptos principales de sus textos a partir de los párrafos en los que desarrolla su definición.          Prepara esquemas previos a la escritura para estructurar jerárquicamente las ideas a desarrollar en su texto.          Usa diversos tipos de conectores para unir las ideas del texto.</p> <p>Explica cómo las sustancias se forman a partir de la interacción de los elementos y que estos se encuentran agrupados en un sistema periódico. (Ciencias)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>          Ubica a los elementos en la Tabla Periódica con relación a los números atómicos (Z) y másicos (A). Usa modelos y representaciones (Bohr, Lewis) que le permiten reconocer la estructura del átomo y su relación con su ubicación en la Tabla Periódica.          Explica la variación de algunas de las propiedades (densidad, temperatura de ebullición y fusión) de sustancias simples (metales, no metales, metaloides y gases nobles) en la tabla periódica.</p>	<p>Diseño de innovaciones tecnológicas</p> <p>Recursos energéticos y su uso racional en el desarrollo tecnológico</p> <p>Presentador multimedia PowerPoint (sonido, video y tiempo cronometrado)</p> <p>Internet (Herramientas de la web 2.0)</p> <p>Tipos de empresa (Emprendimiento)</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
Explicación de la importancia de realimentar procesos y sistemas para detectar posibles fallas e innovaciones.	<p>Uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.</p> <p>Utilización de herramientas y equipos para diseñar y construir prototipos como respuesta a una necesidad o problema,</p>	Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.	Reconoce y divulga los derechos de las comunidades para acceder a bienes y servicios.
--	---	---





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b> 4
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	7°	MAILE MARGARITA NIETO MUÑOZ	
<b>OBJETIVO:</b> • Relacionar la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.			
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Cómo involucro en mi propuesta tecnológica normas de buen uso y principios de seguridad?			
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura			
<b>. EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>			
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
Doy ejemplos de transformación y utilización de fuentes de energía en determinados momentos históricos.	<p>Utilizo apropiadamente instrumentos para medir diferentes magnitudes físicas.</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>	<p>Interpreto gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades.</p> <p>Realizo representaciones gráficas tridimensionales de mis ideas y diseños.</p>	<p>Asumo y promuevo comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>
<b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> </ul>	Comprende las formas y las transformaciones de energía en un sistema mecánico y la manera como, en los casos reales, la energía se disipa en el medio (calor, sonido). (Ciencias) <b>Evidencias de aprendizaje</b>		Normas de buen uso y principios de seguridad



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<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.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Relaciona las variables velocidad y posición para describir las formas de energía mecánica (cinética y potencial gravitacional) que tiene un cuerpo en movimiento.</p> <p>Identifica las formas de energía mecánica (cinética y potencial) que tienen lugar en diferentes puntos del movimiento en un sistema mecánico (caída libre, montaña rusa, péndulo).</p> <p>Representa gráficamente las energías: cinética y potencial gravitacional en función del tiempo.</p> <p>Comprende la relación entre los ciclos del carbono, el nitrógeno y del agua, explicando su importancia en el mantenimiento de los ecosistemas. (Ciencias)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b></p> <p>Establece relaciones entre los ciclos del Carbono y Nitrógeno con el mantenimiento de los suelos en un ecosistema.</p> <p>Explica a partir de casos los efectos de la intervención humana (erosión, contaminación, deforestación) en los ciclos biogeoquímicos del suelo (Carbono, Nitrógeno) y del agua y sus consecuencias ambientales y propone posibles acciones para mitigarlas o remediarlas.</p> <p>Propone acciones de uso responsable del agua en su hogar, en la escuela y en sus contextos cercanos.</p>	<p>Construcción de modelos y prototipos de artefactos</p> <p>Presentador multimedia (Google Docs)</p> <p>Conceptos de educación financiera</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Interpretación de gráficos, bocetos y planos de artefactos o productos tecnológicos para proponer innovaciones.</p>	<p>Uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.</p> <p>Desarrollo de productos o artefactos tecnológicos aplicando normas de buen uso y principios de seguridad.</p>	<p>Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Promueve comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos para fomentar los derechos de autor.</p>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**GRADO OCTAVO**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  1
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	8°	DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO	
<b>OBJETIVO:</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.			
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿De qué manera las TIC han contribuido a solucionar los problemas y satisfacer las necesidades del hombre?			
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura			
<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>			
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
Explico, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción.	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.	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.	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  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p><b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS CIENTÍFICAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p><b>Y</b></p>	<p>Características de los discursos presentes en los medios de comunicación y otras fuentes de información, atendiendo al contenido, la intención comunicativa del autor y al contexto en que se producen. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>  Identifica la función social de los medios de comunicación y otras fuentes de información de la cultura, como una forma de construcción de identidad.  Selecciona estrategias para organizar la información que circula en los medios masivos de comunicación.</p> <p>Comprende el funcionamiento de máquinas térmicas (motores de combustión, refrigeración) por medio de las leyes de la termodinámica (primera y segunda ley). (Ciencias)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>  Describe el cambio en la energía interna de un sistema a partir del trabajo mecánico realizado y del calor transferido.  Explica la primera ley de la termodinámica a partir de la energía interna de un sistema, el calor y el trabajo, con relación a la conservación de la energía.</p>	<p>Normas de netiqueta</p> <p>Uso de correo electrónico</p> <p>La Suite de Google</p> <p>Conceptos propios de tecnología (tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción).</p> <p>Tecnologías de la Información y la Comunicación (Uso, evolución, ventajas y desventajas)</p> <p>Hoja de cálculo Excel (Entorno de trabajo y funciones básicas)</p> <p>Responsabilidad social empresarial (Emprendimiento)</p>
--	-----------------	---	--

**INDICADORES DE DESEMPEÑO**

<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Reconocimiento de las diferentes normas de netiqueta necesarias cuando se navega en internet y útiles en la educación virtual.</p>	<p>Uso de las TIC para apoyar procesos de aprendizaje de investigación y de comunicación.</p> <p>Uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web para buscar y validar información.</p>	<p>Participa en clases virtuales cumpliendo adecuadamente las normas de netiqueta.</p> <p>Valora la influencia de las TIC en los cambios culturales, individuales y</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p>Identificación del entorno de trabajo de una hoja de cálculo Excel, con cada una de las herramientas principales.</p> <p>Explicación de conceptos básicos de tecnología para dar cuenta de su uso y aplicabilidad en el contexto.</p> <p>Análisis de las características de la responsabilidad social empresarial.</p>		<p>sociales para la producción e innovación tecnológica</p> <p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p>
---	--	--





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  2
<b>AREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	8°	DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO	
<b>OBJETIVO:</b> • Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro.			
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Cuál es el aporte de las innovaciones nacionales e internacionales a la necesidad y contexto actual?			
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura			
<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>			
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico.	Sustento con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la selección y utilización de un producto natural o tecnológico para resolver una necesidad o problema.  Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.	Propongo mejoras en las soluciones tecnológicas y justifico los cambios propuestos con base en la experimentación, las evidencias y el razonamiento lógico.	Analizo el costo ambiental de la sobreexplotación de los recursos naturales (agotamiento de las fuentes de agua potable y problema de las basuras).  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p><b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Escucha con atención a sus compañeros en diálogos informales y predice los contenidos de la comunicación. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b></p> <p>Participa en espacios discursivos que se dan en la cotidianidad de la escuela con el propósito de conocer las posturas de sus compañeros frente a diversos temas.</p> <p>Comprende los contenidos de un diálogo y predice las posibles ideas que pueden darse en él.</p> <p>Identifica el nivel de formalidad o informalidad que se da en un diálogo con sus compañeros.</p> <p>Analiza relaciones entre sistemas de órganos (excretor, inmune, nervioso, endocrino, óseo y muscular) con los procesos de regulación de las funciones en los seres vivos. (Ciencias)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b></p> <p>Relaciona los fenómenos homeostáticos de los organismos con el funcionamiento de órganos y sistemas.</p> <p>Interpreta modelos de equilibrio existente entre algunos de los sistemas (excretor, inmune, nervioso, endocrino, óseo y muscular).</p>	<p>Avances tecnológicos (Nacionales e internacionales) y su aporte al desarrollo tecnológico del país</p> <p>Sobreexplotación de recursos naturales. (Componente Ciencia, Tecnología y Sociedad)</p> <p>Hoja de cálculo (Fórmulas y funciones)</p> <p>Comportamientos digitales.</p> <p>Empresas nacionales ejemplos de emprendimiento (Emprendimiento)</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Identificación y análisis de inventos e innovaciones para determinar el aporte a través de la historia en el desarrollo tecnológico del país.</p> <p>Reconocimiento de la estructura de fórmulas y funciones en Excel para el procesamiento de cálculos en diferentes contextos.</p>	<p>Uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.</p> <p>Proposición de mejoras en artefactos o productos tecnológicos para solucionar problemas de contexto.</p> <p>Construcción de documentos en línea haciendo uso de herramientas colaborativas como Google Drive.</p>	<p>Analiza el costo ambiental de la sobreexplotación natural de un país para fomentar una actitud responsable frente al entorno.</p> <p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p>Ejemplificación y exposición de cada uno de los comportamientos digitales, y los peligros del mal uso de las redes sociales</p> <p>Identificación de las características de las empresas del país que son ejemplo de emprendimiento.</p>	<p>Uso de herramientas web y de redes sociales útiles para su desarrollo personal, siendo consciente del peligro cuando se hace mal uso de tales.</p>	
---	---	--





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  3
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	8°	DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO	
<b>OBJETIVO:</b> Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.			
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Cómo aplico las normas de seguridad y los elementos de protección personal en el uso y la construcción de nuevos artefactos?			
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura			
<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>			
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
Identifico y analizo interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos (como la alimentación y la salud, el transporte y la comunicación).	<p>Utilizo correctamente elementos de protección cuando involucro artefactos y procesos tecnológicos en las diferentes actividades que realizo (por ejemplo, en deporte uso cascos, rodilleras, guantes, etc.).</p> <p>Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.</p>	Considero aspectos relacionados con la seguridad, la ergonomía y el impacto en el medio ambiente y en la sociedad, en la solución de problemas.	<p>Explico con ejemplos, el impacto que producen en el medio ambiente algunos tipos y fuentes de energía y propongo alternativas.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p><b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Reconstruye en sus intervenciones el sentido de los textos desde la relación existente entre la temática, los interlocutores y el contexto histórico-cultural. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>          Expone sus puntos de vista para apoyar o contradecir las opiniones de sus interlocutores.          Precisa el significado de los principales conceptos tratados en los textos orales que produce.          Prepara una estructura retórica que contempla el contexto formal, el papel del orador y la posición del auditorio, como base para los intercambios orales en debates, plenarias y sustentaciones.</p> <p>Comprende que el comportamiento de un gas ideal está determinado por las relaciones entre temperatura (t), presión (p), volumen (v) y cantidad de sustancia (n). (Ciencias)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>          Interpreta los resultados de experimentos en los cuales analiza el comportamiento de un gas ideal al variar su temperatura, volumen, presión y cantidad de gas, explicando cómo influyen estas variables en el comportamiento observado.          Explica el comportamiento (difusión, compresión, dilatación, fluidez) de los gases a partir de la teoría cinético molecular.</p>	<p>Elementos de Protección Personal (EPP) y normas de bioseguridad</p> <p>Energía, fuentes de energía y su impacto en el ambiente. (Componente de Ciencia, Tecnología y Sociedad)</p> <p>Hoja de cálculo (Fórmulas y funciones)</p> <p>Herramientas de la web 2.0. Blog</p> <p>Conceptos de educación financiera (Emprendimiento)</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Explicación de diferentes tipos y fuentes de energía para determinar el impacto que producen en el ambiente.</p> <p>Clasificación de los elementos de protección personal y de bioseguridad, utilizados en las actividades cotidianas.</p>	<p>Uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.</p> <p>Utilización de elementos de protección para el uso adecuado de los artefactos o procesos tecnológicos siguiendo sus indicaciones.</p> <p>Utilización de blog académico para reflexiones y sobre los contenidos aprendidos durante el año escolar</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Reflexiona sobre los aspectos relacionados con la seguridad, la ergonomía y el impacto en el medio ambiente y en la sociedad de los artefactos tecnológicos para incluirlos en sus proyectos.</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

Reconocimiento de los principales conceptos relacionados con el emprendimiento y las finanzas personales y familiares		Valora y respeta las publicaciones de cada uno de los compañeros realizadas en el blog académico.
---	--	---







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b> 4
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	8°	DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO	
<b>OBJETIVO:</b> Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.			
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Qué impactos sociales y ambientales tienen las innovaciones tecnológicas?			
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura			
<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>			
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
Explico algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos históricos.  Comparo tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explico sus cambios y posibles tendencias.	Sustento con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la selección y utilización de un producto natural o tecnológico para resolver una necesidad o problema.  Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.	Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.	Analizo la importancia y el papel que juegan las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico.  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p><b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Compone diferentes tipos de texto atendiendo a las características de sus ámbitos de uso: privado/público o cotidiano/científico. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>  Estructura los textos que compone, para lo cual elige entre las diferentes formas que puede asumir la expresión (narración, explicación, descripción, argumentación) y su adecuación al ámbito de uso.  Evalúa el uso adecuado de elementos gramaticales y ortográficos en las producciones propias y en las de otros.  Emplea de forma precisa los signos de puntuación.</p> <p>Comprende que en una reacción química se recombinan los átomos de las moléculas de los reactivos para generar productos nuevos, y que dichos productos se forman a partir de fuerzas intramoleculares (enlaces iónicos y covalentes). (Ciencias)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>  Explica con esquemas, dada una reacción química, cómo se recombinan los átomos de cada molécula para generar moléculas nuevas.  Representa los tipos de enlaces (iónico y covalente) para explicar la formación de compuestos dados, a partir de criterios como la electronegatividad y las relaciones entre los electrones de valencia.</p>	<p>Relación Tecnología y Medio Ambiente</p> <p>Hoja de cálculo (Gráficas y análisis de información)</p> <p>Encuestas y formularios en Google Docs</p> <p>Ideas de emprendimiento</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Argumentación de la utilización de un producto natural o tecnológico para resolver una necesidad o problema en el contexto.</p> <p>Análisis de las necesidades del contexto actual y proposición de nuevas ideas de emprendimiento.</p>	<p>Uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información (Formulario de google)</p> <p>Aplicación de las restricciones y especificaciones planteadas para diseñar y construir nuevos productos de emprendimiento.</p> <p>Uso de la hoja de cálculo Excel para graficar y analizar la información.</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Valora la importancia de las patentes y los derechos de autor en el diseño de nuevos artefactos y productos tecnológicos.</p>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**GRADO NOVENO**

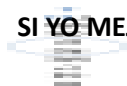
	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b> 1
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	9°	DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO	
<b>OBJETIVO:</b> Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.			
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Cómo soluciono problemas de mi entorno utilizando la tecnología?			
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura			
<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>			
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
Identifico principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos.	<p>Sustento con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la selección y utilización de un producto natural o tecnológico para resolver una necesidad o problema.</p> <p>Utilizo elementos de protección y normas de seguridad para la realización de actividades y manipulación de herramientas y equipos.</p> <p>Utilizo responsable y autónomamente las tecnologías de la información y la</p>	<p>Identifico y formulo problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología.</p> <p>Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.</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.</p> <p>Utilizo responsablemente productos tecnológicos, valorando su pertinencia, calidad y efectos potenciales sobre mi salud y el medio ambiente.</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.		Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
COMPETENCIAS		DBA	CONTENIDOS
<b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <b>CIUDADANAS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>		Confronta los discursos provenientes de los medios de comunicación con los que interactúa en el medio para afianzar su punto de vista particular. (Lenguaje)  <b>Evidencias de aprendizaje</b> Participa en medios escolares en los que plantea su postura frente a un acontecimiento, situación o problemática que llama su atención o que incide en la cotidianidad institucional. Infiere significados implícitos, referentes ideológicos, sociales y culturales en los medios con los que interactúa. Elabora esquemas en los que relaciona las problemáticas que identifica en los medios de comunicación para proponer alternativas de confrontación y resolución.	Normas de netiqueta  Utilización de correo electrónico y google drive.  Aplicaciones y herramientas de trabajo en línea (Académico).  Proceso tecnológico (transformación de materiales).  Editor de publicaciones – Publisher (entorno de trabajo)  Emprendimiento: Áreas funcionales de una empresa
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)		ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)	ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)
Reconocimiento de las diferentes normas de netiqueta necesarias cuando se navega en internet y útiles en la educación virtual.		Uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.	Participa en clases virtuales cumpliendo adecuadamente las normas de netiqueta.

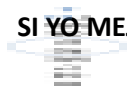




**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p>Reconocimiento de las principales características y los tipos de publicación que se pueden realizar en Publisher.</p> <p>Identificación de problemas de otras disciplinas para ser resueltas con la tecnología.</p> <p>Explica las principales características de las áreas funcionales de una empresa</p>	<p>Diseña varios tipos de publicaciones en Publisher aplicados en diferentes contextos y actividades cotidianas</p> <p>Aplicación y uso de las normas de netiqueta cuando navega en internet y en las clases virtuales.</p> <p>Utilización de la herramienta Drive de Google para organizar la información académica.</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Identifica elementos de protección y de seguridad demostrando su responsabilidad en el buen uso.</p>
---	---	--

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b> 2
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	9°	DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO	
<b>OBJETIVO:</b> Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro.			
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Cuál es la influencia de las técnicas y los conceptos de otras disciplinas en la generación de sistemas tecnológicos y viceversa?			
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura			
<b>. EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>			





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
<p>Describo casos en los que la evolución de las ciencias ha permitido optimizar algunas de las soluciones tecnológicas existentes.</p>	<p>Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias).</p> <p>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>Reconozco que no hay soluciones perfectas y que pueden existir varias soluciones a un mismo problema según los criterios utilizados y su ponderación.</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.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>
COMPETENCIAS		DBA	CONTENIDOS
<p><b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> </ul>		<p>Incorpora símbolos de orden deportivo, cívico, político, religioso, científico o publicitario en los discursos que produce, teniendo claro su uso dentro del contexto. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>  Identifica la función que cumplen diferentes símbolos y signos en los contextos comunicativos en los que participa.  Reconoce el sentido de los símbolos presentes en desfiles, carnavales, exposiciones, entre otros.  Utiliza símbolos, íconos u otras representaciones gráficas en los discursos que produce y los vincula con los conceptos de las temáticas a las que se refieren.</p>	<p>Avances tecnológicos y su relación con otras disciplinas.</p> <p>Invencción de artefactos tecnológicos.</p> <p>Publicaciones en Blog</p> <p>Presentaciones multimedia online.</p> <p>Editor de publicaciones Publisher (Publicaciones impresas – folletos – boletines – tarjetas personalizadas)</p> <p>Emprendimiento: Área personal de una empresa</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> </ul>		
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Descripción de la interrelación que existe entre otras disciplinas y los avances tecnológicos para incluirla en sus propuestas.</p> <p>Identificación de cada una de las etapas del proceso de selección de personal en una empresa.</p>	<p>Uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.</p> <p>Proposición y diseño de varias soluciones a problemas de otras disciplinas para ser resueltas con la tecnología.</p> <p>Uso de los diseños y publicaciones en Publisher en las diferentes actividades académicas y cotidianas.</p> <p>Proposición de diseños de presentaciones multimedia online, útiles en las diferentes actividades cotidianas y académicas.</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Participa en discusiones sobre la contribución de las TIC en el desarrollo del país para valorar su importancia.</p> <p>Comparte y valora las propuestas de trabajo de los diferentes compañeros de clase.</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>			
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>	<b>AÑO</b>
			<b>3</b>	<b>2021</b>
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>		
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	9°	DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO		

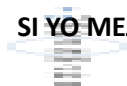
**OBJETIVO:** Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Qué aporte hace a mi vida el saber interpretar gráficos, bocetos y planos?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
<p>Ilustro con ejemplos el significado y la importancia de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos.</p>	<p>Represento en gráficas bidimensionales, objetos de tres dimensiones a través de proyecciones y diseños a mano alzada o con la ayuda de herramientas informáticas.</p>	<p>Interpreto y represento ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos y prototipos.</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.</p> <p>Analizo la importancia y el papel que juegan las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

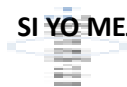
COMPETENCIAS	DBA	CONTENIDOS
<p><b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Confronta los discursos provenientes de los medios de comunicación con los que interactúa en el medio para afianzar su punto de vista particular. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>  Participa en medios escolares en los que plantea su postura frente a un acontecimiento, situación o problemática que llama su atención o que incide en la cotidianidad institucional.  Infiere significados implícitos, referentes ideológicos, sociales y culturales en los medios con los que interactúa.  Elabora esquemas en los que relaciona las problemáticas que identifica en los medios de comunicación para proponer alternativas de confrontación y resolución.</p>	<p>Interpretación de gráficos, bocetos y planos.</p> <p>Herramientas de colaboración y trabajo en línea.</p> <p>Avances tecnológicos y su impacto en la sociedad. (Alimentos transgénicos, Clonación , Biotecnología , Desarrollo sostenible)</p> <p>Editor de publicaciones Publisher (Publicaciones impresas – diplomas - menús)</p> <p>Área de administración y finanzas (Emprendimiento)</p>
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)	ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)	ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)
<p>Interpretación y reconocimiento de gráficos, bocetos y planos para explicar un artefacto o producto tecnológico.</p> <p>Análisis de los factores a tener en cuenta para el área de administración y finanzas en una empresa.</p>	<p>Uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web para buscar, validar y representar información.</p> <p>Expone sus ideas relacionadas con el impacto que la tecnología tiene frente a la sociedad, argumentando sus ideas con actitud crítica y responsable.</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Valora la contribución de las TIC en el desarrollo y los cambios sociales de su entorno para participar en ellos.</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**SI YO MEJORO, TODO MEJORA A MI ALREDEDOR**





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b> 4
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	9°	DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO	

**OBJETIVO:** Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Qué importancia tiene la calidad en la producción y mantenimiento de artefactos tecnológicos?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
<p>Identifico artefactos basados en tecnología digital y describo el sistema binario utilizado en dicha tecnología.</p> <p>Identifico artefactos que contienen sistemas de control con realimentación.</p>	<p>Ensambo sistemas siguiendo instrucciones y esquemas.</p> <p>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>Detecto fallas en sistemas tecnológicos sencillos (mediante un proceso de prueba y descarte) y propongo soluciones.</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.</p> <p>Explico el ciclo de vida de algunos productos tecnológicos y evalúo las consecuencias de su prolongación.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

COMPETENCIAS	DBA	CONTENIDOS
<p><b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Incorpora símbolos de orden deportivo, cívico, político, religioso, científico o publicitario en los discursos que produce, teniendo claro su uso dentro del contexto. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>  Identifica la función que cumplen diferentes símbolos y signos en los contextos comunicativos en los que participa.  Reconoce el sentido de los símbolos presentes en desfiles, carnavales, exposiciones, entre otros.  Utiliza símbolos, íconos u otras representaciones gráficas en los discursos que produce y los vincula con los conceptos de las temáticas a las que se refieren.</p>	<p>Mantenimiento de artefactos tecnológicos.</p> <p>Editor de publicaciones Publisher (Publicaciones impresas –calendarios - pancartas)</p> <p>Emprendimiento: Área de mercadeo</p> <p>Ideas de negocio.</p>
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)	ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)	ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)
<p>Descripción del sistema de funcionamiento de algunos artefactos digitales y mecánicos para establecer su ciclo de vida y la influencia de su prolongación en la calidad de ellos.</p> <p>Reconoce las principales elementos para emprender una idea de negocio e implementar el plan de marketing de una empresa</p>	<p>Uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar, validar y representar información.</p> <p>Realización de procesos de prueba y descarte en sistemas tecnológicos sencillos y ensamblaje de los mismos siguiendo instrucciones para detectar fallas.</p>	<p>Muestra interés por la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales y sociales para participar en debates.</p> <p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

		Valora la importancia de la realización de mantenimiento a artefactos tecnológicos y de esa forma prolongar su uso.
--	--	---

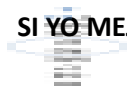


**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**GRADO DÉCIMO**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>			
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>	<b>AÑO</b>
			<b>1</b>	<b>2021</b>
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>		<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		10°	DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO	

<b>OBJETIVO:</b> Analizar y valorar críticamente los componentes y la evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.			
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Cómo ha influido la tecnología en las diferentes disciplinas que se relacionan con el hombre a través de la historia?			
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura			
<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>			
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
Explico cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo estas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.	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.	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, artefacto o sistema tecnológico.	Discuto sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos, incluida la biotecnología en la medicina, la agricultura y la industria.  Analizo y describo factores culturales y tecnológicos que inciden en la sexualidad, el control de la natalidad, la prevención de enfermedades transmitidas sexualmente y las terapias reproductivas.
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p><b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Asume una posición crítica y propositiva frente a los medios de comunicación masiva para analizar su influencia en la sociedad actual. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>          Valora la diversidad de visiones de mundo y posiciones ideológicas presentes en los medios de comunicación.          Analiza los discursos culturales, sociales e ideológicos, expresados a través de distintos medios de comunicación.</p> <p>Comprende que la biotecnología conlleva el uso y manipulación de la información genética a través de distintas técnicas (fertilización asistida, clonación reproductiva y terapéutica, modificación genética, terapias génicas), y que tiene implicaciones sociales, bioéticas y ambientales. (Ciencias)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>          Describe distintas técnicas biotecnológicas (fertilización asistida, clonación reproductiva y terapéutica, modificación genética, terapias génicas), explicando cómo funcionan y qué características generan en los organismos desarrollados.          Explica los usos de la biotecnología y sus efectos en diferentes contextos (salud, agricultura, producción energética y ambiente).          Argumenta, basado en evidencias, los impactos bioéticos, legales, sociales y ambientales generados por el uso de transgénicos, clonación y terapias génicas.</p>	<p>Herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica.</p> <p>Recomendaciones para el uso de correo electrónico.</p> <p>Aplicaciones de la Suite de Google</p> <p>Aplicaciones y herramientas de trabajo en línea.</p> <p>Innovación tecnológica</p> <p>Desarrollos tecnológicos en medicina, industria y la biotecnología</p> <p>Introducción a base de datos (Entidad – relación)</p> <p>Internet (Diseño de blog)</p> <p>Idea de negocio (Emprendimiento)</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Argumentación de la evolución de la tecnología para sustentar la influencia en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura.</p> <p>Reconocimiento de las principales características de las ideas de negocio.</p>	<p>Utilización de las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento, resolución de problemas, procesamiento y producción de información.</p> <p>Diseño de planes con soluciones a problemas del entorno, para ser resueltos a través de dispositivos y herramientas tecnológicas.</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Reflexiona sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos en la medicina, la industria y la</p>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p>Reconocimiento de las diferentes normas de netiqueta necesarias cuando se navega en internet y útiles en la educación virtual.</p> <p>Diferenciación de los conceptos sincrónico y asincrónico aplicados en las herramientas digitales de comunicación.</p>	<p>Uso de las diferentes aplicaciones de la Suite de Google en las actividades académicas de las diferentes áreas.</p>	<p>biotecnología para participar en discusiones.</p> <p>Participa en clases virtuales cumpliendo adecuadamente las normas de netiqueta.</p> <p>Atiende a las recomendaciones para el uso de correo electrónico para el envío de trabajos en las diferentes áreas.</p>
--	--	---

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>			
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>	<b>AÑO</b>
			<b>2</b>	<b>2021</b>
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>		
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	10°	DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO		

**OBJETIVO:** Tener en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Qué impacto generan los procesos productivos de innovación e investigación en el desarrollo tecnológico?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
--	---	---	------------------------------







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p>Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos producen avances tecnológicos.</p>	<p>Investigo y documento algunos procesos de producción y manufactura de productos.</p> <p>Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.</p> <p>Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucre herramientas tecnológicas de comunicación.</p>	<p>Identifico las condiciones, especificaciones y restricciones de diseño, utilizadas en una solución tecnológica y puedo verificar su cumplimiento.</p> <p>Detecto, describo y formulo hipótesis sobre fallas en sistemas tecnológicos sencillos (siguiendo un proceso de prueba y descarte) y propongo estrategias para repararlas.</p>	<p>Evalúo los procesos productivos de diversos artefactos y sistemas tecnológicos, teniendo en cuenta sus efectos sobre el medio ambiente y las comunidades implicadas.</p> <p>Analizo el potencial de los recursos naturales y de los nuevos materiales utilizados en la producción tecnológica en diferentes contextos.</p>
COMPETENCIAS	DBA	CONTENIDOS	
<p><b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> </ul>	<p>Escribe textos que evidencian procedimientos sistemáticos de corrección lingüística y el uso de estrategias de producción textual. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>            Divulga información científica sobre temas de su interés, mediante textos que motivan a sus compañeros a conocer dichas temáticas.            Identifica el contenido que abarca la problemática desarrollada y evalúa los mecanismos que le dan sentido global al texto.</p> <p>Asume una posición crítica y propositiva frente a los medios de comunicación masiva para analizar su influencia en la sociedad actual. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>            Valora la diversidad de visiones del mundo y posiciones ideológicas presentes en los medios de comunicación.</p>	<p>Cuarta revolución industrial</p> <p>Internet de las cosas.</p> <p>Blockchain, bitcoin.</p> <p>Procesos productivos de innovación tecnológica.</p> <p>Avances tecnológicos relacionados con el medio ambiente.</p> <p>Desarrollo sostenible</p> <p>Bases de datos (modelo relacional)</p> <p>Internet (Sitios web - Webnode)</p> <p>Estudio de mercado (Emprendimiento)</p>	





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

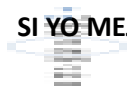
<ul style="list-style-type: none"> <li>Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	Analiza los discursos culturales, sociales e ideológicos, expresados a través de distintos medios de comunicación.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)	ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)	ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)
<p>Explicación de las características de los distintos procesos de transformación de los materiales, la identificación de las fuentes y la obtención de productos para incluirlos en su proyecto.</p> <p>Análisis de cada una de las características y propósitos de las bases de datos dentro de un contexto institucional o empresarial.</p> <p>Análisis de las principales características de la cuarta revolución industrial.</p>	<p>Utilización de las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y procesamiento y producción de información.</p> <p>Evaluación de los procesos productivos de diversos artefactos y sistemas tecnológicos y formula propuestas innovadoras a partir de nuevos materiales.</p> <p>Propone ideas que contribuyan al desarrollo sostenible del país.</p>	<p>Analiza los efectos de los procesos productivos y de los materiales utilizados sobre el ambiente y propone acciones a partir de ello.</p> <p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Toma una postura frente a los avances científicos y tecnológicos que revolucionan constantemente a la sociedad.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA			
	GESTIÓN ACADÉMICA	PLAN DE ÁREA	Período	AÑO
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	<b>3</b>	<b>2021</b>
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	10°	DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO		



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<b>OBJETIVO:</b> Resolver problemas tecnológicos y evaluar las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.			
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Qué importancia tiene la transferencia tecnológica en la solución de problemas y/o necesidades de un país?			
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura			
<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>			
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
Identifico y analizo ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia tecnológica en la solución de problemas y necesidades.	Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.	Tengo en cuenta aspectos relacionados con la antropometría, la ergonomía, la seguridad, el medio ambiente y el contexto cultural y socio-económico al momento de solucionar problemas con tecnología.  Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades.	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.  Propongo acciones encaminadas a buscar soluciones sostenibles dentro de un contexto participativo.
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>DBA</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul>		Participa en discursos orales en los que evalúa aspectos relacionados con la progresión temática, manejo de la voz, tono, estilo y puntos de vista sobre temas sociales, culturales, políticos y científicos. (Lenguaje)  <b>Evidencias de aprendizaje</b> Profundiza en los contextos en los que se dan las temáticas tratadas, a partir de la búsqueda de información en diversas fuentes. Evalúa la progresión temática, tono, estilo y vocabulario presentes en las intervenciones propias y en las de los otros.	Transferencia tecnológica  Transhumanismo  Alimentos transgénicos  Clonación  Administración de base de datos (Access – Tablas y consultas)





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Comprende contenidos que no se dicen explícitamente por medio de ambigüedades o dobles sentidos.</p> <p>Aplica en su discurso oral la estructura de textos específicos como la ponencia o el debate.</p> <p>Infiere datos de sus interlocutores como carácter, actitud, propósito comunicativo a partir de las modulaciones de voz que estos emplean.</p>	<p>Plan de Marketing (Emprendimiento)</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Reconocimiento de los protocolos de comodidad, calidad, seguridad y elementos de protección para la realización de actividades y manipulación de herramientas y equipos.</p> <p>Reconocimiento de los elementos del estudio de mercado para elaborar una idea de negocio que dé solución a una necesidad de la comunidad.</p> <p>Reconoce los principales conceptos de base de datos relacional, y lo aplica en un contexto determinado.</p> <p>Análisis de las principales características de temas como la clonación, alimentos transgénicos y transhumanismo.</p>	<p>Utilización de tecnologías y recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y procesamiento y producción de información.</p> <p>Identificación de las restricciones y especificaciones planteadas y las incorporándolas en el diseño y la construcción de protocolos o prototipos.</p> <p>Diseño de bases de datos de una empresa o institución haciendo uso de herramientas ofimáticas de administración de bases de datos.</p> <p>Reconoce y da a conocer las principales características de los comportamientos digitales, a través de diseños web interactivos.</p> <p>Diseña tutoriales para el uso de diferentes herramientas educativas web, que beneficien a la comunidad educativa</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Cuida su cuerpo y su ambiente aplicando normas de seguridad y usando elementos de protección.</p> <p>Expone avances tecnológicos que generan un impacto en la sociedad, con opiniones críticas y reflexivas.</p> <p>Participa en debates y toma una postura crítica sobre temas con implicaciones éticas, y relacionados con el desarrollo científico y tecnológico como la clonación, alimentos transgénicos y transhumanismo.</p>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**SI YO MEJORO, TODO MEJORA A MI ALREDEDOR**





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b> 4
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	10°	DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO	

**OBJETIVO:** Reconocer las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vive y actuar responsablemente.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo influyen las innovaciones tecnológicas en diferentes disciplinas y campos del saber?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas.	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 el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.	Optimizo soluciones tecnológicas a través de estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación y argumento los criterios y la ponderación de los factores utilizados.	Evalúo las implicaciones para la sociedad de la protección a la propiedad intelectual en temas como desarrollo y utilización de la tecnología.

COMPETENCIAS	DBA	CONTENIDOS
<b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> </ul>	Planea la producción de textos audiovisuales en los que articula elementos verbales y no verbales de la comunicación para desarrollar un tema o una historia. (Lenguaje)	Avances tecnológicos relacionados con la ciencia, la salud y otras disciplinas.





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<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.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p><b>Evidencias de aprendizaje</b>          Produce guiones para textos audiovisuales, donde caracteriza diferentes culturas, teniendo en cuenta aspectos étnicos, lingüísticos, sociales y culturales, entre otros, del mundo contemporáneo.          Construye textos verbales y no verbales, donde demuestra un amplio conocimiento tanto del tema elegido como de las relaciones de significado y de sentido a nivel local y global.          Elabora guiones para la producción de textos audiovisuales, como cortos o películas, en los que integra recursos no verbales.</p>	<p>Propiedad intelectual (derechos de autor)</p> <p>Administración de base de datos (Access – Informes y Formularios)</p> <p>Plan de compras (Emprendimiento)</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Argumentación del impacto de la tecnología en otras disciplinas para tenerlo en cuenta en sus proyectos tecnológicos.</p> <p>Interpretación de diseños elaborados a partir de manuales, instrucciones, diagramas y esquemas para elaborar prototipos.</p>	<p>Utilización de las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento, resolución de problemas, procesamiento y producción de información.</p> <p>Determinación de estrategias de innovación, investigación y experimentación para desarrollar soluciones tecnológicas.</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Evalúa las implicaciones de la propiedad intelectual para aplicarla en temas como desarrollo y utilización de la tecnología.</p>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**GRADO UNDÉCIMO**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>			
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>	<b>AÑO</b>
			<b>1</b>	<b>2021</b>
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>		<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		11°	DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO	

<b>OBJETIVO:</b> Analizar y valorar críticamente los componentes y la evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.			
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Qué efectos generan las soluciones tecnológicas e informáticas dentro de un proceso o sistema?			
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura			
<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>			
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
Analizo los sistemas de control basados en la realimentación de artefactos y procesos y explico su funcionamiento y efecto.	Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.	Propongo y evalúo el uso de tecnología para mejorar la productividad en la pequeña empresa.	Propongo acciones encaminadas a buscar soluciones sostenibles dentro de 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>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>
<b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b>  • Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.	Analiza cuestiones ambientales actuales, como el calentamiento global, contaminación, tala de bosques y minería, desde una visión sistémica (económica, social, ambiental y cultural). (Ciencias)		Herramientas sincrónicas y asincrónicas  Recomendaciones del uso de correo electrónico







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<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.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p><b>Evidencias de aprendizaje</b></p> <p>Explica el fenómeno del calentamiento global, identificando sus causas y proponiendo acciones locales y globales para controlarlo.</p> <p>Identifica las implicaciones que tiene para Colombia, en los ámbitos social, ambiental y cultural el hecho de ser “un país mega diverso”.</p> <p>Argumenta con base en evidencias sobre los efectos que tienen algunas actividades humanas (contaminación, minería, ganadería, agricultura, la construcción de carreteras y ciudades, tala de bosques) en la biodiversidad del país.</p> <p>Diseña y propone investigaciones, en las que plantea acciones individuales y colectivas que promuevan el reconocimiento de las especies de su entorno para evitar su tala (plantas), captura y maltrato (animales) con fines de consumo o tráfico ilegal.</p>	<p>Aplicaciones de la Suite de Google y otras aplicaciones.</p> <p>Normas APA</p> <p>Desarrollo sostenible</p> <p>Plan de negocio – estudio de mercado (Emprendimiento)</p> <p>Análisis de artefactos o productos tecnológicos</p> <p>Sistemas de control de artefactos tecnológicos</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Análisis de los elementos de artefactos o productos tecnológicos como sistema, para detectar su impacto.</p> <p>Reconocimiento de las principales características del desarrollo sostenible.</p> <p>Diferenciación de los conceptos de herramientas de comunicación sincrónica y comunicación asincrónica.</p>	<p>Utilización de las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y procesamiento y producción de información.</p> <p>Uso de las diferentes aplicaciones de la Suite de Google y otras aplicaciones digitales en las diferentes actividades académicas de las diferentes áreas</p> <p>Identificación y aplicación de las normas APA en documentos, e informes formales, tanto en el formato de documento como en las citas bibliográficas.</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Evalúa el impacto de los procesos tecnológicos en el ambiente para asumir actitudes de cambio de acuerdo a ello.</p> <p>Atiende a las recomendaciones para el uso adecuado del correo electrónico.</p>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

**SI YO MEJORO, TODO MEJORA A MI ALREDEDOR**





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  2
<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>	
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	11°	DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO	

**OBJETIVO:** Tener en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo aportan los procesos de innovación e investigación al desarrollo tecnológico?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**. EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
Indago sobre la prospectiva e incidencia de algunos desarrollos tecnológicos.	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 el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.	Optimizo soluciones tecnológicas a través de estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación y argumento los criterios y la ponderación de los factores utilizados.	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 el impacto de su posible implementación en mi comunidad
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DBA</b>		<b>CONTENIDOS</b>
<b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b>  ● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.	Participa en escenarios académicos, políticos y culturales; asumiendo una posición crítica y propositiva frente a los discursos que le presentan los		Desarrollo tecnológico (procesos de innovación e investigación)





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<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.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>distintos medios de comunicación y otras fuentes de información. (Lenguaje)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>          Analiza la información difundida en los medios de comunicación institucionales y regionales, para participar en procesos democráticos.          Infiere la relación de los mensajes emitidos por los medios de comunicación masiva dentro de contextos sociales, culturales y políticos.          Contrasta estilos, tonos y estrategias discursivas, para determinar sus modos de participación en los escenarios democráticos institucionales.          Comprende que la entonación revela la intención de resaltar o encubrir información de parte del interlocutor.</p>	<p>Ingeniería genética</p> <p>Arquitectura de computadores</p> <p>Mantenimiento de software y hardware. PC y Celular.</p> <p>Aplicaciones en el celular (académico)</p> <p>Excel (profundización)</p> <p>Plan de negocios – plan de marketing (Emprendimiento)</p>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Evaluación de la efectividad del diseño de protocolos o prototipos para retroalimentar los procesos.</p> <p>Identificación y análisis de cada una de las etapas de los procesos de producción e innovación de las empresas</p> <p>Reconocimiento de los elementos internos y externos de un computador.</p> <p>Análisis de las principales características de la ingeniería genética</p>	<p>Aplicación de normas de seguridad en el uso de herramientas para la construcción de modelos, maquetas o prototipos.</p> <p>Utilización de las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y procesamiento y producción de información.</p> <p>Proposición de ideas de negocio que den solución a necesidades identificadas en su entorno a través del estudio de mercado.</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Debate sobre los procesos tecnológicos en su comunidad para evaluar el impacto sobre su posible implementación.</p> <p>Uso adecuado de las aplicaciones disponibles en su celular para las actividades académicas y que generan aprendizaje.</p>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

Elabora un plan de negocio teniendo en cuenta los elementos del Plan de Marketing, buscando satisfacer las necesidades del mercado.	Ejecución de mantenimiento periódico al celular y computador para mejorar el rendimiento de estos dispositivos.	
---	---	--

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>			
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>	<b>AÑO</b>
			<b>3</b>	<b>2021</b>
<b>AREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>		
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	11°	DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO		

<b>OBJETIVO:</b> Resolver problemas tecnológicos y evaluar las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.			
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Qué importancia tiene el control de calidad en la producción de artefactos tecnológicos?			
<b>PROYECTOS TRANSVERSALES:</b> Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura			
<b>EJES DE LOS ESTÁNDARES</b>			
<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
Explico con ejemplos la importancia de la calidad en la	Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago,	Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos (como respuesta a necesidades o problemas),	Tomo decisiones relacionadas con las implicaciones sociales y ambientales de la tecnología





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

producción de artefactos tecnológicos.	involucro herramientas tecnológicas de comunicación.  Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.	teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.	y comunico los criterios básicos que utilicé o las razones que me condujeron a tomarlas.
COMPETENCIAS	DBA	CONTENIDOS	
<p><b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Analiza cuestiones ambientales actuales, como el calentamiento global, contaminación, tala de bosques y minería, desde una visión sistémica (económico, social, ambiental y cultural). (Ciencias)</p> <p><b>Evidencias de aprendizaje</b>  Explica el fenómeno del calentamiento global, identificando sus causas y proponiendo acciones locales y globales para controlarlo.  Identifica las implicaciones que tiene para Colombia, en los ámbitos social, ambiental y cultural el hecho de ser “un país mega diverso”.  Argumenta con base en evidencias sobre los efectos que tienen algunas actividades humanas (contaminación, minería, ganadería, agricultura, la construcción de carreteras y ciudades, tala de bosques) en la biodiversidad del país.  Diseña y propone investigaciones, en las que plantea acciones individuales y colectivas que promuevan el reconocimiento de las especies de su entorno para evitar su tala (plantas), captura y maltrato (animales) con fines de consumo o tráfico ilegal.</p>	<p>Relación Ciencia, Tecnología y Sociedad</p> <p>Implicaciones de la tecnología a la sociedad y medio ambiente</p> <p>Control de calidad en la producción de artefactos tecnológicos</p> <p>Unidades de medida de información</p> <p>Filosofía empresarial (Emprendimiento)</p> <p>Podcast</p> <p>Videos en Youtube</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)	ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)	ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)	



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<p>Explicación de la importancia de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos para aplicarla a su proyecto tecnológico.</p> <p>Análisis e interpretación, según los requerimientos, instrumentos tecnológicos para medir los resultados y estimar el error en estas medidas.</p> <p>Análisis de los principales elementos de la filosofía empresarial que identifican a una empresa o idea de negocio.</p>	<p>Utilización de las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento, resolución de problemas y procesamiento y producción de información.</p> <p>Identificación de restricciones y especificaciones planteadas y la incorporación en el diseño y la construcción de protocolos o prototipos.</p> <p>Diseña material digital con audio y video, para el uso de diferentes herramientas educativas web o historias narrativas, que beneficien a la comunidad educativa</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Toma decisiones relacionadas con las implicaciones sociales y ambientales de su proyecto para comunicarlas a la comunidad.</p> <p>Participa en debates sobre la relación de la Ciencia, Tecnología y Sociedad teniendo en cuenta sus aspectos tanto positivos como negativos.</p> <p>Expone avances tecnológicos que generan un impacto en la sociedad, con opiniones críticas y reflexivas.</p>
---	---	--

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA</b>		
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PLAN DE ÁREA</b>	<b>Periodo</b>  <b>4</b>





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>GRADO</b>	<b>DOCENTE</b>
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	11°	DIANA LUZ QUIÑONEZ DURANGO

**OBJETIVO:** Reconocer las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vive y actuar responsablemente.

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo influyen los avances tecnológicos y científicos en el desarrollo de un país?

**PROYECTOS TRANSVERSALES:** Cátedra de emprendimiento, capacitación interna TIC y Plan Nacional de Lectura y Escritura

**EJES DE LOS ESTÁNDARES**

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
Explico los propósitos de la ciencia y de la tecnología y su mutua interdependencia.	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 el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.	Interpreto y represento ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas.	Identifico necesidades y potencialidades del país para lograr su desarrollo científico y tecnológico.  Diseño y desarrollo estrategias de trabajo en equipo que contribuyan a la protección de mis derechos y los de mi comunidad (campañas de promoción y divulgación de derechos humanos, de la juventud).

COMPETENCIAS	DBA	CONTENIDOS
<b>BÁSICAS (ESPECÍFICAS Y CIENTÍFICAS)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</li> <li>● Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</li> <li>● Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</li> <li>● Gestión de la información.</li> <li>● Cultura digital.</li> </ul>	Expresa por medio de producciones orales el dominio de un tema, un texto o la obra de un autor. (Lenguaje)  <b>Evidencias de aprendizaje</b> Enfatiza la importancia académica de un tema de su interés personal. Hace referencia a los contenidos de otros textos en sus producciones orales. Construye relaciones de contenido entre temas, categorías y conceptos.	Relación ciencia, tecnología y sociedad.  Avances científicos y tecnológicos  Introducción a la programación (algoritmos)  Diseño de sitios web







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL JOSÉ GÓMEZ SERNA**  
**APROBADA POR RESOLUCIÓN N° 16225 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002**  
**Planes de área 2021**

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Participación social.</li> </ul> <p><b>CIUDADANAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo cooperativo</li> <li>● Preservación de los recursos naturales y cuidado del medio ambiente</li> <li>● Participación en proyectos sociales</li> <li>● Fomento de la cultura de emprendimiento</li> <li>● Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Desarrolla un tema académico de su interés, a través de la estructura de introducción, justificación, argumentación y conclusiones.</p> <p>Evita el uso de falacias en discusiones académicas.</p>	
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ÁMBITO CONCEPTUAL (Saber Conocer)</b>	<b>ÁMBITO PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)</b>	<b>ÁMBITO ACTITUDINAL (Saber Ser)</b>
<p>Explicación de los propósitos de la ciencia y de la tecnología y su mutua interdependencia argumentando su incidencia en el desarrollo del país.</p>	<p>Utilización de las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y representación, procesamiento y producción de información.</p> <p>Trabajo en equipo colaborativamente para el desarrollo de proyectos tecnológicos.</p>	<p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Promueve campañas de preservación para fomentar el cuidado del ambiente, el ser humano y los derechos de la comunidad.</p> <p>Expone avances tecnológicos colombianos que generan un impacto en la sociedad, con opiniones críticas y reflexivas</p>

