MALLA

CURRICULAR

BÁSICA PRIMARIA

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA PRIMARIA GRADO: 1 PERIODO: I**

**Meta del grado:** Los estudiantes demuestran pensamiento creativo, construyen conocimiento y desarrollan productos y procesos innovadores utilizando las TIC.

**Objetivo del periodo:** Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos y productos tecnológicos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados y los utilizo en forma segura y apropiada para la solución de problemas de la vida cotidiana. *.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Naturaleza y evolución de la tecnología.  Apropiación y uso de la tecnología. | Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.  Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. | Identifico las características de artefactos de mi entorno que se han utilizado a través del tiempo  Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, utilizando diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos de ellos.  Clasifico y describo recursos naturales y artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.  Reconoce la importancia de la vivienda en la vida de los seres humanos. | Identifico las características de artefactos de mi entorno que se han utilizado a través del tiempo  Comprende el funcionamiento de los artefactos cotidianos usados en el hogar y la escuela.  Identifica las características físicas de los recursos naturales y los artefactos del entorno.  Diferencia las clases de vivienda.  Reconoce el termino de emprendimiento | Clasifica los artefactos según sean antiguos o modernos.  Usa gráficas para expresar el funcionamiento de los artefactos cotidianos usados en el hogar y la escuela.    Manipula los recursos y artefactos del entorno de forma adecuada.  Compara su vivienda con la vivienda de nuestros antepasados.  Define claramente el concepto de emprendimiento y propone ejemplos reales | Valora la evolución de la tecnología a través de la historia.  Reflexiona sobre la importancia de los productos tecnológicos en la vida cotidiana.  Demuestra interés por los recursos y artefactos de su entorno.  Maneja un adecuado comportamiento en la virtualidad  Se familiariza con el concepto de emprendimiento para incorporarlo a la cotidianidad |
| Contenidos Sugeridos:   * Artefactos de mi entorno * Artefactos antiguos y modernos * Los recursos naturales * Las herramientas escolares y sus funciones. * Funcionamiento de algunos artefactos del hogar y de la escuela. * Cuidados con los aparatos eléctricos del hogar.   EMPRENDIMIENTO: Concepto de emprendimiento | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA PRIMARIA GRADO: 1 PERIODO: II**

**Objetivo del periodo:** Expresar y comparar la evolución de la tecnología a través de la historia de narraciones o expresiones artísticas de forma creativa

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Solución de problemas con tecnología. | Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.  Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. | Describo semejanzas y diferencias entre artefactos de uso cotidiano y elementos naturales de mi entorno, así como su función.  Reconoce el computador como una máquina que tiene muchas utilidades y que está formada por diferentes partes.  Reconoce algunos medios de comunicación y su uso adecuado. | Conoce las semejanzas y diferencias entre los artefactos de uso cotidiano y los elementos naturales.  Identifica al computador como una máquina que le brinda muchos beneficios al hombre.  Reconoce las partes del computador (teclado, Mouse, CPU, monitor, impresora)  Conoce diferentes medios de comunicación y los identifica  Identifica los roles, oficios y profesiones propias de su entorno. | Describe las semejanzas y diferencias entre los artefactos de uso cotidiano y los elementos naturales.  Expresa la función que cumple cada una de las partes del computador.  Reconoce los pasos para encender y apagar el computador.  Describe algunos medios de comunicación antiguos y modernos.  Representa diferentes oficios y profesiones de su entorno | Valora la importancia de los elementos naturales y artefactos en la vida cotidiana.  Valora la utilidad que se les da a las diferentes clases de máquinas para desarrollar actividades de su vida cotidiana.  Valora la importancia del sistema operativo para el funcionamiento adecuado del computador.  Hace buen uso de los medios de comunicación  Maneja un adecuado comportamiento en la virtualidad  Valora los diferentes oficios y profesiones de su entorno |
| Contenidos Sugeridos:   * Semejanzas y diferencias entre los artefactos de uso cotidiano y los elementos naturales. * Historia del computador * El computador y sus partes. * Los medios de comunicación: El teléfono, La radio. La televisión Celular   EMPRENDIMIENTO: Oficios y profesiones | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA PRIMARIA GRADO: 1 PERIODO: III**

**Objetivo del periodo:** Conocer algunas de las herramientas en la vida del hombre en diferentes espacios épocas escolares de manera adecuada y su evolución hasta hoy.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Tecnología y sociedad. | Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.  Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. | Reconoce las aplicaciones de las herramientas tecnológicas para realizar algunas tareas.  Reconoce la importancia del reciclaje en la sociedad.  Inicia la realización de pequeños dibujos utilizando el programa Paint, siguiendo las instrucciones del profesor y aportando su propia creatividad.  Describo las ventajas y desventajas del uso del computador | Describe algunas herramientas tecnológicas de la institución para satisfacer necesidades de comunicación en el ser humano.  Práctica el reciclaje al interior del aula y en el hogar.  Reconoce a Paint como un programa para realizar dibujos.  Identifica las ventajas y desventajas del uso del computador.  Reconoce los valores para trabajar en equipo que permiten fortalecer sus competencias. | Utiliza herramientas tecnológicas y sus aplicaciones para realizar diferentes tareas.  Elabora nuevos productos con materiales de reciclaje  Diseña dibujos utilizando algunas herramientas del programa de Paint.  Expresa las ventajas y desventajas del uso del computador.  Trabaja en equipo respetando las normas y reconociendo las individualidades de sus compañeros | Asume un comportamiento adecuado con los equipos informáticos.  Manifiesta interés por realizar las actividades de clase en orden.  Asume una actitud responsable frente al cuidado de su entorno mejorando su accionar.  Maneja un adecuado comportamiento en la virtualidad  Acepta las opiniones ajenas sobre el uso del computador y comparte las propias  Manifiesta interés por el trabajo en equipo dentro del aula |
| Contenidos Sugeridos:   * Herramientas tecnológicas * El reciclaje * Programa de Paint. * Ventajas y desventajas del uso del computador   EMPRENDIMIENTO: El trabajo en equipo | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA PRIMARIA GRADO: 2 PERIODO: I**

**Meta del grado:** Los estudiantes demuestran pensamiento creativo, construyen conocimiento y desarrollan productos y procesos innovadores utilizando las TIC.

**Objetivo del periodo:** Analizar los avances científicos y tecnologías de punta y su influencia en la producción y desarrollo social para solucionar problemas de la industrialización

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Naturaleza y evolución de la tecnología.  Apropiación y uso de la tecnología. | Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.  Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. | Identifica su colegio y sus dependencias  Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir y pintar.)  Clasifica y describe artefactos de su entorno según sus características físicas, uso y procedencia.  Reconoce la importancia del computador para quehacer diario.  Reconoce algunos medios de comunicación y su uso adecuado. | Reconoce las dependencias del colegio con las personas que laboran en cada una de ellas.  Describe algunas herramientas tecnológicas de la institución para satisfacer necesidades de comunicación en el ser humano.  Comprende la historia y evolución del computador.  Conoce los diferentes medios de comunicación  Reconoce el termino de emprendimiento | Describe las dependencias del colegio con las personas que laboran en cada una de ellas.  Utiliza herramientas tecnológicas y sus aplicaciones para realizar diferentes tareas.  Realiza una breve historia del computador  Explora los medios de comunicación utilizados en el colegio y el hogar.  Define claramente el concepto de emprendimiento y propone ejemplos reales | Respeta y valora a cada una de las personas que laboran en la institución.  Valora la evolución del ser humano a través del tiempo y su capacidad para transformar los materiales que le ofrece la naturaleza para elaborar herramientas que facilitan su calidad de vida.  Es responsable y cuidadoso con los aparatos tecnológicos de su entorno.  Participa activamente durante el desarrollo de las clases.  Se familiariza con el concepto de emprendimiento para incorporarlo a la cotidianidad |
| Contenidos Sugeridos:   * Cómo es mi colegio. * Materiales escolares: La regla, tablero, papel periódico, cuaderno, textos escolares * Personas que laboran en el colegio. * Tecnología en el hogar. * Medios de comunicación. * Breve historia del computador.   EMPRENDIMIENTO: Concepto de emprendimiento | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA PRIMARIA GRADO: 2 PERIODO: II**

**Objetivo del periodo:** Comparar y relacionar los aparatos tecnológicos en mi escuela y en el hogar teniendo en cuenta su utilidad de manera apropiada.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Solución de problemas con Tecnología. | Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.  Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. | Reconoce el computador como una máquina que tiene muchas utilidades y que está formada por diferentes partes.  Reconoce la función, utilidad y cuidados que se debe n tener con los dispositivos de entrada y salida del computador.  Reconoce los medios de transporte en su entorno.  Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, particularmente los relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias, prevención de desastres) | Reconoce las partes del computador (teclado, Mouse, cpu, monitor, impresora).  Identifica la utilidad de los diferentes tipos de almacenamiento.  Distingue las partes internas y externas del computador, Diferenciando el Software del Hardware.  conoce los diferentes medios de transporte  Diferencia los símbolos y señales relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias).  Define que es un líder y sus características | Expresa la función que cumple cada una de las partes del computador.  Establece diferencias entre el hardware y el software  Establece la importancia de los medios de transporte en la vida del hombre  Representa gráficamente símbolos y señales relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias).  Nombra las principales características de un líder | Valora la utilidad que se les da a las diferentes clases de máquinas para desarrollar actividades de su vida cotidiana.  Valora la utilidad del hardware y el software en el desarrollo de diferentes actividades.  Respeta los diferentes signos y señales relacionadas con la seguridad.  Maneja un adecuado comportamiento en la virtualidad  Reflexiona sobre quién es, cuáles son sus cualidades y que debe cambiar |
| Contenidos Sugeridos:   * Dispositivos de Entrada * Dispositivos de Salida * Dispositivos de Almacenamiento. * Historia y evolución de los medios de transporte. * Señales y símbolos relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias, prevención de desastres).   EMPRENDIMIENTO: liderazgo | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA PRIMARIA GRADO: 2 PERIODO: III**

**Objetivo del periodo:** Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Tecnología y sociedad. | Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.  Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. | Reconoce las aplicaciones de algunos artefactos tecnológicos para realizar tareas.  Comprende la importancia del buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo.  Descubro como las industrias reutilizan algunos materiales para elaborar nuevos productos.  Maneja Paint como herramienta de dibujos, aplicando también PowerPoint para hacer sus presentaciones más dinámicas y coloridas. | Identifica la importancia y uso de algunos artefactos tecnológicos.  Reconoce la importancia de darle buen uso a los recursos naturales  Comprende el proceso de reciclaje.  Identifica algunas funciones del programa de Paint.  Reconoce la autoestima como elemento indispensable para la superación personal. | Describe el funcionamiento de algunos artefactos tecnológicos  Nombra los recursos naturales de su entorno  Clasifica materiales reciclables.  Utiliza el programa de Paint en la elaboración de diferentes figuras.  Enumera **capacidades y fortalezas que tú consideras que posees** para fortalecer tu autoestima. | Cuida y valora los artefactos tecnológicos.  Hace un uso adecuado de los recursos naturales.  Participa en campañas de reciclaje  Asume un comportamiento adecuado con los equipos informáticos.  Valora sus trabajos y el de sus compañeros  Manifiesta interés por realizar las actividades de clase en orden  Vivencia y pone en práctica valores que benefician la convivencia social |
| Contenidos Sugeridos:   * Artefactos tecnológicos: XO, Tablet, computadores * Importancia de los recursos naturales. * El reciclaje. * Barra de herramientas de Paint. * EMPRENDIMIENTO: La autoestima como instrumento de superación personal | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA PRIMARIA GRADO: 3 PERIODO: I**

**Meta del periodo:** Los estudiantes demuestran pensamiento creativo, construyen conocimiento y desarrollan productos y procesos innovadores utilizando las TIC.

**Objetivo del periodo:** Identificar la tecnología que me rodea y explico la importancia que tiene para desarrollar actividades en mi casa, colegio, comunidad.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Naturaleza y evolución de la tecnología.  Apropiación y uso de la tecnología. | Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.  Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. | Reconoce la tecnología en los diferentes contextos y hace un uso adecuado de ella.  Reconoce algunos medios de comunicación y su uso adecuado.  Identifico y describo la evolución de los medios de transporte.  Establezco relaciones entre la materia prima, herramienta y el procedimiento para la fabricación de los productos comerciales. | Reconoce las manifestaciones de la tecnología en el hogar, el colegio y su comunidad.  Identifica el teléfono, la televisión y el computador como medios de comunicación del siglo XXI.  Comprende el proceso de evolución de los medios de transporte.  Diferencia la materia prima, materiales y herramientas de algunos productos comerciales e industriales.  Reconoce el termino de emprendimiento | Utiliza en forma adecuada sus materiales de estudio y espacios tecnológicos escolares.  Explora los medios de comunicación utilizados en el colegio y el hogar.  Describe gráficamente la evolución de los medios de transporte.  Elabora en forma creativa señales de tránsito.  Clasifica la materia prima, materiales y herramientas de algunos productos comerciales e industriales.  Elabora una cartelera donde explica la función que cumplen algunas señales de tránsito.  Define claramente el concepto de emprendimiento y propone ejemplos reales | Valora la invención de algunos medios de comunicación y el beneficio que han traído a la humanidad.  Reconoce la importancia de hacer un uso adecuado de los medios de comunicación.  Valora la importancia de los diferentes medios de transporte en su entorno cotidiano.  Respeta y cumple con las señales de tránsito en el colegio.  Manifiesta compromiso en las actividades planteadas.  Se familiariza con el concepto de emprendimiento para incorporarlo a la cotidianidad |
| Contenidos Sugeridos:   * Presencia de la tecnología en el ambiente inmediato del estudiante: hogar, colegio y comunidad. * Algunos medios de comunicación presentes en su entorno. * Historia del transporte * Señales de transito * Materia prima.   EMPRENDIMIENTO: Concepto de emprendimiento. | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA PRIMARIA GRADO: 3 PERIODO: II**

**Objetivo del periodo:** Establecer relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Solución de problemas con Tecnología. | Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.  Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. | Reconozco las características y funciones de los dispositivos de la computadora.  Identificar algunas herramientas de manejo de Windows y ponerlas en práctica.  Identifica algunas herramientas de manejo básico del sistema operativo Windows y las pone en práctica. | Describe los dispositivos de entrada, salida y almacenamiento del computador.  Comprende la importancia del sistema operativo de Windows.  Diferencia los elementos del escritorio con su función.  Identifica las diferentes partes que conforman una ventana de Windows.  Reconoce la importancia del trabajo y su efecto en el proyecto de vida. | Utiliza adecuadamente dispositivos de entrada, salida y de almacenamiento.  Utiliza adecuadamente algunas órdenes importantes de Windows.  Manipula algunos elementos del escritorio de Windows  Identifica las funciones de los elementos del escritorio de Windows.  Explora sobre el concepto de trabajo y los tipos de trabajo. | Valora la utilidad del hardware y el software en el desarrollo de diferentes actividades.  Demuestra una actitud positiva en el manejo de las temáticas desarrolladas  Valora los elementos tecnológicos que manipula diariamente en el entorno escolar.  Valora el trabajo como medio para lograr los sueños |
| Contenidos Sugeridos:   * Dispositivos de entrada. * Dispositivos de salida. * Dispositivos de Almacenamiento * El escritorio y sus elementos * Algunas Características de Windows.   EMPRENDIMIENTO: Definición del trabajo | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA PRIMARIA GRADO: 3 PERIODO: III**

**Objetivo del periodo:** Utilizar herramientas de tecnología para aumentar la productividad y promover la creatividad.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Tecnología y sociedad. | Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.  Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana | Reconoce las aplicaciones de algunos artefactos tecnológicos para realizar tareas.  Reconoce las diferentes herramientas para cortar, sujetar, medir y martillar.  Maneja Paint como herramienta de dibujos, aplicando también Power Point para hacer sus presentaciones más dinámicas y coloridas. | Identifica la importancia y uso de algunos artefactos tecnológicos.  Identifica y clasifica las herramientas de uso cotidiano.  Reconoce el uso y las propiedades de la pantalla.  Identifica la importancia del programa de Paint.  Reconoce el programa Power Point y los diferentes elementos que lo componen.  Comprende la importancia del ahorro y adquiero el hábito de ahorrar | Describe el funcionamiento de algunos artefactos tecnológicos para realizar diferentes tareas.  Clasifica las herramientas según su forma de utilización.  Utiliza adecuadamente las herramientas y materiales que se le proporcionan.  Utiliza en forma creativa el programa de Paint  Elabora diferentes actividades usando las herramientas del programa Power Point.  .  Propone diferentes formas de ahorro y sus beneficios. | Trabaja con mucho compromiso en el área.  Opina sobre la importancia de las herramientas y su manejo.  Mantiene actitudes de respeto hacia la clase, el docente y sus compañeros.  Valora la utilización de las diferentes herramientas con Power Point y el teclado.  Demuestra interés por el ahorro. |
| Contenidos Sugeridos:   * Artefactos tecnológicos: XO, Tablet, computador * Herramientas para cortar, sujetar, medir y martillar. * ¿Qué es Paint? * Barras de herramientas de Paint.   EMPRENDIMIENTO: El ahorro, utilidad del ahorro | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA PRIMARIA GRADO: 4 PERIODO: I**

**Meta del grado:** El 100% de los estudiantes relaciona los avances científicos y tecnologías de punta con el desarrollo social de su entorno

**Objetivo del periodo:** Explicar la evolución que han tenido algunos medios de comunicación escrita desde los tiempos prehispánicos hasta nuestros días.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Naturaleza y evolución de la tecnología.  Apropiación y uso de la tecnología. | Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.  Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana | Establecer relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de su entorno.  Demuestra la funcionalidad de algunos artefactos tecnológicos  Maneja Paint como herramienta de dibujos, aplicando también PowerPoint para hacer sus presentaciones más dinámicas y coloridas. | Conoce el proceso de elaboración de un medio de comunicación escrito.  Reconoce los conceptos básicos que tienen relación con el área.  Distingue herramientas tecnológicas que facilitan la información escrita en nuestros días.  Reconoce elementos que son materia prima en la elaboración de algunos productos.  Manejo de las diferentes herramientas de Paint.  Reconoce el termino de emprendimiento | Práctica el proceso de la elaboración del papel.  Elabora creativamente un medio de comunicación escrito  Utiliza adecuadamente el programa de Paint en la elaboración de dibujos en forma creativa  Describe artefactos existentes en el entorno teniendo en cuenta la estructura, funcionalidad y funcionamiento  Utilizo adecuadamente herramientas de mi entorno  Define claramente el concepto de emprendimiento y propone ejemplos reales. | Muestra interés por los medios de comunicación e investiga sobre el tema.  Asume un buen comportamiento en la sala de informática.  Uso adecuado de las herramientas tecnológicas.  Aprovechamiento de los recursos del entorno inmediato.  Mantiene actitudes de respeto hacia la clase, el docente y sus compañeros.  Se familiariza con el concepto de emprendimiento para incorporarlo a la cotidianidad |
| Contenidos Sugeridos:   * Materia prima en los procesos de producción de información escrita: periódico, imprenta, afiches. * Fabricación del papel. * Paint * Funcionalidad y estructura de artefactos tecnológicos * Emprendimiento: Proyectos pedagógicos investigativos (Feria de la Ciencia y la Tecnología)   EMPRENDIMIENTO: Concepto de emprendimiento | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA PRIMARIA GRADO: 4 PERIODO: II**

**Objetivo del periodo:** Analizar objetos tecnológicos del entorno y darles un uso adecuado.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Solución de problemas con Tecnología | Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.  Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana | Desarrolla de habilidades conceptuales que permitan ejecutar diferentes acciones con el computador  Elaborar textos en Word y dibujos innovadores en Paint  Desarrolla de  habilidades  conceptuales que  permitan ejecutar  diferentes acciones  con el computador.  Utiliza  adecuadamente  Plataformas virtuales  institucionales, blog  educativos y otros  para desarrollar  actividades. | Identifica con facilidad los principales elementos y herramientas del Explorador de Windows.  Identifica las medidas de higiene y seguridad en el hogar y sitios públicos.  Diferencia las funciones de los servicios públicos de la ciudad.  Identifica las herramientas que ofrece el programa de Word para presentación de los trabajos escritos.  Reconoce la terminología empleada en el proceso emprendimiento | Utiliza adecuadamente algunas órdenes importantes del Explorador de Windows.  Diseña y construye una maqueta en la que se aprecia la importancia del acueducto, alcantarillado y conexiones eléctricas de la ciudad.  Explora los iconos principales de la barra de herramientas de formato en el programa Word  Corta, copia y pega, documentos, carpetas y archivos en el programa de Word.  Utiliza adecuadamente algunos términos empleados en el proceso de emprendimiento. | Es cuidadoso en el manejo de herramientas y materiales escolares.  Manifiesta creatividad en la elaboración de trabajos.  Asume una postura crítica frente al uso de la tecnología en la solución de problemas.  Mantiene actitudes de respeto hacia la clase, el docente y sus compañeros.  Maneja un adecuado comportamiento en la virtualidad  Muestra interés en la terminología empleada e investiga sobre el tema. |
| Contenidos Sugeridos:   * El computador y sus partes, Cuidados del computador Editar textos en Word. * Explorador de Windows * Crear Carpetas y subcarpetas. * Servicios Públicos de la ciudad: electricidad, acueducto, alcantarillado. * Normas de seguridad. * Microsoft Word.   EMPRENDIMIENTO: Términos del área de emprendimiento (emprender, emprendimiento, emprendedor) | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA PRIMARIA GRADO: 4 PERIODO: III**

**Objetivo del periodo:** Identificar las consecuencias ambientales por el mal uso de los servicios públicos en el hogar y en la calle.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Tecnología y sociedad. | Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.  Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana | Desarrolla de habilidades conceptuales que permitan ejecutar diferentes acciones con el computador.  Reconoce las principales características del entorno de Windows  Realiza procedimientos de creación de carpetas personales y guarda archivos en ellas de manera correcta. | Identifica algunos avances tecnológicos con las múltiples consecuencias ambientales para el planeta.  Diferencia los impactos tecnológicos negativos y positivos sobre el medio ambiente.  Reconoce algunas herramientas de Windows, como el escritorio, el botón inicio y los íconos.  Reconoce el valor del dinero y como administrarlo. | Elabora una revista donde plantea posibles soluciones para el cuidado del planeta.  Utiliza el Explorador de Windows en la búsqueda y creación de carpetas y subcarpetas.  Explora los diferentes componentes que tiene el escritorio de Windows.  Clasifica y conoce el valor del dinero | Manifiesta creatividad en la elaboración de trabajos.  Asume una postura crítica frente al uso de la tecnología en la solución de problemas.  Identifica productos y procesos tecnológicos reconociendo el impacto social o ambienta que pueden generar.  Mantiene actitudes de respeto hacia la clase, el docente y sus compañeros.  Valora el dinero y su manejo en la cotidianidad |
| Contenidos Sugeridos:   * Impactos tecnológicos en el medio ambiente. * Explorador de Windows * Copiar, pegar y cortar archivos. * Creación de carpetas y subcarpetas.   EMPRENDIMIENTO: El valor del dinero | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA PRIMARIA GRADO: 5 PERIODO: I**

**Meta del grado:** El 100% de los estudiantes relaciona los avances científicos y tecnologías de punta con el desarrollo social de su entorno

**Objetivo del periodo:** Reconocer los impactos tecnológicos y sociales de la revolución industrial para la humanidad.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Naturaleza y evolución de la tecnología.  Apropiación y uso de la tecnología. | Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.  Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana | 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)  Argumenta sobre los posibles efectos del uso de la tecnología en otros campos de la industria y el Conocimiento, para predecir sus avances.  Aplica las herramientas de Word en los trabajos, tareas y actividades de clase. | Comprende la importancia de la revolución industrial para la humanidad.  Identifica el proceso de fabricación en cadena.  Identifica artefactos tecnológicos utilizados en su entorno para reconocer y garantizar su calidad.  Nombra máquinas que sustituyen el trabajo humano y sus efectos para la sociedad.  Conoce el proceso y las herramientas tecnológicas utilizadas para la elaboración de un producto.  Reconoce el termino de emprendimiento | Maneja conceptos Básicos del área.  Describe el ambiente de un procesador de palabras.  Explora algunas funciones del programa de Word para realizar textos escritos.  Visita una industria de su localidad para conocer los procesos y herramientas tecnológicas utilizadas en la elaboración de productos.  Define claramente el concepto de emprendimiento y propone ejemplos reales | Trabaja con responsabilidad en las diferentes actividades propuestas en el aula.  Muestra interés por los diferentes tipos de industria del municipio.  Maneja un adecuado comportamiento en la virtualidad  Mantiene actitudes de respeto hacia la clase, el docente y sus compañeros.  Se familiariza con el concepto de emprendimiento para incorporarlo a la cotidianidad |
| Contenidos Sugeridos:   * Conceptos Básicos del área. * División del trabajo. * Fabricación en cadena. * Modos de producción. * Clases de industrias. * Características de las industrias. * Impacto ambiental de las industrias   EMPRENDIMIENTO: Concepto de emprendimiento | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA PRIMARIA GRADO: 5 PERIODO: II**

**Objetivo del periodo:** Detectar problemas, necesidades e innovaciones en el campo industrial.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Solución de problemas con Tecnología | Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.  Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana | Utilizar adecuadamente las herramientas y las maquinas en la elaboración de un proyecto tecnológico para dar solución a un problema de su entorno  Desarrolla de  habilidades  conceptuales que  permitan ejecutar  diferentes acciones  con el computador.  Utiliza  adecuadamente  Plataformas virtuales  institucionales, blog  educativos y otros  para desarrollar  actividades. | Identifica algunas consecuencias negativas de las industrias en el medio ambiente.  Identifica los pasos para llevar a cabo un proyecto tecnológico.  Considera de gran importancia la investigación para el desarrollo de proyectos tecnológicos.  Reconoce la terminología empleada en el proceso emprendimiento. | Diseña un producto tecnológico funcional y práctico.  Utiliza herramientas adecuadas que facilitan el uso del procesador de textos en Word.  Diseña y construye soluciones tecnológicas utilizando modelos y maquetas.  Trabaja en equipo y asume responsabilidades en el desarrollo de proyectos tecnológicos.  Utiliza adecuadamente algunos términos empleados en el proceso de emprendimiento. | Su actitud frente a las actividades académicas es muy positiva.  Asume con responsabilidad su rol dentro del equipo de trabajo.  Maneja un adecuado comportamiento en la virtualidad  Mantiene actitudes de respeto hacia la clase, el docente y sus compañeros.  Muestra interés en la terminología empleada e investiga sobre el tema. |
| Contenidos Sugeridos:   * El computador y sus partes, Cuidados del computador Editar textos en Word. * Importación y exportación. * Microsoft Word * La investigación. * Creación de un proyecto tecnológico. * Trabajo en equipo   EMPRENDIMIENTO: Términos del área de emprendimiento (emprender, emprendimiento, emprendedor) | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA PRIMARIA GRADO: 5 PERIODO: III**

**Objetivo del periodo:** Identificar problemas de su entorno inmediato y plantear soluciones por medio del desarrollo de sencillos proyectos.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Tecnología y sociedad. | Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.  Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana | Realiza y aplica diferentes formatos en Word involucrando proyectos tecnológicos  Identifica, menciona y explica situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.  Utiliza  adecuadamente  Plataformas virtuales  institucionales, blog  educativos y otros  para desarrollar  actividades. | Reconoce acciones que debe realizar para contribuir al cuidado de medio ambiente.  Identifica la utilidad y características del blog  Detecta las implicaciones de la tecnología en nuestro medio ambiente.  Reconoce el valor del dinero y como administrarlo | Usa adecuadamente algunas funciones del programa de Word para elaborar escritos.  Utiliza diferentes medios de comunicación para promover el cuidado del medio ambiente.  Utiliza diferentes páginas para crear blog.  Usa creativamente el procesador de textos para elaborar tablas de datos.  Clasifica y conoce el valor del dinero | Asume con responsabilidad su rol dentro del equipo de trabajo.  Es responsable en el desarrollo de actividades al interior del aula.  Utiliza entornos virtuales y utiliza aplicaciones para crear su sitio en línea.  Maneja un adecuado comportamiento en la virtualidad  Valora el dinero y su manejo en la cotidianidad |
| Contenidos Sugeridos:   * Normas de seguridad. * Impacto ambiental de las diferentes manifestaciones tecnológicas. * El blog y su realización * Elaboración de: afiches, Carteleras y plegables con Word   EMPRENDIMIENTO: El valor del dinero | | | | | |

BASICA SECUNDARIA

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA SECUNDARIA GRADO: 6 PERIODO: I**

**Meta del grado:** Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

**Objetivo del periodo:** Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Naturaleza y evolución de la tecnología  Apropiación y uso de la tecnología | Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.  Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. | Aplica las herramientas informáticas.  Utiliza las herramientas TIC para solucionar problemas de información y comunicación. | Utiliza las TIC disponibles en el entorno para el desarrollo de las diferentes actividades.  Analiza la evolución de los artefactos tecnológicos utilizados por el hombre a través de la historia  Compara las ventajas y desventajas del uso de la tecnología e informática en los diferentes contextos | Propone estrategias y actividades individuales y grupales para el uso adecuado de la tecnología e informática contribuyendo al mejoramiento del medio ambiente.  Reconoce el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos sobre el medio ambiente. | Explora la tecnología y su  evolución en sus  diferentes  manifestaciones  Identifica efectos positivos y negativos de los impactos tecnológicos en el medio ambiente.  Reconoce de las características del funcionamiento de productos tecnológicos. |
| **Contenidos Sugeridos:**   * Ciencia, técnica y tecnología * Etapas de la tecnología * Tecnología actual * Inventos tecnológicos de ayer y hoy * Uso excesivo de la tecnología * Efectos positivos y negativos de los impactos tecnológicos en el ambiente. | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA SECUNDARIA GRADO: 6 PERIODO: II**

**Objetivo del periodo:** Analizar el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Solución de problemas con tecnología | Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas en diferentes contextos | Aplica las herramientas informáticas  Conoce cómo funciona el pensamiento creativo | Reconoce el momento histórico al cual pertenecen los diferentes inventos tecnológicos.  Contribuye para la transformación y cuidado de los recursos naturales.  Contribuye para la transformación y cuidado de los recursos naturales.  Identifica innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubica y explica en su contexto histórico  Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar sus procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información). | Aplica las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos.  Interpreta los principios de funcionamiento de los productos tecnológicos.  Valora la importancia de los recursos naturales y el cuidado de los mismos, para la trasformación de los procesos tecnológicos en el beneficio del medio ambiente  Argumenta la importancia de la utilización del diseño para la elaboración de productos tecnológicos  . | Satisface algunas necesidades que requieren artefactos tecnológicos. Busca la solución a problemas generados por la aplicación del desarrollo tecnológico  Identifica los diferentes procesos de transformación en los recursos naturales.  Reconoce los principales elementos para representaciones gráficas.  Hace uso racional de los artefactos puestos a su disposición  Interpreta gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades.  Asume con responsabilidad el manejo de los aparatos tecnológicos en la vida cotidiana. |
| **Contenidos Sugeridos:**   * Invento innovación y descubrimiento. * Uso de las TIC * Solución de problemas tecnológicos * Proceso de transformación de los recursos naturales * Microsoft Word (herramientas) | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA SECUNDARIA GRADO: 6 PERIODO: III**

**Objetivo del periodo:** Conocer la importancia del computador en la cotidianidad de la sociedad actual como producto tecnológico y su utilización en forma segura.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Tecnología y sociedad | Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad. | Aplica las herramientas informáticas.  Identifica y aplica las metodologías de innovación | Identifica el computador como artefacto tecnológico para utilizarlo en diferentes actividades.  Contribuye con la transformación y cuidado de los recursos naturales.  Elige los recursos para la construcción de prototipos a través de la metodología de proyecto colaborativo. | Utiliza herramientas informáticas para la búsqueda y procesamiento de la información.  Valora la importancia de los recursos naturales para la trasformación de los procesos tecnológicos en beneficio del medio ambiente  Diferencia los medios de comunicación masivos de acuerdo con sus características formales y conceptuales | Utiliza las TIC para aprender, investigar y comunicarse con otros en el mundo  Reconoce las instrucciones para el buen uso de artefactos y aparatos tecnológicos.  Identifica los diferentes procesos de transformación en los recursos naturales. |
| **Contenidos Sugeridos:**   * Medios de comunicación * Microsoft PowerPoint (diseños, transiciones, imágenes) * Desarrollo tecnológico y su impacto en la sociedad * Impacto de la transformación de los recursos naturales en el ambiente * Uso adecuado de la tecnología | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA SECUNDARIA GRADO: 7 PERIODO: I**

**Meta del grado:** Al finalizar el año, los estudiantes del grado séptimo deben estar en capacidad de apropiarse de las diferentes herramientas tecnológicas que le ofrece el entorno

**Objetivo del periodo:** Identificar innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad, los ubico y explico en su contexto histórico.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Naturaleza y evolución de la tecnología  Apropiación y uso de la tecnología | Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas en diferentes contextos.  Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades  Explora diferentes herramientas TIC y las utiliza para dar solución a diferentes tipos de problemas. | Aplica las herramientas informáticas  Utiliza las herramientas TIC para solucionar problemas de información y comunicación. | Utiliza tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el entorno para el desarrollo de diferentes actividades.  Compara las diferentes herramientas tecnológicas utilizadas en el medio según el campo de productividad.  Expresa los roles de una empresa según el organigrama | Optimiza soluciones tecnológicas a través de estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación y pondera los factores utilizados.  Define el concepto de Hoja de cálculo y conoce la función que cumple cada una de las partes de la ventana de Excel  Aplica las fórmulas o funciones y realiza gráficos en ejercicios prácticos en el computador.  Analiza las 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.  Aplica conceptos básicos sobre que es un organigrama  Valora los conocimientos aprendidos mediante la utilización de la ofimática. | Explica como la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera como estas ha influido en los cambios estructurales de la sociedad a lo largo de la historia.  Asocia costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos.  Identifica problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos a través de la herramienta tecnológica. |
| **Contenidos Sugeridos:**   * Definición y diferencia de ciencia, técnica y tecnología. * Transporte primitivo, inicio de los medios de trasporte. * Procesadores de texto: definición, usos * Herramientas tecnológicas * PowerPoint: insertar audio, insertar video clips a la presentación. * Conceptos de microempresa, pequeña empresa, mediana empresa y gran empresa. * Concepto de TIC, Internet, Buscadores, Páginas Web | | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA SECUNDARIA GRADO: 7 PERIODO: II**

**Objetivo del periodo:** Utilizar herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Solución de problemas con tecnología. | Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.  Utiliza herramientas de ofimática para desarrollar capacidad de analizar información en diferentes contextos | Aplica las herramientas informáticas  Utiliza las herramientas TIC para solucionar problemas de información y comunicación.  Tecnología y electricidad Descubrimiento de la electricidad e historia  Analizar la importancia del dinero dentro de la vida diaria y el papel que cumple el banco de la república en ello.  Utiliza la práctica del Ajedrez para mejorar notablemente la capacidad de razonamiento, lo que se refleja en un mejor rendimiento, especialmente, en el área de matemáticas y los recursos digitales | Utilización de los diferentes procesos que han contribuido en el desarrollo de los sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.  Analiza el costo natural de la sobreexplotación de recursos naturales.  Aplica las herramientas tecnológicas en la búsqueda y procesamiento de la información.  Reconoce herramientas de ofimática para desarrollar capacidad de analizar información en diferentes contextos  Analiza la importancia del dinero dentro de la vida diaria y el papel que cumple el banco de la república en ello. Identificar algunas historias empresariales  Interpreta los diferentes comportamientos que ha tenido el hombre a través de los avances tecnológicos.  Define el concepto de Hoja de cálculo y conoce la función que cumple cada una de las partes de la ventana de Excel  Interpreta los diferentes comportamientos que ha tenido el hombre a través de los avances tecnológicos.  Conoce el origen y los principales hechos de la historia mundial del ajedrez.  Conoce el reglamento establecido por la FIDE y destacar la importancia del manejo del tiempo en el juego de ajedrez. | Analiza y expone 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.  Valora los conocimientos aprendidos mediante la utilización de la ofimática.  Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información)  Comparte sus conocimientos a través del trabajo colaborativo  Reconoce algunas historias empresariales Ejemplificar los productos que surgen de algunas empresas.  Aplica los comandos y las herramientas del procesador de texto, hoja electrónica y presentaciones en el desarrollo de ejercicios prácticos.  Define el concepto de Hoja de cálculo y conoce la función que cumple cada una de las partes de la ventana de Excel  Aplica las fórmulas o  funciones y realiza gráficos en ejercicios prácticos en el computador  Distingue las características de las fichas, sus movimientos y algunas de las principales estrategias de juego. | Asocia costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos.  Comprende los principios y conceptos propios de la tecnología que permiten la transformación del entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades  Ejerce un papel de ciudadano responsable a través del uso adecuado de las tecnologías.  Valora herramientas de ofimática para desarrollar capacidad de analizar información en diferentes contextos  Utilización responsable y autónoma de las TIC para aprender a investigar y comunicarse con otros en el mundo.  Contribuir con la  escucha y la  disciplina dentro y  fuera de la clase.  Manifiesta interés por realizar las actividades de clase en orden. |
| **Contenidos Sugeridos:**  Clases y fuentes de energía.  Office Word: menú, archivo, menú gráfico, formato texto  Contaminación medio ambiental hasta el siglo XIX: grado de contaminación, grado de deforestación.  Agentes contaminantes del medio ambiente: CO2, combustibles fósiles.  Uso de Internet | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA SECUNDARIA GRADO: 7 PERIODO: III**

**Objetivo del periodo:** Reconocer algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron su creación

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Tecnología y sociedad. | Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.  Identifica relaciones directas y proporcionales entre el desarrollo tecnológico y la ética | Aplica las herramientas informáticas.  Conoce cómo funciona el pensamiento creativo  Daños ambientales causados por procesos industriales Deforestación y destrucción del hábitat Contaminación Atmosférica Agujeros de la capa de ozono Efecto invernadero Fuentes de gases invernadero Calentamiento global | Identifica y formula problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos a través de las soluciones tecnológicas.  Construcción de diferentes medios de comunicación en la sustentación de sus ideas. | Propone y evalúa la utilización de tecnología para mejorar la productividad.  Aclara interacciones entre diferentes sistemas tecnológicos.  Utiliza las herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos. | Explica como la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera como estas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.  Utiliza las TIC disponibles en el entorno para el desarrollo de diferentes actividades.  Diferencia los principales conceptos económicos como producto interno bruto, inflación y desempleo. |
| **Contenidos Sugeridos**:   * Tecnologías de impacto positivo y negativo * Daños ambientales causados por procesos industriales * Uso adecuado de la tecnología * Pensamiento creativo * Relaciones entre el desarrollo tecnológico y la ética | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA SECUNDARIA GRADO: 8 PERIODO: I**

**Meta del grado:** El 100% de los estudiantes relaciona los avances científicos y tecnologías de punta con el desarrollo social de su entorno.

**Objetivo del periodo:** Relacionar la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Naturaleza de la tecnología  Apropiación y uso de la tecnología | Relaciono 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.  Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. | Aplica las herramientas informáticas.  Identifica y aplica las metodologías de innovación  Conceptos generales de hoja de cálculo | Identifica diversos recursos energéticos evaluándolos por su impacto sobre el medio ambiente, así como las posibilidades de desarrollo de las comunidades.  Reconoce la Internet como un medio de comunicación para realizar diferentes actividades.  Incorpora el uso de las tecnologías en el ámbito social con relación al medio ambiente.  Reconoce la utiliza de una hoja de cálculo como generador base de datos  Conoce el origen y los principales hechos de la historia mundial del ajedrez.  Conoce el reglamento establecido por la FIDE y destacar la importancia del manejo del tiempo en el juego de ajedrez. | Realiza ejemplos de transferencia tecnológica en la solución de problemas y la satisfacción de necesidades.  Utiliza diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar sus ideas.  Valora el uso de la tecnología como facilitadora en la conservación del medio ambiente.  Aplica los comandos y las herramientas del procesador de texto, hoja electrónica y presentaciones en el desarrollo de ejercicios prácticos.  Aplica las fórmulas o funciones y realiza gráficos en ejercicios prácticos en el computador.  Utiliza hoja de cálculo para crear base de datos | Utiliza responsable y eficientemente fuentes de energía y recursos naturales.  Utiliza responsable y autónomamente las tecnologías de la información y la comunicación para aprender investigar y comunicarse con otros en el mundo.  Comprende las ventajas y los riesgos de la red del internet.  Reconocimiento de las ventajas y desventajas del uso de la tecnología, para la vida familiar y el medio ambiente  Asume las utilidades de una hoja de cálculo para crear base de datos |
| **Contenidos Sugeridos:**   * Fuentes de energía eléctrica, definición, medios de generación, hidroeléctricas. * Impacto ambiental de las TIC * Transformación de los Recursos Naturales: Renovables y no renovables * Uso y apropiación de las herramientas ofimáticas (hoja de cálculo) en forma transversal. | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA SECUNDARIA GRADO: 8 PERIODO: II**

**Objetivo del periodo:** Relacionar la tecnología y su aplicación con los diferentes saberes y ciencias del hombre

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Solución de problemas con tecnología. | Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos, teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.  Ç | Aplica las herramientas informáticas  Utiliza las herramientas TIC para solucionar problemas de información y comunicación.  Búsqueda de información relacionada con la pregunta problema planteada en el proyecto de aula Diferentes métodos de organización de información Utilización de herramienta ofimática en la redacción de análisis de información organizada  Utiliza la práctica del Ajedrez para mejorar notablemente la capacidad de razonamiento, lo que se refleja en un mejor rendimiento, especialmente, en el área de matemáticas y los recursos digitales | Utiliza las TIC disponibles en el entorno para el desarrollo de diferentes actividades.  Reconoce el Internet como un medio de comunicación.  Reconoce la función de los navegadores y buscadores que le permiten buscar información en internet  Reconoce las ventajas y los riesgos en la red.  Conoce el origen y los principales hechos de la historia mundial del ajedrez.  Conoce el reglamento establecido por la FIDE y destacar la importancia del manejo del tiempo en el juego de ajedrez. | • Aplica los comandos y las herramientas del procesador de texto, hoja electrónica y presentaciones en el desarrollo de ejercicios prácticos. Aplica las fórmulas o funciones y realiza gráficos en ejercicios prácticos en el computador. Realiza cálculos matemáticos y empresariales, en hoja de cálculo, utilizando diferentes funciones o formulas  Distingue las características de las fichas, sus movimientos y algunas de las principales estrategias de juego. | Utiliza responsable y autónomamente las tecnologías de la información y la comunicación para aprender investigar y comunicarse con otros en el mundo.  Comprende las ventajas y los riesgos de la red de la internet  Indaga sobre las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos.  Valora la importancia de desarrollar competencias del siglo XXI  Manifiesta interés por realizar las actividades de clase en orden. |
| **Contenidos Sugeridos:** Proyecto de ajedrez, movimientos y valores de las fichas del ajedrez. fundamentos y objetivos del juego del ajedrez  * Contaminación del medio ambiente: capa de ozono, deforestación, calentamiento global. * Historia de la Internet. Los navegadores de internet (elementos y herramientas) * Materiales y artefactos de uso doméstico y sus propiedades. Artefactos tecnológicos que facilitan el trabajo del hombre. | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA SECUNDARIA GRADO: 8 PERIODO: III**

**Objetivo del periodo:** Relacionar la tecnología y su aplicación con los diferentes saberes y ciencias del hombre

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Tecnología y sociedad | Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.  Problemas ambientales causados por el mal desecho de los RAEE | Aplica las herramientas informáticas.  Identifica y aplica las metodologías de innovación  Concepto de desechos electrónicos Concepto de reutilización de residuos de aparatos eléctricos y electrónicos –RAEEP  Problemas ambientales causados por el mal desecho de los RAEE Forma correcta de desecharlos. La incorrecta utilización de tecnología que aumenta los problemas ambientales | Indaga como están construidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.  Explica procesos sencillos de innovación en el entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos  Analiza las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos.  Diagnóstico de las empresas de nuestra región | Adelanta procesos sencillos de innovación en el entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos.  Explica como la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera como esta ha influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.  Establece las diferencias entre los materiales y selecciona los más apropiados según su uso. Además, reutiliza los materiales renovables.  Determino las clases de empresas existentes en mi entorno cercano. (Empresarial, social, afectivo) | Explica como la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera como estas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.  Indaga de cómo están construidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.  Indaga las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos.  Analizo como mis pensamientos y emociones influyen en mi participación sobre las decisiones colectivas |
| **Contenidos Sugeridos:**   * La tecnología en la industria de la construcción: historia de las casas, construcción tradicional, modular, moderna. * La tecnología en el campo militar: armas, vehículos de guerra, aviones y barcos de guerra * La Tecnología en la educación. | | | | | |

**ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA SECUNDARIA GRADO: 9 PERIODO: I**

**Meta del grado:** Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.

**Objetivo del periodo:** Comparar ventajas y desventajas en la utilización de diferentes artefactos y procesos tecnológicos, para solucionar problemas de la vida cotidiana

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Naturaleza y evolución de la tecnología.  Apropiación y uso de la tecnología | Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro. | - Aplica las herramientas informáticas.  - Edita y da formato a los textos (procesador de palabras).  - Automatiza las operaciones numéricas (hoja de cálculo).  - Realiza presentaciones multimedia (programa de presentaciones).  - Participa en el proceso de creación de una página online. | Reconoce los principales componentes de la tecnología, los procesos, los mecanismos, las estrategias, diseños y sistemas.  Identifica las principales formas de acceso a la información y la forma como esta contribuye para la toma de decisiones a nivel empresarial. | Utiliza responsable y autónomamente las TIC para aprender, investigar y comunicarse con otros  Utiliza hoja de cálculo para crear base de datos. | Valora la importancia del uso de las TIC para aprender, investigar y comunicarse con otros.  Asume las  utilidades de una  hoja de cálculo  para crear base de  datos  Valora la importancia de una base de datos en la organización de información |
| **Contenidos Sugeridos:**  Sistema, proceso, artefacto, técnica, informática, materiales, herramientas, Hoja de Cálculo, Entorno de Trabajo,  Introducción de datos, Formato de celdas, Formato condicional, Validación de datos, Fórmulas sencillas (suma, resta, multiplicación, división…), Funciones (min, max, promedio), Gráficos. | | | | | |

**ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA SECUNDARIA GRADO: 9 PERIODO: II**

**Meta del grado:** Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.

**Objetivo del periodo:** Comparar ventajas y desventajas en la utilización de diferentes artefactos y procesos tecnológicos, para solucionar problemas de la vida cotidiana

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Solución de problemas con tecnología | Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos, teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones  Apropiación y uso de la tecnología, (Utilizo responsable y eficientemente fuentes de energía y recursos naturales)  Reconocimiento de la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias | - Maneja las TIC para almacenar, recuperar y transmitir información.  Utilización de hoja de cálculo para el diseño de recibos, facturas, etc, creación de filtros  Construye bases de datos para el manejo de información.  Búsqueda de información relacionada con la pregunta problema Diferentes métodos de organización de información Utilización de herramienta ofimática en la redacción de análisis de información organizada | Explica con ejemplos el impacto de algunas fuentes de energía en el medio proponiendo alternativas de solución  Determina las fuentes de energía renovable y no renovable  Identifica los procesos de transformación de la energía renovable y no renovable en los diferentes tipos de energía  Reconoce la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias.  Conoce el origen y los principales hechos de la historia mundial del ajedrez.  Conoce el reglamento establecido por la FIDE y destacar la importancia del manejo del tiempo en el juego de ajedrez. | Participa en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.  Analiza el costo ambiental del uso de la tecnología, proponiendo alternativas para disminuir el impacto ambiental.  Utiliza la hoja de cálculo para desarrollar ejercicios de organización de datos y de análisis matemático  Aplica los comandos y las herramientas del procesador de texto, hoja electrónica y presentaciones en el desarrollo de ejercicios prácticos.  Aplica las fórmulas o funciones y realiza gráficos en ejercicios prácticos en el computador.  Realiza cálculos matemáticos y empresariales, en hoja de cálculo, utilizando diferentes funciones o formulas  Distingue las características de las fichas, sus movimientos y algunas de las principales estrategias de juego. | Trabaja en equipo para la generación de soluciones tecnológicas.  Considera aspectos relacionados con la seguridad, impacto en el medio ambiente y en la sociedad, en la solución de problemas.  Muestra interés por determinar los problemas ambientales causados en la producción y uso de energía tradicional y como esta afecta la sostenibilidad  Reconoce la importancia de utilizar la tecnología en otras disciplinas |
| **Contenidos Sugeridos:**  Fuentes energéticas no renovables y renovables.  Algunos recursos de uso TIC  Propuestas de utilización de energía  Excel | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: BASICA SECUNDARIA GRADO: 9 PERIODO: III**

**Meta del grado:** Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.

**Objetivo del periodo:** Comparar ventajas y desventajas en la utilización de diferentes artefactos y procesos tecnológicos, para solucionar problemas de la vida cotidiana

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Tecnología y sociedad | Identifica la relación directa que existe entre la tecnología y el medio ambiente  Diferentes métodos de organización de información  Utilización de herramienta ofimática en la redacción de análisis de información organizada  Reconozco los tipos de desastres naturales | Maneja las TIC para almacenar, recuperar y transmitir información.  Navega en Internet (conocimiento de navegadores y uso adecuado de la Web)  Utiliza las herramientas TIC para solucionar problemas de información y comunicación.  Tipos de Desastres naturales Desastres naturales provocados por el ser humano como: Explosión en la planta nuclear de Chernóbil El desastre de Bhopal Incendios petroleros de Kuwait Inundación del río Amarillo | Reconoce la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación, física, matemáticas, ciencias.  Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicar ideas. | Producción de las diferentes actividades en clase y en equipo.  Participa en equipos de trabajo  probar software libre como apoyo a otras áreas del conocimiento  Explica la Influencia de las TIC en procesos de comunicación y divulgación de ideas  Realiza cálculos matemáticos y empresariales, en hoja de cálculo, utilizando diferentes funciones o formulas  Diferencia entre empresa y cooperativa y los tipos existentes | Reconoce la importancia de utilizar la tecnología en otras disciplinas.  Organiza equipos de trabajo para la generación y solución a problemas o tareas generadas en áreas del conocimiento.  Propone estrategias para el uso adecuado de las TIC  Muestra actitud crítica frente a los modelos de producción y manufactura y el impacto producido en el ambiente. |
| Objetivos, Recursos, Organigrama  Hoja electrónica | | | | | |

MEDIA ACADEMICA

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: MEDIA ACADEMICA GRADO: 10 PERIODO: I**

**Meta del grado:** Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.

**Objetivo del periodo:** Reconocer las implicaciones éticas sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vive y actúa responsablemente.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Naturaleza y evolución de la tecnología  Apropiación y uso de la tecnología | Gestión de la información utilizando herramientas informáticas.  Trabajo en equipo.  Identificación de oportunidades de innovación.  Soluciona problemas utilizando tecnología | Utiliza herramientas ofimáticas en la redacción de análisis de información organizada  Relaciona diferencia entre ciencia, tecnología y ética. | Identifica los elementos fundamentales de la tecnología y su clasificación.  Redes sociales. (wikis, Facebook, páginas web.  Define el concepto de Hoja de cálculo y conoce la función que cumple cada una de las partes de la ventana de Excel. | Participa en equipos de trabajo  Producción de las diferentes actividades en clase y en equipo  Diseña el logotipo a un producto | Organiza equipos de trabajo para la generación y solución a problemas o tareas generadas en áreas del conocimiento.  Reconoce la importancia de utilizar la tecnología en otras disciplinas |
| **Contenidos Sugeridos:**  Relación entre ciencia, tecnología y ética, Nanotecnología, orígenes y aplicaciones, Utilización de hoja de cálculo para el diseño de recibos, facturas, creación de filtros, Creación de nóminas, teniendo en cuenta los factores necesarios para las liquidaciones, Concepto de RAEE (concepto de residuos de aparatos eléctricos y electrónicos),  Logotipo de una empresa | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: MEDIA ACADEMICA GRADO: 10 PERIODO: II**

**Meta del grado:** Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.

**Objetivo del periodo:** Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos, y culturales de los desarrollos tecnológicos actuando en consecuencia de manera ética y responsable.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Solución de problemas con tecnología | Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.  Relaciona el ajedrez con las numerosas cualidades que tienen en común como son el cálculo, la memoria, la capacidad visoespacial, la resolución de problemas, la creatividad, el pensamiento organizado, entre muchas otras. | Maneja de forma técnica, eficiente y seguro diferentes elementos y herramientas. tecnológicas.  Utiliza diferentes programas para crear folletos, plegables, carteleras u otro tipo de publicaciones  Utiliza la práctica del Ajedrez para mejorar notablemente la capacidad de razonamiento, lo que se refleja en un mejor rendimiento, especialmente, en el área de matemáticas y los recursos digitales | Reconoce la función del paquete de microsoft office y asimila con facilidad los conceptos y la diferencia de otras aplicaciones.  Relaciona diferencia entre ciencia, tecnología, invención, innovación y ética.  Explica diferentes fuentes de energía para aplicarlas a procesos tecnológicos.  Conoce la estructura empresarial.  Conoce el origen y los principales hechos de la historia mundial del ajedrez.  Conoce el reglamento establecido por la FIDE y destacar la importancia del manejo del tiempo en el juego de ajedrez. | Realiza de forma creativa calendarios, plegables, boletines, tarjetas de presentación, entre otros.  Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.  Propone mejoras en las soluciones tecnológicas existentes para generar cambios positivos en el ambiente y en la productividad  Aplica los comandos y las herramientas del procesador de texto, hoja electrónica y presentaciones en el desarrollo de ejercicios prácticos.  Desarrolla Diagramas y Organigramas correctamente utilizando las herramientas del procesador de texto, hoja electrónica y presentaciones  Comprende qué es el mercado y quién es el cliente.  Distingue las características de las fichas, sus movimientos y algunas de las principales estrategias de juego | Diseña sus propias tarjetas de presentación para uso personal.  Debate sobre los procesos tecnológicos en su comunidad para evaluar el impacto.  Maneja las variables de oferta y demanda  Manifiesta interés por realizar las actividades de clase en orden |
| **Contenidos Sugeridos:** Proyecto de ajedrez, movimientos y valores de las fichas del ajedrez. fundamentos y objetivos del juego del ajedrez Historia de la Tecnología, Elementos fundamentales de la tecnología, Creación de base de datos, plegables, carteleras u otro tipo de publicaciones, oferta y demanda, estructura de una empresa, el mercado y los clientes. | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: MEDIA ACADEMICA GRADO: 10 PERIODO: III**

**Meta del grado:** Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.

**Objetivo del periodo:** Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos, y culturales de los desarrollos tecnológicos actuando en consecuencia de manera ética y responsable.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Tecnología y sociedad | Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente. | Investiga y documenta algunos procesos de producción y manufactura de productos.  Trabaja en equipo en la realización de proyectos tecnológicos e involucra herramientas tecnológicas de comunicación. | Identifica y compara ventajas y desventajas de distintas soluciones a un mismo problema.  Compara los elementos y procesos tecnológicos aplicados a la solución de problemas que usan la tecnología de punta.  Compara los sistemas tanto en la web como en la nube.  Investiga sobre las diferentes empresas existentes en su región. | Utiliza eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas.  Propone el uso de tecnologías de punta para la solución de problemas y necesidades.  Aplica sistemas informáticos en la web y en la nube.  Aplica las fórmulas o funciones y realiza gráficos en ejercicios prácticos en el computador.  Realiza cálculos matemáticos y empresariales, en hoja de cálculo, utilizando diferentes funciones o formulas  Diferencia los principales conceptos económicos como producto interno bruto, inflación y desempleo. | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Reconoce los sistemas tanto en la web como en la nube.  Analiza artefactos que respondan a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.  Identifica las características de un empresario. |
| **Contenidos Sugeridos:**  Tecnología al servicio, del medio ambiente, Recursos naturales, producción tecnológica y sus efectos.  Trabajo y empleo  Empresas existentes en la región.  Empresarismo y motivación | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: MEDIA ACADEMICA GRADO: 11 PERIODO: I**

**Meta del grado:** Analiza y valora críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.

**Objetivo del periodo:** Explicar cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
|  | **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Naturaleza y evolución de la tecnología.  Apropiación y uso de la tecnología | Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.  Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno. | Utiliza herramientas de ofimática para desarrollar capacidad de analizar información en diferentes contextos.  Analiza la información utilizando diversas  Herramientas.  Utiliza hoja de cálculo para crear base de datos. | Participa en discusiones que involucran posibles efectos relacionados con el uso o no uso de artefactos y productos tecnológicos en el entorno.  Explica en la realidad los componentes de la tecnología y la forma como esta contribuye al desarrollo de los pueblos.  Utiliza la información para dar sus opiniones críticas en niveles de progreso empresarial y en el desarrollo de acciones gerenciales. | Propone y evalúa la utilización de tecnología para mejorar la productividad.  Reconoce la influencia y la importancia de la evolución de la tecnología en la sociedad.  Propone mejoras en las soluciones tecnológicas existentes para generar cambios positivos en el ambiente y en la productividad.  Propone unidades de negocio que solucionen las necesidades de su comunidad. | Participa en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos.  Propone y evalúa la utilización de tecnología para mejorar la productividad.  Debate sobre los procesos tecnológicos en su comunidad para evaluar el impacto sobre su posible implementación  Señala las etapas para la elaboración de un proyecto. |
| Contenidos Sugeridos:  Conceptos básicos de la tecnología  Proyección tecnológica  Gestión de acciones con uso de la tecnología.  Trabajo en equipo | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: MEDIA ACADEMICA GRADO: 11 PERIODO: II**

**Meta del grado:** Analiza y valora críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.

**Objetivo del periodo:** Explicar cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Solución de problemas con tecnología | Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado. | Registro datos utilizando tablas, gráficos y diagramas y los utilizo en proyectos tecnológicos.  Diseño algunos modelos tecnológicos que apoyan el desarrollo de tareas y acciones. | Interpreta y representa ideas sobre diseños, innovaciones, o protocolos de experimentos, mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos, maquetas.  crea manuales, instrucciones, diagramas y esquemas.  Reconoce la utiliza de una hoja de cálculo como generador base de datos  Reconoce las características del emprendedor  Conoce el origen y los principales hechos de la historia mundial del ajedrez.  Conoce el reglamento establecido por la FIDE y destacar la importancia del manejo del tiempo en el juego de ajedrez. | Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar los procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).  Utiliza interpreta y/o construye artefacto, dispositivos y sistemas tecnológicos a partir de manuales, instrucciones, diagramas y esquemas.  Utiliza hoja de cálculo para crear base de datos  Diferenciar entre líder y jefe y las actitudes definidas en cada uno.  Distingue las características de las fichas, sus movimientos y algunas de las principales estrategias de juego. | Implementa herramientas informáticas para búsqueda y procesamiento de la información.  Relaciona el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas.  Asume las utilidades de una hoja de cálculo  para crear base de datos  Define un plan de negocio y su estructura adecuada. |
| **Contenidos Sugeridos:**  Concepto de proyecto, Tecnología (concepto).  Participación en la organización logística de eventos (Simulación de las naciones unidas)  Líder y jefe  Pasos del proyecto pedagógico colaborativo  Utilización de la herramienta canvas | | | | | |

**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA NIVEL: MEDIA ACADEMICA GRADO: 11 PERIODO: III**

**Meta del grado:** Analiza y valora críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.

**Objetivo del periodo:** Explicar cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **COMPETENCIA** | **APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA** | | |
| **SABER** | **HACER** | **SER** |
| Tecnología y sociedad | Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente. | Utilizo herramientas tecnológicas siguiendo criterios para su mantenimiento preventivo, buen aprovechamiento y seguridad personal.  Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades. | Identifica las necesidades y potencialidades del país para lograr su desarrollo científico y tecnológico.  Da cuenta de la relación entre la tecnología y sus manifestaciones sociales y culturales  Comprende el concepto de empleo con sus clases y diferencias | Ilustra a través de herramientas informáticas el potencial de los recursos naturales y de los nuevos materiales utilizados en la producción tecnológica y sus efectos en diferentes contextos.  Argumenta y confronta los impactos tecnológicos en la sociedad.  Genera nuevas ideas para la toma de decisiones | Participa en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos.  Define y explica los impactos tecnológicos en la medicina, la agricultura y la industria  Identifica los diferentes modelos que aplican a la toma de decisiones |
| **Contenidos Sugeridos:**  Editores gráficos: ¿qué son?, importancia, historia, ejemplos, - Seguridad de la información I: los virus, infección, propagación, daños y efectos causados, detección, tipos de virus, malware, SPAM, precauciones, eliminación de virus, cortafuegos, Phising.  Documentos comerciales (factura, cotización)  Toma de decisiones.  Empleo, sus clases y diferencias. | | | | | |