

NOMBRE DEL ÁREA

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA, EMPRENDIMIENTO

BACHILLERATO

DOCENTES

MARTA MENDOZA

CAMILO VELANDIA

LUZ MANEDY PARADA

ESTIVEN TABORDA MONCADA

JOSÉ ROBERTO CARVAJAL

VIGENCIA: 2025

MALLA CURRICULAR INTEGRADA

PRIMER PERIODO 2025

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: SEXTO
Estándar	Derechos básicos de aprendizaje	Objetos de conocimiento
Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos con el manejo técnico, eficiente y seguro, de elementos y herramientas tecnológicas.	Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas. Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).	Procesos y herramientas tecnológicas. Artefactos tecnológicos. Procesadores de texto e información.
Asignatura: EMPRENDIMIENTO		Grado: SEXTO
Estándar	Derechos básicos de aprendizaje	Objetos de conocimiento

Reconoce la conceptualización del área de emprendimiento. Selecciona las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente social, familiar y empresarial.	Conoce la ley que rige la cultura del emprendimiento en las instituciones educativas. Argumenta las disposiciones generales del emprendimiento y el fomento de la cultura del emprendimiento.	Conocer los aspectos fundamentales de la Ley 1014 de 2006 (en Colombia) sobre fomento de la cultura del emprendimiento en las instituciones educativas. Definir el emprendimiento y su importancia en la sociedad. Reconocer habilidades personales como la creatividad, la iniciativa y la toma de decisiones.
--	---	--

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: SÉPTIMO
Estándar	Derechos básicos de aprendizaje	Objetos de conocimiento
Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.	Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas. Participó en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. Produce diversos tipos de texto atendiendo a los destinatarios, al medio en que se escribirá y a los propósitos comunicativos.	Desarrollo de estrategias innovadoras para la creación y mejora de soluciones tecnológicas, teniendo en cuenta los avances históricos y las necesidades presentes en diversos contextos.
Asignatura: EMPRENDIMIENTO		Grado: SÉPTIMO
Estándar	Derechos básicos de aprendizaje	Objetos de conocimiento
Identificar conceptos relacionados con el emprendimiento. Analizo los cambios que se producen al hacer las cosas de manera diferente. Identificar la existencia de diferencias en la forma de pensar de los miembros de un grupo y la construcción de acuerdos. Reconozco los elementos que se requieren para	Analiza los aspectos centrales del desarrollo tecnológico y económico del entorno. Comprender la importancia de la economía en todos los aspectos básicos de nuestro entorno y sociedad. Utiliza la información ofrecida por los medios de comunicación, teniendo en	Sostenibilidad en la comunidad, la familia y las empresas. Toma de decisiones. Éxito personal y profesional. Industria y empresa.

el trabajo en equipo Investiga y lidera labores de investigación con la metodología ABP.	cuenta el mensaje, los interlocutores, la intencionalidad y el contexto de producción, para participar en los procesos comunicativos de su entorno. Produce diversos tipos de texto atendiendo a los destinatarios, al medio en que se escribirá y a los propósitos comunicativos	
--	---	--

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: S101
Estándar	Derechos básicos de aprendizaje	Objetos de conocimiento
Comprender el papel que desempeña la tecnología en el desarrollo histórico de la humanidad. Analizar algunos inventos que transformaron la vida personal, social y económica de los seres humanos. Diseñar y elaborar prototipos de inventos con herramientas cotidianas.	Identifica la relación entre la tecnología y el desarrollo de la humanidad en diferentes épocas. Relaciona avances tecnológicos con cambios en la economía y las dinámicas sociales. Utiliza materiales disponibles para construir modelos de inventos y explica su funcionamiento.	Relación entre tecnología y sociedad. Innovaciones tecnológicas que marcaron hitos en la humanidad. Inventos y sus aplicaciones en la vida diaria. Relación entre tecnología y economía. Diseño y prototipado de productos tecnológicos. Sostenibilidad y reutilización de materiales en la creación de inventos.

--	--	--

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: OCTAVO
Estándar	Derechos básicos de aprendizaje	Objetos de conocimiento

Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.	Explico, 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). Analizo diversos puntos de vista e intereses relacionados con la percepción de los problemas y las soluciones tecnológicas y los tomo en cuenta en mis argumentaciones.	Exploración de cómo diferentes culturas y regiones han empleado conocimientos científicos y tecnológicos para desarrollar y optimizar fuentes de energía, transformando su entorno a lo largo de la historia.
Asignatura: EMPRENDIMIENTO		Grado: OCTAVO
Estándar	Derechos básicos de aprendizaje	Objetos de conocimiento

Identificar oportunidades de negocios como elementos que contribuyen al desarrollo de una idea.	Analiza los aspectos centrales del desarrollo tecnológico y económico del entorno.	
Integra el desarrollo cultural a mis propuestas de innovación y estrategias para con el mercado.	Comprender la importancia de la economía en todos los aspectos básicos de nuestro entorno y sociedad.	
Identifica la existencia de diferencias en la forma de pensar de los miembros de un grupo además construyo acuerdos	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.	
Reconozco los elementos que se requieren para el trabajo en equipo		

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: NOVENO
Estándar	Derechos básicos de aprendizaje	Objetos de conocimiento
Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos e informáticos, dando cumplimiento a restricciones y condiciones. Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme	Identifico y formulo problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la 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. Diseño y evalúo posibles soluciones tecnológicas a problemas del entorno, considerando su viabilidad, impacto y sostenibilidad en el contexto social y cultural	Desarrollar proyectos tecnológicos mediante la aplicación del método de desarrollo de proyectos y el uso de Micro:bit en MakeCode, fomentando la investigación, la resolución de problemas y la innovación en contextos reales
Asignatura: EMPRENDIMIENTO		Grado: NOVENO
Estándar	Derechos básicos de aprendizaje	Objetos de conocimiento

Conozco la importancia del análisis de mercadotecnia posterior al desarrollo de la idea productiva. Reconozco los elementos que se requieren para el trabajo en equipo Identificar oportunidades de negocios como elementos que contribuyen al desarrollo de una idea. Integro el desarrollo cultural a mis propuestas de innovación y estrategias para con el mercado.	Analiza los aspectos centrales del desarrollo tecnológico y económico del entorno. Comprender la importancia de la economía en todos los aspectos básicos de nuestro entorno y sociedad. 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.	Ver Anexo
---	---	-------------------------

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: S201
Estándar	Derechos básicos de aprendizaje	Objetos de conocimiento
Identificar algunos principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos. Reconocer cuál es el uso que se debe dar a algunos artefactos, procesos y sistemas tecnológicos, después de conocer su principio de funcionamiento. Diseñar, construir y probar prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta su principio de funcionamiento.	Explica cómo los principios científicos se aplican en el funcionamiento de diferentes tecnologías. Identifica buenas prácticas en el uso de productos y procesos tecnológicos. Diseña soluciones tecnológicas basadas en principios científicos.	Funcionamiento de sistemas tecnológicos básicos. Principios científicos en la tecnología (electricidad, magnetismo, mecánica, termodinámica, óptica, etc.). Uso seguro y eficiente de artefactos tecnológicos. Ética y sostenibilidad en el uso de la tecnología. Innovación y mejora de productos tecnológicos. Materiales y herramientas para la construcción de artefactos.

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: DÉCIMO
Estándar	Derechos básicos de aprendizaje	Objetos de conocimiento
Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo. Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema tecnológico., Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar.	Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas. Diseña planes con soluciones a problemas del entorno, para ser resueltos a través de dispositivos y herramientas tecnológicas.	Herramientas tecnológicas e informáticas. Software de búsqueda. Emprendimiento.

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: UNDÉCIMO
Estándar	Derechos básicos de aprendizaje	Objetos de conocimiento
Plantear soluciones creativas e innovadoras a diversos problemas del entorno, utilizando las herramientas tecnológicas e informáticas. Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.	Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades. Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y procesamiento y producción de información. Sugiero mejoras en las soluciones tecnológicas existentes para generar cambios positivos en el ambiente y en la productividad y generar mayor rendimiento.	Herramientas tecnológicas e informáticas. Análisis de datos Software colaborativos. Emprendimiento

SEGUNDO PERIODO

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: SEXTO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento
Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico. Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (organizar y procesar información).	Reconoce principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la prehistoria e historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades. Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje (recolectar, organizar, procesar y presentar información).	Tecnología en la Prehistoria (rueda, fuego, arado, metales) e historia. Herramientas y procesos tecnológicos.
Asignatura: EMPRENDIMIENTO		Grado: SEXTO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento

Identifica fortalezas para asumir retos y responsabilidades. Identifica los conceptos relacionados con el emprendimiento.	Identifica la importancia que tiene la práctica de valores para el desarrollo de las competencias personales y laborales. Comprende la importancia de conocer los conceptos relacionados con el emprendimiento como lo son el liderazgo, las problemáticas y las oportunidades.	Analizar cómo los valores como la honestidad, la responsabilidad y el respeto influyen en el éxito personal y profesional. Habilidades Blandas Características y tipos de liderazgos. Identificación de problemáticas y soluciones.
---	---	---

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: SÉPTIMO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento

Reconozco los conceptos y principios de otras disciplinas, que han contribuido a la creación de algunos productos tecnológicos e informáticos actuales. Construyó contenidos digitales que incluyen recursos de información en diversos formatos (texto, imagen, vídeo, sonido), para diferentes situaciones de la vida cotidiana.	Investiga y presenta casos históricos de innovación tecnológica donde la interdisciplinariedad ha jugado un papel crucial, destacando su impacto en la sociedad y el avance tecnológico. Combina de manera efectiva y coherente los diferentes formatos de información (texto, imagen, vídeo, sonido) para crear contenidos digitales completos y atractivos. Diseña y adapta en práctica un plan para implementar la solución propuesta, incluyendo los recursos necesarios y el cronograma de actividades.	Diseño y Desarrollo Interdisciplinario de Tecnologías y Contenidos Digitales Uso de herramientas tecnológicas para diseñar productos y contenidos digitales mediante la integración de conocimientos interdisciplinarios, orientados a la resolución de problemas y la comunicación efectiva.
Asignatura: EMPRENDIMIENTO		Grado: SÉPTIMO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento

Asumo una posición de apertura hacia el Emprendimiento, como un medio para el desarrollo humano y económico. Identifica las distintas actividades laborales clasificadas en artes, oficios y profesiones.	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. Comprender la importancia de la economía en todos los aspectos básicos de nuestro entorno y sociedad. Conocer la relación entre el mercado y los clientes, utilizando el valor, precio y calidad y clasificando los diferentes tipos de trabajo y empleo.	Responsabilidad social de las empresas. Empresas del país que son ejemplos de emprendimiento.
---	--	---

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: S101
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento
Identificar problemas y necesidades del entorno que se pueden resolver a través de la creación de inventos. Plantear alternativas de solución a necesidades y problemas cotidianos que integren procesos tecnológicos. Crear procesos sencillos de innovación como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas.	Identifica necesidades personales, sociales y ambientales que pueden resolverse con inventos. Evalúa la viabilidad de diferentes alternativas de solución para problemas cotidianos. Aplica el pensamiento tecnológico para innovar en soluciones prácticas.	Exploración de soluciones tecnológicas a problemas cotidianos. Métodos de recolección de información para la identificación de necesidades. Técnicas de lluvia de ideas y pensamiento creativo. Innovación y mejora de productos o procesos.

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: OCTAVO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento

Argumento la importancia y papel que juegan las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico, informático y social de los países. Comparó distintas soluciones tecnológicas o informáticas frente a un mismo problema según sus características, funcionamiento, costos y eficiencia.	Analiza cómo las patentes y los derechos de autor contribuyen al desarrollo social al promover el avance científico y tecnológico, y facilitar el acceso a nuevas tecnologías y conocimientos. Identifica claramente un problema específico que requiere una solución tecnológica o informática. Describe de manera lógica y coherente cómo el producto tecnológico seleccionado soluciona la necesidad o problema, detallando sus características y funcionalidades relevantes.	Analiza el papel de las patentes y derechos de autor en la innovación tecnológica, comparando soluciones tecnológicas para resolver problemas y seleccionar aplicaciones educativas para mejorar el aprendizaje.
Asignatura: EMPRENDIMIENTO		Grado: OCTAVO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento

Crea objetivos propuestos para la materialización de un proyecto competitivo de emprendimiento. Identifica las etapas para la elaboración de un proyecto competitivo de producción o negocio.	Analiza los aspectos centrales del desarrollo tecnológico y económico del entorno. Comprender la importancia de la economía en todos los aspectos básicos de nuestro entorno y sociedad. 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. Produce diversos tipos de texto atendiendo a los destinatarios, al medio en que se escribirá y a los propósitos comunicativos	Conceptos básicos de empresarismo. Formulación de Proyectos a partir de una idea de negocio.
---	--	--

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: NOVENO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento
Utilizo productos tecnológicos adecuados para la solución de una necesidad o problema del entorno. Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia de manera ética y responsable.	Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias). Sustento con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la utilización de un producto natural o tecnológico para resolver una necesidad o problema.	Herramientas tecnológicas e informáticas. Publicidad y Marketing. Seguridad informática, ciberseguridad. La nube.
Asignatura: EMPRENDIMIENTO		Grado: NOVENO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento

Conozco la importancia del análisis de mercadotecnia posterior al desarrollo de la idea productiva de un producto o un servicio. Poseo capacidad para trabajar en equipo. Creó objetivos propuestos para la materialización de un proyecto competitivo de emprendimiento. Señaló las etapas para la elaboración de un proyecto competitivo de producción o negocio.	Analiza los aspectos centrales del desarrollo tecnológico y económico del entorno. Comprender la importancia de la economía en todos los aspectos básicos de nuestro entorno y sociedad.	Formulación de Proyectos a partir de una idea de negocio.
---	--	--

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: S201
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento

Explicar las características de los distintos procesos de transformación de los materiales. Analizar el impacto que produce en el medio ambiente el uso de algunos materiales que aportan al desarrollo tecnológico. Identificar algunos materiales con los que están elaborados diferentes inventos que utilizamos en nuestra cotidianidad.	Identifica materiales y técnicas utilizadas en la fabricación de productos tecnológicos. Explica las ventajas y desventajas ambientales de ciertos materiales y procesos tecnológicos. Relaciona las propiedades de los materiales con su función en los inventos.	Relación entre materiales y su uso en la tecnología. Aplicaciones de los materiales en distintos sectores industriales. Contaminación y efectos ambientales de los materiales tecnológicos. Materiales biodegradables y sostenibles. Historia y evolución de los materiales utilizados en la tecnología. Clasificación de materiales según su uso y características (conductores, aislantes, resistentes, flexibles, etc.).
---	---	---

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: DÉCIMO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento
Construyo conocimientos y saberes de base tecnológica e informática para la toma de decisiones en el desarrollo de productos tecnológicos. Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. Utiliza herramientas para crear representaciones gráficas de ideas y conceptos	Explico, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción. Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y procesamiento y producción de información.	Herramientas tecnológicas e informáticas. Diseño gráfico Software colaborativo (la nube). Software de búsqueda. Emprendimiento.

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: UNDÉCIMO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento

Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.	Optimizó soluciones tecnológicas a través de estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación y argumentó los criterios y la ponderación de los factores utilizados.	Herramientas tecnológicas e informáticas.
Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.	Utilizo adecuadamente herramientas informáticas para la búsqueda, organización, procesamiento, sistematización, comunicación y difusión de ideas. Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación.	Bases de datos Programación y desarrollo web. Emprendimiento.

TERCER PERIODO

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: SEXTO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento
Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (organizar y procesar información). Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas. Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones.	Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje (recolectar, organizar, procesar y presentar información). Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades.	Herramientas y procesos tecnológicos. Formulación de soluciones tecnológicas. Sistemas tecnológicos (con electricidad, hidráulica).
Asignatura: EMPRENDIMIENTO		Grado: SEXTO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento

Reconozco la importancia de administrar bien el dinero, ahorrar y producir más, con respeto y responsabilidad. Analizo las principales características de un “ser” emprendedor, para materializar ideas innovadoras.	Comprender la importancia de la economía en todos los aspectos básicos de nuestro entorno y sociedad. Conocer la relación entre el mercado y los clientes, utilizando el valor, precio y calidad y clasificando los diferentes tipos de trabajo y empleo.	Economía y presupuesto familiar. Ingresos y egresos. Ideas de negocio. Habilidades blandas. Características y tipos de trabajo.
--	---	--

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: SÉPTIMO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento
Propongo procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos o informáticos.	Planifica un proyecto tecnológico identificando objetivos, recursos y el plan de acción, trabajando de manera organizada y colaborativa. Diseña y desarrolla una solución tecnológica, aplicando herramientas y metodologías adecuadas para resolver un problema específico. Evalúa el proceso de desarrollo de su proyecto, presenta los resultados obtenidos y reflexiona sobre los logros y dificultades encontradas durante la ejecución del proyecto.	Desarrollo Colaborativo de Proyectos Tecnológicos Uso de conocimientos y habilidades adquiridos para planificar, diseñar y ejecutar proyectos tecnológicos, fomentando el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el manejo eficiente de herramientas tecnológicas.
Asignatura: EMPRENDIMIENTO		Grado: SÉPTIMO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento

Asumo una posición de apertura hacia el Emprendimiento, como un medio para el desarrollo humano y económico. Identifica las distintas actividades laborales clasificadas en artes, oficios y profesiones.	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. Comprender la importancia de la economía en todos los aspectos básicos de nuestro entorno y sociedad. Conocer la relación entre el mercado y los clientes, utilizando el valor, precio y calidad y clasificando los diferentes tipos de trabajo y empleo.	Responsabilidad social de las empresas. Empresas del país que son ejemplos de emprendimiento.
---	--	---

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: S101
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento

Investiga y describe innovaciones e inventos de la ciencia ficción que han influido en la tecnología real. Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (organizar y procesar información). Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones.	Relaciona inventos de la ciencia ficción con avances tecnológicos reales. Emplea software y aplicaciones tecnológicas para mejorar su aprendizaje. Identifica prácticas sostenibles para la conservación del ambiente a través de la tecnología	Relación entre literatura, cine y avances científicos. Historia de la ciencia ficción y su impacto en la tecnología. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Organización de datos mediante hojas de cálculo, documentos digitales y plataformas en línea. Tecnologías ecológicas y soluciones innovadoras para la conservación del ambiente. Impacto de la tecnología en el medio ambiente.
--	--	---

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: OCTAVO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento

Diseño soluciones tecnológicas creativas y funcionales para problemas específicos, evaluando las herramientas digitales en cuanto a ética y efectividad, y aplicando estas soluciones en contextos reales Sustento con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la selección y utilización de un producto tecnológico analógico o digital para la solución de una necesidad o problema.	Propone soluciones tecnológicas creativas y funcionales frente a problemas específicos, aplicando conocimientos y herramientas tecnológicas. Analiza críticamente la efectividad, ética y sostenibilidad de las herramientas digitales utilizadas en el desarrollo de soluciones tecnológicas. Implementa soluciones tecnológicas en escenarios prácticos, reflexionando sobre su impacto y utilidad en diferentes contextos.	Diseño y evaluación de soluciones tecnológicas éticas y creativas Desarrolla competencias para crear y evaluar soluciones tecnológicas frente a problemas específicos, promoviendo el análisis crítico y el uso responsable de recursos digitales.
Asignatura: EMPRENDIMIENTO		Grado: OCTAVO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento

Crea objetivos propuestos para la materialización de un proyecto competitivo de emprendimiento. Identifica las etapas para la elaboración de un proyecto competitivo de producción o negocio.	Analiza los aspectos centrales del desarrollo tecnológico y económico del entorno. Comprender la importancia de la economía en todos los aspectos básicos de nuestro entorno y sociedad. 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. Produce diversos tipos de texto atendiendo a los destinatarios, al medio en que se escribirá y a los propósitos comunicativos	Conceptos básicos de empresarismo. Formulación de Proyectos a partir de una idea de negocio.
---	--	--

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: NOVENO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento
Analiza e implementa las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar sus procesos de aprendizaje y actividades personales (organizar y procesar información Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.	Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias). Sustento con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la utilización de un producto natural o tecnológico para resolver una necesidad o problema. Evalúo los procesos productivos de diversos artefactos y sistemas tecnológicos.	Herramientas y proyectos tecnológicos e informáticos. Software de diseño y creación de gráficos..
Asignatura: EMPRENDIMIENTO		Grado: NOVENO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento

Conozco la importancia del análisis de mercadotecnia posterior al desarrollo de la idea productiva de un producto o un servicio. Poseo capacidad para trabajar en equipo. Creó objetivos propuestos para la materialización de un proyecto competitivo de emprendimiento. Señaló las etapas para la elaboración de un proyecto competitivo de producción o negocio.	Analiza los aspectos centrales del desarrollo tecnológico y económico del entorno. Comprender la importancia de la economía en todos los aspectos básicos de nuestro entorno y sociedad.	Formulación de Proyectos a partir de una idea de negocio.
---	--	--

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: S201
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento

Hipotetizo diversos casos en que la evolución de los conocimientos y prácticas en otras disciplinas que permitan el desarrollo y optimización de algunas soluciones tecnológicas actuales. Experimento con herramientas digitales emergentes que aprovechan las ventajas de la inteligencia artificial, la virtualidad y la computación en la nube. Caracterizo y gestiono programas, plataformas o canales de difusión que pueden ser utilizados para crear una propuesta comunicativa propia que pueda ser aplicada en un contexto escolar, empresarial social u otro.	Desarrolla hipótesis sobre cómo los avances en diferentes disciplinas pueden influir en la tecnología actual. Evalúa el impacto de la inteligencia artificial, la realidad virtual y la computación en la nube en diversas aplicaciones tecnológicas Diseña y gestiona una propuesta comunicativa utilizando herramientas digitales adecuadas para un contexto específico.	Desarrollo de Interdisciplinaridad en Tecnología. Exploración del método científico. Experimentación con Inteligencia Artificial (IA). Creación y gestión Plataformas de aprendizaje (LMS).
---	---	---

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: DÉCIMO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento
Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. Trabaja en la realización de proyectos tecnológicos y cuando lo hago involucro herramientas tecnológicas de la información y la comunicación	Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación. Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y procesamiento y producción de información. Evalúo los procesos productivos de diversos artefactos y sistemas tecnológicos, teniendo en cuenta sus efectos sobre el medio ambiente y las comunidades implicadas.	Herramientas y proyectos tecnológicos e informáticos.. Software de búsqueda. Software colaborativos, seguridad informática. Emprendimiento.

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Grado: UNDÉCIMO
Estándares o Lineamientos Curriculares	DBA o Metas de Aprendizaje	Objetos de Conocimiento

Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos (como respuesta a necesidades o problemas), teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.	Optimizó soluciones tecnológicas a través de estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación y argumentó los criterios y la ponderación de los factores utilizados. Utilizo adecuadamente herramientas informáticas para la búsqueda, organización, procesamiento, sistematización, comunicación y difusión de ideas. Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación.	Herramientas tecnológicas e informáticas. Programación y desarrollo web. Emprendimiento. Elaboración de proyectos tecnológicos.
---	---	---

