



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ANTONIO DERKA SANTO DOMINGO
RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN 04907 DE

MAYO 6 DE 2008 PLANES DE ESTUDIO Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

LINA MARÍA AGUAYO ÁLVAREZ
NATALIA ANDREA ARREDONDO
GABRIEL JAIME BELTRÁN RAMÍREZ
CLAUDIA GISETH BETÍN SOLANO
EDWIN ALEXIS JIMÉNEZ LIÑÁN
LAURA MARCELA LONDOÑO
EMIR JANETH GALINDO CUERVO
YURLEY DAVID LÓPEZ
AURA MIRIAM ORTEGA

2024

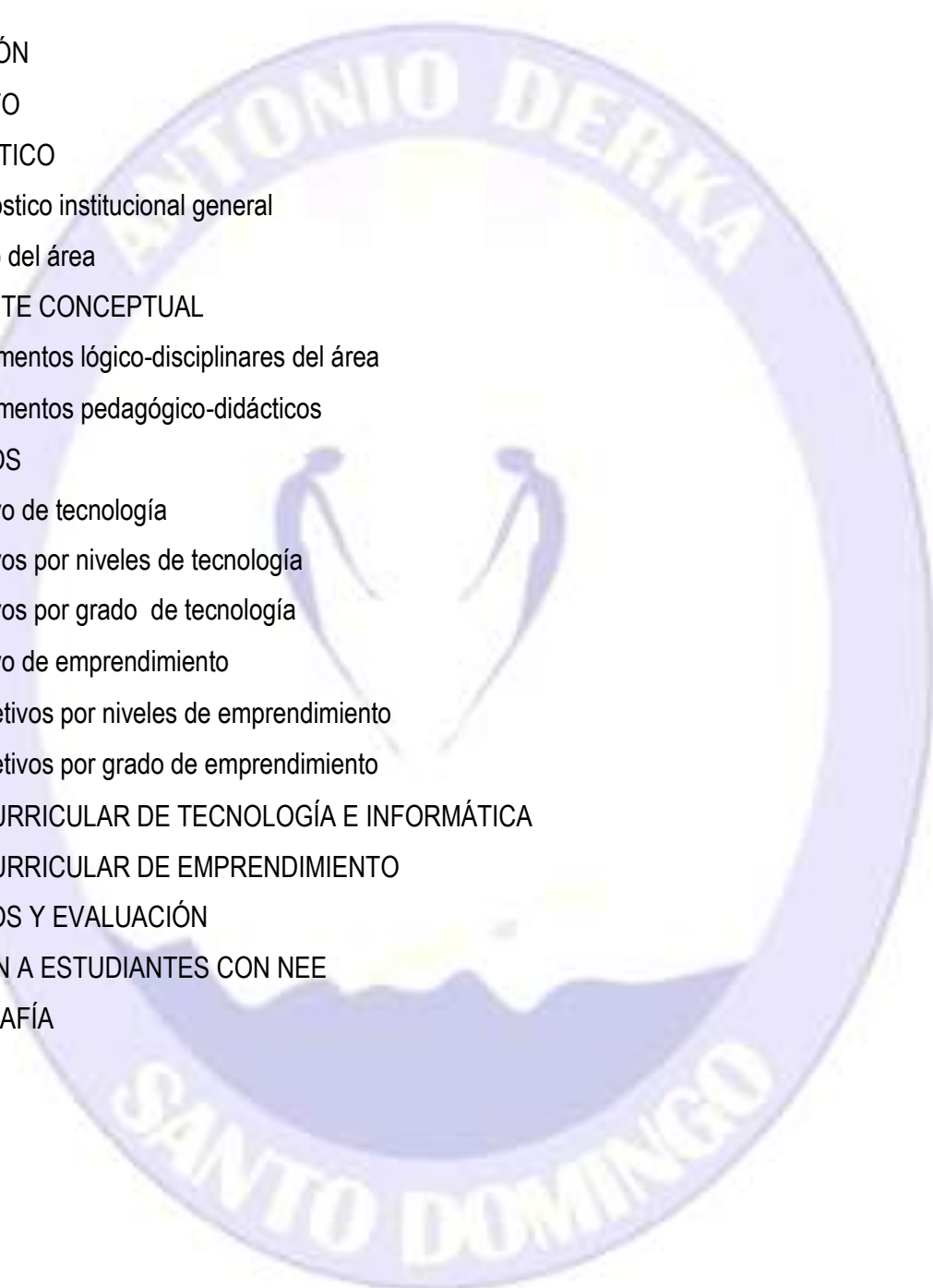
Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría

TABLA DE CONTENIDO

IDENTIFICACIÓN DEL PLANTEL Y DEL ÁREA

INTRODUCCIÓN

1. CONTEXTO
2. DIAGNÓSTICO
 - 2.1 Diagnóstico institucional general
 - 2.2 Estado del área
3. REFERENTE CONCEPTUAL
 - 3.1 Fundamentos lógico-disciplinares del área
 - 3.2 Fundamentos pedagógico-didácticos
4. OBJETIVOS
 - 4.1 Objetivo de tecnología
 - 4.2 Objetivos por niveles de tecnología
 - 4.3 Objetivos por grado de tecnología
 - 4.4 Objetivo de emprendimiento
 - 4.4.1. Objetivos por niveles de emprendimiento
 - 4.4.2. Objetivos por grado de emprendimiento
5. MALLA CURRICULAR DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
6. MALLA CURRICULAR DE EMPRENDIMIENTO
7. RECURSOS Y EVALUACIÓN
8. ATENCIÓN A ESTUDIANTES CON NEE
9. BIBLIOGRAFÍA



Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría

IDENTIFICACIÓN DEL PLANTEL Y DEL ÁREA

	B. Primaria	B. Secundaria		Media	Media técnica	CLEI 3 - 4	CLEI 5 - 6
	T.G	G. R	G.A	G.R.	G.R	T.G.	T.G
Tecnología	2	3	3	3		2	1

Nombre IE:	Antonio Derka Santo Domingo
Resolución de Aprobación:	04907 de Mayo 6 de 2008
Sede 1	Sede Antonio Derka Santo Domingo - Central
Dirección:	Carrera 28 # 107 – 425
Teléfono:	5295216 ext. 101, 102, 104, 105, 106, 107 – 5295218 rectoría
Sede 2	Sede Santo Domingo
Dirección:	Carrera 28 # 107 – 473
Teléfono:	5295216 ext. 111, 112, 114
Sede 3:	Sección Escuela Antonio Derka
Dirección:	Carrera 28 # 107 – 365
Teléfono:	5295216 ext. 108, 110
Sede 4:	Sección Escuela Carpinelo Amapolita
Dirección:	Carrera 97 # 23 – 12
Teléfono:	5290481
Nombre del área:	Tecnología e informática
Asignaturas que componen el área:	Tecnología e Informática Emprendimiento

Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría

Intensidad horaria:

Convenciones:

T.G. Todos los Grupos

G.R. Grupos regulares

G.A. Grupos de Apoyo



Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría

INTRODUCCIÓN

La Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo viene trabajando desde el año 2009 en el mejoramiento institucional a través de la conformación de un equipo de Calidad que acompañe los diferentes procesos y componentes que hacen parte del Proyecto Educativo Institucional. Con la intención de atender las necesidades de formación de la comunidad que acompaña y fortalecer las acciones de cualificación académica de sus estudiantes, se establece un equipo de trabajo que lidera la gestión académica. De este equipo hacen parte tanto docentes como directivos docentes.

En el marco del proceso de calidad que busca la Institución, para el año 2015 dio inicio a la intervención de los planes de estudio a partir de la revisión del componente del PEI llamado Planes de Estudio y Criterios de Evaluación y Promoción. El análisis realizado de cada uno de los planes con los que contaba la institución sugirió que cada uno cuente con todos los elementos que indica el decreto 1860 de 1994 ya que para la fecha algunos planes de estudio no contaban con todos los requerimientos establecidos en el mencionado decreto. Para ese mismo año, aparece la propuesta de expedición curricular como alternativa de planes de estudio que hace un equipo de docentes investigadores de la Secretaría de Educación Municipal en cada una de las áreas. La institución, previo acuerdo con sus docentes en el consejo académico, determinó aprovechar algunos elementos de la propuesta de los expedicionarios ya que fortalecía la incorporación de metodologías activas al aula de clase, tal y como lo propone el Modelo Pedagógico Institucional. En este mismo sentido desde el año 2022 decididamente se dan los primeros pasos en torno a promover e incentivar las metodologías activas y haciendo mayor énfasis en la aplicación de la metodología ABP para todas las sedes y jornadas.

Así las cosas en el presente documento el lector podrá encontrar la caracterización de la institución educativa, el diagnóstico del área, los objetivos de esta, los objetivos por niveles y grados, así como la malla curricular que se estudiará, enmarcada en las situaciones problematizadoras. También podrá encontrarse las competencias a desarrollar el estudiante a lo largo del año escolar, los estándares y los indicadores de desempeño.

Es necesario resaltar el papel de cada uno de los docentes del área en la construcción de este documento que sirve como línea rectora del desarrollo del área en la institución desde la básica primaria hasta la media y comprender de qué manera ésta se articula con los diferentes proyectos pedagógicos obligatorios o institucionales.

Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría

CONTEXTO

La institución cuenta con las siguientes sedes: Central, Antonio Derka, Santo Domingo con Educación Básica Secundaria, Media Académica y Media Técnica; sección Santo Domingo, con Educación Básica Secundaria y Educación para adultos CLEI; sección Antonio Derka, con Educación en Preescolar y Básica Primaria; y, finalmente, sección Carpinelo Amapolita, con Educación en Preescolar y Básica Primaria.

Una institución educativa que alberga, aproximadamente, 3327 estudiantes, 124 docentes, 6 directivos docentes y 1 rector, debe contar con un medio de difusión eficaz, donde las informaciones tanto internas como externas tengan el dinamismo propio que se requiere en el andamiaje escolar. Esta labor no puede ser ejercida por un área en específico. Debe estar conformada, consolidada y dirigida por un equipo de trabajo interdisciplinario donde cada líder indague, proponga, se comprometa con su quehacer y transmita las necesidades, el trabajo hecho, los logros obtenidos y las tareas a realizarse en su campo asignado.

La institución se encuentra ubicada en el barrio Santo Domingo Savio en la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo, el área de tecnología e informática está conformada por las asignaturas de emprendimiento y tecnología e informática. En esta segunda asignatura, tecnología se considera como un componente y el otro es el de informática, con el objetivo de cumplir con los mínimos indicados en los lineamientos del área y con el interés de preservar en los estudiantes la curiosidad por la innovación y las herramientas tecnológicas que no sólo se perciben a través del uso de los equipos informáticos.

Para el 2024, los docentes participantes en el área son Lina María Aguayo Álvarez, Natalia Andrea Arredondo, Gabriel Jaime Beltrán Ramírez, Claudia Giseth Betín Solano, Edwin Alexis Jiménez Liñán, Laura Marcela Londoño, Yurley David López, Emir Janeth Galindo y Aura Miriam Ortega.

En años anteriores no se realizó un diagnóstico del área, por lo cual no se estableció un plan de trabajo a partir de las necesidades y/o dificultades observadas, para el presente año, se espera una mejor participación del área pues se ha venido trabajando con los contenidos de la wiki en forma tradicional y sólo algunos docentes lo han hecho empleando la estrategia de proyectos pedagógicos. Con lo anterior y considerando que ya se han realizado ferias de investigación escolar, se observa que al área le falta una mayor participación en la feria de la ciencia y la tecnología tanto a nivel institucional como local.

Es necesario implementar el plan de asignatura de emprendimiento para toda la Institución Educativa en los diferentes ciclos escolares, pues en este componente tampoco se ha visto articulación pese a que la institución adquirió material de consulta y cuenta con la caja de herramientas para la cultura emprendedora proporcionada por el Ministerio de Educación Nacional.

Con relación al proceso de aprendizaje de los estudiantes, su desempeño en el área es bueno y se estima un porcentaje de pérdida de al menos 20%; sin embargo, podría ser mejor si los jóvenes de la comunidad tuvieran mayor acceso a las herramientas tecnológicas en su entorno y que a la par se promueva la cultura del buen uso de estas tecnologías. Se observa interés por parte de los estudiantes quienes participan activamente de los programas de jornada complementaria relacionados con el área, tales como robótica, innobótica y otros directamente relacionados con el uso de las herramientas de información y comunicación.

Como aspecto a considerar, la asignatura de tecnología carece de espacios y dotación, es decir, de herramientas y materiales para el desarrollo de proyectos tecnológicos que impacten significativamente a la comunidad educativa. De existir estas herramientas, se podría mejorar la participación de los estudiantes y los docentes podrían ampliar la oferta en sus aulas de clase.

Pese a las dificultades encontradas en el aula, se han identificado algunas estrategias empleadas por algunos docentes en el aula de clase, tales como:

- Metodología ABP
- Uso de las TIC: como blogs, redes sociales, páginas web, entre otras herramientas web 2.0
- Acompañamiento dirigido
- Pensamiento computacional a través de la robótica
- Clases a la inversa: en las cuales los estudiantes preparan la clase para sus compañeros, como una estrategia de pares.

Contexto sede Amapolita

La institución educativa se encuentra en el barrio Carpinelo, un área con acceso limitado a recursos económicos, culturales y tecnológicos. Las familias que conforman la comunidad educativa suelen enfrentar dificultades en el acompañamiento y supervisión del proceso académico de los estudiantes, debido a condiciones laborales demandantes o falta de formación educativa. Este contexto socioeconómico afecta directamente el rendimiento académico y las oportunidades de desarrollo integral de los estudiantes.

La sede del colegio cuenta con un total de 522 estudiantes, distribuidos en diferentes grados y rangos de edad. En el nivel preescolar, hay 83 niños y niñas entre los 5 y 6 años. El grado primero tiene 87 estudiantes, con edades que oscilan entre los 6 y 8 años. En segundo grado, hay 79 estudiantes entre los 7 y 9 años, mientras que el tercer grado cuenta con 76 estudiantes, cuyas edades van de los 7 a los 10 años. El cuarto grado tiene 75 estudiantes de entre 9 y 10 años, y el quinto grado, con 76 estudiantes, abarca un rango de edad más amplio, entre los 10 y 14 años. Finalmente, los programas de aceleración y Brújula agrupan a 46 estudiantes, también entre los 11 y 14 años.

Los estudiantes de la institución educativa provienen de familias de bajos recursos y en su mayoría no cuentan con un acompañamiento constante en el hogar para sus estudios. Esto se traduce en una baja entrega de tareas, dificultades en el cumplimiento de compromisos académicos y, en algunos casos, fracaso escolar. A pesar de que no se encuentran niños en situación de discapacidad en la sede Amapolita, sí hay un número de estudiantes con necesidades educativas especiales, principalmente con trastornos de déficit de atención (TDA) o trastornos del lenguaje, que requieren estrategias pedagógicas diferenciadas.

Frente a los niveles de desarrollo de las habilidades y competencias básicas de los estudiantes, como lectura, escritura, y habilidades matemáticas, se evidencian dificultades que pueden deberse a la falta de apoyo familiar,

recursos limitados y poca continuidad en el aprendizaje en casa deserción escolar. Aunque existen varios estudiantes con buen rendimiento académico, una gran proporción tiene problemas para alcanzar los objetivos educativos, especialmente en áreas que requieren seguimiento constante, como matemáticas y lenguaje. Esto a menudo genera repetición de asignaturas o del año escolar.

La institución educativa dispone de una sala de tecnología con 18 computadores portátiles y 4 equipos de mesa, lo cual es un recurso valioso para fomentar el aprendizaje y la alfabetización digital. En este momento está siendo intervenida el aula de tecnología para lograr acceder de la mejor manera a los dispositivos actuales. Sin embargo, la frecuencia con la que los estudiantes pueden acceder a estos recursos es limitada y muchos no tienen experiencia previa en el uso de tecnología, lo que presenta un reto para el desarrollo de competencias digitales necesarias en la actualidad.



Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría

2.1. Diagnóstico institucional general

2.2. Estado del área

El área de tecnología e informática no se evalúa en las pruebas externas, a nivel institucional se realizan pruebas internas a partir de la básica, en las cuales los estudiantes demuestran interés por el aprendizaje práctico en su mayor porcentaje, por lo tanto el porcentaje de aprobación en las pruebas internas oscila entre el 90% y 95% de los estudiantes.

La institución cuenta con un número limitado de equipos de cómputo, algunos de los cuales están obsoletos. Esto representa un desafío para proporcionar acceso equitativo a la tecnología para todos los estudiantes. Actualmente, se requiere:

- Aulas de informática especializadas
- Laboratorios de tecnología
- Conexión a internet de alta velocidad en todas las áreas de la institución

La institución ofrece aprendizajes de informática y tecnología, el currículum está siendo actualizado para reflejar las necesidades actuales del mercado laboral y la sociedad. Los cursos actuales se centran en:

- Conceptos básicos de informática
- Procesamiento de texto y hojas de cálculo
- Presentaciones y bases del diseño

Debido a la limitada infraestructura tecnológica, el acceso a recursos digitales es restringido. En diversas ocasiones los estudiantes deben compartir un equipo de cómputo entre 2, 3 o hasta 4 estudiantes.

Oportunidades de mejora que se sugiere:

- Actualizar la infraestructura tecnológica
- Desarrollar programas de capacitación para actualización docente
- Incorporar tecnologías emergentes en el currículum

La institución educativa Antonio Derka Santo Domingo enfrenta desafíos significativos en el área de tecnología e informática. Sin embargo, con una estrategia clara y recursos adecuados y principalmente buscar mejorar la infraestructura, la capacitación y el acceso a recursos digitales, beneficiaría la enseñanza y aprendizaje del área.

3.1 Fundamentos lógico-disciplinares del área

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

con calidad, amor y alegría

La tecnología, relacionada con otros campos del saber, potencia la actividad humana y orienta la solución de problemas, la satisfacción de necesidades, la transformación del entorno y la naturaleza, la reflexión crítica sobre el uso de recursos y conocimientos y la producción creativa y responsable de innovaciones que mejoren la calidad de vida. A partir de esta interrelación, (Figura 1) las orientaciones para la educación en tecnología tienen sentido y permiten definir el alcance y la coherencia de las competencias dadas.



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

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

La malla curricular propuesta para el área de Tecnología e Informática parte de los objetivos del área y de las competencias antes enunciadas y desde ellas se desprende una estructura por periodo.

3.2 Fundamentos pedagógicos – didácticos: Metodología, recursos y evaluación

3.2.1 ¿Cómo enseñar?

La tecnología se plantea como una dimensión transversal en el plan de estudios, lo que implica la integración constante con otras áreas del conocimiento, para este fin se utilizan talleres de integración, consultas, indagación en el entorno, observaciones directas, trabajos en grupo, socialización de

experiencias, desarrollo de proyectos, aportes de los estudiantes, explicación del docente, diseño de portafolios y uso de herramientas informáticas, entre otros.

Respondiendo a la pregunta ¿cómo enseñar? Se sugieren algunas estrategias que pueden ayudar a la construcción de conocimientos, a generar nuevos ambientes de aprendizaje que transformen las aulas tradicionales, que integren recursos y herramientas propias de la era digital, que potencien la innovación y la investigación y que permitan una visión práctica e integradora de los mismos.

Trabajo por proyectos: A través de esta metodología los estudiantes responden a interrogantes que le dan sentido a su aprendizaje, les permite re-significar su contexto y enfrentarse a situaciones reales. Los proyectos colaborativos, proyectos cooperativos y aprendizaje basados en problemas (ABP) son una muestra de ello. En este sentido las TIC apoyan la comunicación con otros (conferencias, correos) y facilitan software para el trabajo en equipo.

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

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

Trabajo de campo: Los estudiantes llevan a cabo tareas o proyectos que tienen que ver con su contexto, o donde este es simulado mediante actividades enfocadas a la solución de problemas. Esta metodología permite reconstruir escenarios que pueden ser analizados por los estudiantes.

Las situaciones del entorno relacionadas con la tecnología son fuentes de reflexión y aprendizaje muy valiosas para identificar sus efectos en el mejoramiento o el deterioro de la calidad de vida de los miembros de la comunidad.

Ferias de la ciencia y la tecnología: Es una estrategia que permite el encuentro y divulgación de proyectos escolares convirtiéndose en un escenario para estimular y compartir la creatividad de nuestras nuevas generaciones (MEN, 2008).

Ambientes de aprendizaje basados en TIC: Aunque los ambientes de aprendizaje tradicionales no sean sustituidos, ahora son complementados, diversificados y enriquecidos con nuevas propuestas que permiten la adaptación a la sociedad de la información. Por ello se habla tanto de nuevos ambientes educativos como del impacto que tienen las TIC en los escenarios tradicionales. Entre los unos y los otros existe todo un abanico de posibilidades de recursos de aprendizaje, comunicación educativa, organización de espacios y accesibilidad que deben ser considerados, sobre todo en una proyección de futuro (Salinas, 2004).

3.2.2 ¿Cómo evaluar?

Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría

La evaluación busca hacer seguimiento al proceso de aprendizaje del estudiante con todos los elementos que participan en él y a verificar el nivel de desempeño en las competencias. Por ello el docente debe seleccionar las técnicas y los instrumentos que garanticen su eficacia y objetividad se sugieren:

TÉCNICA	INSTRUMENTO
Procedimiento mediante el cual se llevará a cabo la evaluación	Medio a través del cual se obtendrá la información
Técnicas de observación Permiten evaluar los procesos de aprendizaje en el momento que se producen. Esta técnica ayuda a identificar los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que poseen los alumnos y cómo los utilizan en una situación determinada.	Guía de observación Registro anecdótico Diario de clase Diario de trabajo Escala de actitudes
Técnicas de desempeño Son aquellas que requieren que el alumno responda o realice una actividad, que demuestre su aprendizaje en una determinada situación. Involucran la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores puesta en juego para el logro de los aprendizajes esperados y el desarrollo de competencias.	Organizadores gráficos, cuadros sinópticos, mapas conceptuales y mentales. Desarrollo de proyectos Portafolios de evidencias Rúbrica Lista de cotejo
Técnicas de interrogatorio Es útil para valorar la comprensión, apropiación, interpretación, explicación y formulación de argumentos de diferentes contenidos.	Pruebas tipo Saber Ensayos

3.2.3 El emprendimiento y el aprendizaje de los estudiantes

Hoy en día, aprender de forma memorística no encaja para el tipo de estudiante con el que contamos, entender o recordar un dato no lo hace más competente en la sociedad y en los requerimientos actuales, en un mundo complejo, con un sin número de posibilidades se requieren mentes emprendedoras, creativas e innovadoras.

Posiblemente se ha errado con alguna frecuencia en la forma de entender el emprendimiento, cuya

Eduquemos para la vida
 con calidad, amor y alegría

representación más cercana es la creación de una empresa.

Existe un emprendimiento que parte del ser, aquel que nos obliga a devolver la certeza y la confianza a los ciudadanos de este siglo; un emprendimiento desde el desarrollo integral de la persona perteneciente a una comunidad, en donde la autonomía, el sentido de pertenencia a su comunidad, el trabajo en equipo, la autogestión y la autoestima son factores clave para estimular la investigación, el gusto por la innovación y el aprendizaje permanente, para la vida y durante la vida.

En resumen, lo anterior nos invita a pensar en el docente que acompaña a los estudiantes por el transitar en la Escuela, hacia dónde orientan los espacios educativos, qué esperamos de los estudiantes y ciudadanos de este siglo, qué hacemos para formarlos en las necesidades actuales.

Alcaraz. (2006) señala que "... para el académico, emprender es un vocablo que denota un perfil, un conjunto de características que hacen actuar a una persona de una manera determinada y le permiten mostrar ciertas competencias para visualizar, definir y alcanzar objetivos" y concluye afirmando que "... son individuos que realizan actividades novedosas, que se caracterizan por su capacidad para crear e innovar, es decir, salen de lo convencional haciendo cosas diferentes con los recursos disponibles, asumiendo el compromiso y la responsabilidad, agregando valor al proceso o actividad en la que intervienen..."

La primera relación apunta a que todos los emprendedores tienen un alto grado de pensamiento creativo; la segunda, empodera al docente como el gestor de ese pensamiento creativo en los estudiantes.

La responsabilidad del docente se enmarca, entonces, en la configuración de ambientes de aprendizaje creativos en donde, tal como afirma Torrance, "el profesor ideal para favorecer la creatividad es una persona sensible, con abundantes recursos, flexible; es aquel que no da demasiada importancia a las evaluaciones memorísticas, respeta a sus estudiantes y los trata como personas únicas", en últimas, es quien fomenta "la originalidad, la inventiva, la necesidad de preguntar, la autodirección y la percepción sensorial" (Kneller, 1965, P15).

Rogers, por su parte, supone crear aulas en donde se favorezca el desarrollo de tendencias naturales y los docentes deberán ser capaces de crear espacios que inviten a los estudiantes para aprender a aprender, a crecer, a descubrir, a crear y, claro, a renovar los métodos convencionales de evaluación.

En estos ambientes creativos de aprendizaje el docente debe velar por incorporar elementos pedagógicos e intencionalmente planeados para que el estudiante tenga la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas en donde se incluye el conocimiento. En este ambiente cuenta con actividades que permitan aflorar:

- La fluidez, entendida como la cantidad de ideas que una persona puede producir respecto a un tema específico.
- La flexibilidad, que hace relación a la heterogeneidad de las ideas producidas, lo que permite al "creador" realizar diversas conexiones para abordar los problemas desde diferentes ángulos.

con calidad, amor y alegría

- La originalidad, que aduce la innovación, diferencia o particularidad de las ideas producidas.
- La viabilidad, que hace referencia a la capacidad de realizar las ideas en entornos reales.

Estos son cuatro factores en los que debe pensar el docente en el momento de planear sus clases, sin importar la disciplina en la que se encuentre. Lo anterior es una propuesta para la configuración de ambientes creativos de aprendizaje en donde el estudiante desarrolle, desde las diferentes áreas del conocimiento, su espíritu emprendedor que lo llevó a cuestionar, a observar su entorno, a generar ideas, a tomar decisiones y a materializarlas.



Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO DE TECNOLOGÍA

Resolver problemas y satisfacer necesidades individuales y sociales transformando el entorno y la naturaleza mediante la utilización racional, crítica y creativa de recursos, conocimientos, artefactos y sistemas tecnológicos.

4.1.1 OBJETIVOS POR NIVELES DE TECNOLOGÍA

CICLO 1: PRIMERO A TERCERO

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

CICLO 2: CUARTO Y QUINTO

Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciona con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.

CICLO 3: SEXTO Y SÉPTIMO

Reconocer los principales artefactos construidos por el hombre para satisfacer sus necesidades, así como sus características, el funcionamiento y la utilización de éstos.

Reconocer los principios y conceptos propios de la tecnología a través de la historia en la construcción de productos, procesos y sistemas tecnológicos.

CICLO 4: OCTAVO Y NOVENO

Resuelve problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.

CICLO 5: DÉCIMO Y UNDÉCIMO

Propiciar la resolución de problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.

CLEI 3

Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos mediante el uso de algunas herramientas ofimáticas.

CLEI 4

Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría

Utilizar adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.

CLEI 5 y 6

Utilizar eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, estadística y ciencias) mediante el uso de hojas de cálculo.

4.1.2 OBJETIVOS POR GRADO DE TECNOLOGÍA

GRADO PRIMERO

Reconocer y describir elementos del medio que lo rodean.

Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada

GRADO SEGUNDO

Identificar el medio natural y artificial en el medio donde vive.

Identificar productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.

GRADO TERCERO

Establecer semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.

Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de la vida.

GRADO CUARTO

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

Identificar y mencionar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.

GRADO QUINTO

Describir y clasificar artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura y función, entre otras.

Utilizar tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje.)

GRADO SEXTO

Identificar y conceptuar acerca de problemas tecnológicos del entorno inmediato utilizando las herramientas informáticas como medio de presentación.

Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.

GRADO SÉPTIMO

Argumentar posibles soluciones a problemas tecnológicos del entorno inmediato utilizando las herramientas informáticas para sustentar cada una de ellas. Relacionar la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.

GRADO OCTAVO

Reconocer la importancia del uso y aplicación responsable de la tecnología para dar solución a problemas sociales, económicos y culturales.

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

GRADO NOVENO

Clasificar y proponer soluciones tecnológicas aplicadas a problemas de índole social, económica y cultural desde los beneficios que estas ofrecen.

Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web para dar solución a problemas presentes en su entorno social.

GRADO DÉCIMO

Conocer acerca de los elementos básicos del diseño, paralelamente apoyar en la creación de la imagen corporativa de los proyectos de los estudiantes ABP, utilizando editores de presentaciones.

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

GRADO UNDÉCIMO

Hacer uso de herramientas tecnológicas informáticas enfocadas al diseño, que le permitan incentivar su creatividad para la elaboración de piezas gráficas de la imagen corporativa y la publicidad de su marca.

CLEI 3 Y 4

Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría

Identificar y conceptuar acerca de problemas tecnológicos del entorno inmediato utilizando las herramientas informáticas como medio de presentación.

CLEI 5 Y 6

Apoyar los conocimientos de otras disciplinas como la matemática y la estadística mediante el uso eficiente de las hojas de cálculo.

4.2 OBJETIVO DE EMPRENDIMIENTO

Fomentar las competencias creativas a partir de ambientes de aprendizaje que permitan la interacción y análisis de situaciones de su contexto, con el fin de realizar transformaciones sociales.

4.2.1 OBJETIVOS POR NIVELES

CICLO 1: PRIMERO A TERCERO

Aportar a través de tareas y acciones a la realización de acuerdos definidos con pares, respetando las ideas expresadas por otros y generando espacios de acuerdo para mejorar la convivencia en mi familia, escuela y barrio.

CICLO 2: CUARTO Y QUINTO

Observar el entorno que me rodea e identificar los problemas que se originan en diferentes contextos y a partir del análisis de los escenarios encontrar elementos mediante los cuales puede intervenir de manera asertiva y que permitan mejorar las situaciones.

CICLO 3: SEXTO Y SÉPTIMO

Identifica los elementos y componentes en torno al desarrollo del espíritu emprendedor como eje transversal en la formación personal, generando un impacto en el desarrollo de la ciudad, el departamento y del país.

Propiciar en los estudiantes la valoración positiva de sus propias capacidades para hacer frente a las exigencias del mundo contemporáneo.

Fomentar el trabajo cooperativo para la generación, desarrollo y ejecución de nuevas ideas.

CICLO 4: OCTAVO Y NOVENO

Enumera y describe con claridad todos los componentes del sistema financiero y de las entidades de economía solidaria.

Eduquemos para la vida
con calidad, amor y alegría

CICLO 5: DÉCIMO Y UNDÉCIMO

Propiciar en los estudiantes la valoración positiva de sus propias capacidades para hacer frente a las exigencias del mundo contemporáneo.

Incentivar la estructura académica de tal forma que permita utilizar las teorías existentes sobre el desarrollo económico, enfocado en la transformación social

CICLO 6: ONCE

Desarrollo capacidades, habilidades y destrezas que me permiten emprender proyectos personales e iniciativas empresariales, enfocadas al mejoramiento de la calidad de vida personal y comunitaria.

4.2.2 OBJETIVOS POR GRADO DE EMPRENDIMIENTO

GRADO PRIMERO

Implementar estrategias que permitan la vivencia permanente de los valores esenciales para el liderazgo positivo.

Conoce formas simples de solución a situaciones problema que encuentra en su entorno inmediato

GRADO SEGUNDO

Conocer los bienes y servicios que podemos utilizar en el barrio para resolver situaciones problema en nuestro entorno.

Identificar posibles situaciones problema de su entorno y su solución.

GRADO TERCERO

Realizar actividades en las cuales socializa el concepto de emprendimiento y analizar aspectos que permiten caracterizar una persona emprendedora

GRADO CUARTO

Reconocer en el trabajo un elemento de creatividad e interacción social.

Identificar cada uno de los lugares que fomentan la cultura emprendedora en el barrio y la ciudad.

GRADO QUINTO

Manejar conocimientos y conceptos relacionados con la economía familiar, mediante el análisis del presupuesto de la familia para formar en la responsabilidad.

Vivenciar valores como el respeto, la responsabilidad, lealtad, honradez, solidaridad, emprendimiento, entre otros.

GRADO SEXTO

Desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes a través de actividades grupales e

individuales que ayuden a desenvolverse en el medio social al que pertenecen.
Fomentar en los estudiantes la capacidad de emprender iniciativas para la generación de ideas propias que puedan llevar a la práctica en su entorno.

GRADO SÉPTIMO

Relacionar el buen uso de los artefactos tecnológicos con las diferentes formas de favorecer el crecimiento de la economía solidaria.

GRADO OCTAVO

Valorar la importancia de los bancos centrales para la economía del país.
Aplicar los documentos comerciales para la realización de los mismos.

GRADO NOVENO

Propiciar en los estudiantes la valoración positiva de sus propias capacidades para hacer frente a las exigencias del mundo contemporáneo.
Fomentar el trabajo cooperativo dentro y fuera del contexto escolar

GRADO DÉCIMO

Comprender y aplicar el marco legal, conceptual y actitudinal del emprendimiento así como los tipos de emprendimiento existentes (ambiental, cultural y artístico, deportivo, social y empresarial).

GRADO UNDÉCIMO

Formular un proyecto de grado basado en la metodología de trabajo por proyectos y el modelo de negocios CANVAS que sea acorde a la idea de proyecto de grado planteada.



Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría

FLEXIBILIZACIÓN CURRICULAR

Marco normativo Legal para la Flexibilización curricular

Tomando como referencia el decreto 1421 del año 2017 “Por el cual se reglamenta en el marco de la educación inclusiva la atención educativa a la población con discapacidad»; desde el servicio de apoyo pedagógico de la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo, se genera el presente documento con el fin de dar directrices para la realización de los ajustes razonables al plan de estudio (flexibilización curricular).

Teniendo en cuenta las políticas de educación inclusiva a nivel nacional y departamental se requiere que los docentes encargados de los procesos formativos y evaluativos de los estudiantes reconozcan la diversidad de sus educandos en sus procesos de pensamientos, ritmos y estilos de aprendizaje. Por esta razón el servicio de apoyo pedagógico de la Institución pretende dar herramientas que permitan flexibilizar las prácticas de aula con el fin de garantizar la participación y la permanencia de TODOS los estudiantes.

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

- El artículo 67 de la Constitución Política y la Ley 115 de 1994, en el artículo 5 en el cual se plantean los fines de la educación.
- Ley 115: artículo 23. En el cual se plantea la Tecnología e Informática como una de las áreas obligatorias y fundamentales.

Las instituciones de educación formal gozan de autonomía para organizar su currículo y construir e implementar el modelo pedagógico, dentro de los lineamientos que establece el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2008). Para el área de Tecnología e Informática específicamente, el MEN ha diseñado orientaciones generales, que son criterios de dominio público que determinan unos referentes de calidad con los cuales las instituciones pueden elaborar el currículo y el plan de estudios.

Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría

El gobierno nacional se ha comprometido con un Plan Nacional de Tecnologías de Información y Comunicación 2008 – 2019 (Pntic, 2008) utilizándolo como un plan sombrilla dentro del cual se desarrollan los distintos planes que tienen las entidades del estado en materia de TIC, buscando así que al final del año 2019 todos los colombianos hagan un uso eficiente de ellas, aumentando la competitividad del país.

Este Pntic establece que “Las políticas de uso y aplicación de las TIC en lo referente a la educación en el país cubren las áreas de gestión de infraestructura, gestión de contenidos y gestión de recurso humano, maestros y estudiantes”, e incluye ocho ejes de trabajo, entre los cuales se encuentra la educación como uno de sus cuatro ejes verticales, pues lo considera requisito indispensable para alcanzar estos objetivos propuestos.

De igual forma, y como una manera de caminar hacia estos grandes objetivos propuestos por Colombia hacia un desarrollo de su población, se definió hacia el año 2006 el Plan Nacional Decenal de Educación 2006-2016, (Pnde - MEN, 2006). Este plan trabaja entonces para que las TIC se integren al proceso pedagógico de los docentes y los estudiantes, a los procesos de mejoramiento de las instituciones educativas y, en general, a la vida cotidiana de la comunidad educativa del país.

El Plan Nacional Decenal de Educación (MEN, 2006), expresa que “más allá y tal como lo plantean sus metas ante estos objetivos es necesario que las instituciones se comprometan a desarrollar currículos basados en la investigación que incluyan el uso transversal de las TIC, así como que esas mismas estructuras curriculares sean flexibles y pertinentes, articuladas al desarrollo de las capacidades de aprender a ser, aprender a aprender y aprender a hacer y sin olvidar la incorporación de las competencias laborales dentro del currículo, en todos los niveles de educación, en búsqueda de la formación integral del individuo”.

Teniendo en cuenta que un currículo flexible: es aquel que mantiene los mismos objetivos generales para todos los estudiantes, pero da diferentes oportunidades de acceder a ellos, es decir, organiza su enseñanza desde la diversidad social, cultural, de estilos de aprendizaje de sus estudiantes, tratando de dar a todos la oportunidad de aprender y participar; es así como el currículo puede ser modificado y adaptado a las necesidades y realidades del contexto, respondiendo a los intereses, aspiraciones y

con calidad, amor y alegría

condiciones de cada uno de los estudiantes.

En los diseños pedagógicos, curriculares y evaluativos se hacen ajustes razonables en el marco de la flexibilidad curricular, estos contemplan una amplia margen en las competencias, métodos, materiales, formas evaluativas, para que se pueda concretar y ajustar a la diversidad del alumnado y del contexto y que puedan acceder a otros tipos de conocimiento, motivando la participación y el autoaprendizaje a partir de las necesidades y capacidades de cada estudiante.

Entendiendo como ajuste razonable, las acciones, adaptaciones, estrategias, apoyos, recursos o modificaciones necesarias y adecuadas del sistema educativo y la gestión escolar, basadas en necesidades específicas de cada estudiante, que persisten a pesar de que se incorpore el Diseño Universal de los Aprendizajes, y que se ponen en marcha tras una rigurosa evaluación de las características del estudiante con discapacidad. A través de estas se garantiza que estos estudiantes puedan desenvolverse con la máxima autonomía en los entornos en los que se encuentran, y así poder garantizar su desarrollo, aprendizaje y participación, para la equiparación de oportunidades y la garantía efectiva de los derechos. Los ajustes razonables pueden ser materiales e inmateriales y su realización no depende de un diagnóstico médico de deficiencia, sino de las barreras visibles e invisibles que se puedan presentar e impedir un pleno goce del derecho a la educación. Son razonables cuando resultan pertinentes, eficaces, y facilitan la participación, generan satisfacción y eliminan la exclusión.

La educación en el contexto de la población con habilidades diversas busca posibilitar en todos los estudiantes la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, actitudes y hábitos que contribuyan a su bienestar mental y social. Esta se define como el crecimiento de un individuo al pasar de un estado de dependencia relativa a uno de relativa independencia mental, física, emocional y social.

La evaluación y promoción para esta población, se hará teniendo en cuenta la reglamentación que para tal fin plantea el estado colombiano en el artículo 1º del Decreto 2082 de 1996 según la cual la educación de las personas con limitaciones ya sea de orden físico, sensorial, psíquico, cognoscitivo o emocional y para las personas con capacidades o talentos excepcionales; hace parte del servicio público educativo y se atenderá de acuerdo con la Ley 115 de 1994, las normas que la reglamenten, las reglas establecidas en el presente decreto y las disposiciones que para el efecto dicten las entidades territoriales, en términos de apropiación y respeto de la cultura, el ambiente y las necesidades particulares.

Para satisfacer las necesidades educativas y de integración académica, laboral y social de esta población se

Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría

hará uso de estrategias pedagógicas, de medios, lenguajes comunicativos apropiados, de experiencias y de apoyos didácticos, terapéuticos y tecnológicos, de una organización de los tiempos y espacios dedicados a la actividad pedagógica así como de flexibilidad en los requerimientos de edad, que respondan a sus particularidades.

El artículo 3° del decreto 2082 de 1996, se define la atención educativa para las personas con limitaciones, con capacidades o talentos excepcionales y se fundamenta particularmente en los siguientes principios:

- Integración social y educativa: Por el cual esta población se incorpora al servicio público educativo del país, para recibir la atención que requiere, dentro de los servicios que regularmente se ofrecen, brindando los apoyos especiales de carácter pedagógico, terapéutico y tecnológico que sean necesarios.
- Desarrollo humano: Por el cual se reconoce que deben crearse condiciones de pedagogía para que las personas con limitaciones, con capacidades o talentos excepcionales, puedan desarrollar integralmente sus potencialidades, satisfacer sus intereses y alcanzar el logro de valores humanos, éticos, intelectuales, culturales, ambientales y sociales.
- Oportunidad y equilibrio: Según el cual el servicio educativo se debe organizar y brindar de tal manera que se facilite el acceso, la permanencia y el adecuado cubrimiento de las personas con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales.
- Soporte específico. Por el cual esta población pueda recibir atención específica y en determinados casos, individual y calificada, dentro del servicio público educativo, según la naturaleza de la limitación o de la excepcionalidad y las propias condiciones de accesibilidad, para efectos de la permanencia en el mismo y de su promoción personal, cultural y social.

Por su parte el artículo. 4 clarifica que para el cumplimiento de los principios de la atención educativa a personas con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales, definidos en el artículo anterior, el nivel nacional del sector público administrativo de la educación, integrado de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 1° del Decreto Ley 1953 de 1994, coordinadamente con las entidades territoriales, promoverá acciones educativas de prevención, desarrollo humano, fomento y formación para el trabajo, en las instituciones estatales y privadas que ofrezcan programas de atención a esta población. Con respecto a la evaluación del rendimiento escolar el artículo 8 reglamenta tener en cuenta las características de los educandos con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales a que se refiere el presente decreto y adecuar los correspondientes medios y registros evaluativos a los códigos y lenguajes comunicativos específicos de la población atendida.

La educación inclusiva es una política que se materializa en estrategias de ampliación del acceso, fomento a

la permanencia y a la educación pertinente y de calidad, y el mejoramiento, siendo fundamental reconocer la diversidad y la integralidad de los educandos.

ARTICULACIÓN CON PROYECTOS INSTITUCIONALES

Proyecto de comunicaciones

La Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo desarrolla múltiples proyectos, no solo los obligatorios, sino además los de proyección hacia la comunidad. Tal es el caso del proyecto comunicaciones que reúne a docentes representantes de cada una de las sedes y estudiantes que hacen parte del semillero de comunicaciones.

Objetivo: Potenciar las habilidades comunicativas en la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo, a través de la administración de los canales oficiales, utilizando las TIC como herramientas educativas para compartir recursos, actividades y proyectos que aportan a la enseñanza-aprendizaje dentro, fuera del aula y a la vez se fortalece la participación y el sentido de pertenencia de la comunidad educativa.

Todos los proyectos se ven enriquecidos por acciones y recursos desde el área de tecnología e informática y el proyecto de comunicaciones.

Actividades en el año escolar:

Convocatoria: se hace una invitación formal y extendida a todos los estudiantes y docentes para que participen con artículos o en la recolección de información. Esta, además, es una forma de acompañar a los estudiantes en su aprendizaje hacia la investigación y la redacción de textos escritos.

Reuniones periódicas: en la primera sesión del año, se le asigna a cada miembro del equipo una función específica, la cual deberá ser ejecutada durante el año lectivo. Lo anterior, para nutrir el contenido, ya sea de la página Web, las redes sociales, circulares y agenda semanal.

Publicaciones: Administración de los medios. Cada miembro del equipo deberá aportar en las publicaciones ya sea con artículos, fotografía, video, redacción, edición de fotografía, etc, en las diversas plataformas destinadas para tal fin (Página Web, Facebook, correo electrónico, WhatsApp, Instagram, Tik Tok), a fin de tener a la comunidad educativa informada acerca del trabajo realizado o a realizarse por parte.

Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría

Correo institucional: Creación de cuentas de correo institucionales para los docentes nuevos. Actualización y recuperación de contraseñas para los docentes que tengan inconvenientes con el correo institucional.

Semillero de comunicaciones: Trabajo con estudiantes alfabetizadores (semilleros) para recolección, organización y verificación de la información para ser publicada en los medios. Formación del semillero de comunicaciones

Cubrimiento de eventos institucionales: El proyecto se encarga de tomar evidencia, como fotografía, video, realización de entrevistas, en vivos, en cada evento que se realiza en nuestra institución, algunos por ejemplo: día de la democracia, juegos interclases, tarde de los mejores, feria de la ciencia y la creatividad, feria de la Antioqueñidad, quinceañeras, grados, entre otros.

Es así que el proyecto se encamina en:

- Favorecer el uso adecuado de los medios tecnológicos para la comunicación asertiva, a nivel de la comunidad educativa.
- Brindar espacios digitales y canales de comunicación, que permitan compartir información entre las diferentes sedes de la institución, actividades culturales y la publicación de experiencias significativas entre los docentes, estudiantes y padres de familia.
- Con el semillero de comunicaciones, cada estudiante que participa se motiva a leer, escribir, aprender diseño, fotografía, edición de video, etc.

Emprendimiento:

Como proyecto o asignatura la tecnología está ligada a procesos de emprendimiento y el trabajo con ABP (aprendizaje basado en proyectos) desde la identificación de ideas innovadoras y creativas, la elaboración de planes de negocios, la divulgación de los productos o artefactos que se proponen como solución a problemas del entorno, ya sea en medios físicos o virtuales, hasta los elementos financieros del proceso productivo.

Los productos tecnológicos se presentan en la feria de la ciencia y la creatividad.

Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría

MALLA CURRICULAR DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

CICLO 1: TRANSICIÓN, PRIMERO, SEGUNDO Y TERCERO

DOCENTE QUE IMPLEMENTA: LAURA LONDOÑO, PAULA ANDREA YEPES, ELIANA YEPES, CLAUDIA ESCOBAR, LUCERO SOTO, DIEGO CASTRO, ALEJANDRA GUEVARA

ÁREA: TECNOLOGÍA	COMPETENCIAS DEL ÁREA	COMPONENTES DEL ÁREA:
GRADO: 0° a 3°	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce y describe la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas del entorno y en el de los antepasados. 2. Reconoce productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada. 3. Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. 4. Explora el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 	Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología -Tecnología y sociedad

Periodo 1		COMPONENTE: Naturaleza y evolución de la tecnología	
COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS DBA			
TRANSICIÓN	PRIMERO	SEGUNDO	TERCERO
DBA Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades	DBA Reconoce la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas del entorno que se relacionan con el uso personal.	DBA Reconoce la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas del entorno que se relacionan con el ámbito familiar.	DBA Reconoce y describe la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas del entorno y en el de los antepasados.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿Cómo los objetos y herramientas de nuestro entorno nos ayudan a realizar actividades diarias?		CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none"> • Artefactos y su clasificación (analógicos y digitales) • Materia prima • Elementos naturales • Partes básicas del computador • Herramientas de Paint • Introducción a la informática. • Manejo del mouse y el teclado. 	

EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TRANSICIÓN	PRIMERO	SEGUNDO	TERCERO
<ul style="list-style-type: none"> ● Arma, desarma y transforma objetos de su entorno para descubrir, comprender su funcionamiento y darle otros usos según sus intereses o necesidades. ● Participa en juegos de transformaciones y construcción de juguetes con materiales cotidianos y bloques de construcción. ● Identifica características de las cosas que encuentra a su alrededor y se pregunta sobre cómo funcionan. ● Identifica partes del computador. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica y dibuja elementos naturales del entorno. ● Reconoce y dibuja artefactos que se utilizan de forma personal. ● Identifica algunos artefactos y reconoce su importancia en la realización de actividades cotidianas. ● Reconoce las partes de la computadora y su función. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Clasifica artefactos y elementos naturales. ● Reconoce artefactos que se utilizan en el ámbito familiar. ● Identifica la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas. ● Reconoce la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación. ● Utiliza de forma correcta las partes y funciones de un sistema de cómputo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Establece semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales. ● Identifica y describe artefactos que se utilizan y que no se empleaban en épocas pasadas. ● Indica la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte). ● Utiliza las herramientas de Paint en la elaboración de dibujos.

Periodo 2	COMPONENTE: Apropiación y uso de la tecnología		
COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS DBA			
TRANSICIÓN	PRIMERO	SEGUNDO	TERCERO
DBA Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.	DBA Observa e ilustra algunos productos tecnológicos de su entorno escolar y los utiliza de forma segura y apropiada en la realización de sus actividades.	DBA Identifica algunos productos tecnológicos de su entorno familiar y los utiliza de forma segura y apropiada.	DBA Reconoce productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿De qué manera podemos expresar nuestras ideas y emociones utilizando diferentes materiales y tecnologías?		CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none"> ● Recursos naturales y productos tecnológicos ● Uso seguro de herramientas y materiales ● Clasificación de las herramientas ● Dispositivos y periféricos del computador ● Manejo de Paint ● Introducción a Word, blog de notas ● Símbolos y señales. 	
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE			
TRANSICIÓN	PRIMERO	SEGUNDO	TERCERO
<ul style="list-style-type: none"> ● Expresa libremente sus pensamientos y emociones a través de dibujos, pinturas, figuras modeladas o fotografías. ● Identifica algunas situaciones que ponen en riesgo su salud y seguridad. ● Dramatiza diálogos con sus juguetes y otros elementos del ambiente con los que dibuja, arma o construye muñecos. ● Representa y simboliza diferentes roles y actividades al usar los objetos que 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observa e ilustra diferentes recursos naturales del entorno. ● Identifica la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de su entorno escolar. ● Reconoce como usar adecuadamente instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar). ● Utiliza las herramientas de Paint en la elaboración de dibujos libres. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce diferentes recursos naturales del entorno y hace uso adecuado de estos. ● Establece relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de su entorno familiar. ● Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar). ● Identifica los dispositivos y periféricos del computador. ● Realiza trabajos sencillos en Paint 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica diferentes recursos naturales del entorno y los utiliza racionalmente. ● Establece relaciones entre la materia prima y el proceso de fabricación de algunos productos del entorno. ● Utiliza en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano. ● Identifica la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utiliza en diferentes actividades. ● Utiliza las aplicaciones básicas de Microsoft Word

<p>encuentra a su alrededor.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce y utiliza el mouse como elemento importante para el trabajo de un sistema de cómputo. 			<p>(Fuente, Párrafo) en la realización de tareas.</p>
---	--	--	---

Periodo 3		COMPONENTE: Solución de problemas con tecnología - Tecnología y sociedad	
COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS DBA			
TRANSICIÓN	PRIMERO	SEGUNDO	TERCERO
<p>DBA Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.</p>	<p>DBA Identifica en el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados por el ser humano.</p>	<p>DBA Reconoce productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Reconoce y diferencia en el entorno cotidiano elementos naturales de artefactos elaborados por el ser humano.</p>	<p>DBA Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Explora el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>
<p>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA ¿Cómo podemos usar nuestra imaginación para resolver problemas cotidianos a través del uso adecuado de la tecnología de la información?</p>		<p>CONTENIDOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Solución de problemas con tecnología ● Artefactos para tareas cotidianas ● Historia y evolución del pc. ● Partes del computador. 	

- Elementos básicos del sistema Windows
- Escritura básica en Word

EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TRANSICIÓN	PRIMERO	SEGUNDO	TERCERO
<ul style="list-style-type: none"> ● Crea ambientes haciendo uso de objetos, materiales y espacios. ● Muestra atención y concentración en las actividades que desarrolla. ● Participa en el desarrollo de actividades en espacios libres y naturales. ● Cooperar con otros haciendo uso de su imaginación para identificar soluciones alternativas a los desafíos que crea o se le plantean. ● Explora y utiliza algunas herramientas de Paint en la realización de dibujos libres. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observa e ilustra algunos artefactos que se utilizan para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela. ● Observa con qué material están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. ● Identifica cómo ha evolucionado el uso de algunos materiales a través de la historia. ● Identifica algunos artefactos y productos tecnológicos que pueden afectar la salud y el entorno. ● Explora los elementos básicos que conforman el sistema Windows. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica y nombra diversos artefactos para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta su uso. ● Reconoce cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. ● Reconoce el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida. ● Identifica algunas consecuencias ambientales y en la salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos. ● Reconoce las partes en que se divide el teclado. Realiza escritura de textos cortos en Word con una correcta posición de los dedos en el teclado. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Selecciona entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización. ● Indaga cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. ● Indaga sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida. ● Identifica materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que le ayudan a satisfacer sus necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente. ● Realiza escritos en Word utilizando diferentes fuentes y tipos de letra. Decorándolos con dibujos, utilizando

			Ilustraciones del menú Insertar.
--	--	--	-------------------------------------

CICLO 2: CUARTO Y QUINTO

DOCENTE QUE IMPLEMENTA: LUCERO SOTO, MAURY ARBELAEZ

ÁREA: TECNOLOGÍA	COMPETENCIAS DEL ÁREA	COMPONENTES DEL ÁREA:
GRADO: 4° a 5°	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar productos tecnológicos, sus procesos de producción, los recursos naturales, saberes y conocimientos involucrados. 2. Aprovecho las potencialidades de algunos productos tecnológicos en la realización de actividades en diversos contextos. 3. Elaborar representaciones gráficas y digitales, modelos o prototipos de productos tecnológicos que contribuyan a la satisfacción de necesidades y solución de problemas presentes en diversos contextos. 	Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología -Tecnología y sociedad

Periodo 1	COMPONENTE: Naturaleza y evolución de la tecnología
COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS DBA	
CUARTO	QUINTO
<p>DBA</p> <p>Compara la información presentada por diversos medios de comunicación (como la radio y la televisión) sobre una misma noticia.</p> <p>Participa en espacios de discusión grupal, como: conversatorios, exposiciones y tertulias, teniendo en cuenta la temática y la intencionalidad.</p>	<p>DBA</p> <p>Reconoce artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciona con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.</p> <p>Selecciona la información de acuerdo con el formato en que ha sido presentada.</p>
<p>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</p> <p>¿Cómo los inventos y descubrimientos han transformado nuestra forma de vivir?</p>	<p>CONTENIDOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Productos tecnológicos vs. Naturales ● Fuentes y tipos de energía ● Invenciones e innovaciones ● Uso básico del computador ● El computador, características y sus ventajas. ● Uso adecuado de las herramientas Tic
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
CUARTO	QUINTO
<ul style="list-style-type: none"> ● Diferencia productos tecnológicos de productos naturales. ● Identifica la energía calórica y qué artefactos han sido diseñados para regular la energía calórica. ● Relaciona los inventos más relevantes que trajo la revolución industrial y describe su utilidad. ● Comprende la importancia de navegar en Internet en forma segura y la forma como lo beneficia. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Diferencia productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados. ● Identifica fuentes y tipos de energías y explica cómo se transforman y se utilizan en el entorno. ● Menciona invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país. ● Utiliza de manera adecuada el computador para guardar información.

Periodo 2	COMPONENTE: Apropriación y uso de la tecnología
PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES POR COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS DBA	
CUARTO	QUINTO

DBA Reconoce las relaciones de contenido de diferentes textos informativos en torno a qué ocurrió, a quiénes, cuándo y en dónde.	DBA Selecciona la información de acuerdo con el formato en que ha sido presentada.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿De qué manera podemos utilizar la tecnología para mejorar nuestro aprendizaje? ¿De qué manera la tecnología nos ayuda a conservar y utilizar los recursos de forma más eficiente?	CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none"> ● Características de artefactos tecnológicos ● Herramientas manuales y su uso seguro ● Uso adecuado de las herramientas Tic. ● Introducción a de Word ● Herramientas básicas de Word
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
CUARTO	QUINTO
<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce algunos artefactos existentes en el entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura. ● Identifica productos que responden a sus necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento, condiciones de manipulación y de almacenamiento, componentes, efectos sobre la salud y el medio ambiente). ● Reconoce algunas herramientas manuales y su uso. ● Reconoce la herramienta de Microsoft PowerPoint para la presentación con diapositivas. ● Ubica adecuadamente la posición de los dedos en el teclado cuando digita textos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Describe y clasifica artefactos existentes en el entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función y fuentes de energía utilizadas, entre otras. ● Emplea con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos. ● Utiliza herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas. ● Reconoce las principales barras de la pantalla principal de Word. ● Ubica adecuadamente la posición de los dedos en el teclado cuando digita textos y guarda correctamente la información.

Periodo 3	COMPONENTE: Solución de problemas con tecnología - Tecnología y sociedad
PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES POR COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS	
CUARTO	QUINTO
DBA Dialoga sobre el contenido de los textos informativos con claridad y fluidez en la pronunciación.	DBA Asume una postura crítica y respetuosa frente a los mensajes que circulan en su medio. Construye saberes con otros a través de espacios de intercambio oral en los que comparte sus ideas y sus experiencias de formación.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿Cómo podemos reutilizar materiales para crear nuevos objetos útiles?	CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none"> ● Ventajas y desventajas de soluciones tecnológicas ● Reutilización de materiales

¿Cómo podemos usar la tecnología de manera responsable para cuidar nuestro entorno?	<ul style="list-style-type: none"> ● Bienes y servicios tecnológicos ● Conceptos de Hardware y Software ● Ofimática: Introducción Power Point.
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
CUARTO	QUINTO
<ul style="list-style-type: none"> ● Propone varias soluciones posibles, indicando cómo llegar a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una. ● Reutiliza materiales caseros, en el diseño de artefactos sencillos. ● Observa e ilustra esquemas, dibujos y textos, de instrucciones de ensamble de artefactos. ● Identifica costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos. ● Identifica algunos bienes y servicios del hogar y vela por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales. ● Realiza los procedimientos básicos para crear, abrir y guardar documentos, en los diferentes periféricos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica y compara ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas de un mismo problema. ● Diseña, construye, adapta y repara artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales. ● Describe con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos. ● Asocia costumbres culturales con características del entorno y las relaciona con el uso de diferentes artefactos. ● Identifica algunos bienes y servicios que ofrece la comunidad y vela por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales. ● Utiliza algunos elementos de las barras de la pantalla principal de Word. ● Define el concepto de Hardware y Software.

CICLO 3: SEXTO Y SÉPTIMO

DOCENTE: YURLEY DAVID, EMIR JANETH GALINDO, NATALIA ARREDONDO

ÁREA: Tecnología e Informática	COMPETENCIAS DEL ÁREA:	COMPONENTES DEL ÁREA:
<p>GRADO: 6 y 7</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica y compara ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. ● Identifica y menciona situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología. ● Reconoce 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Naturaleza y evolución de la tecnología ● Apropiación y uso de la tecnología ● Solución de problemas con tecnología- Tecnología y sociedad.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Relaciona el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. 	
--	---	--

Periodo 1	COMPONENTE: Apropiación y uso de la tecnología:
------------------	--

PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES POR COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS

SEXTO	SÉPTIMO
Identifica innovaciones e inventos propios de la comunicación visual trascendentales para la sociedad, los ubico y explico en su contexto Histórico. Utiliza los organizadores gráficos para procesar la información que encuentra en diferentes fuentes.	Consulta diversas fuentes para nutrir sus textos, y comprende el sentido de lo que escribe atendiendo a factores como el contexto, la temática y el propósito comunicativo. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA ¿Cómo las herramientas informáticas elaboradas por el hombre me han ayudado en la realización de tareas cotidianas?	CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none"> ● Innovaciones e inventos en comunicación visual ● Ofimática y sus herramientas ● Herramientas básicas de Word para trabajos escritos ● Herramientas manuales y eléctricas

EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

SEXTO	SÉPTIMO
<ul style="list-style-type: none"> ● Utiliza adecuadamente las cintas de opciones y sus comandos en la elaboración de textos en Word ● Identifica y usa creativamente las barras de herramientas Dibujo y WordArt. ● Conoce e identifica la posición de los dedos en el teclado. ● Explica el funcionamiento de algunos elementos tecnológicos propios de la comunicación visual 	<ul style="list-style-type: none"> ● Describe y reconoce las herramientas básicas para el trabajo en PowerPoint. ● Crea presentaciones en Power Point con temas de actualidad. ● Reproduce diapositivas utilizando imágenes en movimiento ● Identifica y hace uso correcto de las herramientas manuales y eléctricas.

Periodo 2	COMPONENTE: Naturaleza y evolución de la tecnología
------------------	--

PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES POR COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS

SEXTO	SÉPTIMO
--------------	----------------

<p>DBA</p> <p>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.</p> <p>Identifica y explica técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte y vivienda).</p>	<p>DBA</p> <p>Identifica innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubica y explica en su contexto histórico.</p> <p>Identifica las formas de energía mecánica (cinética y potencial) que tienen lugar en diferentes puntos del movimiento en un sistema mecánico (caída libre, montaña rusa, péndulo).</p>
<p>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA</p> <p>¿Cómo han evolucionado los materiales, las fuentes de energía y las herramientas tecnológicas a lo largo del tiempo, y de qué manera podemos utilizar estos avances para diseñar y construir estructuras más eficientes y sostenibles en nuestra comunidad?</p>	<p>CONTENIDOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Materiales y elementos para la construcción de estructuras ● Software educativo TIC. ● Evolución de técnicas y materiales tecnológicos ● Fuentes de energía y su transformación ● Avances tecnológicos en máquinas ● Herramientas de diseño de Word para trabajos escritos
<p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</p>	
<p>SEXTO</p>	<p>SÉPTIMO</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce los elementos necesarios para editar los textos en Word ● Utiliza las herramientas para dar formato a los textos digitados en Word ● Digita textos aplicando las normas mínimas para posicionar los dedos en el teclado ● Identifica los elementos que permiten la conservación de los alimentos ● Compara los diferentes materiales utilizados en la transformación de su entorno ● Explica el origen del tornillo como invento que cambió la historia de la humanidad ● Establece las ventajas y desventajas del uso del internet 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce cada uno de los comandos que conforman la barra de herramientas de WordArt ● Cambia las apariencias de WordArt en los documentos realizados en Word ● Ubica los dedos de las manos en el teclado cuando digita textos ● Reconoce nuevas fuentes de energía y las ubica dentro de su contexto ● Analiza la transformación, utilización de las fuentes de energía y su contribución en la sociedad ● Reconoce la importancia del ahorro de energía como estrategia del cuidado del medio ambiente ● Identifica los avances tecnológicos que han tenido las máquinas a través de la historia ● Detalla la importancia de las industrias en el progreso de las ciudades

Periodo 3	COMPONENTE: Solución de problemas con tecnología- Tecnología y sociedad.	
PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES POR COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS		
SEXTO	SÉPTIMO	
Identifica y formula problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas.	Interpreta gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades. Analiza las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos (por ejemplo, un basurero o una represa).	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA ¿Cómo podemos diseñar y desarrollar un proyecto eco-tecnológico innovador que utiliza circuitos eléctricos y recursos naturales de manera eficiente, y presentarlo en la Feria de la Ciencia y el Emprendimiento utilizando herramientas TIC de manera responsable y creativa?	CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none"> ● Circuitos eléctricos en el entorno. ● Herramientas TIC. (Correo electrónico) ● Eco tecnología. ● Uso adecuado de las TIC y Redes sociales ● Solución de problemas tecnológicos ● Transformación de recursos naturales ● Uso racional de artefactos tecnológicos ● Proyecto de Feria de la ciencia y el emprendimiento ● Formato avanzado en Word (Proyecto Feria de la ciencia y el emprendimiento) ● Diseño de presentaciones interactivas en PowerPoint 	
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
SEXTO	SÉPTIMO	
<ul style="list-style-type: none"> ● Inserta números de páginas, notas de pie y aplica ortografía y gramática a los documentos elaborados en Word. ● Ajusta imágenes y tablas a los textos digitados en Word. ● Aplica las nuevas técnicas de digitación cuando elabora documentos en Word. ● Identifica las clases de máquinas y su importancia en la evolución tecnológica. ● Se interesa por las tradiciones y valores de su comunidad y participa en la gestión de iniciativas en favor del medio ambiente, la salud y la cultura (como jornadas de recolección de materiales reciclables, vacunaciones, bazares, festivales, etc.). ● Indaga sobre las posibles acciones que puede realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende las generalidades de un documento elaborado en Word. ● Elabora textos en Word y aplica los formatos básicos para mejorar su apariencia. ● Digita textos para posicionar de forma correcta los dedos en el teclado. ● Comprende las generalidades de un documento elaborado en Word. ● Explica el proceso de las centrales hidroeléctricas en el mundo y su influencia en el medio ambiente. ● Identifica diversos recursos energéticos y evalúa su impacto sobre el medio ambiente, así como las posibilidades de desarrollo para las comunidades. ● Participa en discusiones sobre el uso racional de algunos 	

regulaciones.	artefactos tecnológicos. <ul style="list-style-type: none"> • Asume y promueve comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.
---------------	---

CICLO 4: OCTAVO Y NOVENO

DOCENTE: EMIR JANETH GALINDO, CLAUDIA BETIN, EDWIN JIMENEZ

ÁREA: Tecnología e Informática	COMPETENCIAS DEL ÁREA:	COMPONENTES DEL ÁREA:
GRADO: 8 y 9	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona 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. • Tiene en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de su entorno para su uso eficiente y seguro. • Resuelve problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. • Reconoce las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúa en consecuencia, de manera ética y responsable. 	Naturaleza y evolución de la tecnología Apropriación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología - Tecnología y sociedad.

Periodo 1	COMPONENTE: Apropriación y uso de la tecnología
PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES POR COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS DBA	
OCTAVO	NOVENO
Tiene en cuenta normas de mantenimiento, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de su entorno familiar para su uso eficiente y seguro.	Tiene en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de su entorno escolar para su uso eficiente y seguro.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none"> • Ciencia y tecnología

<p>¿De qué manera podemos utilizar herramientas multimedia y de almacenamiento web para crear conciencia sobre el impacto ambiental de la tecnología y promover prácticas de mantenimiento sostenible en sistemas tecnológicos?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Almacenamiento web (Correo electrónico) ● Multimedia (Audio, sonido, video) ● Normas de mantenimiento de sistemas tecnológicos ● Relación entre tecnología y medio ambiente ● Herramientas de diseño para presentaciones interactivas en PowerPoint ● Instrumentos de medición de energía y electricidad
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
OCTAVO	NOVENO
<ul style="list-style-type: none"> ● Crea documentos a partir de la nueva herramienta nuevo desde el botón del Office o menú archivo. ● Identifica y aplica las funciones del teclado. ● Identifica los instrumentos de medición de la energía y la electricidad por medio de diseños gráficos y su importancia en la vida cotidiana. ● Reconoce la relación que hay entre tecnología y medio ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica y describe las partes de la ventana de PowerPoint. ● Identifica y utiliza las herramientas del programa PowerPoint para la elaboración de presentaciones. ● Inserta imágenes y fondos para darle vistosidad a sus presentaciones. ● Realiza una exposición utilizando diapositivas.

Periodo 2	COMPONENTE: Naturaleza y evolución de la tecnología	
PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES EN LOS DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE -DBA		
OCTAVO	NOVENO	
<p>Reconoce los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.</p>	<p>Relaciona los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.</p>	
<p>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA</p> <p>¿Cómo podemos utilizar herramientas digitales como Excel y simuladores electrónicos para analizar y optimizar el ciclo de vida de artefactos tecnológicos, considerando su impacto histórico, y presentar los resultados a través de un sitio web interactivo que incluye simulaciones de circuitos eléctricos?</p>	<p>CONTENIDOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Procesos tecnológicos. ● Sistemas técnicos. ● Ciclo de vida de artefactos tecnológicos ● Tecnología Digital. ● Diseño web. ● Ensamble de sistemas: Circuitos eléctricos. ● Conocimientos científicos y tecnológicos en la historia ● Simuladores electrónicos digitales ● Introducción a Excel ● Herramientas y fórmulas de Excel. 	

EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
OCTAVO	NOVENO
<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce los componentes electrónicos básico de que está formado un Circuito Integrado ● Identifica los diferentes tipos de circuitos eléctricos ● Comprende la configuración y formulas en un circuito en serie ● Manipula con seguridad el Simulador electrónico digital de circuitos ● Diseño de prototipo digital electrónico ● Identifica y utiliza las herramientas del programa Ofimático Excel para hoja de cálculo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica las diferencias entre circuito eléctrico y digital ● Reconoce la generalidad sobre la electrónica digital aplicada a la educación. ● Aplica fórmula para hallar resistencia, voltajes y corriente en compuertas lógicas ● Tipos de compuertas lógicas. ● Crea circuitos eléctricos utilizando el simulador. ● Reconoce las medidas de seguridad para trabajar con la Electricidad. ● Crea un proyecto utilizando los circuitos eléctricos. ● Reconoce y utiliza las herramientas del programa Ofimático Excel para hoja de cálculo

Periodo 3	COMPONENTE: Solución de problemas con tecnología - Tecnología y sociedad.
PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES EN LOS DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE -DBA	
OCTAVO	NOVENO
Identifica problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.	Resuelve problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.
Explora las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.	Reconoce las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúa en consecuencia, de manera ética y responsable.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	CONTENIDOS
¿Cómo podríamos diseñar y presentar un proyecto colaborativo que combine sistemas neumáticos o hidráulicos en la automatización industrial, utilizando herramientas digitales para la creación de contenido, tratamiento de imágenes, y análisis de datos, mientras aprovechamos la búsqueda avanzada en la web y el almacenamiento en la nube?	<ul style="list-style-type: none"> ● Neumática e hidráulica ● Automatización industrial ● Tratamiento de imágenes (Fireworks) ● Búsqueda avanzada de información en la web ● Proyectos colaborativos. ● Manejo de información en la nube - Google Drive ● Creación de contenido digital ● Hojas de cálculo
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	

OCTAVO	NOVENO
<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce el principio básico de la neumática y la hidráulica como elementos que componen la hidromecánica. ● Explica la energía neumática e hidráulica y sus funciones. ● La automatización industrial como proceso que beneficia al ser humano ● Explica la configuración de búsqueda de información específica en la web ● Proyecto de neumática libre. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoce la generalidad sobre el tratamiento de imágenes. ● Identifica la interfaz de Fireworks para tratamiento de imágenes ● Reconoce las barras de herramienta de la aplicación de Fireworks. ● Aplica efectos a imágenes a partir de diseños establecidos. ● Crea mosaicos como solución a problemas del entorno. ● Proyecto fotográfico innovador a través de plantillas de la web.



CICLO 5: DECIMO Y UNDECIMO
DOCENTE:: AURA MIRIAM ORTEGA, GABRIEL BELTRÁN

Educamos para la vida

ÁREA: Tecnología e Informática	COMPETENCIAS DEL ÁREA:	COMPONENTES DEL ÁREA:
GRADO: 10 y 11	<ul style="list-style-type: none"> ● Analiza y valora críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo. ● Tiene 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. ● Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado. ● Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente. 	<p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología - Tecnología y sociedad.</p>

Periodo 1	COMPONENTE: Apropiación y uso de la tecnología	
PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES POR COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS DBA		
DÉCIMO	UNDÉCIMO	
Tiene en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de su entorno.	Tiene en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de su entorno.	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA ¿Cómo se puede integrar los principios de funcionamiento de los sistemas tecnológicos y las funciones avanzadas de Excel para desarrollar algoritmos y diagramas de flujo que optimicen procesos administrativos, considerando además el impacto ambiental de estas tecnologías y la importancia de una presentación profesional a través de la edición avanzada de imágenes y el diseño, como en el uso de Corel Draw?	CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none"> ● Principios de funcionamiento de sistemas tecnológicos ● Funciones avanzadas en Excel ● Hojas de cálculo: Avanzado ● Elementos básicos del diseño: Corel Draw (opcional). ● Impacto de los procesos tecnológicos en el medio ambiente. ● Edición de imágenes: Avanzado 	
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
DÉCIMO	UNDÉCIMO	
<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica los tipos de Funciones que esta ofrece a proceso de enseñanza-aprendizaje ● Represento ideas sobre diseños, innovaciones tecnológicas o informáticas mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas, computación en la nube 	<ul style="list-style-type: none"> ● Evalúa el impacto de los procesos tecnológicos en el ambiente para asumir actitudes de cambio de acuerdo a ello. ● Determina estrategias de innovación, investigación y experimentación para desarrollar soluciones tecnológicas. ● Identifico condiciones, especificaciones y restricciones de diseño, utilizadas en una solución tecnológica o del 	

<p>o tecnologías de la cuarta revolución industrial</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Argumento a partir de saberes y conocimientos de base tecnológica e informática cómo la evolución de la T & I y sus manifestaciones influyeron e influyen en el desarrollo de las sociedades y las culturas. ● Participó en deliberaciones argumentadas relacionadas con las aplicaciones e innovaciones tecnológicas e informáticas en diversos campos. 	<p>campo de la informática verificando su cumplimiento en diversos contextos.</p>
---	---

Periodo 2 COMPONENTE: Naturaleza y evolución de la tecnología	
PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES POR COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS DBA	
DÉCIMO	UNDÉCIMO
<p>Analiza y valora críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.</p>	<p>Analiza y valora críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.</p>
<p>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA</p> <p>¿Cómo ha influido la evolución de los sistemas tecnológicos en la creación y diseño de aplicaciones de gestión administrativa, y qué papel juegan las herramientas de Excel avanzado y los recursos multimedia (animaciones y edición de videos) en la optimización de la imagen corporativa y la presentación profesional, como en la elaboración de hojas de vida?</p>	<p>CONTENIDOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Evolución de los sistemas tecnológicos ● Excel avanzado (funciones estadísticas y financieras) ● Diseño de aplicaciones de gestión administrativa ● Animaciones ● Edición de videos ● Hojas de vida. ● Imagen corporativa: Adobe illustrator (opcional)
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
DÉCIMO	UNDÉCIMO
<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce los conceptos básicos de Excel. ● Realiza ejercicios utilizando cálculos combinados sobre estadística cuantitativa. ● Reconoce el término de referencia absoluta y realiza ejercicios de tipo estadísticos. ● Inserta tipo de Gráficos y botones con acciones específicas a través de Programa ofimático de Excel. ● Ideó a partir de saberes de base tecnológica e informática metodologías de diseño y planeación para la concepción de propuestas contextualizadas en T & I. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce el entorno de Microsoft office Excel. ● Reconoce las barras de herramientas de Excel en gestión financiera. ● Indaga sobre clasificación de cuentas financieras en Excel. ● Emplea funciones de automatización a procesos contables. ● Diseña aplicación de gestión administrativa para empresas pertenecientes al entorno social. ● Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos, sistemas o procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.

Periodo 3	COMPONENTE: Solución de problemas con tecnología -Tecnología y sociedad.	
PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES POR COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS DBA		
DÉCIMO		UNDÉCIMO
Resuelve problemas tecnológicos y evalúa las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado. Reconoce las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vive, y actúa responsablemente.		Resuelve problemas tecnológicos y evalúa las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado. Reconoce las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vive, y actúa responsablemente.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA ¿Cómo podría un emprendimiento tecnológico, a través del diseño web y la creación de un blog corporativo, desarrollar una imagen de marca sólida y un portafolio de servicios atractivo que responda a las necesidades del mercado actual?		CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none"> ● Diseño web básico ● Creación de blogs corporativos ● Emprendimiento y tecnología ● Proyecto de emprendimiento tecnológico ● Imagen corporativa y portafolio de servicios de una marca.
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
DÉCIMO		UNDÉCIMO
<ul style="list-style-type: none"> ● Represento ideas sobre diseños, innovaciones tecnológicas o informáticas mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas, computación en la nube o tecnologías de la cuarta revolución industrial. ● Utilizo adecuadamente herramientas informáticas para la búsqueda, organización, procesamiento, sistematización, comunicación y difusión de ideas. ● Utilizó elementos de protección, y aplicó normas de seguridad industrial y de trabajo, para desarrollar modelos, maquetas, prototipos u otros productos tecnológicos. 		<ul style="list-style-type: none"> ● Identifico condiciones, especificaciones y restricciones de diseño, utilizadas en una solución tecnológica o del campo de la informática verificando su cumplimiento en diversos contextos. ● Diseño y aplico planes sistemáticos de mantenimiento correctivo en productos tecnológicos analógicos y digitales utilizados en la vida diaria. ● Participa en deliberaciones argumentadas relacionadas con las aplicaciones e innovaciones tecnológicas ● Elabora la imagen corporativa del proyecto ABP

CLEI 3:
DOCENTE: GABRIEL BELTRÁN

ÁREA: Tecnología e Informática	COMPETENCIAS DEL ÁREA:	COMPONENTES DEL ÁREA:
GRADO: Clei 3	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Hace buen manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identifica problemas a través de procesos tecnológicos. 	<p>Naturaleza y evolución de la tecnología.</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología.</p> <p>Solución de problemas con tecnología.</p> <p>Tecnología y sociedad.</p>

Periodo 1	COMPONENTE: Apropiación y uso de la tecnología	
PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES POR COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS DBA		
CLEI 3	CLEI 4	
Reconoce y describe la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas del entorno y en el de los antepasados.	Reconoce 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.	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA ¿Cómo las herramientas elaboradas por el hombre me han ayudado en la realización de tareas cotidianas?	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA ¿Cómo han contribuido las técnicas, los procesos, las herramientas y los materiales en fabricación de artefactos tecnológicos a través de la historia?	
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
CLEI 3	CLEI 4	
<ul style="list-style-type: none"> • Reconozco la función de cada uno de los electrodomésticos del hogar y los beneficios que estos le prestan al hombre. • Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales han contribuido a mejorar la Fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia. 	

<p>cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación y desplazamiento, entre otros).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Seleccionar los artefactos tecnológicos de uso cotidiano. ● Nombro las restricciones y condiciones de manejo de los artefactos tecnológicos. ● Asumo una actitud responsable cuando utilizo artefactos de mi entorno. ● Fortalecer el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información). ● Analizo y aplico las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos. ● Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas. ● Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología. ● Me intereso por las tradiciones y los valores de mi comunidad y participo en la gestión de iniciativas en favor del medio ambiente, la salud y la cultura.
---	--

Periodo 2		COMPONENTE: Naturaleza y evolución de la tecnología	
PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES POR COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS DBA			
CLEI 3		CLEI 4	
Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte).		Reconozco las características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y los utiliza en forma segura.	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA ¿Cómo han cambiado las herramientas y artefactos a través de la historia?		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA ¿Cómo influyen en los estilos de vida y el entorno, los materiales que se usan para elaborar las cosas?	
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE			
CLEI 3		CLEI 4	

<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar los diferentes medios de transporte que se utilizan en la actualidad y su evolución durante la historia. ● Indago y dibujo acerca de los medios de transporte desde el inicio de la humanidad. ● Demuestro respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades. 	<p>Conceptos básicos de Tecnología:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Definición de ciencia. ● Definición de técnica. ● Definición de tecnología. <p>Los recursos naturales y su importancia en la fabricación de productos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Definición de recursos naturales. ● Clasificación de recursos naturales. ● Definición de materia prima. ● Materias primas para la fabricación de productos. ● La historia de los materiales y sus efectos en los estilos de vida.
---	--

Periodo 3	COMPONENTE: Solución de problemas con tecnología -Tecnología y sociedad.	
PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES POR COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS DBA		
CLEI 3	CLEI 4	
<p>Verifica la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.</p>	<p>Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos</p>	
<p>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA</p> <p>¿Cómo hago uso responsable y efectivo de las herramientas y artefactos creados por el hombre, para satisfacer mis necesidades?</p>	<p>CONTENIDOS</p> <p>COMPONENTE INFORMÁTICO</p> <p>Programa Word</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El entorno de Word. ● Formato del documento. ● Estilos. ● Diseño de página. ● Ortografía y gramática. ● Definición de sistema. 	

	<p>Definición de sistema.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tipos de sistemas tecnológicos. <ul style="list-style-type: none"> - Sistemas eléctricos. - Sistemas Hidráulicos. - Sistema mecánico. - Sistemas informáticos. ● Definición de proceso. ● Proceso productivo de un bien. ● Proceso productivo de un servicio. ● Etapas del proceso productivo. ● Entradas. ● Transformación. ● Salidas. ● Definición de producto.
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
CLEI 3	CLEI 4
<ul style="list-style-type: none"> ● Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. ● Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. ● Reconozco y utilizo el computador como una herramienta básica para procesar información. ● Identificar los diferentes medios de comunicación y su evolución. ● Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. ● Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. ● Señalo las partes que conforman el computador y su uso. 	<p>COMPONENTE INFORMÁTICO</p> <p>Programa Power Point</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Definición del programa Power Point. ● Definición de presentación. ● Pasos para abrir y guardar una presentación. ● Insertar textos. ● Cambiar el aspecto de los textos. ● Formato del texto de la diapositiva. ● Herramientas de Power Point. ● Modos de Visualización en Power Point. ● Nueva diapositiva para una presentación. ● Las autoformas.

<ul style="list-style-type: none"> • Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización. • Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas. 	
---	--

CLEI 5:
DOCENTE: GABRIEL BELTRÁN

ÁREA: Tecnología e Informática	COMPETENCIAS DEL ÁREA:	COMPONENTES DEL ÁREA:
GRADO: Clei 5	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona 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. • Resuelve problemas utilizando conocimientos informáticos y teniendo en cuenta las hojas de cálculo para la automatización de algunos procesos. • Reconoce las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos informáticos y actúa en consecuencia, de manera ética y responsable. 	<ul style="list-style-type: none"> • Naturaleza y evolución de la informática. • Apropiación y uso de la informática. • Solución de problemas con informática, tecnología y sociedad.

Periodo 1	COMPONENTE: Apropiación y uso de la tecnología
PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES POR COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS DBA	

CLEI 5	CLEI 6
<ul style="list-style-type: none"> ● Explicar conceptos básicos de Excel para dar cuenta de su uso y aplicabilidad en el contexto. ● Entiendo, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento informático tales como fórmulas de Excel para la realización de diferentes hojas de cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Hago uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información. ● Consultar las Fuentes y tipos de energía alternativa y su impacto tecnológico en el medio ambiente.
<p>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA</p> <p>¿De qué manera las TIC han contribuido a solucionar los problemas y satisfacer las necesidades del hombre?</p>	<p>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA</p> <p>¿Cómo solucionar problemas de mi entorno utilizando Excel para el manejo asertivo de la información?</p>
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
CLEI 5	CLEI 6
<p>COMPONENTE INFORMÁTICO Programa de Excel</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Filas y columnas. ● Insertar filas y columnas en una hoja de cálculo. ● Rango en una hoja de cálculo. ● Operaciones aritméticas en una hoja de cálculo. ● Organizar datos. ● Crear tablas de datos en Microsoft Excel. ● Los gráficos. 	<p>COMPONENTE TECNOLÓGICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tales de Mileto. ● Tomas Alva Edison. ● Michael Faraday. <p>COMPONENTE INFORMÁTICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Elementos de un gráfico. ● Elementos y fórmulas sencillas del programa de Excel. ● Filtrar información en Excel Funciones.

Periodo 2	COMPONENTE: Naturaleza y evolución de la tecnología	
PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES POR COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS DBA		
CLEI 5		CLEI 6
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizo hojas de cálculo disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (facturas, muestra poblacional, base de datos). • Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Utilizo las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y procesamiento y producción de información. • Empleo de las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y representación, procesamiento y producción de información. • Hago uso de la hoja de cálculo para la manipulación y organización de datos numéricos que le permitan realizar cálculos y resolver expresiones lógicas a través de fórmulas y funciones, así como representarlos a través de gráficos estadísticos.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA ¿Cómo interactúo con el programa Excel para resolver situaciones de información y cálculo de la vida cotidiana?		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA ¿Qué importancia tiene el control de calidad en la producción de artefactos tecnológicos? ¿Cómo influyen los avances tecnológicos y científicos en el desarrollo de un país?
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
CLEI 5		CLEI 6
COMPONENTE INFORMÁTICO Programa de Excel <ul style="list-style-type: none"> • Operación con archivos. • Funciones de Excel. • Cambios de estructura. • Insertar y eliminar elementos. 		CONTENIDOS COMPONENTE TECNOLÓGICO <ul style="list-style-type: none"> • Importancia de la ciencia en la calidad de los objetos tecnológicos. • Calidad en la producción de un producto. • Garantía de un producto.

- Características de un producto con calidad.
- La piratería.
- Consecuencias.

COMPONENTE INFORMÁTICO

- Descripción general y aplicación de fórmulas en Excel.
- Funciones en Excel (definición, tipos de funciones, como insertar. funciones).
- Función SI (Función si y función si anidadas).
- Función buscar (buscar V, combinar datos, buscar H).



Periodo 3	COMPONENTE: Naturaleza y evolución de la tecnología	
PROGRESIÓN DE APRENDIZAJES POR COMPETENCIAS BASADO EN DESEMPEÑOS DBA		
CLEI 5		CLEI 6
<ul style="list-style-type: none"> ● Propongo varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una. ● Reconozco la importancia de la Internet en los tiempos presentes y aplica sus conocimientos en el manejo de la misma. 		<ul style="list-style-type: none"> ● Indago sobre la prospectiva e incidencia de algunos desarrollos tecnológicos. ● Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas informáticas de comunicación. ● Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.
<p>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA</p> <p>¿Cómo aplico las funciones de Excel para facilitar la administración y gestión de datos que me permitan mejorar la eficacia de la información?</p>		<p>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA</p> <p>¿Qué efectos generan las soluciones tecnológicas en un proceso o sistema?</p>
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
CLEI 5		CLEI 6
<p>CONTENIDOS</p> <p>COMPONENTE INFORMÁTICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Información en una hoja de cálculo. ● Manejo de texto. 		<p>CONTENIDOS</p> <p>COMPONENTE TECNOLÓGICO</p> <p>Bienes y servicios tecnológicos: Los Materiales y su relación con la energía</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Recursos Naturales.

- Números.
- Fechas.
- Relleno.

- Materia Prima.
- Materiales de uso técnico.
- Productos tecnológicos.

COMPONENTE INFORMÁTICO

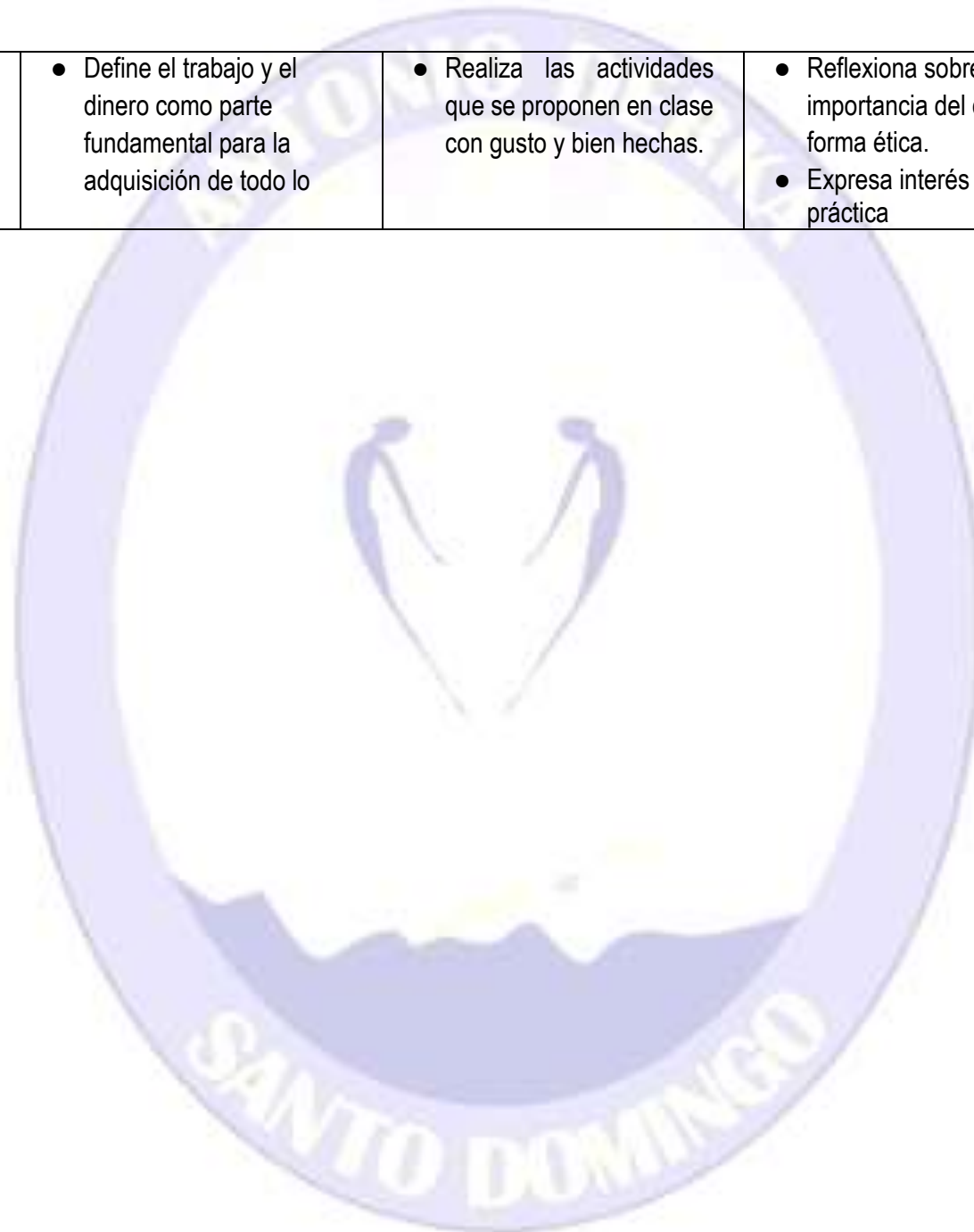
Seguridad informática

- Concepto.
- Principios.
- Factores de riesgo.
- Amenazas informáticas.
- Virus Informáticos.
- Funcionamiento, características, clasificación de los virus.

2. MALLA CURRICULAR DE EMPRENDIMIENTO

GRADO PRIMERO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1: Motivación al emprendimiento. Conceptos de emprendimiento. Origen del emprendimiento (Ley 1014 del 2006) Importancia del emprendimiento. Introducción al ahorro. (la alcancía) Valores sociales (honestidad, solidaridad, respeto, justicia, responsabilidad y libertad. El ahorro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Define claramente el concepto de emprendedor y propone ejemplos reales. ● Conoce el significado del término ahorro. ● Define mediante ejemplos los valores sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realiza actividades en las cuales socializa el concepto de emprendimiento. ● Realiza prácticas de ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Demuestra interés en la realización de los talleres y actividades propuestas en la clase. ● Expresa interés hacia la práctica del ahorro. ● Demuestra en su comportamiento valores que evidencian un liderazgo positivo. ● Participa activamente en los trabajos en grupo.
<p>PERIODO 2: Oficios y profesiones Definición Importancia de los oficios y las profesiones. Ejemplos Juego de roles. (el trueque) El ahorro. (beneficios de la alcancía)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica claramente la importancia de los diferentes oficios de la comunidad. ● Conoce el significado del término ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Demuestra habilidades propias con la participación en actividades lúdicas de la clase (juego de roles). ● Realiza prácticas de ahorro. ● 	<ul style="list-style-type: none"> ● Respeta la opinión de sus compañeros y compañeras. ● Demuestra interés en la realización de los talleres y actividades propuestos en clase. ● Expresa interés hacia la práctica del ahorro.

<p>PERIODO 3: Me alimento, me visto y me divierto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Define el trabajo y el dinero como parte fundamental para la adquisición de todo lo 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza las actividades que se proponen en clase con gusto y bien hechas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona sobre la importancia del dinero en forma ética. • Expresa interés hacia la práctica
---	---	---	---



<p>El dinero. (trueque) El trabajo. El ahorro. (porque ahorrar)</p>	<p>material que lo rodea.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoce el significado del término ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Analiza la importancia del trabajo en la vida del hombre para mejorar su calidad de vida. ● Realiza prácticas de ahorro. 	<p>del ahorro.</p>
---	---	---	--------------------



GRADO SEGUNDO

CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1: Negocio Negocio Tipos de negocios El ahorro. (alcancía) (el trueque)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Recuerda la importancia de la práctica del ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realiza prácticas de ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Asume una actitud de respeto frente a las opiniones de los demás. ● Valora el trabajo de sus compañeros. ● Participa con creatividad en la elaboración de sus trabajos.
<p>PERIODO 2: El ahorro. Beneficios La tecnología como herramienta importante en las empresas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Recuerda la importancia de la práctica del ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realiza prácticas de ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Asume una actitud de respeto frente a las opiniones de los demás. ● Participa con creatividad en la elaboración de sus trabajos.
<p>PERIODO 3: Diferentes formas de ahorrar. Responsabilidad empresarial. El ahorro. En mi casa y escuela</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Recuerda la importancia de la Práctica del ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realiza prácticas de ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Asume una actitud de respeto frente a los demás. ● Demuestra satisfacción frente a los objetivos alcanzados.

GRADO TERCERO

CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1: Motivación al Emprendimiento Definición Aspectos que hacen de una persona común un gran emprendedor. El ahorro. organización</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Define claramente el concepto de Emprendedor y establece diferencias entre el que es emprendedor y quien no lo es. ● Conoce el significado del término ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realiza actividades en las cuales socializa el concepto de emprendimiento y analiza aspectos que permiten caracterizar una zona como emprendedora. ● Realiza prácticas de ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Demuestra interés en la realización de los talleres y actividades propuestas en la clase. ● Expresa interés hacia la práctica del ahorro.
<p>PERIODO 2: Dar Para Recibir Importancia del trabajo El intercambio como una actividad comercial. Bienes y servicios Definición de: vender, comprar, trabajo, necesidad, dinero, comercio. Monedas y billetes El ahorro</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Define el concepto de. Vender, comprar, trabajo, necesidad, dinero, comercio y los relaciona con actividades de la cotidianidad. ● Conoce el significado del término ● Ahorro 	<ul style="list-style-type: none"> ● Practica intercambios mediante juegos en el aula de clase. ● Participa en socializaciones y dramatizaciones en la clase sobre actividades comerciales. ● Realiza prácticas de ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Respeta la opinión de sus compañeros ● Participa con una actitud positiva en las actividades grupales y en las socializaciones de temas vistos. ● Expresa interés hacia la práctica de ahorro.

<p>PERIODO 3: ¿Cuánto puedo gastar? Concepto de ingreso, ahorro, presupuesto. Por qué y para qué es importante hacer un presupuesto El ahorro. Aprendiendo a comprar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Define qué es un presupuesto y analiza la importancia de hacerlo. ● Conoce el significado del término ahorro ● Define conceptos como gasto, precio, comparar precios, consumo inteligente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realiza un presupuesto sencillo partiendo de un ejemplo. ● Realiza prácticas de ahorro. ● Realiza simulacros de compras. ● Socializa algunas experiencias en las cuales vivencia conceptos vistos en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reflexiona sobre la importancia de saber cuánto se puede gastar en una compra. ● Expresa interés hacia la práctica de ahorro ● Participa de actividades grupales y personales con alto grado de compromiso.
--	--	--	---

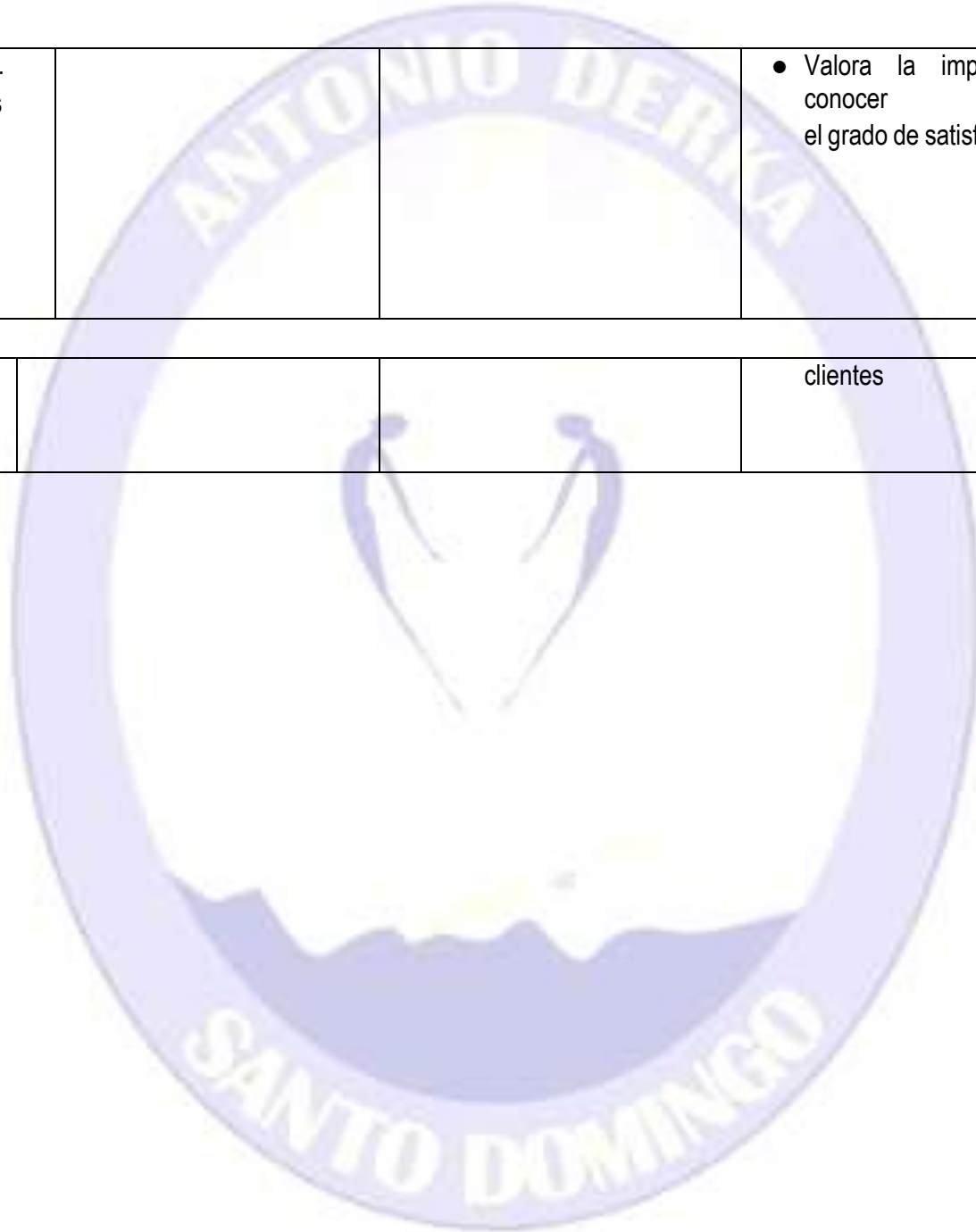


GRADO CUARTO

CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1: Conceptos de emprendimiento Ley 1014. El liderazgo Ser persona –Quien soy Profesiones y oficios Profesiones futuristas El valor de la honradez Cultura del emprendimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconocer el concepto de emprendimiento ● Identifica cada uno de los lugares que fomentan la cultura emprendedora en el barrio y la ciudad. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Maneja diferentes conceptos relacionados con el área de emprendimiento ● Expresa sus ideas con respeto 	<ul style="list-style-type: none"> ● Posee sentido de responsabilidad frente a sus deberes. ● Respeta las ideas de sus compañeros ● Asume con responsabilidad y efectividad la cultura del emprendimiento
<p>PERIODO 2: ¿Quién es un emprendedor? El valor de la cooperación Valores cooperativos. La honestidad El trabajo en equipo La empresa: Tipos de empresa, Misión, Visión El dinero Cultura organizacional</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce el valor del dinero y las fuentes de ingresos. ● Identifica los productos de consumo. ● Identifica el concepto de empresa ● Analiza la estructura de la empresa 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce la importancia del producto para una empresa y para la misma sociedad. ● Demuestra responsabilidad en los roles del comprador y vendedor ● Describe la estructura de una empresa. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Respeta las ideas de sus compañeros ● Participa en la actividad de la tienda.
<p>PERIODO 3: Entorno empresarial La empresa en el barrio La empresa en el entorno estudiantil</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce con efectividad los factores económicos y productivos ● Comprende que es el mercado y cuáles son los tipos de clientes. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuida los elementos de trabajo Comparte con sus compañeros ● Organiza y planea con habilidad y destreza la creación de un proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Participa con su rol en las actividades realizadas. ● Participa en las actividades realizadas con el fin de identificar la estructura de la empresa.

<p>La empresa en nuestra región. Los Clientes: Necesidades Y</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Valora la importancia de conocer el grado de satisfacción de los
--	--	--

<p>Satisfacción de los clientes Diseño de proyecto económico de aula</p>		<p>clientes</p>
--	--	-----------------



GRADO QUINTO

CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1 Máquinas y herramientas Conceptos emprendimiento (ley 1014) Competencias para desarrollar el emprendimiento. Empresarismo- Economía Fuentes de economía Economía solidaria Soy persona con valores Autoestima – Autonomía</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoce las máquinas y herramientas creadas para una función en la sociedad ● Analiza la importancia que tienen los valores para el desarrollo de competencias personales y laborales ● Argumenta sobre el origen de la cátedra de emprendimiento (ley 1014 del 2006) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Descubre la utilidad de las herramientas en la vida cotidiana ● Maneja conceptos y competencias de emprendimiento 	<ul style="list-style-type: none"> ● Demuestra una actitud positiva frente al tema ● Demuestra responsabilidad frente a sí mismo, el grupo y el medio

<p>PERIODO 2</p> <p>¿Quién es un emprendedor? Características de un emprendedor Principios de un emprendedor La perseverancia Grandes emprendedores colombianos Generación de ideas El dinero El presupuesto El ahorro Lo artesanal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica las fuentes de economía y su aplicación en el contexto social. ● Reconoce las empresas solidarias de la ciudad ● Reconoce las empresas y los servicios que prestan cada una. ● Identifica las funciones de las empresas ● Conoce las diferentes formas de manejar correctamente el dinero sus ventajas y desventajas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Establece la importancia de la economía para una comunidad. ● Observa cada una de las funciones que desarrollan los miembros de una empresa. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Respeto la labor que desempeña cada uno de los miembros de su comunidad. ● Valora el trabajo que desarrolla cada uno de los miembros de una empresa. ● Se interesa por realizar actividades que le permitan aplicar el ahorro.
--	---	---	--



GRADO SEXTO

CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1: ¿Por qué estudiar emprendimiento? Habilidades personales de un emprendedor: Creatividad, Autonomía, Confianza en uno mismo y tenacidad. Habilidades sociales de un emprendedor: Liderazgo, Espíritu de equipo y solidaridad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoce el origen del área de emprendimiento y maneja las nociones preliminares como objetivos, misión, visión y filosofía. ● Identifica aquellas capacidades que dependen de uno mismo y que pueden ser desarrolladas a través del entrenamiento y la práctica constante. ● Reconoce aquellas capacidades que nos permiten interactuar con los demás y que facilitan el logro de las metas propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrolla actividades tendientes a comprender lo expresado en la Ley 1014 de 2006. ● Realiza las actividades que promueven el desarrollo de las habilidades personales como la creatividad, la autonomía, la autoconfianza y la tenacidad. ● Realiza actividades que promueven el desarrollo de las habilidades sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realiza responsablemente los trabajos propuestos por el docente. ● Sigue los parámetros establecidos por el docente para el desarrollo de las actividades ● Se muestra interesado por poner en práctica las habilidades sociales vistas.

<p>PERIODO 2:</p> <p>Las ideas: Pensamiento creativo.</p> <p>Edad para ser emprendedor</p> <p>Emprendedores y empresarios exitosos.</p> <p>Cómo ayudar a la familia: Negocios familiares.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica algunos rasgos comunes de las personas creativas y procura desarrollarlos. ● Comprende como la edad no es un impedimento para ser emprendedor. ● Analiza la historia de algunos empresarios y emprendedores 	<ul style="list-style-type: none"> ● Establece la importancia de la creatividad en el desarrollo de cualquier actividad. ● *Propone proyectos que demuestran como la edad no es importante a la hora de ser una persona emprendedora. ● Desarrolla actividades tendientes a conocer la 	<ul style="list-style-type: none"> ● Participa en las actividades planeadas por medio de su imaginación. ● Valora buenas ideas que han generado proyectos, sin tener en cuenta la edad de sus creadores. ● Toma conciencia de la historia de algunos empresarios y emprendedores exitosos y los
--	--	---	--

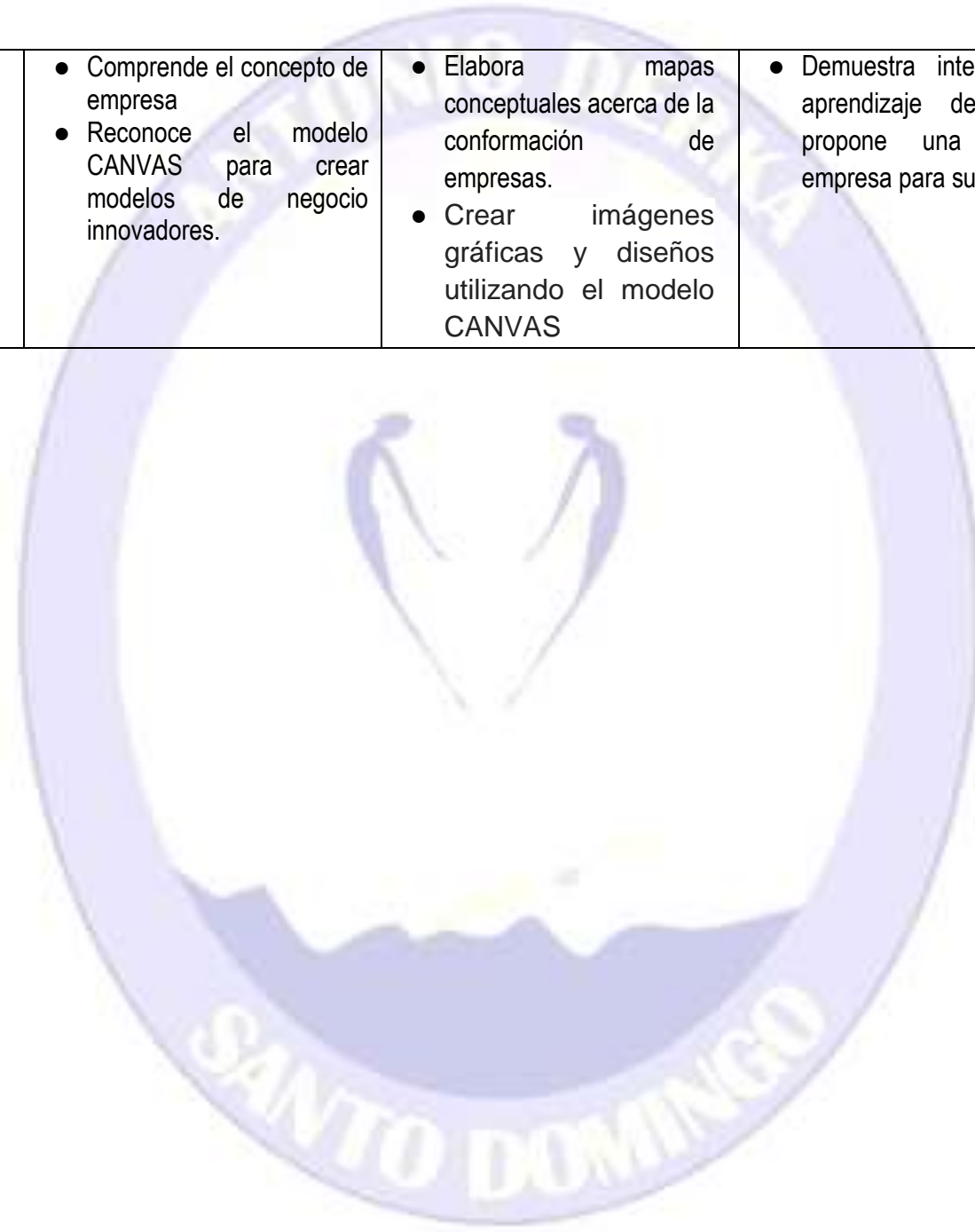


	<p>exitosos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende formas de apoyar a la economía del hogar cuando se da el caso de los negocios familiares. 	<p>historia de personas que se han destacado como empresarios</p> <p>y/o emprendedores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Planifica diversas formas de colaborar para el éxito de un negocio familiar. 	<p>tiene en cuenta como referentes de vida.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se interesa por conocer diversas formas de aportar en el caso de un negocio familiar.
<p>PERIODO 3: Artes, oficios y profesiones Proyecto de vida</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Diferencia las distintas formas en las que puede orientar su proyecto de vida según pueda ser un arte, un oficio o una profesión. ● Elabora proyecto de vida 	<ul style="list-style-type: none"> ● *Se proyecta en un espacio y tiempo determinado como un ser que ha alcanzado sus metas propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● *Aprecia las distintas opciones que se presentan mediante las artes, los oficios y las profesiones para fortalecer su proyecto de vida.

GRADO SÉPTIMO

CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERÍODO 1</p> <p>Historia del dinero Manejo del dinero Ahorro. Qué es una Institución financiera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoce la historia del dinero. ● Comprende la importancia del buen manejo del dinero. ● Comprende el concepto de entidad financiera. ● Reconoce las entidades financieras de nuestro país. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Representa la historia del dinero a través de una línea de tiempo. ● De una lista de palabras identifica los sinónimos de ahorro. ● Elabora la lista de las entidades financieras de Colombia. 	<ul style="list-style-type: none"> ● En equipo elabora cartelera que representa la historia del dinero.
<p>PERIODO 2</p> <p>Economía solidaria: Una solución económica. Caracterización de las organizaciones de la economía solidaria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Define con claridad el concepto de solidaridad. Establece la relación entre el término solidaridad y la economía. ● Enumero y Describo los ejes de la economía solidaria. ● Expresa su concepto sobre lo que son las cooperativas, las natilleras, funerarias mutuales, pirámides y las sociedades limitadas y anónimas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Presenta la lista de las organizaciones solidarias de todo tipo que hay en el barrio. ● Presenta exposición en equipo sobre determinada organización solidaria. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Con un cartel expresa su deseo de ingresar a una organización de economía solidaria.

<p>PERÍODO 3 Empresa Conformación de empresa Modelo CANVAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende el concepto de empresa ● Reconoce el modelo CANVAS para crear modelos de negocio innovadores. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Elabora mapas conceptuales acerca de la conformación de empresas. ● Crear imágenes gráficas y diseños utilizando el modelo CANVAS 	<ul style="list-style-type: none"> ● Demuestra interés por el aprendizaje del tema y propone una idea de empresa para su futuro.
--	--	--	---



GRADO OCTAVO

CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1 Los bancos Que es un banco central, que hace historia del banco de la república. Documentos comerciales Los cheques Factura Letra de cambio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce la importancia de los bancos centrales. ● Identifica y valora la historia de los bancos centrales. ● Identifica la importancia de algunos documentos comerciales. ● Diligencia adecuadamente los documentos comerciales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica la importancia de los bancos centrales. ● Aplica los conceptos básicos de los bancos centrales. ● Diligencia adecuadamente algunos documentos comerciales. ● Reconoce y establece diferencias entre los documentos comerciales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Valora la importancia de los bancos centrales para la economía del país. ● Aplica los documentos comerciales para la realización de los mismos. ● Muestra interés por conocer sobre los documentos comerciales.
<p>PERIODO 2 Plan de negocio Ideas de negocio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica los elementos propios de un negocio. ● Elabora un plan de negocios. ● Reconoce el valor que tiene un plan de negocios. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Elabora planes de negocio en forma activa. ● Presenta ideas creativas para la realización de su negocio. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplica cada uno de los elementos para implementar tu negocio. ● Respeta las ideas de negocio de sus compañeros.
<p>PERIODO 3 Sociedad y entorno División de las organizaciones solidarias</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce la importancia que tienen las sociedades. ● Identifica cada una de las clases de sociedades. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce la importancia que tienen las sociedades en una comunidad. ● Participa activamente en cada una de las actividades planeadas por la sociedad. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Valora y respeta cada una de las sociedades. ● Establece compromisos con la sociedad que conforma.

GRADO NOVENO

CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1: Planeación estratégica personal Habilidades del emprendedor</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Misión, visión, valores, objetivos. ● Barreras. ● Estrategias y acciones. ● La planeación efectiva. ● Pro-actividad. ● Trabajo en equipo. ● Uso adecuado de las Tic. ● Crear proyecto “Mi vida, mi propia empresa” 	<ul style="list-style-type: none"> ● Planea la vida teniendo en cuenta la estructura de una empresa. ● Aplica los conceptos básicos de una empresa a situaciones prácticas, tomando como referencia la vida cotidiana. ● Identifica la productividad y el trabajo en equipo como habilidades fundamentales en la formación de un emprendedor. ● Reconoce las TIC como opción fundamental en la construcción cooperativa y Comunicación de ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Muestra interés en la construcción de su plan de vida, teniendo en cuenta la estructura de una empresa. ● Se interesa en la aplicación de los conceptos básicos de una empresa a situaciones prácticas de la vida cotidiana. ● Se muestra interesado en realizar actividades concernientes a eventos emprendedores.
<p>PERIODO 2: Habilidades del emprendedor Negocio – empresa Formulación y desarrollo de proyectos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso adecuado de las Tic. ● Comunicación como herramienta cooperativa. ● Definición de negocios. ● Clases de negocio. ● Empresa. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Demuestra pro-actividad en la realización de diversas actividades. ● Aprovecha las TIC como herramienta de construcción cooperativa y de comunicación de ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Se interesa en aprovechar las TIC para el entendimiento de la creación de cooperativas y comunicación de ideas. ● Se interesa en conocer los conceptos de empresa y de negocio.

	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de sociedades (Personal, Ltda, anónimas y comanditas). • Diferencias entre organizaciones de economía solidaria y lucro. • Elaboración de proyectos. • Desarrollo del proyecto. 	<p>Construye los elementos teóricos necesarios para la creación de empresa y de negocio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los distintos tipos de empresa y negocio. • Identifica los diferentes tipos de sociedades • Identifica los pasos necesarios para elaborar un proyecto • Formula proyectos nuevos e innovadores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés por conocer los tipos de sociedades. • Muestra interés en la creación de proyectos innovadores.
<p>PERIODO 3: Cuentas de ahorro y CDT Ahorrar e invertir Globalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende que es una cuenta de ahorros y cómo seleccionar la entidad para crear una. • Comprende que es un CDT. • Comprende las Diferencias entre ahorrar e invertir. • Reconoce la globalización, como un proceso económico, tecnológico, político, social, empresarial y cultural a escala mundial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los diferentes tipos de organizaciones. • Interioriza la importancia de abrir una cuenta de ahorro como proyecto de vida. • Analiza los beneficios de abrir un CDT. • Crea un ahorro para a futuro hacer la inversión en un negocio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa por entender el funcionamiento de las cuentas de ahorro y su importancia para planear su futuro. • Muestra motivación por usar el CDT como medio de ahorro. • Se motiva en iniciar un proceso de ahorro para una futura inversión. • Se interesa en conocer las opciones de la globalización y analiza su incidencia en nuestro país.

GRADO DÉCIMO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1:</p> <p>* LA CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO</p> <p>Ley 1014 de 2006. Motivación para emprendedores. Actitudes del emprendimiento. Proyecto de vida. Mapa de sueños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las actitudes emprendedoras y cómo las puede desarrollar. Construye su proyecto de vida y lo reconoce como una herramienta importante para conseguir sus sueños 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la ley que rige el emprendimiento en el país. A partir de la motivación, desarrolla y emprende su proyecto de vida, teniendo en cuenta los cambios que se presentan en su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Se interesa por la cultura del emprendimiento a la hora de aplicarla a su estilo de vida. Participa activamente en el desarrollo de su proyecto de vida a partir de las actitudes del emprendedor.
<p>PERIODO 2:</p> <p>* TIPOS DE EMPRENDIMIENTO</p> <p>Emprendimiento Ambiental. Emprendimiento Empresarial. Emprendimiento Deportivo. Emprendimiento Cultural. Emprendimiento Social.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los tipos de emprendimiento en términos de concepto, características, espacios, estrategias y seguimiento. Desarrolla actividades que muestran ejemplos de cada tipo de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce los tipos de emprendimientos existentes en el colegio. Observa los diferentes canales que existen para emprender y fomentar los tipos de emprendimientos en la vida diaria de una sociedad. Realiza de forma pertinente actividades que permiten aplicar y comprender los diferentes tipos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en las actividades propuestas para representar y aplicar los tipos de emprendimiento. Acepta las sugerencias con respeto. Trabaja en equipo Asume con facilidad sus triunfos y fracasos. Demuestra responsabilidad frente a sí mismo.

		<ul style="list-style-type: none"> • Expone y demuestra gran dominio sobre los tipos de emprendimiento. 	
<p>PERIODO 3:</p> <p>*CREATIVIDAD E INNOVACIÓN</p> <p>*Creatividad e Innovación *Generación de ideas de proyecto *Esquema básico de una idea de proyecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la influencia de la creatividad y la innovación en el buen planteamiento de una idea de negocio. • Desarrolla actividades que ayudan a incentivar la creatividad y la innovación relacionándolas con su media técnica o temas de interés. • Identifica problemáticas en el contexto a partir de las cuales genera ideas de negocio para su solución. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los elementos principales de una idea de negocio tales como necesidad, propuesta de valor e investigación de mercado. • Expone y demuestra gran dominio al momento de sustentar su idea de negocio. • Expone de manera coherente las necesidades del contexto y elabora una idea que permita su solución o mitigación, agregando un factor de innovación (propuesta de valor). 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte con sus compañeros y valora el trabajo de cada uno. • Aplica su creatividad en cada una de las actividades realizadas. • Asume con facilidad sus triunfos y fracasos. • Demuestra responsabilidad frente a sí mismo. • Trabaja en equipo de manera equitativa y respetuosa. • Demuestra interés en el análisis de las soluciones a las problemáticas de su comunidad. • Participa activamente en el desarrollo de cada una de las actividades realizadas.

GRADO UNDÉCIMO

CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1:</p> <p>*TRABAJO POR PROYECTOS</p> <p>*Competencia Emprendedora *Equipos ágiles y eficaces *Empatía *Trabajo por Proyectos * Herramienta KANBAN y Elevator Pitch *Estructura del proyecto de grado (planteamiento del problema, objetivos, marco teórico, metodología, resultados, conclusiones y bibliografía)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica en qué consiste la competencia emprendedora. ● Explica los conceptos de trabajo por proyectos. ● Identifica los elementos fundamentales de los equipos ágiles y eficaces. ● Reconoce la empatía y la implicación como actitudes fundamentales para trabajar por proyectos y en equipo de trabajo. ● Comprende los conceptos relacionados con las herramientas KANBAN y Elevator Pitch y el objetivo de su aplicación. ● Comprende la estructura teórica para plantear un proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrolla la competencia emprendedora en su proyecto de vida y en su día a día. ● Detalla los componentes del trabajo en proyectos y lo aplica para sus propias ideas de proyecto o negocio. ● Crea equipos de trabajo eficaces y ágiles ● Aplica la empatía y se implica en la construcción del proyecto o idea de negocio. ● Aplica adecuadamente las herramientas KANBAN y Elevator Pitch y utiliza sus resultados para mejorar su proyecto o idea de negocio. ● Escribe de manera correcta y completa la estructura de su proyecto de grado. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Presenta de manera oportuna sus trabajos escolares. ● Trabaja en equipo de manera equitativa y respetuosa. ● Demuestra interés en el análisis de las soluciones a las problemáticas de su comunidad. ● Participa activamente en el desarrollo de cada una de las actividades realizadas.

<p>PERIODO 2:</p> <p>*MODELOS DE NEGOCIO CANVAS</p> <p>Necesidad y propuesta de valor</p> <p>Investigación de mercados</p> <p>Estrategia de mercados</p> <p>Organización</p> <p>Actividades y recursos claves</p> <p>Estrategia Competitiva</p> <p>Estrategia de Ingresos</p> <p>Estructura de costos y rentabilidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica problemáticas en el contexto a partir de las cuales genera ideas para su solución. ● Comprende los conceptos de necesidad, propuesta de valor y la investigación de mercados. ● Identifica los componentes de la estrategia de mercado. ● Comprende en qué consisten los elementos de la organización de una empresa y su importancia. ● Identifica las actividades y recursos claves para llevar a cabo tu idea de negocio. ● Comprende la importancia de diseñar una estrategia competitiva para sacar adelante su idea de negocio. ● Explica en qué consiste la estrategia de ingresos. ● Identifica la estructura de costos de una empresa y el proceso de cálculo del 	<ul style="list-style-type: none"> ● Expone de manera coherente las necesidades del contexto y elabora una idea que permita su solución o mitigación, agregando un factor de innovación (propuesta de valor). ● Desarrolla investigaciones de mercado de acuerdo a las indicaciones dadas y presenta los resultados de manera cualitativa y cuantitativa. ● Diseña una estrategia de mercados para su idea de negocio. ● Describe los componentes de la organización de su empresa. ● Detalla las actividades y recursos claves requeridos para el desarrollo de su idea de negocio. ● Desarrolla una estrategia competitiva para su idea de negocio. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Respeta y cumple las normas del aula. ● Presenta de manera oportuna sus trabajos escolares. ● Trabaja en equipo de manera equitativa y respetuosa. ● Participa activamente en el desarrollo de cada una de las actividades realizadas.
--	--	---	---

	<p>precio del producto o servicio a ofrecer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Establece la estrategia de ingresos a utilizar para su idea de negocio. ● Aplica el procedimiento para establecer los costos de su empresa. ● Desarrolla adecuadamente el cálculo del precio del producto o servicio a ofrecer. 	
<p>PERIODO 3:</p> <p>*EMPRENDIMIENTO ASOCIATIVO</p> <p>*Emprendimiento asociativos *Ciclo de emprendimiento asociativo *Socialización de proyectos para consecución de fuentes de financiación</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica correctamente la forma de consecución de recursos para la financiación de una idea de negocio (Proyecto de Grado). ● Comprende en qué consiste el emprendimiento asociativo y su importancia. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Plantea aplicaciones para el emprendimiento asociativo y lo desarrolla adecuadamente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comparte con sus compañeros y valora el trabajo de cada uno. ● Aplica su creatividad en cada una de las actividades realizadas. ● Respeta y cumple las normas del aula. ● Presenta de manera oportuna sus trabajos escolares.

3. RECURSOS Y EVALUACIÓN

RECURSOS Y ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	CRITERIOS Y ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
<p>Desempeños cognitivos, sociales y personales Las habilidades empresariales y para el emprendimiento son las necesarias para que los jóvenes puedan crear, liderar y sostener unidades de negocio por cuenta propia. Esto se logra a través de la elaboración de planes de negocio, orientación sobre la consecución de recursos, la capacidad para asumir el riesgo y el manejo de elementos de mercadeo y ventas. Todo lo anterior conforma el conjunto de desempeños cognitivos, sociales y personales que debe tener un estudiante al terminar su bachillerato, esto se detalla en los indicadores de desempeño</p> <p>Recursos Plastilinas, vinilos, láminas, revistas, periódicos, tijeras. Biblioteca Sala de informática TV, VCR, DVD, Videos Trabajo de campo Conferencias Técnicas grupales Visitas empresariales Actos culturales Guías de trabajo Material fotocopiado Carteles Texto guía Periódicos revistas Periódico mural Tablero, marcadores</p>	<p>Indicadores y criterios de evaluación El proceso de evaluación está ajustado a las disposiciones legales y al P.E.I. de la Institución y a los recursos disponibles de la clase. Sin embargo, se espera que el educando alcance la totalidad de los desempeños y competencias descritas en este plan de área. Para identificar el saber hacer en contexto se evaluarán talleres prácticos, participación en clase, trabajos de grupo, sustentaciones escritas y orales y talleres de lectura y de escritura; búsqueda de información enciclopédica y realización de procesos de investigación en los cuales identifique problemas y plantee soluciones.</p> <p>Cronograma de actividades Cada grado tiene unas unidades de aprendizaje que se van desarrollando de acuerdo con su complejidad a través de los cuatro periodos académicos.</p>

Guías de autoaprendizaje



PLANES DE MEJORAMIENTO CONTINUO

NIVELACIÓN

APOYO

SUPERACIÓN

**Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría**

De acuerdo con el artículo 11 del SIEE vigente para el 2018 se llevarán a cabo diferentes acciones de acompañamiento en la nivelación, apoyo y superación de las situaciones de aprendizaje de los estudiantes. Es así como a través de la reunión con padres de familia durante la séptima semana de cada período lectivo se realizará el reporte de los estudiantes que presentan dificultades en la adquisición de las competencias del área y se entregarán talleres de mejoramiento a los aquellos que finalizado el período lectivo hayan presentado un bajo nivel en la misma. Adicionalmente, se establecerá un plan de acompañamiento a lo largo del año lectivo de manera que se disminuya la probabilidad de pérdida de los estudiantes y se integrará, en la medida de lo posible, el trabajo del área con procesos de otras áreas que puedan dar cuenta de las competencias desarrolladas por los estudiantes.

Nivelación

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

- Con los estudiantes que ingresan nuevos a la institución educativa se realizan nivelaciones que les permitan integrarse al proceso curricular del área. De esta forma se podrá garantizar que todos los estudiantes de grado alcancen un nivel básico en el uso de la tecnología.
- Talleres, recursos interactivos y digitales que fomenten el aprendizaje lúdico, permitiendo que los estudiantes adquieran las competencias necesarias y se adapten de forma gradual. Guías de trabajo. Autoevaluaciones. Juegos didácticos. Test de evaluación diagnóstica. Acompañamiento entre pares. Interiorización del trabajo colaborativo. Acuerdos de las normas del área y de los espacios de trabajo. Retos de pensamiento lógico. Revisión de lista de chequeos. Espacio durante el periodo académico para entregar las actividades pendientes (mínimas aprobatorias) por el estudiante.

Apoyo

Durante la entrega de pre informes se identificarán los estudiantes que están presentando dificultades en el aprendizaje del área, de esta manera se establecerán acciones pedagógicas que permitan un apoyo continuo por medio de actividades teórico prácticas, asesorías personalizadas, talleres, grupos de aprendizaje colaborativo, sustentaciones y un proceso de seguimiento continuo con el estudiante y los padres de familia. Estos planes permiten apoyar a todos los estudiantes con una finalidad diferente, de acuerdo a si alcanzaron o no las competencias en el proceso.

Para quienes alcanzaron las competencias, se diseñan actividades de profundización para fortalecer sus habilidades o destrezas, cómo:

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

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

- · Acompañamiento entre pares.
- · Talleres para ser realizados en casa con la compañía de los padres o acudientes.
- · Consultas, salidas de campo.
- · Sustentaciones orales y escritas.
- · Portafolio de evidencias.
- · Asesoría individual por parte del docente.
- · Lista de chequeo
- -3 informes parciales con reporte a estudiante y padre de familia
- Actividades de consultas en temas de actualidad disponibles 24/7 en la plataforma classroom u otras, para su desarrollo y alcance de los aprendizajes básicos del área.
- Integración de diferentes plataformas de evaluación (kahoot, quizzes, formularios de Google, plataforma educaplay, padlet, etc) en la evaluación periódica que permita la reflexión y retroalimentación de los aprendizajes del área.
- Evaluación práctica individual y grupal del conocimiento técnico en el uso de las herramientas informáticas acorde al grado que cursa el estudiante.
- Integración de los contenidos temáticas de las asignaturas de tecnología y emprendimiento para la superación de las dificultades del estudiante.
- Uso de monitores de tecnología durante el periodo académico para los estudiantes que tienen necesidades educativas especiales
- Dosificación del número de actividades para estudiantes que tienen necesidades educativas especiales
- Actividades manuales para estudiantes que tienen necesidades educativas especiales
- Asignación de actividades de apoyo **fuera del aula** de clase para estudiantes que tienen necesidades educativas especiales

Superación Se establecerán actividades de apoyo que den cuenta del plan curricular del área y el grado específico. Estos planes permiten a los estudiantes, que al finalizar el año escolar, presenten dificultades en el desarrollo de sus competencias, alcanzar sus niveles esperados. Algunas de las acciones recomendadas, de acuerdo a lo que el sistema de evaluación orienta son:

Acompañamiento entre pares.

- · Talleres para ser realizados en casa con la compañía de los padres o acudientes.
- - Taller teórico práctico con sustentación,
- Sustentaciones orales y escritas.

Educarnos para la vida
con calidad, amor y alegría

- Valoración de la participación de actividades institucionales y académicas (representaciones deportivas, ferias de la ciencia y la creatividad institucionales y municipales, proyectos, entre otros).
- · Consultas
- · Portafolio de evidencias.
- · Asesoría individual por parte del docente.
- · Lista de chequeo (entrega a satisfacción de las actividades no desarrolladas durante el año)
- Plan de mejoramiento de final de año para estudiantes que no obtuvieron el desempeño académico mínimo aprobatorio.



Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría

BIBLIOGRAFÍA

- ORIENTACIONES CURRICULARES PARA EL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá, Colombia Julio - 2022
- GUIA N° 39. MINISTERIO DE EDUCACIÓN PEDAGÓGICAS ÁGILES PARA EL EMPRENDIMIENTO. EDUCACIÓN FINANCIERA
- FINANZAS PARA EL CAMBIO url: finanzasdigital.com



Educamos para la vida
con calidad, amor y alegría