

	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	  CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	<b>DISEÑO CURRICULAR</b>	VERSION: 2




**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ**

**DISEÑO CURRICULAR DE:  
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**DOCENTES RESPONSABLES: Samuel  
Cardona**

**JORNADA: Diurna**

**2018**

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b> <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	  CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

## 1. PRESENTACIÓN:

El Conocimiento común, la ciencia y la tecnología, son formas del conocimiento humano que comparten

Propiedades esenciales, pero se diferencian unos de otros por sus intereses y por la forma como se construyen.

Es común ver la ciencia y la tecnología como actividades que sólo unos privilegiados puedan llevar a cabo; hay una gran

Cantidad de estereotipos y creencias en ese sentido, pero son totalmente infundadas; en efecto, contrariamente a lo que

En ocasiones se cree, ellas son tan propias del ser humano como pueden ser el arte o la agricultura. La institución educativa los Gómez del municipio de Itagüí se encuentra ubicada en el corregimiento el manzanillo de este municipio y cuenta con una población aproximada de 1500 alumnos en las jornadas de mañana tarde y noche. Cuenta con dos sedes una los Gómez y la otra sede ajizal

En cuanto a la malla curricular del área de tecnología e informática está diseñada y ajustada del grado primero hasta el grado 11.

La estructura del diseño curricular comprende objetivos, fines, marco conceptual, diagnóstico, metodología, recursos, y la estructura de área. define la distribución de estándares y contenidos en ámbitos (conceptual, procedimental, actitudinal) así como los objetivos de grado, metas, competencias e indicadores de desempeño que determinaran el alcance de los aprendizajes de nuestros estudiantes, dentro del trabajo dinámico, trazado con proyectos reglamentarios

## 2. FINES Y OBJETIVOS DEL SISTEMA EDUCATIVO COLOMBIANO



La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

**b.** El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

**c.** La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la Integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.

**d.** El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

**e.** La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b> <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	<b>DISEÑO CURRICULAR</b>	VERSION: 2

f. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

g. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, y La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

### 3. OBJETIVOS.

#### OBJETIVO GENERAL

- Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo.

#### OBJETIVO ESPECÍFICO

- Formar ciudadanos que utilicen el conocimiento científico y tecnológico para contribuir; desde su campo de acción, cualquiera que sea el desarrollo sostenible del país y a la preservación del ambiente (Plan Decenal).

### 4. MAPA DE RELACIONES.

Se hace la salvedad de que en el área de Tecnología e Informática, el Ministerio de Educación nacional, aún no ha lanzado dichos mapas.



### 5. MARCO CONCEPTUAL:

La formación de competencias en los estudiantes constituye uno de los elementos básicos para mejorar la calidad de la educación. Se tiene que el estudiante competente posee conocimiento y sabe utilizarlo. Tener competencia es usar el conocimiento para aplicarlo a la solución de situaciones nuevas o imprevistas, fuera del aula, en contextos diferentes, y para desempeñarse de manera eficiente en la vida personal, intelectual, social, ciudadana y laboral.

“Las competencias básicas le permiten al estudiante comunicarse, pensar en forma lógica, utilizar las ciencias para conocer e interpretar el mundo. Se desarrollan en los niveles de educación básica primaria, básica secundaria, media académica y media técnica.

Las competencias ciudadanas habilitan a los jóvenes para la convivencia, la participación democrática y la solidaridad. Se desarrollan en los niveles de educación básica primaria, básica secundaria, media académica y media técnica

Las competencias laborales comprenden todos aquellos conocimientos, habilidades y actitudes que son necesarios para que los jóvenes se desempeñen con eficiencia como seres productivos. Las competencias laborales son generales y específicas. Las generales se pueden formar desde la educación básica hasta la media. Las

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b> <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

específicas se desarrollan en la educación básica hasta la media. Las específicas se desarrollan en la educación media técnica, en la formación para el trabajo y en la educación superior”

Los desempeños, se refieren a los niveles de competencia en los diferentes grados (logros del saber, del hacer y del ser) a desarrollar en los cuatro períodos académicos y las señales o pistas que ayudan al (la) docente a valorar el alcance de logros (indicadores de logros o de desempeño). A partir de los desempeños, los(as) docentes definen los contenidos.

“La tecnología trata sobre los objetos artificiales creados para mejorar nuestras condiciones de vida. Se ocupa de los procesos de creación de los objetos, como funcionan y los materiales, herramientas y técnicas necesarias para poder utilizarlos”

La tecnología se materializa en productos: la expresión más directa de la tecnología la encontramos en la multitud de productos artificiales creados por el hombre y que le acompañan en la vida cotidiana.

Vemos que los objetos más simples como la ropa, el calzado, las joyas, entre otras, han sido creados para satisfacer diversas necesidades relacionadas con nuestro cuerpo, su protección, cuidado y adorno.

Las empresas de las confecciones, representadas en la industria y el comercio, tienen un valor significado en el mercado, de allí la importancia del lucro y la satisfacción de necesidades.

Otros muchos objetos nos facilitan la realización de diversas actividades como cocinar, descansar, estudiar o practicar deporte, dichos objetos cumplen un proceso o ciclo de vida representada en una instrucción de uso, una identidad y un servicio que solo se garantiza mientras cumpla el uso y la garantía del servicio, además representan un costo o valor personal y económico dado desde el momento que se compra, donde y el para que se compra.



Las máquinas más complejas como los medios de transporte nos facilitan el desplazamiento de un lugar a otro.

Utilizamos aparatos que permiten enviar o recibir noticias e informaciones, como el teléfono, la radio, la televisión...Otras máquinas son capaces de realizar trabajos más duros: excavadoras, grúas, entre otras., Todos estos aparatos obviamente están representados desde una etiqueta o marca, junto con costos representativos y equivalentes a la mano de obra invertida, el tiempo y los insumos que requirieron para su posterior venta, en ella está representada las empresas de servicios

Las viviendas, junto con otras obras de ingeniería (carreteras, puentes, embalses) ponen de manifiesto la capacidad de las empresas constructoras para modernizar y posibilitar mejores servicios a los usuarios.

La formación de competencias en los estudiantes constituye uno de los elementos básicos para mejorar la calidad de la educación. Se tiene que el estudiante competente posee conocimiento y sabe utilizarlo. Tener competencia es usar el conocimiento para aplicarlo a la solución de situaciones nuevas o imprevistas, fuera del aula, en contextos diferentes, y para desempeñarse de manera eficiente en la vida personal, intelectual, social, ciudadana y laboral.

“Las competencias básicas le permiten al estudiante comunicarse, pensar en forma lógica, utilizar las ciencias para conocer e interpretar el mundo. Se desarrollan en los niveles de educación básica primaria, básica secundaria, media académica y media técnica.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b> <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

Las competencias ciudadanas habilitan a los jóvenes para la convivencia, la participación democrática y la solidaridad. Se desarrollan en los niveles de educación básica primaria, básica secundaria, media académica y media técnica

Las competencias laborales comprenden todos aquellos conocimientos, habilidades y actitudes que son necesarios para que los jóvenes se desempeñen con eficiencia como seres productivos. Las competencias laborales son generales y específicas. Las generales se pueden formar desde la educación básica hasta la media. Las específicas se desarrollan en la educación básica hasta la media. Las específicas se desarrollan en la educación media técnica, en la formación para el trabajo y en la educación superior”1

Los desempeños, se refieren a los niveles de competencia en los diferentes grados (logros del saber, del hacer y del ser) a desarrollar en los cuatro períodos académicos y las señales o pistas que ayudan al (la) docente a valorar el alcance de logros (indicadores de logros o de desempeño). A partir de los desempeños, los(as) docentes definen los contenidos.

“La tecnología trata sobre los objetos artificiales creados para mejorar nuestras condiciones de vida. Se ocupa de los procesos de creación de los objetos, como funcionan y los materiales, herramientas y técnicas necesarias para poder utilizarlos”

La tecnología se materializa en productos: la expresión más directa de la tecnología la encontramos en la multitud de productos artificiales creados por el hombre y que le acompañan en la vida cotidiana.

Vemos que los objetos más simples como la ropa, el calzado, las joyas, entre otras, han sido creados para satisfacer diversas necesidades relacionadas con nuestro cuerpo, su protección, cuidado y adorno.



Las empresas de las confecciones, representadas en la industria y el comercio, tienen un valor significado en el mercado, de allí la importancia del lucro y la satisfacción de necesidades.

Otros muchos objetos nos facilitan la realización de diversas actividades como cocinar, descansar, estudiar o practicar deporte, dichos objetos cumplen un proceso o ciclo de vida representada en una instrucción de uso, una identidad y un servicio que solo se garantiza mientras cumpla el uso y la garantía del servicio, además representan un costo o valor personal y económico dado desde el momento que se compra, donde y el para que se compra.

Las máquinas más complejas como los medios de transporte nos facilitan el desplazamiento de un lugar a otro.

Utilizamos aparatos que permiten enviar o recibir noticias e informaciones, como el teléfono, la radio, la televisión...Otras máquinas son capaces de realizar trabajos más duros: excavadoras, grúas, entre otras., Todos estos aparatos obviamente están representados desde una etiqueta o marca, junto con costos representativos y equivalentes a la mano de obra invertida, el tiempo y los insumos que requirieron para su posterior venta, en ella está representada las empresas de servicios

Las viviendas, junto con otras obras de ingeniería (carreteras, puentes, embalses) ponen de manifiesto la capacidad de las empresas constructoras para modernizar y posibilitar mejores servicios a los usuarios.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b> <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	<b>DISEÑO CURRICULAR</b>	VERSION: 2

### **MARCO CONCEPTUAL DEL ÁREA: De acuerdo con los Lineamientos Educativos.**

La informática se refiere al conjunto de conocimientos científicos y tecnológicos que hacen posible el acceso, la búsqueda y el manejo de la información por medio de procesadores. La informática hace parte de un campo más amplio denominado Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), entre cuyas cotidianas encontramos el teléfono digital, la radio, la televisión, los computadores, las redes y la Internet. La informática constituye uno de los sistemas tecnológicos de mayor incidencia en la transformación de la cultura contemporánea debido a que atraviesa la mayor parte de las actividades humanas.

Para la educación en tecnología, la informática se configura como herramienta que permite desarrollar proyectos y actividades tales como la búsqueda, la selección, la organización, el almacenamiento, la recuperación y la visualización de información. Así mismo, la simulación, el diseño asistido, la manufactura y el trabajo colaborativo son otras de sus múltiples posibilidades. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), también son fuente de discusiones éticas relacionadas con su uso y con las situaciones de amenaza que se derivan de ellas.

### **ESTÁNDARES**

El trazado de una calle, la generación y distribución de la energía eléctrica, los transportes, las tecnologías de la información y la comunicación, la agricultura, la construcción de una solución de vivienda, la fabricación de un carro, una herramienta controlada por una computadora, y las organizaciones sociales cuando son producto de procesos de diseño basados en conocimiento científico y tecnológico, son ejemplos de sistemas tecnológicos.

Contextos tales como la salud, el transporte, el hábitat, la comunicación, la industria y el comercio entre otros.

- **TECNOLOGÍA Y TÉCNICA**



La idea de técnica como el saber-hacer, que surge de forma empírica o artesanal. La tecnología en cambio, involucra un tipo de conocimiento sistematizado, más vinculado con la ciencia, además del saber hacer que pudiera surgir por la actividad empírica del ensayo y el error, junto con conocimientos desarrollados por la propia tecnología.

- **TECNOLOGÍA Y CIENCIA**

Entre los propósitos de la ciencia están la observación y comprensión del mundo, y la búsqueda de explicaciones y modelos que permitan predecirlo; entre tanto, la tecnología tiene como propósito la transformación de situaciones y del entorno para satisfacer necesidades y resolver problemas. En la actualidad, no es posible pensar en una u otra, sino en las dos porque ambas están íntimamente interrelacionadas, se afectan mutuamente y comparten procesos de construcción de conocimiento.

- **TECNOLOGÍA, INNOVACIÓN E INVENCION**

Se reconoce la innovación como el mejoramiento de procesos, sistemas y artefactos existentes que tienen un efecto en el desarrollo de productos y servicios, mientras la invención alude a nuevos procesos, sistemas y artefactos. Tanto la innovación como la invención son el resultado de procesos de investigación, desarrollo, diseño, experimentación, observación entre otros.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b> <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	<b>DISEÑO CURRICULAR</b>	VERSION: 2

En algunos casos establecer la diferencia entre innovación e invención puede resultar complejo, sin embargo es importante reconocer el impacto de estas en el desarrollo de la sociedad

- **TECNOLOGÍA Y DISEÑO**

El diseño es una actividad esencialmente cognitiva, para la solución de problemas presentes o futuros, que involucra procesos de pensamiento relacionados con la anticipación, la generación de preguntas, la detección de necesidades, restricciones y especificaciones

- **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

La informática constituye uno de los sistemas tecnológicos de mayor incidencia en la transformación de la cultura contemporánea debido a que permea la mayor parte de las actividades humanas. En particular, en las instituciones educativas el uso de la informática en los espacios de formación ha ganado terreno, y se ha constituido en una oportunidad para el mejoramiento de los procesos pedagógicos. Para la educación en tecnología, la informática se configura como herramienta clave para el desarrollo de proyectos y actividades tales como procesos de búsqueda de información, simulación, diseño asistido, manufactura, representación gráfica, comunicación de ideas y trabajo colaborativo.

**COMPONENTES:** Las competencias para la educación en tecnología están organizadas según cuatro componentes básicos interconectados. De ahí que sea necesaria una lectura transversal para su posterior concreción en el plan de estudios. Esta forma de organización facilita una aproximación progresiva al conocimiento tecnológico por parte de los estudiantes y orienta el trabajo de los docentes en el aula.

## 6. ELEMENTOS DE ENTRADA

Para la elaboración del diseño curricular se tienen en cuenta los siguientes elementos de entrada

### A. FUNCIONALES Y DE DESEMPEÑO

Pruebas internas, pruebas saber, desempeño de las áreas, diseños previos.

### B. REQUISITOS LEGALES Y REGLAMENTARIOS.

Ley 115, decreto 1075, lineamientos, estándares, orientaciones pedagógicas, DBA, mallas de aprendizaje MEN, directivas ministeriales, Cátedra de la Paz.

### C. DISEÑOS PREVIOS / SIE.



Modelo pedagógico, plan de área, proyectos pedagógicos.

### D. NORMAS O CÓDIGOS DE PRÁCTICAS QUE LA I.E SE HA COMPROMETIDO A IMPLEMENTAR.

Proyecto de inclusión, proyecto de vida, proyecto de convivencia, contexto de egresados para potenciar aquellas habilidades que destacan los estudiantes al finalizar el bachillerato, observaciones de las asesoras pedagógicas.

### E. CONSECUENCIAS POTENCIALES DE FALLAR DEBIDO A LA NATURALEZA DEL SERVICIO EDUCATIVO.

Controlar los cambios del diseño y del desarrollo, Implementar proyectos pedagógicos, acciones para prevenir riesgos en relación con el diseño.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b> <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2



## 7. CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS

En la Institución Educativa los Gómez se considera el modelo Pedagógico como una herramienta flexible, que permite al docente aplicar diversas teorías y postulados acorde al momento, contexto y situación de enseñanza aprendizaje. De acuerdo a lo anterior se adopta un *modelo pedagógico integral con un enfoque social*, donde se privilegia el aprendizaje; la posición activa del estudiante en la construcción de su propio conocimiento; el papel de mediador del maestro; la relación docente estudiante basada en el diálogo. Sin descartar el método expositivo, la transmisión de contenidos enciclopédicos y técnicos, los procesos de enseñanza aprendizaje condicionados, las relaciones democráticas y los procesos de evaluación cuantitativos.

Como estrategias metodológicas se tienen en cuenta:

- Evocar hechos, términos, datos y principios de los diversos temas aprendidos.
- Utilizar generalizaciones y abstracciones frente a situaciones concretas.
- Resolver situaciones con base en conceptos aprendidos.
- Formular hipótesis que se argumenten a través de las evidencias o las relaciones causa-efecto.
- Relacionar experiencias de clase, orientadas por diferentes procesos de inducción, observación, los sentidos y la razón.
- Desarrollar actividades creativas donde se integre la teoría con la práctica.
- Estimular al estudiante como centro del acto educativo para que ame al conocimiento, dando éste de manera metódica y que aprenda haciendo, es decir activando sus sentidos.
- No avanzar mientras los conocimientos básicos no estén firmes en la mente del estudiante.
- Proceder de lo concebido a lo desconocido desde lo simple.
- Trabajar al interior de las clases con coherencia, motivación e innovación en sus estrategias, con el fin de garantizar el proceso de aprendizaje.
- Utilizar los conocimientos previos de los estudiantes, como base fundamental para la construcción del aprendizaje y garantizar la significatividad de los mismos.
- Tener en cuenta las etapas y situaciones de cada estudiante, con el fin de que sus procesos de aprendizaje sean significativos.
- Presentar al estudiante material suficientemente organizado, para que así se dé una construcción de conocimiento adecuado.
- Orientar la actividad del estudiante hacia los objetivos correlacionándose con el medio ambiente, con el fin de apropiarse de su realidad y desarrollando un espíritu de conservación.
- Hacer énfasis en el uso del lenguaje en los estudiantes como un instrumento imprescindible, para el desarrollo del conocimiento.
- La relación maestro-estudiante, se debe caracterizar por la intervención pedagógica donde se debe incidir en la actividad mental y **constructiva** del estudiante, creando las condiciones favorables para que los esquemas del conocimiento (con sus significados asociados) se reconstruyan, facilitando al estudiante el "aprender a aprender", es decir, "autorregular" sus aprendizajes, acorde a sus diferencias cognitivas, sus estilos o hábitos de procesamiento de información, sus redes conceptuales, sus estrategias de aprendizaje, sus competencias y su inteligencia.



	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b> <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	<b>DISEÑO CURRICULAR</b>	VERSION: 2

## 8. RECURSOS

Se utilizarán tecnologías de la información y comunicación (TICS) y material didáctico que ofrece el contexto, de forma que se innove en estrategias metodológicas que motiven a los estudiantes a contribuir a la construcción de su conocimiento.

**HUMANOS:** Docentes especializados en el área

**LOGISTICOS:** Se cuenta con tres salas, se encuentran bien dotadas y con servicio de red para navegar por internet. La institución Educativa cuenta con el servicio de portátiles en buen estado, y XO; portátiles donados por el Municipio de Itagüí.

**FISICOS:** Aula de sistemas dotado de equipos de cómputo, Video Beam y tablets.

## 9. DIAGNOSTICO

Al inicio del año escolar se realiza el diagnóstico del área teniendo en cuenta los resultados en pruebas Saber, día E, Instruimos, análisis de aprobación del área, fortalezas identificadas y oportunidades de mejora, estos elementos son consignados en el formato plan de mejoramiento y acorde al mismo se desarrollan las estrategias y actividades tendientes a mejorar los resultados del área.




## 10. EVALUACIÓN




Al inicio de cada año escolar se elabora una evaluación diagnóstica para determinar aquellos estudiantes que no poseen las competencias para comenzar un nuevo aprendizaje y nivelarlos, así mismo este diagnóstico brindara al docente el punto de partida en su plan de aula.

La evaluación de la Institución educativa los Gómez ha de ser continua, formativa, inclusiva, equitativa, integral y permanente y se utilizará una evaluación cualitativa.

La evaluación contemplará los componentes cognitivo, procedimental y actitudinal; estos dos últimos serán descritos para el año lectivo 2018.



COMPONENTE PROCEDIMENTAL	COMPONENTE ACTITUDINAL
Apropiación de las Tics en la realización de procesos académicos.	Valora y participa en las diferentes actividades individuales y colectivas.
Aplicación del programa Word como herramienta para elaborar trabajos escritos.	Asume con responsabilidad el manejo de herramientas y artefactos básicos.
Apropiación de los conceptos culturales, sociales y económicos de la empresa.	Propone estrategias y actividades individuales y grupales para el uso adecuado de la tecnología e informática.
Apropiación del manejo del internet, para mejorar procesos de aprendizaje.	Valora y reconoce las fortalezas y competencias de los integrantes de un equipo para la innovación.
Identificación de innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad, los ubica y explica en su contexto histórico.	Demuestra responsabilidad, compromiso e interés por cada una de las actividades

	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	  CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	<b>DISEÑO CURRICULAR</b>	VERSION: 2
<p>Aplicación adecuada de instrucciones para la utilización de aparatos y artefactos tecnológicos.</p> <p>Utilización de las TIC disponibles en el entorno para el desarrollo de las diferentes actividades.</p> <p>Aplicación de las herramientas tecnológicas en la búsqueda y procesamiento de la información.</p> <p>Implementación del diseño y la creatividad en la tecnología moderna.</p> <p>Construcción de soluciones sobre reciclaje tecnológico.</p> <p>Comparación de procesos para conocer los índices del impacto de la empresa en el entorno.</p> <p>Adaptación de las herramientas necesarias para diseñar bases de datos.</p> <p>Identificación y análisis de diseños y aplicaciones avanzadas con páginas web.</p>		<p>programadas dentro y fuera del aula; desarrollándolas con pertinencia y calidad.</p> <p>Presenta su cuaderno completo y ordenado, evidenciando responsabilidad y compromiso consigo mismo y con la asignatura.</p>

	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	  CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

# SECUNDARIA

**DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR GRADO Y PERÍODO.**




	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: SEXTO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: UNO**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
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	Solicita y brinda aclaraciones sobre cómo se escriben nombres y palabras desconocidas en una conversación corta.(DBA grado 6º Nº2 Inglés)  Utiliza responsable y autónomamente las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo	Definición y uso de las TIC.  Introducción a la informática. Historia del computador.  Ambiente Windows.  El Correo electrónico, definición y uso.  Funciones básicas de Word  Todos podemos crear empresas y sus aspectos legales.	Aplicación y uso de las tics en el desarrollo de los procesos teóricos prácticos.  Identificación del sistema Windows como parte esencial del pc. vocabulario en inglés)  Ejecución y elaboración del email como herramienta de comunicación.  Utilización de las herramientas de la sala de cómputo en forma correcta .  indagación sobre la importancia de la empresa y conocimiento de sus impactos sobresalientes como motor de la economía  Utilización de las herramientas de la sala de cómputo en forma correcta.



	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	  CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: SEXTO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: DOS**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
Participa en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos.	apropiación y uso de la tecnología          naturaleza y evolución de la tecnología emprendimiento	Reconoce en algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron su creación.      Ejemplifica cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan	Principios y técnicas en la creación de artefactos.  Impactos de productos tecnológicos en el medio ambiente.  Definición, Historia de Internet.  Word Correspondencia Manejo de páginas Texto.  Rasgos del perfil, potencial, Cultura del emprendimiento.	Comparación de los efectos positivos y negativos y los impactos tecnológicos en el medio ambiente.  Elaboración y aplicación de técnicas en la creación de artefactos.  Aplicación de técnicas para mejorar la elaboración de documentos en Word.  Construcción de los diseños innovaciones para mi propia empresa.



	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: SEXTO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: TRES**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar procesos de aprendizaje (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información	Naturaleza y evolución de la tecnología  Apropriación y uso de la tecnología	Explica con ejemplos el concepto de sistema e indico sus Componentes y relaciones de causa efecto  Reconoce y utiliza algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas.  Realiza representaciones gráficas tridimensionales de mis ideas y diseños	Representaciones gráficas de mis ideas y diseños.  Costos y beneficios de productos y productos tecnológicos  Tecnología, innovación, Invención y descubrimiento.  Invento Innovación Descubrimiento  Diferentes perfiles de personas emprendedoras	Relación similitud y diferencia de costos y beneficios de productos tecnológicos de su vida cotidiana.  Expresión de actividades de innovación y de invención utilizando los recursos naturales y productos  Interpretación y aplicación del diseño de evidencias de los procesos tecnológicos e informáticos.  Identificación de la empresa como motor de la economía.  Ilustración de los perfiles en los emprendedores modernos.




	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: SEXTO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: CUATRO**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
<p>Utiliza las tecnologías de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos</p> <p>Interpreta gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades</p>	<p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p>	<p>Utiliza herramientas y equipos de manera segura para construir Modelos , maquetas y prototipos</p> <p>Utiliza adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de información</p>	<p>origen de internet</p> <p>definición</p> <p>redes sociales: -uso apropiado, normatividad y reglamento</p> <p>procesador de texto</p> <p>gráficas- tablas y elaboración de un trabajo- Normas Icontec.</p> <p>aspectos importantes de la empresa</p>	<p>Relación de elementos básicos de internet para búsqueda de información.</p> <p>Identificación entre los beneficios y uso de las tics en el desarrollo de los procesos teóricos prácticos a través de medio virtuales.</p> <p>Conversión y rotula gráficos, y elaboración de tablas en Word.</p> <p>Identificación de los aspectos positivos de la empresa dentro de la vida cotidiana.</p> <p>Utilización de conceptos adecuados de internet, para búsqueda de información.</p> <p>Relación de los parámetros a tener en cuenta en la creación empresa.</p>

	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	  CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2




**GRADO: SÉPTIMO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: UNO**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
explora las TIC para solucionar problemas del entorno a través de la innovación, investigación y experimentación aplicando técnicas de mantenimiento a artefactos tecnológicos de su entorno de manera adecuada	Naturaleza y evolución de la tecnología  Tecnología y sociedad  Solución de problemas con tecnología	Identifica innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico  Analiza el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades.  Asume y promueve comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos	Ciencia, técnica y tecnología  Herramientas tecnológicas: Videoconferencias Narración digital  Derechos de autor  ofimática  Perfil del empresario, Clases de liderazgo.	Interpretación de la tecnología a través de la técnica, la ciencia y experimentación.  Identificación de las herramientas tecnológicas y la solución de problemas del entorno.  Interpretación de las normas legales de los derechos de autor.  Aplicación de la ofimática como herramienta en la vida cotidiana y la empresa.  Interpretación de las normas legales de los derechos de autor.  Relación del empresario con la economía del entorno.





	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b> <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	  CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: SÉPTIMO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: DOS**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
<p>Comprenda, analiza y aplica los principios y conceptos propios de la tecnología, que permitan la transformación del entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades del entorno, mediante el uso de la ofimática. Reconoce, aplica y respeta las fuentes bibliográficas y los derechos de autor optimización de los recursos</p>	<p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p>	<p>Usa técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte).</p> <p>Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades</p>	<p>Nanotecnología: Concepto, aplicaciones y alcances de la nanotecnología</p> <p>La tecnología y el uso de las Tic en la sociedad.</p> <p>La empresa en el mercado moderno.</p> <p>PowerPoint y sus debidas presentaciones</p> <p>Excel,definición y utilización.</p> <p>Herramientas de tecnología para la búsqueda información</p>	<p>Interpretación de los principios y avances tecnológicos acorde con la nanotecnología.</p> <p>Interpretación del uso responsable de las tic para aprender a investigar y comunicarse con otros en el mundo</p> <p>realización ejercicios básico en PowerPoint y sus debidas presentaciones</p> <p>Aplicación de las herramientas tecnológicas en la búsqueda y procesamiento de la información</p> <p>Construcción de la empresa como motor de la economía.</p> <p>identificación de los conceptos de mercadeo</p>



	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: SÉPTIMO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: TRES**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
Conceptualiza, utiliza y relaciona la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad, mediante procesos y productos tecnológicos	Naturaleza y evolución de la tecnología  Apropriación y uso de la tecnología	Da ejemplos de transformación y utilización de fuentes de energía en determinados momentos históricos.  Comprende el funcionamiento de máquinas térmicas (motores de combustión, refrigeración) por medio de las leyes de la termodinámica (DBA grado 8° N°1 C.N)	La Energía.  Fuentes de energía  La energía y el medio ambiente  Word y sus propiedades  Proyecto de emprendimiento.  Trabajo en equipo	Utilización de las diferentes fuentes de energía y de los recursos naturales.  Interpretación de las propiedades de Word.  Redacción de la propuesta empresarial.  Interpretación y utilización de las principales formas de trabajo en equipo.



	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b> <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: SÉPTIMO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: CUATRO**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
Reconoce, ilustra y mejora el manual de funciones de diferentes sistemas automáticos para el servicio del usuario. Reconoce, construye y asume diferentes medios de comunicación en la sustentación de sus ideas mediante la utilización de las TIC.)	Apropriación y uso de la tecnología  Solución de problemas con tecnología	Clasifica la información que circula en los medios de comunicación con los que interactúa y la retoma como referente para sus producciones discursivas. (DBA N°1 L.C)  Identifica y explica técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos	Los Medios de Comunicación – La comunicación y su origen.  Evolución de los medios de comunicación  Problemas que presentan los medios de comunicación.  Power point Elaboración de un video.  Como ser un líder en el mercado.  Elaboración de animaciones	Identificación de algunas ventajas y desventajas que presentan los medios de comunicación.  Explicación y evolución de los medios de comunicación de uso común  Construcción de diferentes medios de comunicación en la sustentación de sus ideas.  Elaboración y desarrollo de un noticiero estrategias de trabajo que contribuyan en el uso de los recursos tecnológicos.  Interpretación y utilización de las estrategias de liderazgo en el mercado.  Elaboración de presentaciones con PowerPoint.




	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b> <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: OCTAVO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: UNO**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
Identifica y propone herramientas para el procesamiento, formulación y funcionalidad de hojas de cálculo para elaborar documentos mercantiles)	Apropriación y uso de la tecnología  Solución de problemas con tecnología	Identifica principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos.  Explica algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos histórico	Historia de los Virus informáticos, Características y  Periféricos del computador (hardware y software)  Excel Introducción a elementos del Excel Manipulación de celdas. Formato de celdas. Insertar y eliminar elementos.  La informática y la comunicación. Herramientas del editor de texto	Interpretación y aplicación de estrategias para la protección de los virus informáticos.  Contrastación de las ventajas y desventajas del diseño en la creación de artefactos.  Comprensión teórica y práctica de las Reconocimiento de las partes del Computador.  Estimación y apropiación de las herramientas de la hoja de cálculo.  Interpretación de la importancia de la informática y la comunicación.



	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b> <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	  CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	<b>DISEÑO CURRICULAR</b>	VERSION: 2

**GRADO: OCTAVO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: DOS**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
Utiliza tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar sus procesos de aprendizaje Diseña proyectos tecnológicos acordes a la problemática y su entorno	Apropriación y uso de la tecnología  Solution de problems con tecnología	Utiliza eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias)  Analiza cuestiones ambientales actuales, como el calentamiento global, contaminación, tala de bosques y minería, desde una visión sistémica (DBA C.N grado 11° N°5).	Los Medios de comunicación y Transporte.  Clasificación de los medios de transporte- -  Medio ambiente y tecnología. Relación con los impactos ambientales  identificación de las herramientas informáticas  Proceso y desarrollo de ideas de negocio y producto	Identificación de los medios de transporte.  Identificación de los medios de transportes y su innovación  Identificación de aspectos positivos y negativos de la tecnología en el medio ambiente.  Aplicación de las estrategias de negocios y productos.  Interpretación de actividades sobre conservación de medio ambiente.



	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b> <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: OCTAVO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: TRES**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
Emplea vocabulario técnico alusivo a los sistemas de producción (acertadamente)	Apropriación y uso de la tecnología  Solución de problemas con tecnología	Evalúa el impacto producido por los avances tecnológicos en el desarrollo social y económico de Colombia en el siglo XIX. (DBA N°6 C.S)  Analiza cómo el bienestar y la supervivencia de la humanidad dependen de la protección que hagan del ambiente los diferentes actores (DBA grado 11° N°1 C.S)	Impactos de productos tecnológicos.  El reciclaje como conservación del medio ambiente.  Requisitos para crear una empresa  Word y sus usos  Sistematización de información.  Problemas generados por mal uso de redes sociales	Aplicación del debido uso en los productos tecnológicos mediante procesos sistemáticos.  Interpretación de actividades sobre conservación de medio ambiente a través del reciclaje.  Investigación de los requisitos para crear una empresa en Colombia.  Identificación sitios web para consulta.  Aplicación de métodos de sistematización de información.  Utilización debida en la edición de textos de Word.  interpretación de la importancia de los motores de búsqueda  Explicación de los problemas generados por mal uso de redes sociales



	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: OCTAVO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: CUATRO**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
Comprende la razón, causa y consecuencias de los inventos e innovaciones más significativas en la humanidad y su impacto en el medio ambiente	Apropriación y uso de la tecnología  Solución de problemas con tecnología	Reconoce los grandes inventos en la historia como los gestores de la tecnología para el futuro.	Motores de búsquedas: Nombres y funcionalidad de los iconos  La barra estándar de Internet Explorer.  Creación de aplicación Hojas de cálculo  Construcciones con el diseñador de presentaciones  Estructura de la idea de negocio	Interpretación de la importancia de los motores de búsqueda.  Identificación y uso de los motores de búsqueda en internet.  Aplicación de los conocimientos sobre internet Explorer.  Producción de esquemas para la solución de problemas tecnológicos utilizando las herramientas de diseño.  Elaboración de la estructura de negocio.  Diferenciación entre columnas y filas en la hoja de cálculo

	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2



**GRADO: NOVENO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: UNO**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
Reconoce la importancia de las herramientas y máquinas utilizadas en el desarrollo de la tecnología energética en su vida cotidiana.)	Apropriación y uso de la tecnología  Solución de problemas con 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.	Conceptos propios del conocimiento tecnológico.  Eras tecnológicas  Tecnología y medio ambiente. Procesador de texto: procesador de texto Word. Competencias organizacionales. Generalidades del emprendimiento	Definición de los conceptos propios sobre conocimiento tecnológico.  Conceptualización de las eras tecnológicas y el medio ambiente.  Interpretación en un sistema informático los diferentes componentes, incluyendo el procesador de texto.  Interpretación sobre causas y consecuencias de los cambios tecnológicos a través de las eras tecnológicas.  Definición de los conceptos del emprendedor y la conformación de empresa.  Elaboración y diseño de modelos mediante el uso de las herramientas ofimáticas.  Comparación casos de modelos usando en el Word.






	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b> <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: NOVENO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: DOS**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
Reconoce que las herramientas ofimáticas son útiles en la estandarización de información y la inmersión a la vida laboral.)	Apropriación y uso de la tecnología  Solución de problemas con tecnología	Relaciona la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.  Utiliza procesos inductivos y lenguaje simbólico o algebraico para formular, proponer y resolver conjeturas en la solución de problemas numéricos, geométricos, métricos, en situaciones cotidianas y no cotidianas. (DBA N°9 Matemáticas)	Que es la ciencia y sus aportes a la tecnología  Uso de funciones básicas en Excel. Fórmulas de Excel  Empresa: contexto empresarial.  Reconocimiento del valor y el precio en la empresa.  El empresario y el manejo contable.	Identificación y descripción de software libre que puede ser usado para diferentes propósitos  Interpretación y utilización de estrategias creativas para generar opciones frente a decisiones colectivas.  Argumentación de la importancia de las competencias organizacionales y empresariales.  Conceptualización del empresario y el manejo contable.  Generalización de la importancia de la herramienta.  Identificación y descripción de software libre que puede ser usado para diferentes propósitos Comparación de las herramientas de Excel para el diseño de plantilla elaboración de comparativos de precio y gastos mediante excel.  Argumentación de los efectos de la tecnología y propongo soluciones a los problemas que esta genera.



	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	  CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: NOVENO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: TRES**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
Identifica cómo la tecnología ha evolucionado y analiza ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia tecnológica, satisfactoriamente	Apropriación y uso de la tecnología  Solución de problemas con tecnología	Analiza las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos sistemas tecnológicos.	La tecnología y sus efectos secundarios.  La tecnología Ventajas y desventajas. uso adecuado de la tecnología  Creación de empresa  El procesador de texto Word y normatividad para documentos escritos.	Argumentación de los efectos de la tecnología y propongo soluciones a los problemas que esta genera.  Participación en los procesos empresariales propuestos.  Relacionamiento de las herramientas de Word para el diseño de documentos.  Definición de conceptos de empresa.  Participación en equipos en la elaboración de diseño de documentos en publisher




	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: NOVENO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: CUATRO**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
Describe y aplica cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos de manera acertada.)	Apropriación y uso de la tecnología  Solución de problemas con tecnología	Explica algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establece relaciones con algunos eventos históricos.	Grandes acontecimientos tecnológicos en la historia:  Primera revolución industrial: Causas, consecuencias, primeras máquinas. Segunda revolución industrial diseño de documentos, tabulación de datos y gráficos en hojas de cálculo.  La comunicación, el trabajo en equipo características del líder, toma de decisiones y la estructura empresarial.	Interpretación de la influencia de las tecnologías de la información y de la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales.  Ilustración de fórmulas, tabulación de datos y elaboración de gráficos en la hoja de cálculo.  Definición con argumentos la estructura empresarial.




	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b> <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	  CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: DÉCIMO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: UNO**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
Trabaja en equipo, utilizando herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas, adecuadamente.	Apropiación y uso de la tecnología  Solución de problemas con tecnología	Analiza y valora críticamente los componentes de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.  Selecciona muestras aleatorias en poblaciones grandes para inferir el comportamiento de las variables en estudio. Interpreta, valora y analiza críticamente los resultados y las inferencias presentadas en estudios estadísticos. (DBA N° 8 Matemáticas)	Ciencia, técnica, invención, innovación, tecnología  Evolución de la informática en nuestros días.  Tabulación de datos. Gráficos y manejo de fórmulas en hojas de cálculo  Conoce y aplica las herramientas ofimáticas.  Mentalidad emprendedora	Interpretación de la importancia de la ciencia, la técnica y la tecnología.  Identificación de los elementos fundamentales de la informática y su clasificación.  Identificación y configuración de las herramientas del software gráfico.  Definición de la mentalidad emprendedora como parte del proyecto empresarial.  Sustentación y desarrolla bases de datos con relación a herramientas necesarias para realizar actividades.  Aplicación de consultas en internet sobre los diferentes documentos comerciales empresariales



	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b> <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	  CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: DÉCIMO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: DOS**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
Conceptúa y aplica los diferentes elementos de la tecnología a través de las diversas herramientas multimedia les de forma creativa valorando los avances tecnológicos.)	Apropiación y uso de la tecnología  Solución de problemas con tecnología	Describe y explica las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma segura y apropiada	Pensamiento inventivo. El Diseño. El diseño como manera de desarrollar pensamiento inventivo.  Excel y sus aplicaciones Aplicaciones avanzadas en la hoja de cálculo.  Estructuras tecnológicas.  Aplicaciones estructuras tecnológicas  Creatividad: creatividad e innovación.	Investigación sobre la prospectiva e incidencia de algunos desarrollos tecnológicos.  Definición de conceptos para el pensamiento inventivo  Interpretación de herramientas para la aplicación avanzada en la hoja de cálculo.  Identificación las estructuras tecnológicas en nuestro entorno.  Explicación con argumentos la creatividad y la innovación.



	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: DÉCIMO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: TRES**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
Identifica cómo la tecnología ha evolucionado y analiza ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia tecnológica, satisfactoriamente	Apropriación y uso de la tecnología  Solución de problemas con tecnología	Identifica, relaciona, y comprende las diversas etapas de la tecnología en la humanidad.  Planea la producción de textos audiovisuales en los que articula elementos verbales y no verbales de la comunicación para desarrollar un tema o una historia. (DBA N° 2 L.C)	Relación y características de la tecnología de punta y sus componentes.  Tecnología moderna y obsoleta  Tecnología y diseño.  Procesador de bases de datos.  funciones avanzadas desde las formas de impulsar o promover un proyecto empresarial por medio de herramientas de audio y video.	Identificación de procesos tecnológicos aplicados a la tecnología de punta.  Realización e interpreta las aplicaciones con las funciones básicas de Excel.  Interpretación de los pasos para generar ideas de negocio.  Construcción de diseño a través de herramientas de ofimática.  Utilización de formas de impulsar o promover un proyecto empresarial por medio de herramientas de audio y video




	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: DÉCIMO**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: CUATRO**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
(Describe y aplica cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos de manera acertada	Apropriación y uso de la tecnología  Solución de problemas con tecnología	Compara tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explico sus cambios y posibles tendencias.	Elaboración de proyecto tecnológico a través del diseño, rediseño e innovación  Normas Icontec desde el editor de texto.  Estructura de bases de datos, diseños y plantillas.  Proyecto aplicación de ambientes virtuales. Ideas de negocio, creatividad y mentalidad emprendedora.	Identificación de los parámetros para la elaboración de proyectos tecnológicos tomando como base el diseño y la innovación.  Presentación de prototipos de productos tecnológicos para solución de problemas cotidianos  Interpretación de las características del emprendedor.  Creación de grupos de trabajo para la realización de un proyecto de creación de ambiente virtual.

	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	  CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2



**GRADO: ONCE**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: UNO**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
Demuestra a través de diferentes herramientas informáticas la importancia de los recursos naturales en la sociedad.)	Apropiación y uso de la tecnología  Solución de problemas con tecnología	Utiliza instrumentos, unidades de medida, sus relaciones y la noción de derivada como razón de cambio, para resolver problemas, estimar cantidades y juzgar la pertinencia de las soluciones de acuerdo al contexto. (DBA N°3 Matemáticas)	La tecnología y el entorno.  Documentos: empresariales.  Transferencia tecnológica Herramientas de Excel para organización y visualización de datos  Administración de bases de datos en una empresa o negocio.  Plan de negocio.	Investigación e implicación de la tecnología con el entorno.  Creación y administración bases de datos empresarial.  Determinación en un sistema informático los diferentes aplicativos para la realización de documentos comerciales.  Definición de la mentalidad emprendedora como parte del proyecto empresarial..  Elaboración de tablas dinámicas simples y visualización de datos por medio de filtros.  Identificación y análisis de casos de transferencia tecnológica.





	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: ONCE**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: DOS**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
(Utiliza, optimiza y explora las TIC para solucionar problemas del entorno a través de la innovación, investigación y experimentación.)	Apropiación y uso de la tecnología  Solución de problemas con tecnología	Describe cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos producen avances tecnológicos	Sistemas diversificados. Conceptos  Comunicación de ideas, publicidad y marketing en internet..  Bloc y paginas gratis..  Construcción de página web.  Estudio de mercado . Propuesta de mercado. Propuesta de mercado y finanzas	Observación de videos y Investigación e implicación de los sistemas diversificados.  Explicación magistral y pautas para creación de correo electrónico y realización de actividad en el aula de computo  Ilustración avanzada de páginas web aplicando diseño y creatividad. Actividad de creación de página web diseño y construcción practica  Interpretación de los procesos para conocer los índices del mercadeo en el entorno. Observación sobre video y construcción de propuesta en el aula de computo a través de sitio web  Publicación y realización de material publicitario y comunicación de ideas en internet



	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: ONCE**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: TRES**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
<p>Comprenda, analiza y aplica los principios y conceptos propios de la tecnología, que permitan la transformación del entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades del entorno, mediante el uso de la ofimática.            Vocabulario en inglés como apoyo al proyecto transversal del área</p>	<p>Apropiación y uso de la tecnología             Solución de problemas con tecnología</p>	<p>Identifica la tecnología que nos rodea y explica la importancia que tiene para desarrollar actividades.             Analiza la globalización como un proceso que redefine el concepto de territorio, las dinámicas de los mercados, las gobernanzas nacionales y las identidades locales.            (DBA N° 5 C-S)</p>	<p>La internet y nuestro entorno            Diseño páginas Web.            Sistemas de inteligencia artificial, robótica, Bioingeniería.             Redes locales y Globales.            Redes de comunicación locales y globales             Estudio técnico administrativo y empresarial.</p>	<p>Investigación, la implicación de la internet y nuestro entorno             Construcción y exposición de la página web.             Argumentación de la importancia del estudio técnico administrativo.             Utilización de elementos de protección en ambientes de trabajo.             Argumentación claramente un estudio de mercado para fortalecer o dar solución a propuestas existentes en el contexto.             Publicación y realización de material publicitario y comunicación de ideas en internet.</p>




	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	 CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSION: 2

**GRADO: ONCE**

**INTENSIDAD HORARIA: 1h/s**

**PERIODO: CUATRO**

COMPETENCIA	COMPONENTE	DBA	ÁMBITOS CONCEPTUALES	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (COMPONENTE CONCEPTUAL)
(Reconoce, construye y asume diferentes medios de comunicación en la sustentación de sus ideas mediante la utilización de las TIC)  Comunicación	Apropiación y uso de la tecnología  Solución de problemas con tecnología  Pensamiento Aleatorio	Calcula el promedio (la media) e identifica la moda en un conjunto de datos.  Comprende la probabilidad de obtener ciertos resultados en situaciones sencillas.  Interpreta y diseña técnicas para hacer mediciones con niveles crecientes de precisión (uso de diferentes instrumentos para la misma medición, revisión de escalas y rangos de medida, estimaciones, verificaciones a través de mediciones indirectas). (DBA N°4 Matemáticas)	Aplicaciones desde la web. Seguridad informatics Propiedad intelectual en la web.  Aplicaciones con herramientas especiales  Diseño gráfico: introducción al diseño en Publisher  Describe los pasos para la gestión de la empresa en cuanto a sus aspectos legales.  Conceptos básicos de estadística.  Conceptos de probabilidad.	Definición y explicación de las distintas aplicaciones sé que pueden realizar desde la web. Definición por que los parámetros de Publisher como parte del impacto en el medio social.  Relación de procesos para conocer los índices de la gestión empresarial en el entorno. demostración conocimiento sobre problemáticas legales empresariales Exposición de trabajos con los parámetros de Publisher y movie maker.  Utilización adecuadamente de algunas herramientas tic de los principales riesgos en la informática  Formulación de preguntas y elaboración de encuestas para obtener los datos requeridos.

	<p align="center"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ</b>  <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i></p>	  CO-SC-CER352434
CODIGO DP-FO-25	<b>DISEÑO CURRICULAR</b>	VERSION: 2