

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ

DISEÑO CURRICULAR
DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

DOCENTES RESPONSABLES:

SAMUEL CARDONA

JENNY GUTIÉRREZ OLAYA

JORNADA: Diurna

2017

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

1. PRESENTACIÓN:

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

Referente conceptual

Ser competente en tecnología ¡una necesidad para el desarrollo! Las Orientaciones generales para la educación en tecnología buscan motivar a las nuevas generaciones de estudiantes colombianos hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología, con el fin de estimular sus potencialidades creativas. De igual forma, pretenden contribuir a estrechar la distancia entre el conocimiento tecnológico y la vida cotidiana y promover la competitividad y productividad (MEN, 2008). La tecnología, relacionada con otros campos del saber, potencia la actividad humana y orienta la solución de problemas, la satisfacción de necesidades, la transformación del entorno y la naturaleza, la reflexión crítica sobre el uso de recursos y conocimientos y la producción creativa y responsable de innovaciones que mejoren la calidad de vida. A partir de esta interrelación, (Figura 1) las orientaciones para la educación en tecnología tienen sentido y permiten definir el alcance y la coherencia de las competencias dadas



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ

*“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy;
conocimiento, respeto y democracia”*

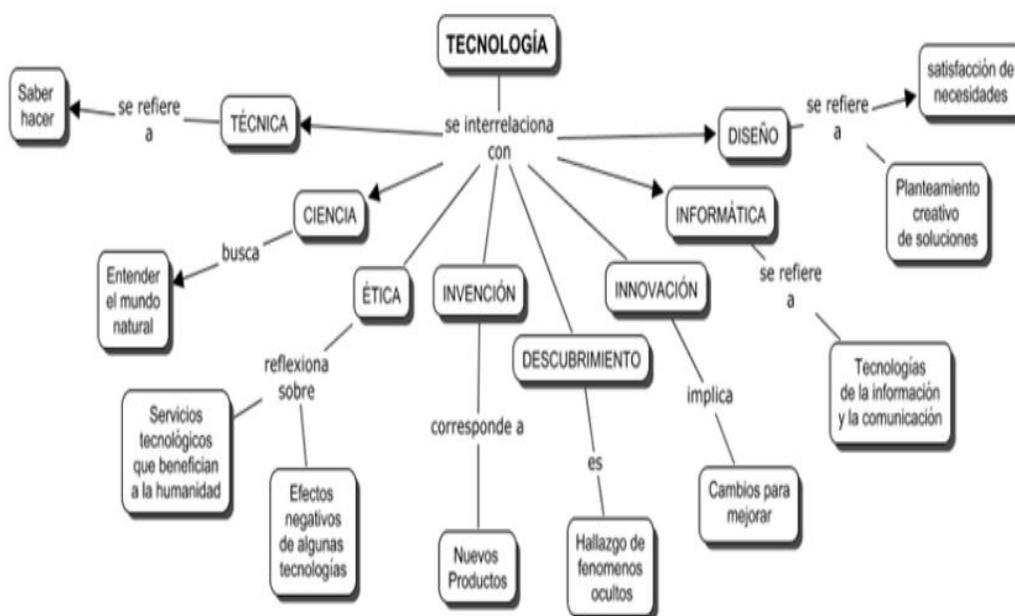


CO-SC-CER352434

CÓDIGO DP-FO-25

DISEÑO CURRICULAR

VERSIÓN: 1



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.

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

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. 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.

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

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”

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.

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

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 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.

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

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.

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

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**

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

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.

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.

5. ELEMENTOS DE ENTRADA

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

- Derechos Básicos del Aprendizaje
- Estándares básicos por competencias
- Lineamientos curriculares
- Diseño curricular 2016
- Resultados pruebas externas
- Resultados pruebas internas

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

- Instruimos 2016
- Observaciones de las asesoras pedagógicas a los diseños de cada área
- Contexto de egresados, para potenciar aquellas habilidades que destacan los estudiantes al finalizar el bachillerato.
- Cátedra de la paz
- Modelo pedagógico
- Consecuencias potenciales de fallar de acuerdo a la naturaleza del servicio educativo (Riesgos y oportunidades)
- Normas o códigos de prácticas que la IE se ha comprometido a implementar. (Proyectos)

Cabe anotar que los elementos de entrada correspondientes a: Derechos Básicos del Aprendizaje, Resultados pruebas externas, Instruimos 2016 no fueron insuma para la construcción del diseño curricular en cuestión dado a que los antes mencionados solo aplican para la áreas básicas.

6. METODOLOGÍA

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.

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

- 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.

7. 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: Aulas de sistema dotado equipo de Video Been y direc tv

8. DIAGNOSTICO

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

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

9. EVALUACIÓN

Al inicio de cada año escolar se elabora una evaluación diagnóstica con el fin de identificar los conocimientos básicos que poseen los estudiantes y a partir de ello desarrollar estrategias metodológicas propias del área.

La evaluación de la Institución educativa los Gómez ha de ser continua, formativa, inclusiva, equitativa, integral y permanente y se utilizara una evaluación cualitativa y cuantitativa igualmente se transversaliza y acompaña con otra del saber (matemática) buscando con esto afianzar con esto los aprendizajes obtenidos en cada área cabe anotar que es un área que se puede ser permeada por todas las áreas.

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

PRIMARIA

DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR GRADO Y PERÍODO.

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Área: Tecnología

Periodo: 1

Grado: primero

Intensidad Horaria: 1 hora

Competencias:: Reconoce e identifica los elementos naturales y los aparatos tecnológicos de su entorno de forma acertada.

Reconoce la utilidad de los X.O dentro de la institución como herramienta de aprendizaje significativo

Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.

Evaluar las alternativas viables para solucionar el problema

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología.</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología.</p> <p>Solución de problemas con tecnología y sociedad.</p>	<p>¿Cómo las herramientas elaboradas por el hombre me han ayudado en la realización de tareas cotidianas?</p>	<p>Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades ya contribuir con la preservación del medio ambiente.</p> <p>Establezco semejanzas y y</p>	<p>La vivienda.</p> <p>La casa y sus dependencias.</p> <p>Los elementos naturales y los aparatos tecnológicos de mi entorno</p> <p>Los X.O</p>	<p>Reconocimiento de las diferencias que existen entre las viviendas del campo y la ciudad.</p> <p>Identificación de las partes de una casa.</p> <p>Identificación de las semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales</p> <p>Reconocimiento de los</p>	<p>Realización de dibujos de las viviendas del campo y de la ciudad.</p> <p>Realización de maqueta de una casa con sus dependencias utilizando material de desecho.</p> <p>Establecimiento de semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales</p>	<p>Goza dibujando las diferentes viviendas que hay.</p> <p>Disfruta construyendo y exhibiendo una maqueta de su casa en la que destaca las diferentes dependencias que la conforman.</p> <p>Compara el uso de artefactos y elementos naturales.</p> <p>Disfruta del uso de los XO</p>

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

		diferencias entre artefactos y elementos naturales Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia		XO como medio de aprendizaje		
--	--	--	--	---------------------------------	--	--

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Área: TECNOLOGIA

Periodo: 2

Grado: primero

Intensidad Horaria: 1 hora

Competencias: Expresa y compara la evolución de la tecnología a través de la historia por medio de narraciones o expresiones artísticas de forma creativa
Explora el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.
Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos, Evaluar las alternativas viables para solucionar el problema

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad	¿Los aparatos tecnológicos del hogar y la escuela aportan a los procesos de aprendizajes de los estudiantes?	Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la	Evolución de la tecnología a través de la historia. Análisis morfológico de los objetos. Artefactos tecnológicos de la vida cotidiana	reconocimiento de la evolución de la tecnología a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida Identificación de la forma, el tamaño y la textura de los objetos. Identificación de los artefactos tecnológicos de la vida cotidiana.	Ilustración de evolución de la tecnología a través de la historia. Exploración de la forma, el tamaño y la textura de los objetos. Realización de recortes de revistas de algunos artefactos tecnológicos que se utilizan en el hogar y en la escuela	Valora la evolución de la tecnología a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida. Disfruta analizando Anatómicamente un objeto. Demuestra interés por el manejo adecuado de algunos artefactos tecnológicos de la vida cotidiana.

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

		escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización	Los X.O como herramienta de entretenimiento.			
--	--	--	--	--	--	--

Área: Tecnología

Periodo: 3

Grado: primero

Intensidad Horaria: 1 h

Competencias: Explora el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos. Planear y organizar las acciones en conjunto con los otros, para solucionar los problemas colectivos y cumplir las normas de comportamiento definidas en un espacio dado.

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología.	¿Por qué el conocimiento del computador, puede facilitar un acercamiento a los equipos tecnológicos?	Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. Identifico y utilizo	El computador Prendido y apagado del computador. Importancia de la tecnología en la vida del hombre.	reconocimiento del equipo partes del pc Reconocimiento del prendido y apagado del computador. Reconocimiento de la importancia de la tecnología en la vida del	Realización del computador y escritura de sus partes. Utilización adecuada del prendido y apagado del equipo. Conducción adecuada del Mouse y los botones.	. Valora el uso del computador. Escucha con atención las indicaciones sobre el encendido y apagado del equipo. Participa con agrado en las actividades programadas Valora la importancia de la tecnología en la vida del hombre. Disfruta realizando dibujos

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

<p>Solución de problemas con tecnología.</p> <p>Tecnología y sociedad</p>		<p>artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros).</p>	<p>Paint</p>	<p>hombre .</p> <p>Identificación del Paint (acceder al Paint a través de los accesorios, reconocer los colores, la barra de las herramientas).</p>	<p>Explicación de la importancia de la tecnología en la vida del hombre</p> <p>Utilización adecuada del Paint a través de los accesorios.</p>	<p>empleando adecuadamente el Paint.</p> <p>Aprende con agrado y se recrea mientras interactúa con el computador</p>
---	--	---	--------------	---	---	--

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Área: **TECNOLOGIA**

Periodo: **4**

Grado: **primero**

Intensidad Horaria: **1 HORA**

Competencias Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología.</p> <p>Solución de problemas con tecnología.</p>	<p>¿Cuál es el aporte de mi proyecto tecnológico a la conservación del ambiente?</p>	<p>Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.</p> <p>Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, particularmente los relacionados con la seguridad (tránsito,</p>	<p>Conocimiento y utilización básica del programa Paint</p> <p>Relación de la tecnología con el medio ambiente</p> <p>XO = Herramienta</p>	<p>Identificación en los símbolos y señales, normas de seguridad y prevención para el uso de artefactos tecnológicos.</p> <p>Interacción práctica con las XO, y la herramienta Pintar, (uso de la barra y accesorios del programa)</p>	<p>Desarrolla proyectos tecnológicos de manera colaborativa para solucionar problemas de su entorno. Usa la computadora como herramienta de comunicación e información para exponer sus ideas.</p> <p>Apropiación de la tecnología en beneficio y relación con el medio ambiente.</p>	<p>Explica cómo sus acciones afectan al ambiente, así mismo y a los demás generando cambios de actitudes. Interactúa con sus compañeros demostrando respeto y tolerancia en el trabajo colaborativo</p>

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Tecnología y sociedad		basuras, advertencias). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. Seleccione 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.	Pintar		Exploración de los equipos XO, y apropiación de la herramienta Pintar.	
-----------------------	--	--	--------	--	--	--

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

SEGUNDO

Área: **Tecnología**

Periodo: **1**

Grado: **segundo**

Intensidad Horaria: **1 h**

Competencias: Pensamiento tecnológico. Solución de problemas. Trabajo en equipo. Manejo del tiempo. Asociación de procesos. Planeación

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Naturaleza y evolución de la tecnología apropiación y uso de la tecnología solución de problemas con tecnología y sociedad	¿Cómo el reconocimiento del barrio y la vereda, permite a los estudiantes apropiarse de otras instituciones que le sirven para su proceso escolar?	Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas	El colegio y sus dependencias. Aparatos y artefactos tecnológicos que hay en el colegio. El barrio y las instituciones que lo conforman. Los aparatos tecnológicos en el desarrollo de la	Reconocimiento del colegio y sus dependencias. Identificación de los aparatos y artefactos tecnológicos que hay en el colegio Reconocimiento del barrio y las instituciones que lo conforman. Reconocimiento de los aparatos tecnológicos en el desarrollo de la	Realización del dibujo del colegio y sus dependencias. Realización de dibujo de los diferentes implementos tecnológicos que hay en la institución. Denominación de las instituciones que hay en el barrio. Explicación de la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto su escuela y cuida los diferentes implementos tecnológicos que hay allí. • Tiene sentido de pertenencia por su colegio. • Respeto su escuela y cuida los diferentes implementos. Respeto el orden y las actividades propuestas para el desarrollo de las clases. <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra interés al manejar artefactos tecnológicos. • Decide que aparatos utilizar

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

			<p>humanidad.</p> <p>Los aparatos tecnológicos en el hogar. Dispositivos de almacenamiento internos del computador</p> <p>Partes del computador y la XO y funciones.</p>	<p>humanidad.</p> <p>Descripción de los aparatos tecnológicos del hogar. Reconocimiento de los dispositivos de almacenamiento internos del computador</p>	<p>actividades humanas.</p> <p>Utilización de diversos aparatos al realizar tareas cotidianas en el hogar. Realización del dibujo los íconos que representan los dispositivos de almacenamiento interno del computador: Disco duro, carpetas y archivos. Exposición en clase sobre el uso de los dispositivos de almacenamiento</p> <p>Reconocimiento de las partes del computador y la XO, como apropiación del aprendizaje.</p>	<p>para realizar las tareas cotidianas en el hogar y la escuela.</p>
--	--	--	--	---	---	--

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Área: tecnología

Periodo: 2

Grado: segundo

Intensidad Horaria: 1 hora

Competencias: Solución de problemas informáticos. Valorativa, Tecnológica, Uso de Tics:

Digita con alguna agilidad textos cortos

Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos. Cumplir las normas de comportamiento definidas en un espacio dado

Reconoce

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

<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> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p>	<p>¿De qué forma, facilitan las actividades escolares, el uso de los diferentes dispositivos de almacenamiento?</p>	<p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p> <p>Observo, comparo y analizo las diferentes funciones del teclado.</p> <p>Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la</p>	<p>Reconocer las partes del teclado. Reconocer teclas importantes. Maximizar, minimizar y cerrar ventanas.</p> <p>Propiedades de la pantalla.</p> <p>Barra de herramientas, fuente, tamaño de la fuente, colores de la fuente.</p> <p>Composiciones en Word Pad y en la XO</p>	<p>Reconocimiento de las partes del teclado. Reconocimiento de las teclas importantes: Enter, barra espaciadora, Bloq Mayùs y Shif</p> <p>Reconocimiento de la manera en que se Maximiza, minimiza y se cierran ventanas. Manipulación de las propiedades de la pantalla.</p> <p>Identificación de la barra de herramientas, fuente, tamaño de la fuente, colores de la fuente.</p> <p>Realización de composiciones en Word Pad y en la XO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Digitación de textos cortos. Utilización de las teclas Enter, barra espaciadora, Bloq Mayùs y Shif. Exploración del abrir y cerrar ventanas, maximizar y minimizar ventanas Manipulación de algunas propiedades de la pantalla. Ejecución adecuada del programa Word Pad y de la XO. Utilización de las herramientas que le presenta el programa Word Pad y la XO. Utilización de diversos medios de almacenamiento que facilitan las actividades 	<p>Utiliza y manipula adecuadamente los diferentes implementos tecnológicos a los que tiene acceso.</p> <p>Practica con agrado la digitación en el computador.</p> <p>Practica con agrado maximizando y minimizando las ventanas además manipulando</p>
---	---	--	--	--	---	---



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ
*“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy;
conocimiento, respeto y democracia”*



CO-SC-CER352434

CÓDIGO DP-FO-25

DISEÑO CURRICULAR

VERSIÓN: 1

escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización

escolares.

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Área: tecnología

Periodo: 3

Grado: segundo

Intensidad Horaria: 1 hora

Competencias:

Reconocer el computador como una herramienta tecnológica y su uso adecuado, mediante el seguimiento de instrucciones sencillas para la construcción de programas simples de la XO

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Naturaleza y evolución de la tecnología apropiación y uso de la tecnología solución de problemas con tecnología tecnología y sociedad	¿Cómo el uso y la práctica de algunas herramientas, me permiten apropiarme más del computador y la XO?	Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, particularmente	El teclado, su función y posición de los dedos en el teclado Maximizar y minimizar programas en el computador	Conocimiento exploratorio del teclado del computador y la XO, practicando el alfabeto y ubicando con juegos de mecanografía los dedos correctamente. Identificación de la función de maximizar y minimizar en la barra de herramientas y su manipulación para apropiarse de dicha función.	Caracterización de los teclados del computador y la XO y su función. Apropiación de la barra de herramientas, con la función de maximizar y minimizar. Identificación de los programas WordPad y Sara en XO, como	Práctica con agrado la digitación en el computador y la XO, y los utiliza adecuadamente.

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

<p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p>		<p>elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.</p> <p>Identifico con la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p> <p>Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.</p>		<p>que encontramos en el computador y la XO.</p>		<p>Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia</p>
--	--	---	--	--	--	---

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

TERCERO

Área: Tecnología

Periodo: 1

Grado: tercero

Intensidad Horaria: 1 h

Competencias: El estudiante comprenderá la importancia de solucionar problemas cotidianos con el uso de artefactos.

Establece relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos del entorno.

Actúa siguiendo las normas y buen uso de las herramientas y equipos que manipula.

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Solución de problemas con artefactos	¿Cómo los artefactos han influenciado positivamente la vida del hombre?	Identifica problemas que se pueden presentar en los artefactos y sus posibles soluciones. Comparo y analizo los elementos de un artefacto para	Identifica algunos artefactos en el hogar escuela y empresa. Cómo funcionan los aparatos tecnológicos. Diferencia problemas que se presenten en los	Identificación de algunos artefactos en el hogar escuela y empresa Análisis del funcionamiento de algunos aparatos tecnológicos Diferenciación de problemas que se	Comprensión de la utilidad de los artefactos dando solución en el hogar, escuela y empresa Exploración cómo están contruidos y cómo funciona algunos artefactos de uso cotidiano. Expresión de los problemas	Reconoce el valor histórico de algunos artefactos que usa en su vida. Valora los aportes de los artefactos en el hogar, escuela y empresa. Da solución a posibles problemas con artefactos tecnológicos



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ

“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”



CO-SC-CER352434

CÓDIGO DP-FO-25

DISEÑO CURRICULAR

VERSIÓN: 1

		<p>utilizarlo adecuadamente.</p> <p>Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno.</p> <p>Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.</p>	<p>artefactos tecnológicos del medio.</p> <p>Las X.O (sara)</p> <p>Identifica las máquinas como herramientas tecnológicas</p>	<p>presenten en los artefactos tecnológicos del medio</p> <p>Realización de trabajo con las X.O. básico de Paint, WordPad, Pintar y Sara</p> <p>Identificación de las máquinas como herramientas tecnológicas</p>	<p>que identifique en los artefactos.</p> <p>Aplicación de algunos programas de las XO.</p> <p>Retroalimentación de los programas básicos para dibujar y escribir del computador y la XO.</p>	<p>Demuestra interés al manejar los XO</p>
--	--	--	---	---	---	--



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ
*“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy;
conocimiento, respeto y democracia”*



CO-SC-CER352434

CÓDIGO DP-FO-25

DISEÑO CURRICULAR

VERSIÓN: 1

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Área: tecnología

Periodo: 2

Grado: Tercero

Intensidad Horaria: 1 hora

Competencias: comprensión de la importancia de solucionar problemas cotidianos con el uso de máquinas simples y complejas.

Observación los diferentes tipos de energía renovables y no renovables elaboración programas simples en la computadora.

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Naturaleza y evolución de la tecnología. Apropiación y uso de la tecnología. Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad	¿Por qué las máquinas son de mayor utilidad al hombre?	Ensamblaje y desarme de artefactos sencillos siguiendo Instrucciones gráficas. Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos	¿Qué es y para qué sirve una máquina? Máquinas simples y complejas Fabricación de artefactos de uso cotidiano Fuentes de energía.	Conocimiento e investigación de las diferentes máquinas creadas por el hombre. Definición de las funciones de las máquinas simples y complejas. Comprensión de instrucciones gráficas para armar y desarmar artefactos y dispositivos sencillos	. manipulación y clasificación de máquinas. Ensamblaje y desarme de artefactos y dispositivos sencillos siguiendo Instrucciones (legos). Compara procesos de fabricación y funcionamiento de algunos artefactos. Expresión de cómo se obtiene energía de algunas de sus fuentes.	Valora la importancia de las máquinas. Transforma artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones (legos). Participa en la construcción de aparatos simples

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

			Define que es un proceso	Identificación y definición de diferentes fuentes de energía: renovables y no renovables. Definición de qué es un proceso. Reconocimiento de la construcción de aparatos simples	Identificación de procesos en las actividades de la vida diaria. Fabricación de un aparato simple de uso cotidiano	
--	--	--	--------------------------	--	---	--

Área: tecnología

Periodo: 3

Grado: tercero

Intensidad Horaria: 1 Hora

Competencias: identificación de algunos artefactos en el hogar, escuela y empresa, las funciones que desempeñan, los problemas que se pueden presentar, programar sentencias o acciones en scratch mediante la experimentación y la práctica para identificar problemas o necesidades que se puedan solucionar en el contexto.

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
	¿Cómo logran los estudiantes apropiarse	Utilizo diferentes expresiones para	Programa Scratch de XO	Reconocimiento del programa Scratch y sus	Utilización y aprendizaje adecuado del programa	Muestra agrado por el trabajo con el programa Scratch de la XO.

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

<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>	<p>de las distintas herramientas que trae la XO en los entornos escolares?</p>	<p>describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.</p> <p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación y la utilizo en diferentes actividades.</p> <p>Observo, comparo y analizo las diferentes funciones del teclado.</p>	<p>Las figuras geométricas con Scratch.</p> <p>Memorizar de XO.</p>	<p>funciones a través de la exploración y el seguimiento de instrucciones.</p> <p>Elaboración simple con el programa Scratch, de figuras geométricas.</p> <p>Identificación del programa memorizar de XO, y creación de un concétre.</p>	<p>Scratch, de XO en las actividades escolares.</p> <p>Construcción de figuras geométricas simples con ayuda del programa Scratch.</p> <p>Exploración del programa memorizar de XO, como herramienta útil para desarrollar el pensamiento lógico.</p>	
--	--	--	---	--	---	--

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Área: tecnología

Periodo: 4

Grado: tercero

Intensidad Horaria: 1 hora

Competencias: Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social.

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas	¿Qué cambios ha producido al entorno y al ambiente la innovación de un artefacto?	Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas Identifico la computadora como artefacto	la red para la pesca y la rueda para el transporte. la computadora como artefacto tecnológico Programa Word	Identifica la importancia de algunos artefactos y productos utilizados en la vida cotidiana para determinar la procedencia, y su procedimiento de fabricación.	Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano en la construcción colaborativa de productos tecnológicos. Utiliza herramientas de información y comunicación para describir las características y funcionamiento de su proyecto tecnológico.	Implementa en sus proyectos tecnológicos acciones para fomentar el cuidado del entorno. Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

<p>con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p>		<p>tecnológico para la información y la comunicación, y la utilización en diferentes actividades.</p> <p>Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar)</p>		<p>Acercamiento al programa Word y exploración inicial de sus funciones como procesador de textos. Y escribir de XO</p>	<p>Conocimiento del programa escribir de XO y sus funciones.</p> <p>Identificación inicial del programa Word y sus funciones básicas para procesar textos.</p>	
--	--	---	--	---	--	--

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

CUARTO

Área: Tecnología

Periodo: 1

Grado: cuarto

Intensidad Horaria: 1 hora

Competencias: Analiza, describe y clasifica algunos elementos de uso cotidiano y de las TIC apropiadamente, permitiéndole definir el tipo de energía, materiales, su transformación y uso de éstos con responsabilidad.

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO				
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
Naturaleza y evolución de la tecnología	¿Cómo el uso de las distintas herramientas tecnológicas, ayudan al rendimiento académico de los estudiantes?	Describo y clasifico artefactos existentes en mi entorno según características de estructura, materiales, forma, función y fuentes de energía utilizadas, entre	La tecnología y la comunicación	Utilización de Tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades.	Identificación de Tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades.	Propone el uso de herramientas tecnológicas dirigidas a la información, la comunicación, el entretenimiento y el aprendizaje de su entorno.		
Apropiación y uso de la tecnología				El computador: efectos positivos y negativos			Identificación de posibles efectos relacionados con el uso o no del computador.	existentes en el entorno con base en características específica
Solución de							Análisis e interpretación de posibles efectos positivos o negativos,	Conocimiento de algunas

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

problemas con tecnología		otras. Utilizo Tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno, para el desarrollo de actividades de aprendizaje	La materia prima, su conservación y el uso de material reciclable.	relacionados con el uso o no del computador. Exploración y manipulación de algunas materias primas, y uso racional de material de reciclable.	materias primas y la utilización de elementos reciclables que aporten al cuidado del medio.	
--------------------------	--	---	--	--	---	--

Área: Tecnología

Periodo: 2

Grado: cuarto

Intensidad Horaria: 1 hora

Competencias: Diseña y elabora proyectos tecnológicos sencillos convenientemente, a partir de la identificación de dificultades y riesgos asociados con el empleo o producción de algunos artefactos

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Naturaleza y evolución de la tecnología.	¿Qué habilidades deben tener las personas emprendedoras y cómo incentivarlas en los estudiantes?	Identifico y describo características, dificultades, o deficiencias	Emprendimiento (conceptos básicos).	Elaboración de un análisis sobre los conceptos básicos, sobre crear empresa y sus ideales frente al	Conocimiento básico sobre emprendimiento y todo lo relacionado a la creación de empresa.	Se interesa por investigar sobre los diferentes lenguajes de programación existentes.

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

<p>Apropiación y uso de la tecnología.</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p>		<p>riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.</p> <p>Diseño, construyo, adapto y reparo artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales.</p>	<p>Avances tecnológicos en diferentes campos.</p> <p>Lenguajes de programación.</p>	<p>emprendimiento de un proyecto.</p> <p>Establecimiento de un paralelo entre la ciudad de origen y otras con mayor avance tecnológico.</p> <p>Argumentación de las funciones básicas de lenguajes de programación. (Scratch, micro mundos, u otros de fácil acceso)</p>	<p>Identificación de la tecnología de la ciudad de origen en comparación con otras ciudades del mundo.</p> <p>Exploración de las funciones básicas de algunos lenguajes de programación.</p>	
---	--	--	---	--	--	--

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Área: Tecnología

Periodo: 3

Grado: cuarto

Intensidad Horaria: 1 hora

Competencias: Identifica y utiliza sistemas tecnológicos de Información y Comunicación, en forma segura y responsable para obtener conocimiento y compartir información

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Naturaleza y evolución de la tecnología. Apropiación y uso de la tecnología.	¿En qué aspectos pueden contribuir positivamente los estudiantes, al manejo de la comunicación y las fuentes de información?	Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información. Selecciono	Medios de comunicación y fuentes de información	Utilización y elaboración de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información. Investigación de los bienes y servicios	Reconocimiento de los artefactos más importantes que involucran tecnologías de la información. Identificación de invenciones e	Valora la elaboración de objetos que han contribuido al desarrollo del país. Comparto Diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Solución de problemas con tecnología		productos que respondan a mis necesidades, utilizando criterios apropiados	Bienes y servicios tecnológicos de Colombia Medios de comunicación y fuentes de información (Internet) Programa PowerPoint	tecnológicos más importantes de Colombia y que han influenciado su desarrollo. Exploración de las funciones básicas de PowerPoint y su uso en las actividades escolares. Reconocimiento de motores de búsqueda	innovaciones que han contribuido al desarrollo del país. Creación de correo electrónico Conocimiento de PowerPoint como programa tecnológico, para la elaboración de presentaciones en diversas actividades	
--------------------------------------	--	--	--	--	---	--

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Área: Tecnología

Periodo: 4

Grado: cuarto

Intensidad Horaria: 1 hora

Competencias: conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. Participación social

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad	¿Por qué el uso de los diferentes programas del computador y la XO aumenta el aprendizaje significativo de los estudiantes?	Conoce los distintos dispositivos de almacenamiento de información.	Programa Word Medios de almacenamiento XO = Herramienta Historietas	Realización de informes, resúmenes y artículos en Word, usando las diversas herramientas que aporta el programa. Utilización práctica de los diferentes medios de almacenamiento interno y externo del computador, con los trabajos digitales realizados en clase. Creación libre de	Reconocimiento práctico de las herramientas básicas de Word y su uso escolar. Clasificación de los diferentes medios de almacenamiento interno y externo del computador. Identificación de herramientas del equipo XO, para la producción de historietas.	Interpreta, participa y concluye, en la elaboración de resúmenes y actividades en Word.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

				historietas con ayuda de algunas herramientas del equipo XO.		
--	--	--	--	--	--	--

QUINTO

Área: Tecnología

Periodo: 1

Grado: quinto

Intensidad Horaria: 1 hora

Competencias: Explora e identifica inventos trascendentales en la humanidad, servicios e innovaciones; analizando criterios adecuados como eficiencia, seguridad, costo y consumo

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Naturaleza y evolución de la tecnología. Apropiación y uso de la tecnología.	¿Qué aportes innovadores ha hecho la tecnología en los diversos campos de la industria y el conocimiento?	Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico. Analizo el	Técnica tecnología y Los X.O El computador y procesadores de textos	Identificación de innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad y los ubica en su contexto histórico	Análisis de impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades	Participa con agrado en las actividades programadas en el área. Valora el trabajo de sus compañeros y participa en el desarrollo de actividades.

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad		impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos	Comandos rápidos del teclado .			
---	--	---	--------------------------------	--	--	--

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Área: tecnología

Periodo: 2

Grado: quinto

Intensidad Horaria: 1 hora

Competencias: Identifica algunas técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte)

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Naturaleza y evolución de la tecnología. Apropiación y uso de la tecnología. Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad	¿Cómo se valora la calidad de un producto, bien o servicio?	Identifico y explico técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte) Utilizo las tecnologías de la	Empresas de la ciudad. Creación de empresas Power Point Uso de Internet	Indagación y rastreo de la historia y las características de las empresas más importantes de la ciudad. Investigación y exploración en la web, sobre cómo crear pequeñas empresas y presentación en Word y PowerPoint de los parámetros para su creación.	Caracterización y conocimiento de cómo se crearon algunas empresas importantes de la ciudad. Formulación sobre la creación de empresa y fortalecimiento de las habilidades emprendedoras.	Valora el trabajo de sus compañeros y el suyo propio y participa con agrado en el desarrollo de las actividades emprendedoras.

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

		información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales.				
--	--	---	--	--	--	--

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Área: Tecnología

Periodo: 3

Grado: quinto

Intensidad Horaria: 1Hora

Competencias: Analiza en el concepto de energía, servicios, funcionamiento y aprovechamiento de la tecnología al servicio del hombre

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología.</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología.</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p>	<p>¿Qué espacio de interés, le pueden dar los estudiantes a la historia y evolución de los inventos tecnológicos más destacados?</p> <p>¿Cómo solucionar un problema?</p>	<p>Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de</p>	<p>Exposición Grupal de la creación de empresa.</p> <p>La tecnología en el</p>	<p>Representación y montaje en exposición, de la empresa creada, usando las herramientas tecnológicas del entorno para dicha actividad.</p> <p>Exploración de los inventos e innovaciones</p>	<p>Interiorización de las habilidades necesarias, para la presentación y exposición de la empresa creada.</p> <p>Conocimiento de los inventos e innovaciones tecnológicas, que han tenido los medios de</p>	<p>Se divierte interactuando sus aprendizajes con los compañeros de clase.</p> <p>Propone soluciones tecnológicas a nuevos contextos y problema</p>

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Tecnología y sociedad		artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia Doy ejemplos de transformación y utilización de fuentes de energía en determinados momentos históricos	transporte. Evolución en los equipos celulares	tecnológicas en los diferentes medios de transportes, utilizando vídeos y ayudas audiovisuales. Investigación y presentación de la evolución de los equipos celulares, en historieta.	transporte y las normas de tránsito. Clasificación e indagación, de la evolución de los equipos celulares.	
-----------------------	--	--	---	--	---	--

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Área: TECNOLOGIA **Periodo:** 4 **Grado:** quinto **Intensidad Horaria:** 1 hora

Competencias: Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad	¿Cuáles son las diferentes posiciones de cuidado que deben asumir los estudiantes frente a los riesgos que conlleva el internet? ¿Qué importancia tiene la calidad en un producto que diseño y creo como solución a un problema cotidiano?	Identificar los avances tecnológicos en la medicina Asume una postura crítica teniendo en cuenta las implicaciones del uso inadecuado del internet, así como sus riesgos y fortalezas.(Ciberb	Avances tecnológicos en la medicina Las redes sociales	Conocimiento e indagación en la web, sobre los avances tecnológicos en la medicina y clasificación de uno de ellos para mostrar al grupo. Clasificación de algunas redes sociales y creación de grupos de estudio dentro de las mismas, para compartir información sana y de interés académico.	Identificación de los avances tecnológicos en la medicina y su aporte para la humanidad. Reconocimiento y utilidad de las redes sociales del entorno. Identificación de los riesgos	Reconoce los beneficios del internet, pero también sus riesgos y los enfrenta con sabiduría y responsabilidad. Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

		<ullying, grooming)<="" sexting,="" td=""> <td data-bbox="938 407 1239 1027"> Reconoce los criterios de calidad de un producto o servicio, para aplicarlos en su diseño El internet y sus riesgos</td> <td data-bbox="1239 407 1618 1027"> Utiliza las TIC y herramientas manuales para el diseño, la construcción y la elaboración de modelos y maquetas tecnológicas. Comprensión y reflexión de los riesgos que puede traer el uso del internet. (Ciberbullying, sexting, grooming) con estudio y análisis de casos.</td> <td data-bbox="1618 407 2091 1027"> más evidentes del internet y postura crítica frente a ellos.</td> <td data-bbox="2091 407 2618 1027"></td> </ullying,>	Reconoce los criterios de calidad de un producto o servicio, para aplicarlos en su diseño El internet y sus riesgos	Utiliza las TIC y herramientas manuales para el diseño, la construcción y la elaboración de modelos y maquetas tecnológicas. Comprensión y reflexión de los riesgos que puede traer el uso del internet. (Ciberbullying, sexting, grooming) con estudio y análisis de casos.	más evidentes del internet y postura crítica frente a ellos.	
--	--	--	--	---	--	--

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Secundaria
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR GRADO Y PERÍODO.

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Área: tecnología e informática **Periodo:** 1 **Grado:** sexto **Intensidad Horaria:** 1.h.s

Competencias: Explora el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Naturaleza y evolución de la tecnología	¿Por qué es importante seguir instrucciones en el manejo de los artefactos tecnológicos?	Utilizo 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 Uso en la institución y el hogar Tic y multimedia Introducción a la informática. Historia del computador Ambiente Windows. El Correo Electrónico definición y uso Funciones básicas de Word.	Beneficios y uso de las Tics en el desarrollo de los procesos teóricos prácticos. indagación sobre la importancia de la informática y conocimiento de sus hechos sobresalientes descripción de los elementos del sistema Windows Manejar las herramientas de la sala de computo en forma correcta	Apropiación de las Tics en la realización de procesos académicos. Reconocimiento de los hechos sobresalientes en la historia de la informática Identifica el sistema Windows como parte esencial del pc Ejecución y elaboración del email como herramienta de comunicación. Aplicación del programa Word como herramienta para elaborar trabajos escritos	Valora y participa en las diferentes actividades individuales y colectivas. Expone con propiedad los conceptos adquiridos. Asume con responsabilidad el manejo de herramientas y artefactos básicos Hace practica de las herramientas de Windows Investiga sobre la creación de la empresa

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Apropiación y uso de la tecnología			Virus , antivirus y Los videojuegos virtuales Todos podemos crear empresas y sus aspectos legales. Definición, Innovación, Ejercicios y taller virtual		Conceptualización sobre la empresa Apropiación de los conceptos culturales, sociales y económicos de la empresa.	
------------------------------------	--	--	---	--	---	--

Área: tecnología e informática **Periodo:** 2 **Grado:** sexto **Intensidad Horaria:** 1hs

Competencias: (Participa en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos.)

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Apropiación y uso de la tecnología	¿Qué artefactos ha creado el hombre para satisfacer sus necesidades y cómo ha	Reconozco en algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que	Principios y técnicas en la creación de artefactos.	Técnicas utilizadas en la creación de artefactos. Efectos positivos y negativos de los impactos tecnológicos en el medio	Elaboración y aplicación de técnicas en la creación de artefactos. Aplicación de estrategias para dar solución a las fallas detectadas	Usa los conocimientos adquiridos en la elaboración y aplicación de técnicas, para el mejoramiento de artefactos.

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Naturaleza y evolución de la tecnología emprendimiento	cuidado el medio natural que lo rodea?	permitieron su creación. Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan	Impactos de productos tecnológicos en el medio ambiente Definición, Historia de Internet. Los Exploradores de Internet. Nomenclatura de Páginas. Entorno de Internet Explorer Word Correspondencia Manejo de páginas Texto Encabezado y pie de página Importancia, Origen, Características, Rasgos del perfil,	ambiente. Explicación cómo manejar y manipular las herramientas del Internet. Técnicas para mejorar la elaboración de documentos en Word Diseño innovaciones para mi propia empresa	en procesos tecnológicos. Apropiación del manejo del internet, para mejorar procesos de aprendizaje Elaboración de un manual de funciones aplicando diferentes formatos en Word. Diseña artefacto para crear su empresa, logotipo ...materias primas—etc.	Propone estrategias y actividades individuales y grupales para el uso adecuado de la tecnología e informática. Contribuye al mejoramiento del medio ambiente. Plantea soluciones de problemas en los diferentes entornos.
---	--	--	--	--	--	---

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

			potencial, Cultura del emprendimiento, Test del emprendedor			
--	--	--	--	--	--	--

Área: tecnología e informática

Periodo: 3

Grado: sexto

Intensidad Horaria: 1hs

Competencias: Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar procesos de aprendizaje (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Naturaleza y evolución de la tecnología	¿Cómo proporcionar a los estudiantes para acceder al proceso de producción, histórico y la reflexión sobre la innovación e innovación?	Explico con ejemplos el concepto de sistema e indico sus Componentes y	Representaciones gráficas de mis ideas y diseños. Costos y beneficios	Interpretación y aplicación del diseño de evidencias de los procesos tecnológicos e informáticos.	Especificación de los principales elementos para representaciones gráficas. Comparación de costos y beneficios de artefactos y	Argumenta la importancia de la utilización del diseño para la elaboración de productos tecnológicos. planea y contrasta costos y

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Apropiación y uso de la tecnología		relaciones de causa efecto Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología. Realizo representaciones gráficas tridimensionales de mis ideas y diseños.	de productos y productos tecnológicos Tecnología, innovación, invención y descubrimiento. Invento Innovación Descubrimiento (La Rueda, el reloj El bombillo, la imprenta) 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 Ilustración de los perfiles de los emprendedores modernos	productos en su vida cotidiana. Identificación innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad, los ubico y explico en su contexto histórico. Relaciona la creatividad con el emprendimiento	beneficios de artefactos tecnológicos utilizados en el contexto Valora y reconoce las fortalezas y competencias de los integrantes de un equipo para la innovación Reconoce la empresa como motor de la economía
------------------------------------	--	---	--	--	---	--

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Área: tecnología e informática **Periodo:** 4 **Grado:** sexto **Intensidad Horaria:** 1hs

Competencias:(Utiliza las tecnologías de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos
Interpreta gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades)

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología	¿Estás seguro en las redes sociales?	Utilizo herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de	Origen de internet y Definición- Redes sociales: -Uso apropiado, normatividad y reglamento Procesador de texto Gráficas- tablas y Elaboración de un trabajo- Normas ICONTEC. Desarrollo de diseño y	Relación de elementos básicos de internet para búsqueda de información Conversión y rotula Gráficos, y elaboración de tablas en Word Interpretación del diseño para la innovación Interpretación de los perfiles de los emprendedores modernos Utilización de conceptos	Aplicación de planos maquetas y prototipos utilizando herramientas básicas, tecnológicas e informáticas. Interpretación de Gráficos, bocetos y planos básicos para el reconocimiento de su entorno. Aplicación adecuada de instrucciones para la utilización de aparatos y artefactos tecnológicos Utilización herramientas de Word	Elige de manera adecuada los recursos para la búsqueda de información. Selecciona estrategias para valorar el diseño de gráficos, y aplicación de normatividad en documentos. Participa activamente en muestras empresariales aplicando la creatividad

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

		información y la comunicación de ideas (hoja de cálculo, editor de página Internet, editores de texto y gráficos, buscadores, correo electrónico, conversación en línea, comercio electrónico,...)	la creatividad Define la Innovación,- Como aspectos importantes de la empresa.	adecuados de internet	en la realización de figuras y tablas Identifica los parámetros a tener en cuenta en la creación empresa	
--	--	--	---	-----------------------	---	--

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Área: tecnología e informática

Periodo: 1

Grado: séptimo

Intensidad Horaria: 1hs

Competencias: (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.)

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad Solución de problemas con tecnología	¿Utilizas adecuadamente las herramientas tecnológicas?	Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y	Ciencia, técnica y tecnología Herramientas tecnológicas: Videoconferencias Narración digital Derechos de autor	Organización de la tecnología a través de la innovación, investigación y experimentación. Interpretación de las TIC, en la solución de problemas del entorno Interpretación de las normas legales de los derechos de autor Ilustración del programa Power Point	Utilización de las TIC disponibles en el entorno para el desarrollo de las diferentes actividades. Comparación de artefactos tecnológicos en diferentes contextos Aplicación de los derechos de autor evitando el plagio de información disponible en la red. Diseño de una presentación en PowerPoint	Investiga la tecnología y su evolución en sus diferentes manifestaciones, ayer y hoy. Contrasta costumbres culturales con características del entorno. Sintetiza fuentes bibliográficas y los derechos de autor establecidos por la ley Produce la creatividad a través de diapositivas

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES			
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p>	<p>¿Sabes que es la nanotecnología, como y quien la usa?</p>	<p>Identifico y explico técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte).</p> <p>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales</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>Excel, definición y utilización.</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>Relación de las normas de mercadeo a través de redes.</p> <p>Realiza ejercicios básico en Excel</p>	<p>Utilización apropiadamente los conceptos sobre la nanotecnología.</p> <p>Aplicación de las herramientas tecnológicas en la búsqueda y procesamiento de la información.</p> <p>Ejemplificación del mercado virtual.</p> <p>Reconozco el debido manejo de Excel</p>	<p>Compara sus conocimientos a través del trabajo colaborativo.</p> <p>Aplica adecuadamente las Tic.</p> <p>desglosa los conceptos de mercadeo</p> <p>Identifica la herramienta y su debido uso.</p>

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

		<p>se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte)</p>	<p>la Internet el computador) –</p> <p>Problemas que presentan los medios de comunicación.</p> <p>Power point Elaboración de un video.</p> <p>Como ser un líder en el mercado. elaboración de animaciones</p>	<p>Construcción de diferentes medios de comunicación en la sustentación de sus ideas.</p> <p>Elaboración y desarrollo de un noticiero estrategias de trabajo que contribuyan en el uso de los recursos tecnológicos.</p> <p>Interpretación y utilización de las estrategias de liderazgo en el mercado</p>	<p>Diseña presentación de Power Point con enlace a videos.</p> <p>Diseña soluciones para satisfacer las necesidades detectadas en el mercado.</p>	<p>los medios de comunicación.</p> <p>Aporta de manera crítica, propuestas sobre el tema.</p> <p>Valora las características de un líder.</p>
--	--	--	---	--	---	--

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

			<p>Medio ambiente y tecnología. Relación con los impactos ambientales</p> <p>MovieMaker: identificación de la herramienta</p> <p>Proceso y desarrollo de ideas de negocio y producto</p>	<p>Construcción de marketing</p>	<p>propiedades de MovieMaker. Reconozco las estrategias de negocios y productos.</p>	<p>Diseña actividades vistas en clase.</p> <p>Analiza la idea de negocio en mi empresa.</p>
--	--	--	--	----------------------------------	--	---

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>"Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia"</i>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

problemas con tecnología.		transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.	Word. Competencias organizacionales: Generalidades del emprendimiento	sistema informático los diferentes componentes, incluyendo el procesador de texto. Definición de los conceptos del emprendedor.		emprendedor en cada grupo de trabajo.
---------------------------	--	--	---	--	--	---------------------------------------

Área: Periodo: 2 **Grado:** Noveno **Intensidad Horaria:** 1.h.s

Competencias: (Reconoce que las herramientas ofimáticas son útiles en la estandarización de información y la inmersión a la vida laboral.)

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Apropiación y uso de la tecnología Solución de	¿Determina la tecnología el grado de desarrollo de las grandes ciudades?	Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad	La ciencia y sus aportes a la tecnología Uso de funciones básicas en Excel Empresa: contexto	Identificación y descripción de software libre que puede ser usado para diferentes propósitos. Interpretación y utilización de estrategias creativas	Participación en equipos de trabajo para desarrollar y probar software libre como apoyo a otras áreas del conocimiento. Comparación de las herramientas de Excel para el diseño de plantillas	Trabaja con responsabilidad en las diferentes actividades propuestas en el aula. Elabora actividades con la hoja de cálculo Excel Organiza equipos de

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

TEMÁTICO	PROBLEMATIZADOR A		CONCEPTUALES	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
<p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p>	<p>¿Es bueno todo lo que el hombre crea?</p> <p>¿Se detiene el hombre aun sabiendo que lo que hace lo perjudica a la vez?</p> <p>¿Cómo enmendar los daños ocasionados por la tecnología?</p>	<p>Analizo las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos sistemas tecnológicos</p>	<p>La tecnología y sus efectos secundarios La tecnología Ventajas y desventajas. uso adecuado de la tecnología</p> <p>Creación de empresa</p> <p>El procesador de texto Word y normatividad para documentos escritos.</p> <p>Publisher</p>	<p>Argumentación de los efectos de la tecnología y propongo soluciones a los problemas que esta genera.</p> <p>Participación en los procesos empresariales propuestos.</p> <p>Relacionamiento de las herramientas de Word para el diseño de documentos.</p> <p>Definición de conceptos de empresa.</p> <p>Participación en equipos en la elaboración de diseño de documentos en publisher</p>	<p>Análisis de los beneficios y perjuicios ocasionados por la tecnología a nivel social y ambiental y proponer posibles soluciones que contribuyan al mejoramiento del planeta.</p> <p>Elaboración de documentos utilizando formatos y normas para documentos escritos.</p> <p>Creación de panfletos y diseño de documentos.</p>	<p>Aplica racionalmente algunos artefactos que puedan ser perjudiciales para mi salud.</p> <p>Organizo equipos de trabajo para la aplicación de los conceptos vistos.</p> <p>Aplica racionalmente la herramienta Word.</p> <p>Justifica actividades con los conceptos vistos en clase.</p>

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

			<p>tecnológicos.</p> <p>Presentaciones y diseños: diseño de documentos, tabulación de datos y gráficos en hojas de cálculo.</p> <p>La comunicación, el trabajo en equipo características del líder, toma de decisiones y la estructura empresarial.</p>	<p>argumentos la estructura empresarial.</p>		
--	--	--	---	--	--	--

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

		Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, Ventajas y dificultades.	Aplicaciones avanzadas en la hoja de cálculo. Estructuras tecnológicas Creatividad: creatividad e innovación.	herramientas para la aplicación avanzada en la hoja de cálculo. Identifica las estructuras tecnológicas. Define con argumentos la creatividad y la innovación.	Comparación de procesos para conocer los índices de la creatividad/innovación.	Aplica las estructuras tecnológicas adecuadamente. Valora la importancia del emprendimiento como base de la sociedad actual.
--	--	---	---	--	--	---

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

Área: **Periodo: 2** **Grado: once** **Intensidad Horaria: 1-h.s**

Competencias: (Utiliza, optimiza y explora las TIC para solucionar problemas del entorno a través de la innovación, investigación y experimentación.)

NÚCLEO TEMÁTICO	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	ESTÁNDAR	ÁMBITOS CONCEPTUALES	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	¿Por qué Colombia no sobresale por avances científicos? ¿Quién impulsa el desarrollo científico en un país?	Describo como los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos producen avances tecnológicos.	Sistemas diversificados Diseño de páginas web. Estudio de mercado	Investigación e implicación de los sistemas diversificados Ilustración avanzada de páginas web aplicando diseño y creatividad. Interpretación de los procesos para conocer los índices del mercadeo en el entorno.	Ejecución y experimentación con los sistemas diversificados Identificación y análisis de diseños y aplicaciones avanzadas con páginas web. Aplicación de estrategias para concretar el estudio de mercado.	Valora la importancia de los sistemas diversificados Identifica y aplica las herramientas avanzadas para el diseño de páginas web. Valora la importancia del emprendimiento como base de la sociedad actual.

	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ <i>“Pensando en las futuras generaciones, construimos hoy; conocimiento, respeto y democracia”</i></p>	 CO-SC-CER352434
CÓDIGO DP-FO-25	DISEÑO CURRICULAR	VERSIÓN: 1

		artefactos, procesos y sistemas en tecnológicos de la solución y problemas de satisfacción y necesidades.	Describe los pasos para la gestión de la empresa en cuanto a sus aspectos legales.	índices de la gestión empresarial en el entorno.		Identifica y aplica los con conocimientos adquiridos.
--	--	--	--	---	--	--