



ÁREA:	<i>Tecnología e informática</i>		
GRADO:	<i>Primero</i>	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	<i>2 Horas Semanales</i>
ASIGNATURAS QUE CONFORMAN EL ÁREA	<i>Tecnología e informática</i>		

DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS

ESTANDARES

- 1. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados basado en la realización de diversas actividades humanas.*
- 2. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada Identificando y utilizando artefactos que facilitan las actividades y necesidades cotidianas.*
- 3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.*
- 4. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida Identificando algunas consecuencias ambientales y de salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.*

DBA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN
<i>No Aplica</i>	<p><i>Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</i></p> <p><i>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</i></p> <p><i>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</i></p> <p><i>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</i></p>	<p><i>Reconoce diversos artefactos usados en la realización de tareas cotidianas en su entorno, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de uso.</i></p> <p><i>Interactúa con el Mouse y el Teclado a través de juegos didácticos en línea</i></p> <p><i>Manipula la aplicación informática pertinente para la realización de dibujos y textos cortos en el computador.</i></p>

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

PRIMER PERIODO

- Sistemas simples.*



Artefactos de la casa

Medidas de seguridad

- *El computador y sus partes*
Comportamiento en la sala de sistemas
Manejo del mouse y teclado.

SEGUNDO PERIODO

- *Sistemas simples.*
Artefactos en el colegio
Medidas de seguridad
- *El computador y sus partes*
Dibujemos en Paint

TERCER PERIODO

- *Herramientas e instrumentos de uso cotidiano*
Escuela
Casa
- *Accesorios (calculadora, block de notas)*
- *Abrir y cerrar ventanas*
- *Dibujemos en Paint*

CUARTO PERIODO

- *Símbolos y señales cotidianas de su entorno*
Transito
Basuras
Señales de advertencia

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SER	HACER	SABER
<i>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo.</i>	<i>Realiza actividades para adquirir un buen manejo del mouse y teclado.</i>	<i>Reconoce algunos artefactos de la casa con sus respectivas medidas de seguridad.</i>
<i>Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase.</i>	<i>Realiza y edita dibujos sencillos con las herramientas de Paint</i>	<i>Identifica el computador y sus partes principales</i>
<i>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</i>	<i>Realiza y edita documentos sencillos con el editor de texto.</i>	<i>Reconoce algunos artefactos del colegio con sus respectivas medidas de seguridad.</i>
<i>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.</i>	<i>Desarrollan la creatividad a partir de juegos didácticos en línea</i>	<i>Conoce la utilidad de algunos Accesorios del computador (calculadora, block de notas)</i>
<i>Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en la internet.</i>	<i>Clasifica y describe herramientas e instrumentos de su uso cotidiano según sus características físicas y uso</i>	<i>Identifica la utilidad de símbolos cotidianos de su entorno</i>

**PROYECTOS TRANSVERSALES (Describir las temáticas a trabajar en las clases)**

1. *Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: Desarrollo de las competencias básicas*
2. *Promoción de Estilos de Vida Saludable: Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo*
3. *Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas*
4. *Educación Ambiental: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.*
5. *Educación Económica y Financiera: Manejo del contexto educativo institucional, inversión de gastos personales e institucionales. La innovación y las mejoras para la humanidad. La creatividad y la innovación en el proyecto de vida futuro y el desarrollo tecnológico.*
6. *Movilidad Segura: La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad.*
7. *Inclusión con Calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados*



ÁREA:	<i>Tecnología e informática</i>		
GRADO:	<i>Segundo</i>	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	<i>2 Horas Semanales</i>
ASIGNATURAS QUE CONFORMAN EL ÁREA	<i>Tecnología e informática</i>		

DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS

ESTANDARES

- 1. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados basado en la realización de diversas actividades humanas.*
- 2. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada Identificando y utilizando artefactos que facilitan las actividades y necesidades cotidianas.*
- 3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.*
- 4. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida Identificando algunas consecuencias ambientales y de salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.*

DBA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN
<i>No Aplica</i>	<p><i>Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</i></p> <p><i>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</i></p> <p><i>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</i></p> <p><i>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</i></p>	<p><i>Reconoce materiales, restricciones y condiciones de uso de algunos electrodomésticos usados para tareas cotidianas en diferentes épocas de la humanidad.</i></p> <p><i>Realiza prácticas de mecanografía en el computador aplicando normas de ergonomía.</i></p> <p><i>Manipula la aplicación informática relacionada con la edición y formato de textos en el computador.</i></p> <p><i>Distingue algunos medios de transporte usados a través de la historia y su utilidad</i></p>

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES



PRIMER PERIODO

- *El computador y sus partes.
Normas de comportamiento.
Ergonomía, prácticas mecanográficas*
- *Artefactos ayer y hoy
Materiales a través de la historia*

SEGUNDO PERIODO

- *Electrodomésticos
Seguridad en el hogar
Manejo de los servicios públicos*
- *Juegos didácticos en línea*

TERCER PERIODO

- *Artefactos, procesos y sistemas
Elaboración un producto
Normas de seguridad*
- *Procesador de texto Word (formato de texto)*

CUARTO PERIODO

- *Historia de la tecnología
Medios de transporte*
- *Procesador de texto Word (formato de texto)*

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SER	HACER	SABER
Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo.	Aplica las normas de ergonomía, tanto en sus prácticas mecanográficas como en el desarrollo de sus deberes en casa o en el colegio.	Identifica la importancia de artefactos tecnológicos para la realización de diversas actividades humanas.
Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase.	Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano y los utiliza para el desarrollo de proyectos tecnológicos.	Reconoce el computador y sus partes principales
Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.	Potencian la creatividad a partir de juegos didácticos en línea.	Conoce algunos los materiales con los que son elaborados algunos artefactos usados por el hombre en el desarrollo de sus actividades diarias de ayer y hoy.
Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.	Aplica normas de seguridad en el uso de herramientas necesarias en el proceso de elaboración un producto.	Reconoce algunos electrodomésticos con sus respectivas medidas de seguridad en el hogar.
Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en internet.	Da formato a textos a través del Procesador de texto Word	Conoce la importancia de hacer buen uso de los servicios públicos
		Reconoce la importancia de los sistemas en la vida del hombre.
		Conoce sobre la historia de la



ÁREA:	<i>Tecnología e informática</i>		
GRADO:	<i>Tercero</i>	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	<i>2 Horas Semanales</i>
ASIGNATURAS QUE CONFORMAN EL ÁREA	<i>Tecnología e informática</i>		
		<i>tecnología y sus repercusiones en la vida del ser humano.</i> <i>Reconoce la importancia de los Medios de transporte para la evolución del ser humano</i>	
PROYECTOS TRANSVERSALES (Describir las temáticas a trabajar en las clases)			
<ol style="list-style-type: none"><i>1. Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: Desarrollo de las competencias básicas</i><i>2. Promoción de Estilos de Vida Saludable: Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo</i><i>3. Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas</i><i>4. Educación Ambiental: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.</i><i>5. Educación Económica y Financiera: Manejo del contexto educativo institucional, inversión de gastos personales e institucionales. La innovación y las mejoras para la humanidad. La creatividad y la innovación en el proyecto de vida futuro y el desarrollo tecnológico.</i><i>6. Movilidad Segura: La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad.</i><i>7. Inclusión con Calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados</i>			



DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS

ESTANDARES

1. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados basado en la realización de diversas actividades humanas.
2. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada Identificando y utilizando artefactos que facilitan las actividades y necesidades cotidianas.
3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.
4. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida Identificando algunas consecuencias ambientales y de salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.

DBA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN
<p>No Aplica</p>	<p>Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>Identifica elementos de hardware y software (explorador de Windows y buscador)</p> <p>Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno</p> <p>Ensambo y desarmo artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones gráficas.</p> <p>Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos</p> <p>Manipulo el procesador de texto para brindar formato a documentos</p> <p>Distingue algunos medios de comunicación usados a través de la historia y su utilidad</p>



CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

PRIMER PERIODO

- El computador y sus partes. Explorador de Windows y otros elementos de hardware (Impresora, Escáner, Parlantes, Micrófono, Tabla digitalizadora, CPU y sus componentes Normas de comportamiento.
- Materias prima

SEGUNDO PERIODO

- Historia del computador
- El Teclado: teclas alfanuméricas y funcionales
- Configuración de documentos en Procesador de texto

TERCER PERIODO

- Historia de la tecnología
Medios de comunicación
Revolución de los metales
- Procesador de texto Word (formato de texto)

CUARTO PERIODO

- Historia del Internet
Buscadores
- Seguimiento de instrucciones: Armar y desarmar artefactos siguiendo instrucciones

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SER	HACER	SABER
<p>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo.</p> <p>Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase.</p> <p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.</p> <p>Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en internet.</p>	<p>Realiza prácticas con los elementos del Explorador de Windows y sus funcionalidades</p> <p>Identifica materiales caseros en desuso para construir objetos que benefician su entorno.</p> <p>Configura documentos en el Procesador de texto para una buena presentación de trabajos escritos.</p> <p>Usa buscadores teniendo en cuenta las características y funciones.</p> <p>Realiza prácticas mecanográficas que permitan identificar en el Teclado: teclas alfanuméricas y funcionales.</p> <p>Sigue instrucciones para el arme y/ o desarme de artefactos lo cual le permite reconocer esto como una habilidad para su vida.</p>	<p>Selecciona los artefactos tecnológicos de uso cotidiano e identifica en ellos restricciones y condiciones de manejo</p> <p>Reconoce algunos componentes de Hardware y Software que componen el computador.</p> <p>Reconoce la importancia de conservar las materias primas para los procesos productivos en el país.</p> <p>Diferencia las generaciones de computadores y los adelantos tecnológicos en cada etapa de la historia del computador</p> <p>Conoce sobre la historia de la tecnología y su impacto en la calidad vida del ser humano</p> <p>Conoce la evolución de los Medios de comunicación a través de la historia de la humanidad</p>

PROYECTOS TRANSVERSALES (Describir las temáticas a trabajar en las clases)



1. *Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: Desarrollo de las competencias básicas*
2. *Promoción de Estilos de Vida Saludable: Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo*
3. *Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas*
4. *Educación Ambiental: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.*
5. *Educación Económica y Financiera: Manejo del contexto educativo institucional, inversión de gastos personales e institucionales. La innovación y las mejoras para la humanidad. La creatividad y la innovación en el proyecto de vida futuro y el desarrollo tecnológico.*
6. *Movilidad Segura: La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad.*
7. *Inclusión con Calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados*

ÁREA:	Tecnología e informática		
GRADO:	Cuarto	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	2 Horas Semanales
ASIGNATURAS QUE CONFORMAN EL ÁREA	Tecnología e informática		

DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS**ESTANDARES**



1. Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales propios de su región.
2. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura siguiendo las instrucciones propias
3. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana a partir del buen trabajo en equipo.
4. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología creados como bien y servicio a la sociedad.

DBA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN
<p>No Aplica</p>	<p><i>Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.</i></p> <p><i>Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.</i></p> <p><i>Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.</i></p> <p><i>Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología</i></p>	<p><i>Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados.</i></p> <p><i>Identifico fuentes y tipos de energía explicando cómo se transforman.</i></p> <p><i>Describo y clasifico artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función y fuentes de energía utilizadas, entre otras.</i></p> <p><i>Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología</i></p> <p><i>Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema.</i></p> <p><i>Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.</i></p>

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

PRIMER PERIODO

- La energía



Tipos de energía

Energía en la antigüedad

- *El procesador de texto: Edición de documentos a partir de búsquedas de información en Internet*

SEGUNDO PERIODO

- *Bienes y servicios en la comunidad*
Normas de seguridad
Prevención de enfermedades y accidentes
- *El procesador de texto*
Ortografía y gramática
Numeración y viñetas

TERCER PERIODO

- *Equipos de trabajo: Roles y responsabilidades*
- *Introducción al correo electrónico*

CUARTO PERIODO

- *Análisis de objetos Simples*
- *Presentador gráfico: Interfaz de trabajo y Normas de elaboración de presentaciones*

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SER	HACER	SABER
<p><i>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo.</i></p> <p><i>Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase.</i></p> <p><i>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</i></p> <p><i>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.</i></p> <p><i>Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en internet.</i></p>	<p><i>Usa materiales caseros en desuso para construir objetos que benefician su entorno.</i></p> <p><i>Configura documentos en el Procesador de texto para una buena presentación de trabajos escritos a partir de búsquedas de información en Internet</i></p> <p><i>Usa numeración, viñetas, corrige ortografía y gramática en la elaboración de documentos en el Procesador de texto.</i></p> <p><i>Asume roles y responsabilidades en la elaboración de Equipos de trabajo reconociendo la importancia de cada una de las funciones dadas</i></p> <p><i>Crea un correo electrónico y realiza las operaciones de envío, recibo, adjuntos de mensajes.</i></p> <p><i>Diseña y elabora presentaciones sencillas en Power Point identificando las partes principales de su interfaz</i></p>	<p><i>Selecciona los artefactos tecnológicos de uso cotidiano e identifica en ellos restricciones y condiciones de manejo</i></p> <p><i>Conoce la importancia de la energía a través de la historia en la elaboración de actividades y productos de uso diario del ser humano.</i></p> <p><i>Reconoce los tipos de energía y sus aplicaciones en diferentes campos del conocimiento</i></p> <p><i>Diferencia los conceptos de bienes y servicios valorando su importancia en la comunidad.</i></p> <p><i>Previene enfermedades y/o accidentes teniendo en cuenta normas de higiene y seguridad en algunos trabajos.</i></p> <p><i>Analiza objetos Simples a partir del nivel tecnológico</i></p>

PROYECTOS TRANSVERSALES (Describir las temáticas a trabajar en las clases)



1. *Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: Desarrollo de las competencias básicas*
2. *Promoción de Estilos de Vida Saludable: Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo*
3. *Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas*
4. *Educación Ambiental: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.*
5. *Educación Económica y Financiera: Manejo del contexto educativo institucional, inversión de gastos personales e institucionales. La innovación y las mejoras para la humanidad. La creatividad y la innovación en el proyecto de vida futuro y el desarrollo tecnológico.*
6. *Movilidad Segura: La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad.*
7. *Inclusión con Calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados*

ÁREA:	Tecnología e informática		
GRADO:	Quinto	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	2 Horas Semanales
ASIGNATURAS QUE CONFORMAN EL ÁREA	Tecnología e informática		

DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS		
ESTANDARES		
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales propios de su región.</i> 2. <i>Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura siguiendo las instrucciones propias</i> 3. <i>Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana a partir del buen trabajo en equipo.</i> 4. <i>Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología creados como bien y servicio a la sociedad.</i> 		
DBA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN
No Aplica	<i>Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.</i>	<i>Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.</i>
	<i>Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi</i>	<i>Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de</i>



entorno y los utilizo en forma segura.

Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.

Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología

representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros

Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.

Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos

Me involucro en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo.

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

PRIMERO PERIODO

- *Inventiones e innovaciones*
Conceptos básicos: ciencia, técnica, tecnología, proceso y sistema.
- *Análisis de Productos*
Clasificación de artefactos
- *Presentador gráfico*
Edición de presentaciones a partir de búsquedas de información en Internet

SEGUNDO PERIODO

- *Herramientas manuales*
Normas de seguridad
Prevención de accidentes
- *Presentador gráfico*
Imágenes y Animaciones

TERCER PERIODO

- *Equipos de trabajo*
Roles y responsabilidades
- *Elaboración de informes en procesador de texto*
Exposición de hallazgos en presentador gráfico
- *Netiqueta*

CUARTO PERIODO

- *Elaboración de maquetas o modelos*
- *Internet*
Buscadores



*Metabuscadores
Seguridad en la red
Sexting*

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SER	HACER	SABER
<p><i>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo.</i></p> <p><i>Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase.</i></p> <p><i>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</i></p> <p><i>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.</i></p> <p><i>Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en internet.</i></p>	<p><i>Identifica materiales caseros en desuso para construir objetos que benefician su entorno.</i></p> <p><i>Clasifica artefactos de acuerdo a su funcionalidad</i></p> <p><i>Edita presentaciones a partir de búsquedas de información en Internet</i></p> <p><i>Inserta imágenes y Animaciones en una presentación gráfica</i></p> <p><i>Asume roles y responsabilidades en la conformación de equipos de trabajo</i></p> <p><i>Elabora informes usando el procesador de texto</i></p> <p><i>Expone hallazgos de una investigación a partir del presentador gráfico</i></p> <p><i>Elabora maquetas o modelos de acuerdo a una temática dada</i></p>	<p><i>Selecciona los artefactos tecnológicos de uso cotidiano e identifica en ellos restricciones y condiciones de manejo</i></p> <p><i>Conoce algunas invenciones e innovaciones realizados en los últimos tiempos para el beneficio de los seres humanos</i></p> <p><i>Analiza objetos Simples a partir del nivel tecnológico</i></p> <p><i>Reconoce algunas normas de seguridad para el manejo de las herramientas manuales para la prevención de accidentes</i></p> <p><i>Asume un buen comportamiento digital a partir de la Netiqueta</i></p> <p><i>Reconoce conceptos básicos asociados a Internet como Buscadores, Metabuscadores, Seguridad en la red y el Sexting</i></p>

PROYECTOS TRANSVERSALES (Describir las temáticas a trabajar en las clases)

- 1. Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: desarrollo de las competencias básicas*
- 2. Promoción de Estilos de Vida Saludable: Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo*
- 3. Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas*
- 4. Educación Ambiental: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.*
- 5. Educación Económica y Financiera: Manejo del contexto educativo institucional, inversión de gastos personales e institucionales. La innovación y las mejoras para la humanidad. La creatividad y la innovación en el proyecto de vida futuro y el desarrollo tecnológico.*
- 6. Movilidad Segura: La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad.*
- 7. Inclusión con Calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados*



INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ

Código: GPP-FR-26

MALLAS CURRICULARES

Versión: 03

Página 15 de 38



ÁREA:	<i>Tecnología e informática</i>		
GRADO:	<i>Sexto</i>	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	<i>Dos horas semanales</i>
ASIGNATURAS QUE CONFORMAN EL ÁREA	<i>Tecnología e informática</i>		

DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS

ESTANDARES

- 1. Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología y la informática, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades en su vida cotidiana.*
- 2. Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos de su entorno adoptando su uso seguro.*
- 3. Propongo estrategias en equipos de trabajo para soluciones tecnológicas a problemas de su entorno.*
- 4. Reconoce la transformación de los recursos naturales a partir del desarrollo tecnológico y el impacto que ha tenido en el bienestar de la sociedad.*
- 5. Asigno y asumo roles y responsabilidades de acuerdo con las actitudes de los miembros del equipo.*

DBA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN
<i>No Aplica</i>	<p><i>Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.</i></p> <p><i>Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.</i></p> <p><i>Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.</i></p> <p><i>Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.</i></p>	<p><i>Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico</i></p> <p><i>Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades.</i></p> <p><i>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales</i></p> <p><i>Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología.</i></p> <p><i>Identifico diversos recursos energéticos y evalúo su impacto sobre el medio ambiente, así como las posibilidades de desarrollo para las comunidades.</i></p> <p><i>Analizo las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de</i></p>



los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos (por ejemplo, un basurero o una represa)

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

Temática de Emprendimiento Anual: La Innovación

PRIMER PERIODO

- *Introducción a la tecnología*
Conceptos básicos: ciencia, técnica, tecnología e informática
Historia de la tecnología
- *Identificación del hardware: El Teclado*
Combinación de teclas
Partes del teclado
- *Correo electrónico*
Origen de correo electrónico
Direcciones
Escritura de mensajes por correo electrónico
Servicios del correo electrónico

SEGUNDO PERIODO

- *La energía*
Tipos de energía
Usos y fuentes de energía
Transformación de la energía
- *Internet seguro*
Sexting
Netiqueta
Buscadores
- *Almacenamiento de información en línea*
- *Explorador de Windows: Creación de carpetas*

TERCER PERIODO

- *Materiales*
Tipos
Propiedades
- *Procesador de texto Word*
Elementos de la ventana
Formato de texto
Envío de documentos por correo

CUARTO PERIODO

- *La tecnología y el efecto invernadero*
Materiales reciclables



Reciclaje tecnológico
Contaminación tecnológica
Normatividad
Proyecto tecnológico

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SER	HACER	SABER
<p><i>Participa en la gestión de iniciativas para contribuir con el ambiente, la salud, la cultura y la sociedad.</i></p> <p><i>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo.</i></p> <p><i>Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase.</i></p> <p><i>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</i></p> <p><i>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.</i></p> <p><i>Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en internet.</i></p>	<p><i>Busca y valida información haciendo uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web.</i></p> <p><i>Propone estrategias para soluciones tecnológicas a problemas en diferentes contextos.</i></p> <p><i>Emplea el procesador de textos Word en la presentación de trabajos escolares</i></p> <p><i>Usa el correo electrónico teniendo en cuenta su estructura y servicios generales.</i></p> <p><i>Aplica combinación de teclas el procesador de textos Word en la presentación de trabajos escolares</i></p> <p><i>Analiza la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales y su contribución para la fabricación de artefactos y sistemas</i></p> <p><i>Relaciona la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.</i></p>	<p><i>Conoce conceptos propios de la tecnología e informática.</i></p> <p><i>Conoce la historia de la tecnología en la cual el hombre transforma su entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades</i></p> <p><i>Reconoce el uso de diferentes fuentes de energía y su influencia en el desarrollo de la tecnología.</i></p> <p><i>Valora el aporte de la internet al desarrollo de la sociedad reconociendo los peligros del mal uso la misma</i></p>

PROYECTOS TRANSVERSALES (Describir las temáticas a trabajar en las clases)

- 1. Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: desarrollo de las competencias básicas*
- 2. Promoción de Estilos de Vida Saludable: Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo*
- 3. Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas*
- 4. Educación Ambiental: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia*



crítica a la conservación del medio ambiente.

- 5. Educación Económica y Financiera: Manejo del contexto educativo institucional, inversión de gastos personales e institucionales. La innovación y las mejoras para la humanidad. La creatividad y la innovación en el proyecto de vida futuro y el desarrollo tecnológico.*
- 6. Movilidad Segura: La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad.*
- 7. Inclusión con Calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados*



ÁREA:	<i>Tecnología e informática</i>		
GRADO:	<i>Séptimo</i>	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	<i>Dos Horas Semanales</i>
ASIGNATURAS QUE CONFORMAN EL ÁREA	<i>Tecnología e informática</i>		

DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS

ESTANDARES

- 1. Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología y la informática, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades en su vida cotidiana.*
- 2. Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos de su entorno adoptando su uso seguro.*
- 3. Propongo estrategias en equipos de trabajo para soluciones tecnológicas a problemas de su entorno.*
- 4. Reconoce la transformación de los recursos naturales a partir del desarrollo tecnológico y el impacto que ha tenido en el bienestar de la sociedad.*
- 5. Asigno y asumo roles y responsabilidades de acuerdo con las actitudes de los miembros del equipo.*

DBA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN
<i>No Aplica</i>	<p><i>Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.</i></p> <p><i>Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.</i></p> <p><i>Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.</i></p> <p><i>Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.</i></p>	<p><i>Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia</i></p> <p><i>Analizo y aplico las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunas herramientas, productos y sistemas tecnológicos.</i></p> <p><i>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales</i></p> <p><i>Assumo y promuevo comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.</i></p>

*Temática de Emprendimiento Anual: La Comunicación***PRIMER PERIODO**

- *La tecnología y el efecto invernadero*
- *Estructuras*
Definición del concepto de estructura
Clasificación según sus características
- *Procesador de textos Word*
Digitación
Formato de textos

SEGUNDO PERIODO

- *Procesador de textos Word*
Tablas
Inserta imágenes en las tablas
Organigramas y diagramas
Plantillas
Marcadores
Hipervínculos
Envía archivos adjuntos al correo electrónico
- *Herramientas*
Manuales
Eléctricas
Seguridad industrial

TERCER PERIODO

- *Mecánicos y máquinas*
Tipos de mecanismos
Maquinas simples
Maquinas compuestas
- *Procesador de textos Word*
Encabezados y pie de página
Autoformas
Creación de mapas conceptuales
Búsqueda y sistematización de la información

CUARTO PERIODO

- *Introducción a Excel*
Hoja de cálculo Excel
Elementos de la ventana de Excel
Manejo de tablas
Insertar imágenes
- *Electricidad*
Conceptos básicos



*Circuitos
Seguridad
Herramientas empleadas en electricidad
Seguridad industrial y pictografía*

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SER	HACER	SABER
<p><i>Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</i></p> <p><i>Participa en la gestión de iniciativas para contribuir con el ambiente, la salud, la cultura y la sociedad.</i></p> <p><i>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo.</i></p> <p><i>Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase.</i></p> <p><i>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.</i></p> <p><i>Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en internet.</i></p>	<p><i>Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.</i></p> <p><i>Usa tablas, imágenes, organigramas, diagramas, plantillas, encabezados y pie de páginas dentro del procesador de texto Word para presentar la información</i></p> <p><i>Emplea autoformas dentro del procesador de texto Word para elaborar mapas conceptuales teniendo en cuenta la búsqueda y posterior sistematización de la información.</i></p> <p><i>Usa el correo electrónico teniendo en cuenta su estructura para adjuntar archivos.</i></p> <p><i>Manipula la interfaz gráfica de Excel para realizar los comandos básicos en ella.</i></p>	<p><i>Identifica diversas estructuras tanto nacionales como internacionales y reconoce su impacto sobre el medio ambiente, así como las posibilidades de desarrollo para las comunidades.</i></p> <p><i>Reconoce algunas máquinas según su tipo y funcionalidad teniendo en cuenta su aporte a la historia de la humanidad en su desarrollo como sociedad</i></p> <p><i>Identifica algunos mecanismos y valora su funcionalidad dentro de la evolución de las máquinas en la historia de la humanidad.</i></p> <p><i>Conoce conceptos básicos relacionados con la electricidad y algunas normas de seguridad para su uso.</i></p>

PROYECTOS TRANSVERSALES (Describir las temáticas a trabajar en las clases)

1. *Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: desarrollo de las competencias básicas*
2. *Promoción de Estilos de Vida Saludable: Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo*
3. *Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas*
4. *Educación Ambiental: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.*
5. *Educación Económica y Financiera: Manejo del contexto educativo institucional, inversión de gastos personales e institucionales. La innovación y las mejoras para la humanidad. La creatividad y la innovación en el proyecto de vida futuro y el desarrollo tecnológico.*
6. *Movilidad Segura: La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad.*



7. *Inclusión con Calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados*



ÁREA:	Tecnología e informática		
GRADO:	Octavo	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	Dos Horas Semanales
ASIGNATURAS QUE CONFORMAN EL ÁREA	Tecnología e informática		

DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS

ESTANDARES

1. Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno a partir de las redes informáticas, los motores y la arquitectura.
2. Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos como lámparas, motores, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.
3. Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones de uso de bases de datos y redes informáticas para el adecuado uso de la información.
4. Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.
5. Asigno y asumo roles y responsabilidades de acuerdo con las actitudes de los miembros del equipo.

DBA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN
No Aplica	<p>Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.</p> <p>Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.</p> <p>Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.</p> <p>Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.</p>	<p>Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia</p> <p>Analizo y aplico las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunas herramientas, productos y sistemas tecnológicos.</p> <p>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales</p> <p>Comprendo la importancia de asumir y promover comportamientos legales relacionados con el manejo de la información a partir de las bases de datos.</p>

**CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES**

Temática de Emprendimiento Anual: El Liderazgo

PRIMER PERIODO

- *Tecnología y Electricidad*

Definición

Partes de un sistema de cómputo

- *Las Lámparas*

Clasificación según sus características

Unidades de medida

- *Excel*

Tablas y formatos

Fórmulas

SEGUNDO PERIODO

- *Presentaciones Interactivas*

Tipos de presentaciones

Clasificación de las imágenes

Compartir archivos a través de cuentas de correo electrónico

- *Motores*

Tipos de motores

Clasificación e historia del automóvil

Tipos de combustibles y partes de un motor a combustión.

TERCER PERIODO

- *Bases de Datos*

Elementos de una base de datos

Tipos de registros

Combinación de datos

- *Elementos Arquitectónicos*

Planos

Maquetas y proyecciones

Materiales y estructuras

Usos de herramientas

Cuidados y prevenciones en la elaboración de planos y maquetas.

CUARTO PERIODO

- *Redes informáticas*

Conceptos básicos de tipos de red

Topologías de red

Interconectividad

Seguridad Informática

Intranet y extranet

Acceso a grupos

Cuidados en las redes informáticas



- *Redes sociales*
(ventajas y desventajas)

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SER	HACER	SABER
<p><i>Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</i></p> <p><i>Participa en la gestión de iniciativas para contribuir con el ambiente, la salud, la cultura y la sociedad.</i></p> <p><i>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo.</i></p> <p><i>Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase.</i></p> <p><i>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.</i></p> <p><i>Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en internet.</i></p>	<p><i>Recopila información para elaborar y administrar una base de datos.</i></p> <p><i>Digitaliza información en diferentes aplicaciones informáticas; sean presentaciones interactivas o informes escritos</i></p> <p><i>Interactúa con sitios web educativos y extrae información de forma segura.</i></p> <p><i>Crea y edita tablas y formularios como una de las operaciones básicas dentro de una base de datos.</i></p> <p><i>Crea presentaciones interactivas en diferentes aplicaciones online aplicando las normas básicas que debe tener una buena presentación.</i></p> <p><i>Construye un circuito en serie en el cual identifica terminología básica de la electrónica.</i></p>	<p><i>Conoce las magnitudes eléctricas correspondientes a las unidades de medida utilizados en las lámparas.</i></p> <p><i>Identifica los beneficios y amenazas ofrecidas por diferentes aplicaciones utilizadas en las redes sociales y el internet.</i></p> <p><i>Conoce la importancia de las bases de datos y los conceptos básicos que la componen para organizar la información</i></p> <p><i>Conoce los diferentes tipos de motor, su funcionamiento y utilidad en la actualidad</i></p> <p><i>Conoce concepto de red informática, los tipos y valora la importancia de hacer buen uso de la seguridad en ellas.</i></p> <p><i>Construye una maqueta aplicando el dibujo de polígonos y elementos arquitectónicos</i></p>

PROYECTOS TRANSVERSALES (Describir las temáticas a trabajar en las clases)

- 1. Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: desarrollo de las competencias básicas*
- 2. Promoción de Estilos de Vida Saludable: Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo*
- 3. Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas*
- 4. Educación Ambiental: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.*
- 5. Educación Económica y Financiera: Manejo del contexto educativo institucional, inversión de gastos personales e institucionales. La innovación y las mejoras para la humanidad. La creatividad y la innovación en el proyecto de vida futuro y el desarrollo tecnológico.*
- 6. Movilidad Segura: La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad.*
- 7. Inclusión con Calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados*



ÁREA:	<i>Tecnología e informática</i>		
GRADO:	<i>Noveno</i>	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	<i>Dos horas semanales</i>
ASIGNATURAS QUE CONFORMAN EL ÁREA	<i>Tecnología e informática</i>		

DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS

ESTANDARES

- Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno a partir de las redes informáticas, los motores y la arquitectura.*
- Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos como lámparas, motores, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.*
- Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones de uso de bases de datos y redes informáticas para el adecuado uso de la información.*
- Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.*
- Asigno y asumo roles y responsabilidades de acuerdo con las actitudes de los miembros del equipo.*

DBA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN
No Aplica	<p>Funcionamiento y Conceptos de las TIC:</p> <p><i>Potenciar la habilidad para apropiarse y utilizar dispositivos tecnológicos (celulares, tablets, portátiles, etc.).</i></p> <p><i>Fortalecer el empleo de diversos programas que permita manipulación multimedia tanto online como offline.</i></p> <p>Investigación y Manejo de Información:</p> <p><i>Fomentar el proceso de análisis y síntesis de información, así como la crítica y evaluación de la veracidad de la información encontrada.</i></p> <p>Comunicación y Colaboración:</p> <p><i>Identificar diferentes formatos de archivo y medios para compartir información.</i></p> <p>Ciudadanía Digital:</p> <p><i>Demostrar un adecuado comportamiento en la web atendiendo a los riesgos y oportunidades que en ella hay para fomentar el liderazgo y responsabilidad social.</i></p> <p>Creatividad e Innovación:</p>	<p><i>Utilizo las TIC para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales</i></p> <p><i>Comprendo la importancia de asumir y promover comportamientos legales relacionados con el manejo de la información a partir de las bases de datos.</i></p> <p><i>Relaciono los avances de la humanidad y el desarrollo tecnológico relacionados con la robótica, automatización de procesos, la neumática y la hidráulica.</i></p> <p><i>Utilizo herramientas informáticas para el almacenamiento y análisis de la información a partir de herramientas online y offline</i></p> <p><i>Utilizo e interpreto programas interactivos en esquemas, para el montaje de algunos artefactos, dispositivos y sistemas tecno-informáticos.</i></p> <p><i>Reconozco la importancia del uso de las TIC y de organizadores gráficos</i></p>



Potenciar la expresión del pensamiento creativo a través del uso de simuladores o la programación para conceptos en ocasiones abstractos.

Pensamiento Crítico, Solución de Problemas y Toma de Decisiones:

Expresar sus criterios , interpretar la información obtenida a partir de procesos de manipulación de datos , explorar diferentes soluciones que permiten resolver los problemas asignados.

Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones de uso.

Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos.

para el mejor análisis y síntesis de la información.

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

Temática de Emprendimiento Anual: Hábitos de Excelencia

PRIMER PERIODO

- *ConcienTICzate apoyo al Plan Lector*
- *Organizadores gráficos*
- *Partes de un sistema de cómputo*
Redes informáticas
Topologías de red
- *Microsoft Excel*
Fórmulas sencillas
Concepto básicos
- *Hábitos de Excelencia*

SEGUNDO PERIODO

- *Microsoft Excel*
Funciones
Gráficos estadísticos
- *Presentaciones interactivas*
Manejo de las redes sociales
Formato de imagen, audio y video
- *Elementos básicos de robótica*
Elementos de un Circuitos electrónico
Tipos y clasificación de los robots
ConcienTICzate apoyo al Plan Lector
- *Hábitos de Excelencia*



TERCER PERIODO

- *Conciencia TIC apoyo al Plan Lector*
La Narración: La Historieta
- *Principios de Bases de datos en Excel*
Tipos de registros
Tipos de datos
- *Elementos arquitectónicos*
Planos, maquetas y proyecciones
Materiales y estructuras
Usos de herramientas
Cuidados y prevenciones en la elaboración de planos y maquetas.
- *Ética de la comunicación: La Publicidad. Medio de comunicación: La Televisión*
- *Hábitos de Excelencia*

CUARTO PERIODO

- *Manejo de herramientas ofimáticas*
- *Neumática e Hidráulica*
Conceptos
Aplicaciones
Artefactos neumáticos
- *Conciencia TIC apoyo al Plan Lector*
- *Hábitos de Excelencia*
- *Geografía económica*
Actividad extractiva en Colombia
Actividad industrial en Colombia
Sector servicios en Colombia
Ciencia y tecnología en Colombia.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SER	HACER	SABER
<p><i>Asume las TIC como herramienta que potencia el hábito y la capacidad de leer así como el fortalecimiento de las habilidades comunicativa en medio de la cultura digital.</i></p> <p><i>Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC como parte de hábitos de excelencia.</i></p> <p><i>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo y sus hábitos de excelencia.</i></p> <p><i>Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase.</i></p>	<p><i>Ordena diferentes textos a través de organizadores gráficos usando herramientas ofimáticas.</i></p> <p><i>Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar, validar y representar información.</i></p> <p><i>Aplica fórmulas y funciones en hojas de cálculo</i></p> <p><i>Interpreta gráficos estadísticos elaborados en la hoja de cálculo.</i></p> <p><i>Elabora presentaciones interactivas en diferentes plataformas online y offline insertando diferentes extensiones de archivo.</i></p> <p><i>Interpreta y reconoce gráficos, bocetos y planos para explicar un artefacto o producto tecnológico.</i></p>	<p><i>Diferencia las topologías de red y los elementos que la conforman.</i></p> <p><i>Conoce los tipos de robot, los circuitos usados, la funcionalidad e importancia de ellos dentro de la innovación en la sociedad actual.</i></p> <p><i>Conoce los elementos fundamentales de las bases de datos en Excel.</i></p> <p><i>Identifica la evolución que ha tenido la vivienda, en cuanto a sus diseños, materiales y estructuras.</i></p> <p><i>Reconoce los conceptos básicos de hidráulica y neumática, así como algunos de los automatismos actuales y su aplicabilidad.</i></p> <p><i>Identifica dentro de la geografía económica colombiana algunas</i></p>



<p><i>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.</i></p> <p><i>Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en su entorno como hábito de la excelencia.</i></p> <p><i>Asume una actitud reflexiva y crítica mediante el tratamiento de la información a partir de la comprensión lectora desde el área de Tecnología</i></p>	<p><i>Organiza información en una base de datos de Excel aplicando conceptos básicos en su diseño</i></p> <p><i>Diseña una estrategia publicitaria para tratar un tema ambiental dentro de la Institución</i></p>	<p><i>de las actividades extractivas, industriales, de servicios, así como la Ciencia y tecnología usada.</i></p> <p><i>Reconoce dentro de la Publicidad en especial en la Televisión la Ética de la comunicación</i></p>
---	---	---

PROYECTOS TRANSVERSALES (Describir las temáticas a trabajar en las clases)

- 1. Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: desarrollo de las competencias básicas*
- 2. Promoción de Estilos de Vida Saludable: Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo*
- 3. Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas*
- 4. Educación Ambiental: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.*
- 5. Educación Económica y Financiera: Manejo del contexto educativo institucional, inversión de gastos personales e institucionales. La innovación y las mejoras para la humanidad. La creatividad y la innovación en el proyecto de vida futuro y el desarrollo tecnológico.*
- 6. Movilidad Segura: La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad.*
- 7. Inclusión con Calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados*



ÁREA:	<i>Tecnología e informática</i>		
GRADO:	<i>Décimo</i>	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	<i>Dos Semanales</i> Horas
ASIGNATURAS QUE CONFORMAN EL ÁREA	<i>Tecnología e informática</i>		

DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS

ESTANDARES

- Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo, como por ejemplo los algoritmos.*
- Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para analizar objetos, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.*
- Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado mediante una campaña publicitaria.*
- Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente para construir mi proyecto de vida.*
- Asigno y asumo roles y responsabilidades de acuerdo con las actitudes de los miembros del equipo.*

DBA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN
<i>No Aplica</i>	<p><i>Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.</i></p> <p><i>Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.</i></p> <p><i>Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.</i></p> <p><i>Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.</i></p>	<p><i>Tengo en cuenta aspectos relacionados con la antropometría, la ergonomía, la seguridad, el medio ambiente y el contexto cultural y socio-económico al momento de desarrollar mi proyecto de vida.</i></p> <p><i>Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.</i></p> <p><i>Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas</i></p> <p><i>Utilizo herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.</i></p> <p><i>Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades.</i></p> <p><i>Analizo el potencial de los recursos naturales y de los nuevos materiales utilizados en</i></p>



la producción tecnológica en diferentes contextos.

Analizo proyectos tecnológicos en desarrollo y debato en mi comunidad, el impacto de su posible implementación

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

Temática de Emprendimiento Anual: Generación Eco

PRIMER PERIODO

- *Publicidad*
Historia
Medios de comunicación
Imagen Corporativa
Campaña Publicitaria

SEGUNDO PERIODO

- *Internet seguro - Tecno adicciones*
Generalidades
Netiqueta
Problemáticas sociales y delitos cibernéticos
- *Objetos tecnológicos*
Análisis
Diseño de envases y embalajes

TERCER PERIODO

- *Circuitos*
Representación de circuitos a partir de aplicaciones y herramientas informáticas
- *Hojas de cálculo Excel*
Funciones
Aplicación con gráficos
- *Derechos de autor*

CUARTO PERIODO

- *Procesador de textos Word*
Diagramas de flujo
Aplicación de normas de regulación para la presentación de textos académicos
- *Introducción a la programación*
Algoritmos



SER	HACER	SABER
<p><i>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</i></p> <p><i>Reflexiona sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos (celular, computador...) en la vida de las personas para participar en discusiones sobre las Tecnoadicciones.</i></p> <p><i>Analiza los efectos de los procesos productivos y de los materiales utilizados sobre el ambiente y propone acciones a partir de ello.</i></p> <p><i>Cuida su cuerpo y su ambiente aplicando normas de seguridad y usando elementos de protección.</i></p> <p><i>Evalúa las implicaciones de la propiedad intelectual para aplicarla en temas como desarrollo y utilización de la tecnología.</i></p> <p><i>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.</i></p> <p><i>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo.</i></p> <p><i>Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase.</i></p> <p><i>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.</i></p> <p><i>Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en internet.</i></p>	<p><i>Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento, resolución de problemas, procesamiento y producción de información.</i></p> <p><i>Diseña planes con soluciones a problemas del entorno, para ser resueltos a través de dispositivos y herramientas tecnológicas.</i></p> <p><i>Utiliza las herramientas del software de diseño para crear o editar diversos tipos de publicación</i></p> <p><i>Representa hechos o eventos analizando datos y utilizando las diversas operaciones matemáticas en la hoja de cálculo</i></p> <p><i>Emplea Normas de regulación en la elaboración de un trabajo de investigación, de forma clara y ordenada.</i></p> <p><i>Analiza objetos teniendo en cuenta los diferentes elementos para obtener información</i></p> <p><i>Representa en aplicaciones y herramientas informáticas circuitos eléctricos identificando sus elementos básicos.</i></p> <p><i>Soluciona problemas usando conceptos de algoritmia y programación</i></p> <p><i>Desarrolla algoritmos que utilicen estructuras secuenciales para ser incorporadas como métodos en la solución de problemas.</i></p>	<p><i>Explica las características de los distintos procesos de transformación de los materiales, la identificación de las fuentes y la obtención de productos para incluirlos en su proyecto.</i></p> <p><i>Realiza una campaña publicitaria teniendo en cuenta elementos de la psicología del color.</i></p> <p><i>Reconoce los protocolos de comodidad, calidad, seguridad y elementos de protección para la realización de actividades y manipulación de herramientas y equipos.</i></p> <p><i>Argumenta el impacto de la tecnología en otras disciplinas para tenerlo en cuenta en sus proyectos tecnológicos.</i></p> <p><i>Interpreta diseños elaborados a partir de manuales, instrucciones, diagramas y esquemas para elaborar prototipos.</i></p> <p><i>Reconoce las características y elementos que componen los diferentes tipos de publicación</i></p> <p><i>Usar un lenguaje de programación para implementar los algoritmos planteados en la solución de problemas.</i></p>



1. *Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: desarrollo de las competencias básicas*
2. *Promoción de Estilos de Vida Saludable: Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo*
3. *Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas*
4. *Educación Ambiental: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.*
5. *Educación Económica y Financiera: Manejo del contexto educativo institucional, inversión de gastos personales e institucionales. La innovación y las mejoras para la humanidad. La creatividad y la innovación en el proyecto de vida futuro y el desarrollo tecnológico.*
6. *Movilidad Segura: La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad.*
7. *Inclusión con Calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados*



ÁREA:	<i>Tecnología e informática</i>		
GRADO:	<i>Once</i>	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	<i>Dos Horas Semanales</i>
ASIGNATURAS QUE CONFORMAN EL ÁREA	<i>Tecnología e informática</i>		

DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS

ESTANDARES

- 1. Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos como bases de datos, así como las estrategias para su desarrollo.*
- 2. Tengo en cuenta principios de funcionamiento de una página web y los criterios de selección para la información usada, para la utilización eficiente del sitio.*
- 3. Resuelvo problemas tecnológicos, como por ejemplo la movilidad segura en mi entorno y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.*
- 4. Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente para diseñar mi proyecto de vida.*
- 5. Asigno y asumo roles y responsabilidades de acuerdo con las actitudes de los miembros del equipo.*

DBA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN
<i>No Aplica</i>	<p>Funcionamiento y Conceptos de las TIC:</p> <p><i>Potenciar la habilidad para apropiarse y utilizar dispositivos tecnológicos (celulares, tablets, portátiles, etc.).</i></p> <p><i>Fortalecer el empleo de diversos programas que permita manipulación multimedia tanto online como offline.</i></p> <p>Investigación y Manejo de Información:</p> <p><i>Fomentar el proceso de análisis y síntesis de información, así como la crítica y evaluación de la veracidad de la información encontrada.</i></p> <p>Comunicación y Colaboración:</p> <p><i>Identificar diferentes formatos de archivo y medios para compartir información.</i></p> <p>Ciudadanía Digital:</p> <p><i>Demostrar un adecuado comportamiento en la web atendiendo a los riesgos y</i></p>	<p><i>Tengo en cuenta aspectos relacionados con la ergonomía, la seguridad, el medio ambiente y el contexto cultural y socio-económico al momento de desarrollar mi proyecto de vida.</i></p> <p><i>Utilizo e interpreto manuales, instrucciones, diagramas y esquemas, para la movilidad segura de su entorno.</i></p> <p><i>Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación.</i></p> <p><i>Diseño, construyo el modelo de sitio web como respuesta a necesidades o problemas, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.</i></p> <p><i>Interpreto y represento de bases de datos empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas.</i></p> <p><i>Evalúo las implicaciones para la sociedad del uso de e-commerce temas como</i></p>



oportunidades que en ella hay para fomentar el liderazgo y responsabilidad social.

Creatividad e Innovación:

Potenciar la expresión del pensamiento creativo a través del uso de simuladores o la programación para conceptos en ocasiones abstractos.

Pensamiento Crítico, Solución de Problemas y Toma de Decisiones:

Expresar sus criterios, interpretar la información obtenida a partir de procesos de manipulación de datos, explorar diferentes soluciones que permiten resolver los problemas asignados.

Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.

Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.

desarrollo económico y utilización de la tecnología.

Identifico necesidades y potencialidades del país para lograr su desarrollo científico, económico y tecnológico.

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

Temática de Emprendimiento Anual: La inteligencia: Principios prácticos para cultivar la inteligencia

PRIMER PERIODO

- *Proyecto de Vida*
- *La inteligencia: Principios prácticos para cultivarla*
- *ConcienTICzate apoyo al Plan Lector*
- *Tratamiento de la información a partir de herramientas ofimáticas*
Formulario en Word
Macros en Power Point
Funciones en Excel

SEGUNDO PERIODO



- *Proyecto de Vida*
- *La inteligencia: Principios prácticos para cultivar la inteligencia*
- *ConcienTICzate apoyo al Plan Lector*
- *Bases de datos*
Generalidades
Aplicaciones del concepto en Excel
Estructura de bases de datos
Diseño y elaboración de Modelo Entidad Relación
Aplicación en Access

TERCER PERIODO

- *Proyecto de Vida*
- *El trabajo en equipo y la inteligencia emocional*
- *ConcienTICzate apoyo al Plan Lector*
- *Páginas Web*
Diseño y construcción

CUARTO PERIODO

- *Proyecto de Vida: Orientación Vocacional*
- *Feria de la Ciencia*
- *La inteligencia: Principios prácticos para cultivar la inteligencia*
- *ConcienTICzate apoyo al Plan Lector: Transformación Digital*
¿Qué es?
Generalidades
Importancia
Ventajas
Tendencias
Ejemplos

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SER	HACER	SABER
<p><i>Asume las TIC como herramienta que potencia el hábito y la capacidad de leer así como el fortalecimiento de las habilidades comunicativa en medio de la cultura digital.</i></p> <p><i>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</i></p> <p><i>Cuida su cuerpo y su ambiente aplicando normas de seguridad en</i></p>	<p><i>Usa las herramientas ofimáticas y las TIC de manera que posibilite la automatización de procesos (Formularios y Macros)</i></p> <p><i>Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas individuales o grupales potenciando el trabajo colaborativo y/o en equipo.</i></p>	<p><i>Deduce las fórmulas y funciones necesarias para la solución de problemas planteados en la Hoja de Cálculo.</i></p> <p><i>Reconoce los elementos básicos de un formulario y la importancia de ellos en el tratamiento de la información.</i></p> <p><i>Identifica los elementos que constituye una página web, ase vez que comprende la forma de acceso a la información dentro de ella.</i></p>



<p>su movilidad en su entorno y usando elementos de protección.</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo.</p> <p>Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase.</p> <p>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.</p> <p>Potencia la inteligencia mediante el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en internet.</p> <p>Asume el hábito de la puntualidad como base fundamental de su formación como persona responsable, ordenada, disciplinada y respetuosa.</p> <p>Asume una actitud reflexiva y crítica mediante el tratamiento de la información a partir de la comprensión lectora desde el área de Tecnología</p>	<p>Diseña y crea una página web teniendo en cuenta las pautas para su elaboración</p> <p>Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y procesamiento y producción de información tales como las macros, las bases de datos y/ los sitios web.</p>	<p>Reconoce en sí mismo y los demás integrantes de su equipo, las fortalezas y debilidades que les permitirán desarrollar una tarea de forma exitosa, comprometiéndose individualmente en acciones vinculadas al logro de los objetivos planteados</p> <p>Reconoce las ventajas y desventajas del e-commerce en el mundo de globalización actual</p> <p>Reconoce los conceptos asociados al diseño y mantenimiento de una base de datos como herramienta indispensable en la toma de decisiones.</p>
---	--	--

PROYECTOS TRANSVERSALES (Describir las temáticas a trabajar en las clases)

1. Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: desarrollo de las competencias básicas
2. Promoción de Estilos de Vida Saludable: Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo
3. Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas
4. Educación Ambiental: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.
5. Educación Económica y Financiera: Manejo del contexto educativo institucional, inversión de gastos personales e institucionales. La innovación y las mejoras para la humanidad. La creatividad y la innovación en el proyecto de vida futuro y el desarrollo tecnológico.
6. Movilidad Segura: La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad.
7. Inclusión con Calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados