

SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD

ACUERDATE DE CUIDARTE

HÁBITO

Responsable del Proceso	Responsables del Plan de Área	Versión del Documento	Fecha de Vigencia:
Coordinador (a) Académico	Jefe de área y Docentes	02	Enero 2013

HAZLO BIEN
CON LOS DEMÁS

HÁBITO 6

NORMA ISO 9001:2008

juntos es mejor

1.1.1 Control de Cambios en el Documento

Causa del Cambio	Cambio Realizado
Modificación del SIEE	Se adecua la malla curricular de 4 períodos anuales a 3 períodos anuales.

HÁBITO 5

PRIMERO EN VENTANA
DESPUES SER ENTENDIDO
Escucha a

HÁBITO 4

PIENSA EN CANAR-CANAR

Elaborado por:	Revisado por:	Aprobado por:
Jefe de área y Docentes Astrid Gonzales Rossy Mena Diana Mosquera	Coordinador (a) Académico (a)	Rector

EMPIEZA POR

HÁBITO 3


PRIMERO LO PRIMERO
Primero trabajar, Despues jugar

HÁBITO 2

EMPIEZA CON UN
FIN EN MENTE
Ten un Plan

HÁBITO 1

SE PROACTIVO
Tu estás al mando

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 2 de 207

CONTENIDO PLAN DE ESTUDIO

.....	3
1. PRESENTACIÓN.....	3
2. FINES DE LA EDUCACIÓN.	5
3. OBJETIVOS COMUNES DE TODOS LOS NIVELES.....	8
3.1) OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA.....	9
3.2) OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA	10
3.3) OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA EN EL CICLO DE PRIMARIA.....	11
3.3.1) OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA EN EL CICLO DE SECUNDARIA.....	12
3.3.2) OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN MEDIA ACADÉMICA. 13	13
3.3.3) OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN PARA ADULTOS.....	13
3.3.4) OBJETIVOS ESPECIFICOS	14
4. METODOLOGÍA	17
4.3.1) APRENDIZAJE EN EQUIPO.....	18
4.3.2) EXPERIMENTAL	18
4.3.3) APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....	18
4.1) METODOLOGÍA PROBLÉMICA.....	19
4.2) METODOLOGÍA DEL CAMBIO CONCEPTUAL	23
5. Recursos	24
6. EVALUACIÓN	26
6. PENSAMIENTO TECNOLÓGICO.....	27
6.1) PENSAMIENTO LABORAL.....	28
6.2) PENSAMIENTO TÉCNICO	28



PROCESO DE GESTIÓN DE DISEÑO Y FORMACIÓN ACADÉMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 3 de 207

ACUERDATE DE CUIDARTE

1. PRESENTACIÓN

HÁBITO 7

AFILA EL HACHA
El Equilibrio siempre es Mejor

La Institución Educativa San Juan Bautista de la Salle, se encuentra ubicada en la Zona nororiental, comuna 3, núcleo o 916 en el barrio Manrique la Salle, la estratificación de esta zona es 0, 1, y 2; se caracteriza por pertenecer a una de las periferias de Medellín, en la cuales ven en su diario transcurrir la violencia intrafamiliar, el madre solterismo, el desempleo, madres cabezas de familias, bandas, subempleo (vendedores ambulantes, albañiles, empleadas domésticas) y como factor muy constante en nuestros estudiantes la drogadicción. Ocasiones

HAZLO BIEN CON LOS D...

HÁBITO 6

SINERGIZA

Desde el área de tecnología e informática se precedió al análisis de las problemáticas específicas que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje, los más frecuentes son:

HÁBITO 4

- Manejo empírico del saber tecnológico.
- Los estudiantes no generan relaciones de la tecnología con las demás áreas del conocimiento.
- No hacen uso adecuado de la tecnología y no la involucran los procesos de aprendizaje.
- No analizan la posible aplicación de los conceptos en la práctica.
- No hay participación ni manejo responsable de su relación con la sociedad, falta motivación.

EMPIEZA POR TI

HÁBITO 3


HÁBITO 2

HÁBITO 1

PRIMERO ENSEÑAR DESPUÉS DE ENTENDER
Escucha antes de hablar

PRIMERO LO PRIMERO
FIN EN MENTE
Ten un Plan

SE PROACTIVO
Tu estás al mando


	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11	
		PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Fecha: Julio 2016
			Página 4 de 207

- No realizan propuestas para la solución de problemas.
- No hay introyección de valores, ni aprendizaje significativo.

Se encontraron fortalezas en algunos aspectos como:

- Los estudiantes valoran los procesos de mejora de los artefactos y herramientas que utilizan.
- Aprovechan las oportunidades y pueden ser creativos.
- Hacen uso responsable de los recursos.
- Reconocen el impacto de la tecnología en el entorno.


Posterior al análisis de nuestro entorno podemos afirmar que la tecnología, la ciencia, el arte y los valores son compañeros inseparables en el proceso de transformación del medio natural y social para satisfacer racionalmente las necesidades humanas. En el proceso de conocimiento y de transformación de su medio, el hombre define problemas; establece objetivos; fórmula hipótesis; recolecta datos, clasifica, interpreta y analiza; deduce, concluye y desarrolla nuevas hipótesis, utiliza un método que unas veces lo conduce a la construcción de teorías y otras veces a la construcción de objetos para la solución de problemas de la vida diaria. En ese proceso, el hombre interactúa con personas, objetos e instrumentos de trabajo, racionaliza la producción de bienes y servicios, y busca la seguridad e higiene personal, social y del ambiente de trabajo. De esta manera, optimiza los métodos, las técnicas y los procedimientos para producir, investigar y comunicar y por ende mejorar sus condiciones de vida y su realización personal y social.

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 5 de 207


2. FINES DE LA EDUCACIÓN.

De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

- El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
- La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
- La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.
- La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 6 de 207


- 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.
- El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 7 de 207

- 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.
- 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.

Artículo 3º. Son principios básicos de la educación de adultos:

- a) Desarrollo Humano Integral, según el cual el joven o el adulto, independientemente del nivel educativo alcanzado o de otros factores como edad, género, raza, ideología o condiciones personales, es un ser en permanente evolución y perfeccionamiento, dotado de capacidades y potencialidades que lo habilitan como sujeto activo y participante de su proceso educativo, con aspiración permanente al mejoramiento de su calidad de vida;
- b) Pertinencia, según el cual se reconoce que el joven o el adulto posee conocimientos, saberes, habilidades y prácticas, que deben valorarse e incorporarse en el desarrollo de su proceso formativo;
- c) Flexibilidad, según el cual las condiciones pedagógicas y administrativas que se establezcan deberán atender al desarrollo físico y psicológico del joven o del adulto, así como a las características de su medio cultural, social y laboral;
- d) Participación, según el cual el proceso formativo de los jóvenes y los adultos debe desarrollar su autonomía y sentido de la responsabilidad que les permita actuar creativamente en las transformaciones económicas, sociales, políticas, científicas y culturales, y ser partícipes de las mismas.


	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 8 de 207

Artículo 4º. Atendiendo los fines de la educación y los objetivos específicos de la educación de adultos, establecidos por la Ley 115 de 1994, son propósitos de los programas de educación de adultos:

- a) Promover el desarrollo ambiental, social y comunitario, fortaleciendo el ejercicio de una ciudadanía moderna, democrática y tolerante, de la justicia, la equidad de género, los derechos humanos y el respeto a las características y necesidades de las poblaciones especiales, tales como los grupos indígenas, afrocolombianos, las personas con limitaciones, menores trabajadores, y personas en proceso de rehabilitación social;
- b) Contribuir, mediante alternativas flexibles y pertinentes, a la formación científica y tecnológica que fortalezcan el desarrollo de conocimientos, destrezas y habilidades relacionadas con las necesidades del mundo laboral y la producción de bienes y servicios;
- c) Desarrollar actitudes y valores que estimulen la creatividad, la recreación, el uso del tiempo libre y la identidad nacional;
- d) Propiciar oportunidades para la incorporación de jóvenes y adultos en procesos de educación formal, no formal e informal destinados a satisfacer intereses, necesidades y competencias en condiciones de equidad;
- e) Recuperar los saberes, las prácticas y experiencias de los adultos para que sean asumidas significativamente dentro del proceso de formación integral que brinda la educación de adultos.

3. OBJETIVOS COMUNES DE TODOS LOS NIVELES.


Es objetivo primordial de todos y cada uno de los niveles educativos el desarrollo integral de los educandos mediante acciones estructuradas encaminadas a:

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11	
		PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Fecha: Julio 2016
			Página 9 de 207

- Formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes;
- Proporcionar una sólida formación ética y moral, y fomentar la práctica del respeto a los derechos humanos;
- Fomentar en la institución educativa, prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación y organización ciudadana y estimular la autonomía y la responsabilidad;
- Desarrollar una sana sexualidad que promueva el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la construcción de la identidad sexual dentro del respeto por la equidad de los sexos, la afectividad, el respeto mutuo y prepararse para una vida familiar armónica y responsable;
- Crear y fomentar una conciencia de solidaridad internacional;
- Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional;
- Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo, y
- Fomentar el interés y el respeto por la identidad cultural de los grupos étnicos.

3.1) OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA

Formar un ser humano integral que desarrolle las competencias del pensamiento tecnológico, técnico, laboral y comunicativa para formular y solucionar problemas que le permitan potenciar la

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 10 de 207


creatividad, el trabajo cooperativo, la autogestión y la proyección social, capaz de desenvolverse en una sociedad cambiante, caracterizado por su autonomía y la búsqueda permanente de alternativas de solución de conflictos, constructor de un proyecto de vida con conciencia crítica y reflexiva, que desarrolle sus competencias para interactuar democráticamente con el entorno en un proceso de mejoramiento continuo, que busque nuevas opciones de desarrollo humano, tecnológico, científico y cultural.

Formar un ser humano integral que desarrolle las competencias del pensamiento tecnológico, técnico, laboral y comunicativa para formular y solucionar problemas que le permitan potenciar la creatividad, el trabajo cooperativo, la autogestión y la proyección social, capaz de desenvolverse en una sociedad cambiante, caracterizado por su autonomía y la búsqueda permanente de alternativas de solución de conflictos, constructor de un proyecto de vida con conciencia crítica y reflexiva, que desarrolle sus competencias para interactuar democráticamente con el entorno en un proceso de mejoramiento continuo, que busque nuevas opciones de desarrollo humano, tecnológico, científico y cultural.

La educación de adultos es aquella que se ofrece a las personas en edad relativamente mayor a la aceptada regularmente en la educación por niveles y grados del servicio público educativo, que deseen suplir y completar su formación, o validar sus estudios.

3.2) OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA


Son objetivos generales de la educación básica:

	PROCESO DE GESTIÓN DE DISEÑO Y FORMACIÓN ACADÉMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 11 de 207

- 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;
- Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente;
- Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana;
- Propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia social, la cooperación y la ayuda mutua;
- Fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa, y
- Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano.

3.3) OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA EN EL CICLO DE PRIMARIA.

Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:


	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 12 de 207

- La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista;
- El fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, así como del espíritu crítico;
 - La comprensión básica del medio físico, social y cultural en el nivel local, nacional y universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual correspondiente a la edad;
 - La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad;
 - La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre;
 - La adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad.

3.3.1) OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA EN EL CICLO DE SECUNDARIA.

Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

- El desarrollo de las capacidades para el razonamiento lógico, mediante el dominio de los sistemas numéricos, geométricos, métricos, lógicos, analíticos, de conjuntos de operaciones y relaciones, así como para su utilización en la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, de la tecnología y los de la vida cotidiana;
- La comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problemas.
- La iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil; La

	PROCESO DE GESTIÓN DE DISEÑO Y FORMACIÓN ACADÉMICA	Código PGF- 01-PIA-11	
		PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Fecha: Julio 2016
			Página 13 de 207

utilización con sentido crítico de los distintos contenidos y formas de información y la búsqueda de nuevos conocimientos con su propio esfuerzo


3.3.2) OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN MEDIA ACADÉMICA.

Son objetivos específicos de la educación media académica:

- La profundización en un campo del conocimiento o en una actividad específica de acuerdo con los intereses y capacidades del educando;
- El desarrollo de la capacidad para profundizar en un campo del conocimiento de acuerdo con las potencialidades e intereses;
- La vinculación a programas de desarrollo y organización social y comunitaria, orientados a dar solución a los problemas sociales de su entorno;
- El cumplimiento de los objetivos de la educación básica contenidos en los literales b) del artículo 20, c) del artículo 21 y c), e), h), i), k), ñ) del artículo 22 de la presente Ley.

3.3.3) OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN PARA ADULTOS

- a. Adquirir y actualizar su formación básica y facilitar el acceso a los distintos niveles educativos;
- b) Erradicar el analfabetismo;
- c) Actualizar los conocimientos, según el nivel de educación, y

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 14 de 207

d) Desarrollar la capacidad de participación en la vida económica, política, social, cultural y comunitaria.

formación del joven y el adulto, en competencias básicas del lenguaje, matemáticas, ciencias sociales, naturales y competencias ciudadanas, integrando de manera flexible las áreas del conocimiento y la formación establecida para el ciclo lectivo especial integrado (clei-1) de educación de adultos.

3.3.4) OBJETIVOS ESPECIFICOS

PREESCOLAR	Acercar a los niños y niñas a los conceptos de tecnología, técnica y laboral, mediante la caracterización de: diversas labores y roles, medios tecnológicos y técnicos.
PRIMERO	Identificar las partes del computador, buscando que el estudiante se familiarice con cada uno de los periféricos. Acercar a los niños y niñas a los conceptos de tecnología, técnica y laboral, mediante la caracterización de: diversas labores y roles, medios tecnológicos y técnicos.
SEGUNDO	Identificar componentes del computador tales como: el hardware y el software de tal forma que le permita diferenciar y establecer las relaciones entre los dos. Reconocer la importancia del manejo y cuidado de los espacios y útiles escolares en la realización de diversas actividades que requiere la aplicación de procesos tecnológicos.
TERCERO	Utilizar correctamente el computador mediante el programa clic, permitiéndole afianzar conocimientos de otras áreas.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 15 de 207

	Asociar costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos para satisfacer las necesidades y contribuir con la preservación del medio.
CUARTO	Realizar trabajos escritos en el programa Word, utilizando cada uno de los íconos de las diferentes barras. Aplicar técnicas y procedimientos recomendables para el desarrollo de actividades escolares y familiares, describiendo y clasificando las viviendas existentes en su entorno con base en características, tales como: materiales, forma, estructura y función.
QUINTO	Manejar información en el computador, haciendo uso de los diferentes programas que éste contiene, Word, Excel, Paint e Internet. Demostrar una actitud tecnológica constructiva funcional y creativa en el desarrollo de actividades escolares y familiares, describiendo y clasificando los medios de transporte y su evolución
SEXTO	Reconocer y valorar la evaluación de los procesos tecnológicos en la transformación del entorno para satisfacer las necesidades humanas y lograr un equilibrio con el medio ambiente y la sociedad.
SÉPTIMO	Analizar y aplicar los principios de funcionamiento de artefactos, productos y procesos para hacer un uso seguro y apropiado en la solución de problemas en diferentes contextos
OCTAVO	Relacionar los procesos tecnológicos y científicos con la transformación de los objetos por medio del análisis e interpretación para satisfacer las necesidades básicas de desarrollo y manipulación de diversas clases de energías.
NOVENO	Desarrollar medidas alternativas de solución y reutilización de las formas de energía a través de la transformación y utilización del conocimiento



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**


Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 16 de 207

	tecnológico para hacer uso responsable y consciente de máquinas y equipos.
DÉCIMO	Diseñar proyectos relacionados con las condiciones, restricciones y especificaciones de problemas en diferentes campos de acción del ser humano y conocer el aporte que hacen las tecnologías de punta.
UNDÉCIMO	Analizar los avances científicos y tecnológicos de punta y su influencia en la producción y desarrollo social para potenciar la creatividad, el trabajo cooperativo y la autogestión por medio de proyectos auto sostenibles
CLEI 1	Identificar las partes del computador, buscando que el estudiante se familiarice con cada uno de los periféricos, además reconocer la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
CLEI 2	Realizar trabajos escritos en el programa Word, utilizando cada uno de los íconos de las diferentes barras, reconocer las técnicas y procedimientos recomendables para el desarrollo de actividades escolares y familiares, describiendo y clasificando las viviendas existentes en su entorno con base en características, tales como: materiales, forma, estructura y función.
CLEI 3	Reconocer la plataforma de Windows como parte esencial de la informática, mediante su elemento de Office (Word, Power Point) para la edición de textos y diseños de presentaciones, además identificando el impacto social de la tecnología para entender su importancia en la vida cotidiana.
CLEI 4	Relacionar los procesos tecnológicos y científicos con la transformación de los objetos por medio del análisis e interpretación para satisfacer las necesidades básicas de desarrollo humano, además reconocer las Tic como medio de desarrollo, creatividad e innovación en el diario que hacer de los estudiantes, identificando las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y EL actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.
CLEI 5	Analizar los avances científicos, las exigencias que se viven actualmente con los avances tecnológicos, tecnologías de punta y su influencia en la producción y desarrollo social para la solución de problemas de la industrialización.
CLEI 6	Aprovechar los recursos que ofrece el medio, a través de las exigencias que se

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 17 de 207

	viven actualmente con los avances tecnológicos para que los estudiantes adquieran y vivencien los conocimientos, aprovechando las TIC en el aula de clase por medio de trabajos prácticos y el emprendimiento desarrollados desde el contexto de los estudiantes.
--	---


4. METODOLOGÍA

Se entiende por metodología el conocimiento o la teoría acerca de los métodos, técnicas e instrumentos que permiten construir las competencias específicas del área por parte de los estudiantes.

Para el desarrollo de la metodología se necesita tener en cuenta las competencias laborales, técnicas y de pensamiento tecnológico que se construyen a través de los procesos tecnológicos. En el caso de la última se trata de los dominios como la observación, descripción, comparación, clasificación, relación, conceptualización, resolución de problemas, formulación de hipótesis, análisis, síntesis, deducción, inducción, experimentación, verificación, argumentación y producción de objetos tecnológicos. Para la primera se trata de planear, decidir, solucionar problemas, administrar el tiempo y los recursos. Para la segunda se enfoca hacia la búsqueda de información, procesamiento, comprensión, análisis y la toma de posiciones ante los problemas tecnológicos.

Las metodologías privilegiadas para la construcción de competencias son: el aprendizaje significativo, la experimental, el aprendizaje en equipo, el cambio conceptual y la problémicas. Los métodos que se utilizan son los integrados cuantitativo y cualitativo. En cuanto a los cuantitativos se utilizan las técnicas experimentales y la encuesta. Con relación al método cualitativo: la revisión documental, la entrevista y el estudio de caso.

Otra de las estrategias pedagógicas, es utilizar las herramientas informáticas con el objetivo de lograr una línea de trabajo interdisciplinario, un avance en la integración vertical y horizontal y establecer espacios de integración curricular; como también afianzar las

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 18 de 207

competencias de tipo comunicativo. De manera breve, las metodologías consisten en lo siguiente:

4.1) APRENDIZAJE EN EQUIPO


De acuerdo con Perskins, el aprendizaje colaborativo, es aquel que se realiza por parte de equipos de estudiantes para resolver una situación y aprender de manera conjunta. Este tipo de aprendizaje implica establecer metas, roles, manejar recursos, compartir conocimientos, aprender juntos y responder por un mejor desempeño.

4.2) EXPERIMENTAL

La metodología experimental se orienta hacia la construcción del pensamiento tecnológico y parte por considerar que en especial el pensamiento es el aspecto central del aprendizaje de las tecnologías. De acuerdo con Pozo (1994: 59), el modelo interactivo es una respuesta a la parcialidad del pensamiento causal presentado por Piaget que hace énfasis en las operaciones y Evan o Wason (1983), que hacen énfasis en la representación. El modelo propuesto se basa en los principios de constancia, asimetría, condicionalidad y transmisión generativa y las reglas de inferencia de: covariación donde la misma causa se sigue siempre de los mismos efectos, la contigüidad temporal donde la causa precede o es simultánea al efecto, la covariación múltiple donde un mismo hecho puede tener más de una causa distinta y la contigüidad espacial o semejanza en la cual la causa transmite algo de sí misma al efecto. Este modelo se basa en la experimentación como soporte clave para la construcción del pensamiento tecnológico.

4.3) APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

De acuerdo con Ausubel (1976: 55), se entiende por aprendizaje significativo “la adquisición de nuevos significados, y a la inversa, éstos son producto del aprendizaje


	PROCESO DE GESTIÓN DE DISEÑO Y FORMACIÓN ACADÉMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 19 de 207

significativo. Esto es, el surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo.” También puntualiza el autor que el aprendizaje significativo requiere de material potencialmente significativo y la disposición para este tipo de aprendizaje. Los avances del aprendizaje significativo, han llegado a establecer que se pueden plantear tres fases del mismo: la exploración de significados, la transformación y la verificación de los nuevos significados.

4.4) METODOLOGÍA PROBLÉMICA

De acuerdo con Medina, “podemos definir la enseñanza problémicas como un proceso de conocimiento que formula problemas cognoscitivos y prácticos, utiliza distintos métodos y técnicas de enseñanza y se caracteriza por tener rasgos básicos de la búsqueda científica. El propósito central de la enseñanza problémicas no consiste, únicamente, en facilitar los caminos para acceder al conocimiento, sino, fundamentalmente en potencializar la capacidad del estudiante para construir con imaginación y creatividad su propio conocimiento, desarrollando en él, un espíritu científico y la disciplina del trabajo académico” (1997:105).

La metodología problémicas ha sido planteada como aquella pertinente para un currículo por competencias, en especial Gonczi (1996), ha dicho que “puede establecerse un plan de estudios basado en un concepto integrado de normas de competencia, en función de problemas o conceptos. Al igual que en un programa basado en la solución de problemas para la obtención de un título profesional –por ejemplo, el título médico de la Universidad -, los conceptos teóricos se tratan de manera interdisciplinaria, mediante la solución de problemas reales. Al resolver los problemas previstos en el plan de estudios, los estudiantes adquieren mayores niveles de competencia combinando atributos (conocimientos, haceres, actitudes y valores) de diversas maneras. Si se acepta que la

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 20 de 207

competencia consiste en la capacidad de actuar de manera inteligente y crítica, en una determinada situación (de trabajo), entonces, un plan de estudios basado en la solución de problemas –combinado con prácticas concretas en la vida real- parece ser el currículo basado en competencias por excelencia-“. (Argüelles 2001:39).


La enseñanza problémica está constituida por cuatro categorías fundamentales, según Fernández (2000): la situación problémica, el problema metodológico docente, las tareas y preguntas problémicas y el nivel problémico de la enseñanza.

La primera es aquella situación pedagógica, sea producto de las áreas de conocimiento o de la vida real que origina diversas preguntas que es necesario resolver. Entre sus características está el hecho de ser producto de una necesidad de conocimiento de los estudiantes, representa un desafío novedoso su mente, no puede ser resuelta con el conocimiento que estos poseen en el momento y, obliga a uso de estrategias, métodos, técnicas y modelos, convencionales o no, para encontrar la solución o no. la situación problema se enuncia como aquella

“que no sabes resolver cuando se te presenta... Implica una pregunta que no sabes responder o una situación que eres incapaz de resolver usando los conocimientos que tienes inmediatamente disponibles.” Kantowski (1977)”

Y precisa que:

“Podemos decir que un problema se considera como tal para un sujeto cualquiera cuando este sujeto es consciente de lo que hay que hacer, sin saber en principio, cómo hacerlo. En este sentido, el sujeto reconoce un desafío novedoso al que hay que dar respuesta. La posibilidad o imposibilidad de solución y su expresión, tanto cualitativa como cuantitativa, se buscará con la elaboración razonada de estrategias personales apoyadas en métodos, técnicas y modelos, convencionales, o no, que respalden la precisión del vocabulario, la exactitud de los resultados y la contratación de la respuesta obtenida.”(Fernández, 2000)”


	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 21 de 207

La segunda, (problema metodológico docente) es el proceso reflexivo a través del cual a partir de la situación problémica, de su descripción, análisis y de los conocimientos que se van adquiriendo en este tipo de reflexión en la búsqueda de su solución, se construye el inventario de recursos intelectuales y metodológicos, didácticos, bibliográficos, culturales y técnicos, para abordar el problema central.

La tercera o tarea metodológica consiste en la definición de las estrategias, métodos, técnicas en instrumentos para recolectar información y crear conocimiento; la definición del conocimiento faltante y la búsqueda del conocimiento para responder las preguntas y la solución al problema. Estos tres aspectos implica las siguientes actividades o momentos: convertir el problema común en situación problémica, precisar ésta ubicando la pregunta central, desglosar el problema central en preguntas problémicas, precisar el conocimiento faltante, definir estrategias y métodos para la búsqueda de ese conocimiento, contestar las preguntas problémicas y solucionar el problemas central.


La cuarta o el nivel Problémico de la enseñanza, “es entendido como la relación que existe entre el conocimiento inicial y la asimilación de nuevos conocimientos durante la labor problémica, en un proceso que se desarrolló a través de un conjunto de operaciones intelectuales en las que el individuo, no sólo asimila los contenidos del saber en forma consciente, sino que descubre su propia posibilidad para la búsqueda de conocimientos, se percata de su potencialidad creadora y recreadora de los mismos, de la capacidad de su imaginación y su utilidad en la solución de dificultades y se le despierta internamente el interés por la investigación. Medina (1997:118).

La clase problémica a diferencia de una clase magistral, cuyo objetivo fundamental es la transmisión de conocimiento, la clase problémica se orienta a adquirir y desarrollar por

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 22 de 207

parte de los estudiantes la capacidad individual y colectiva para acceder al conocimiento científico y tecnológico, crear y recrear su propio conocimiento a través del esfuerzo y la sistematicidad del pensamiento creativo. En ésta clase se trasciende el rol pasivo de los estudiantes y se activa la capacidad de interrogarse, de buscar y organizar información, de trabajar en quipo, de cualificar los sentimientos y emociones, de asumir e inventar estrategias, es decir se trata de un taller de adquisición y creación de conocimiento. Lo fundamental no son los contenidos en sí mismos que está adquiriendo, puesto que estos cambian de manera vertiginosa con la investigación científica y tecnológica, sino la capacidad para observar, describir, comparar, clasificar, relacionar, conceptualizar, formular hipótesis, formular preguntas, indagar, analizar, argumentar, solucionar preguntas y contrastar teorías y leyes, su voluntad de saber, su creatividad, su imaginación, su conocimiento personal y espiritual en dos palabras lo principal es su mente científica, tecnológica y su espiritualidad. No se entregan los conocimientos científicos y tecnológicos acabados, sino que se le permite con la ayuda de la historia epistemológica de la tecnología, comprender los procesos de creación de ese conocimiento y entender que el conocimiento es histórico, cambiante, que implica el esfuerzo, la lucha, la aceptación, el rechazo, el olvido, el dominio y el poder por la verdad.

El maestro es aquel sujeto de saber, que crea y posibilita las condiciones para adquirir y producir conocimiento a partir de situaciones de la vida real o del área, enfatizando la formulación y solución de problemas. Es aquel que es consciente que el conocimiento, a decir de Nietzsche, es un producto de la tensión, de la lucha entre las pulsiones de odio, desprecio y risa. La primera le permite al estudiante la confusión y el alejamiento o distancia del objeto, la segunda la marcha y la inmersión en esa distancia del objeto y cuando se produce el conocimiento aparece la tercera como símbolo de su adquisición. Esto es así porque la mente se enfrenta a lo desconocido, a la incertidumbre y parte de la

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 23 de 207

ignorancia. En otras palabras, adquirir, crear y producir conocimiento, tiene como fundamento la ignorancia, el no saber. Por ello la actitud del maestro es la de un guerrero del conocimiento que incita, contagia, desafía, la mente del estudiante y moviliza estas pulsiones para que el estudiante sea competente.

4.5) METODOLOGÍA DEL CAMBIO CONCEPTUAL

De acuerdo con Pozo(1994: 228-230), la metodología de cambio conceptual para el aprendizaje cognitivo parte de las preteorias de los estudiantes, se enfrentan a un evento o dato observable y pueden suceder dos cosas: o el sujeto asimila o entra en conflicto cognitivo. Ante esta situación, por la intervención del maestro, se pueden presentar dos respuestas, la una adaptativa y la otra no adaptativa. En este último caso pueden aparecer tres respuestas: alpha, betha, gamma. En alpha el sujeto mantiene intacta la teoría 1, en el caso de gamma modifica el núcleo de la teoría existente. En betha se desarrolla un proceso de generalización y discriminación para ajustar T1 y se produce un conflicto entre esquemas hasta llegar a la coordinación de esquemas, debido al conflicto cognitivo. Se continua hacia un conflicto postintegrados o entre esquemas y se pasa a la reestructuración fuerte y a la nueva teoría (debido a otro conflicto) o a la reestructuración débil, en la cual conviven la teoría nueva y la del sujeto.

Los métodos, técnicas e instrumentos que permiten construir las competencias específicas del área son: el aprendizaje significativo, la metodología experimental, el aprendizaje en equipo, el cambio conceptual y la problémica. De acuerdo con Perskins, el aprendizaje colaborativo es aquel que se realiza por parte de equipos de estudiantes para resolver una situación y aprender de manera conjunta. Para Pozo el modelo interactivo es una respuesta a la parcialidad del pensamiento causal presentado por Piaget que hace énfasis



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 24 de 207

en las operaciones y Evan o Wason que hacen énfasis en la representación; la metodología de cambio conceptual para el aprendizaje cognitivo parte de las preteorias de los estudiantes, se enfrentan a un evento o dato observable y pueden suceder dos cosas: o el sujetó asimila o entra en conflicto cognitivo.

Ausubel entiende por aprendizaje significativo “la adquisición de nuevos significados, y a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo”. Medina define la enseñanza problémica “como un proceso de conocimiento que formula problemas cognoscitivos y prácticos, utiliza distintos métodos y técnicas de enseñanza y se caracteriza por tener rasgos básicos de la búsqueda científica”.

La elaboración de este plan de área esta acorde con los estándares establecidos por el Ministerio de Educación Nacional y por la ley 115 (ley General de Educación)

5. Recursos

CATEGORÍA	RECURSO	FINALIDAD
MATERIAL IMPRESO	Libros de Texto Libros de Pedagogía y Didáctica	Contribuir al desarrollo de las competencias comunicativas de los y las estudiantes mediante la realización de lecturas con fines interpretativos, deductivos y argumentativos.
MATERIAL DIDÁCTICO	Elementos TIC Herramientas:	Desarrollar habilidades de pensamiento y estrategia para establecer patrones de juego y solución de la forma más eficiente posible.



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**


Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 25 de 207

CATEGORÍA	RECURSO	FINALIDAD
	<p>Construcción, mecánicas, ebanistería, elécticas, electrónicas.</p> <p>Elementos de medida</p>	<p>Socialización de las deducciones individuales para incidir en la interpretación y alcance de objetivos grupales.</p> <p>Contribuir al desarrollo de actividades que requieran concentración y organización para su resolución.</p> <p>Hacer uso productivo y adecuado de las nuevas tecnologías para familiarizar los y las estudiantes con las ventajas del aprendizaje autodirigido.</p>
ESPACIO FÍSICO	<p>Sala Informática</p> <p>Laboratorio de física y química</p>	<p>Hacer uso de espacios que permitan la interacción y el desarrollo de habilidades sociales para lograr una mejor relación con la sociedad.</p>
OTROS	<p>Salidas pedagógicas a aulas especializadas, empresas (Robótica, electricidad, mecánica, de producción en serie, entre otras)</p>	

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11	
		PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Fecha: Julio 2016
			Página 26 de 207

6. EVALUACIÓN

La evaluación es un proceso inseparable de la enseñanza y el aprendizaje, debe buscar la coherencia entre los objetivos, la metodología y los recursos y está orientada por los objetivos del plan de área.

Es la oportunidad para autoevaluarse el profesor, porque de acuerdo a las falencias presentadas por los estudiantes, se deben buscar otras estrategias de aprendizaje, así mismo el estudiante debe trabajar en sus falencias para convertirlas en fortalezas, apoyándose en el profesor y sus compañeros.

En general se utilizan como estrategias de evaluación:


Evaluaciones orales y/o escritas individuales, en equipo o en trabajo colaborativo.

Consultas

Exposiciones

Proyectos individuales, colaborativos y/o en equipo

La evaluación abre posibilidades de investigación y de formación continua, promueve la reflexión en torno a las prácticas, las estrategias, las concepciones del quehacer docente.

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 27 de 207

6. PENSAMIENTO TECNOLÓGICO

Realización de descripciones, comparaciones y clasificaciones de diferentes sistemas tecnológicos.

Utilización de la estrategia para la relación entre variables de diferentes sistemas tecnológicos


Utilización de estrategias para la conceptualización de diferentes sistemas tecnológicos.

Utilización de estrategias para la formulación y resolución de problemas de diferentes sistemas tecnológicos.

Creación y construcción de diferentes objetos, artefactos, materiales o procesos tecnológicos

Utilización de estrategias para el análisis de información para comprobar hipótesis o resolver problemas sobre diferentes sistemas tecnológicos

Utilización de estrategias para la síntesis del análisis de información para comprobar hipótesis o resolver problemas sobre diferentes sistemas tecnológicos

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 28 de 207

6.1) PENSAMIENTO LABORAL

Formulación y solución de problemas sobre diferentes sistemas tecnológicos

Utilización de la alternativa más adecuada frente al trabajo con sistemas tecnológicos.

Realización de trabajos en equipo con los diferentes sistemas tecnológicos

Realización de planeaciones de trabajo con los diferentes sistemas tecnológicos

Utilización adecuada del tiempo y los recursos en el trabajo con sistemas tecnológicos

6.2) PENSAMIENTO TÉCNICO

Aplicación de las técnicas en el manejo de artefactos y/o equipos en los diferentes sistemas tecnológicos

Aplicación de procesos en los diferentes sistemas tecnológicos



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 29 de 207

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO: PRIMERO

PRIMER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

- Identificar las partes del computador, buscando que el estudiante se familiarice con cada uno de los periféricos, además reconocer la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

PRIMER PERIODO	COMPETENCIAS.
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Construcción de proyecto de vida.
	EJES DE ESTANDARES Y LINEAMIENTOS.
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza y evolución de la tecnología ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas con tecnología ➤ Tecnología y sociedad



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 30 de 207

- Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.
- Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.
- Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
¿CÓMO LAS HERRAMIENTAS ELABORADAS POR EL HOMBRE ME HAN AYUDADO EN LA REALIZACIÓN DE TAREAS COTIDIANAS?	Informática Normas de comportamiento.(TRANSVESALIDAD CON EL PROYECTO DE CONVIVENCIA) Conceptos básicos de la tecnología e informática	Cuidado y valoración de los recursos del aula de informática. Reconocimiento de las Partes del computador. Uso adecuado del computador (apagar y	Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo. Utilización correcta del computador.	COGNITIVO Identifica herramientas tecnológicas que permitan realizar tareas de transformación de materiales, gestión de información y comunicación. PROCEDIMENTAL



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 31 de 207

	<p>Partes del computador El proceso de la información El escritorio de trabajo El menú</p> <p>Tecnología</p> <p>El teléfono Las formas de las figuras Las señales de movilización en la escuela.</p> <p>Aplica los principios de los 7 hábitos usando efectivamente las herramientas Tic en la vida cotidiana</p>	<p>Prender).</p> <p>Realiza actividades en las cuales socializa el concepto de emprendimiento.</p>	<p>Demuestra interés en la realización de los talleres y actividades propuestas en clase.</p> <p>Respeto, tolerancia, compromiso, responsabilidad.</p> <p>Identifico los 7 hábitos Promoviendo el aprovechamiento efectivo de las herramientas TIC a través de los cuatro valores institucionales en el aula.</p>	<p>Utiliza artefactos y desarrolla proyectos que facilitan las actividades y satisfacen necesidades Cotidianas.</p> <p>ACTITUDINAL</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo. Enfrenta diferentes situaciones y las asume.</p>
--	---	--	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 32 de 207

--	--	--	--	--

GRADO: PRIMERO

SEGUNDO PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

- Identificar las partes del computador, buscando que el estudiante se familiarice con cada uno de los periféricos, además reconocer la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Construcción de proyecto de vida.
SEGUNDO PERIODO	EJES DE ESTANDARES Y LINEAMIENTOS.
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 33 de 207

- Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.
- Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar).
- Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
¿CÓMO HAGO USO RESPONSABLE Y EFECTIVO DE LAS HERRAMIENTAS Y ARTEFACTOS CREADOS POR EL HOMBRE, PARA SATISFACER MIS NECESIDADES?	<p>Informática</p> <p>El computador y sus partes</p> <p>Unidad central de procesos (C.P.U.)</p> <p>¿Cómo funciona la C.P.U.?</p> <p>El teclado</p> <p>El mouse</p> <p>el monitor</p>	<p>Identifica cada función de las partes que integran el computador.</p> <p>Diferencia las partes que conforman la vivienda y la utilidad de cada dependencia.</p>	<p>Respeto, tolerancia, amor, sentido de pertenencia institucional, solidaridad, responsabilidad.</p> <p>Trabajo en Equipo, Responsabilidad.</p>	<p>COGNITIVO</p> <p>Analiza la importancia de algunos elementos de aseo para la realización de diversas actividades humanas.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Maneja en forma segura instrumentos, herramienta y materiales de uso cotidiano y</p>



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 34 de 207

		<p>Tecnología</p> <p>la vivienda de nuestro antepasado</p> <p>tipos de viviendas</p> <p>Sitios tecnológicos en la vivienda.</p> <p>Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia mediante el trabajo colaborativo a través del uso de las diferentes herramientas digitales.</p>		<p>Promuevo a través de los 7 hábitos, proyecto de convivencia y valores institucionales aprovechando de manera efectiva las herramientas tic en el aula.</p>	<p>los utiliza para el desarrollo de proyectos tecnológicos. (elementos de aseo)</p> <p>ACTITUDINAL</p> <p>Reflexiona con su grupo sobre los resultados de su trabajo, que le permitan identificar consecuencias ambientales y sociales.</p>
--	--	--	--	--	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 35 de 207

--	--	--	--	--	--

GRADO: PRIMERO

TERCER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

- Identificar las partes del computador, buscando que el estudiante se familiarice con cada uno de los periféricos, además reconocer la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Construcción de proyecto de vida.
TERCER PERIODO	EJES DE ESTANDARES Y LINEAMIENTOS.
0	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza y evolución de la tecnología ➤ Apropiación y uso de la tecnología



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 36 de 207

- Solución de problemas con tecnología
- Tecnología y sociedad
- Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.
- Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.
- Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
- Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
¿CÓMO UTILIZO MATERIALES PARA CONSTRUIR HERRAMIENTAS O ARTEFACTOS QUE ME AYUDAN A REALIZAR LAS TAREAS COTIDIANAS?	<p>Informática</p> <p>¿Cómo funciona el micrófono, Escáner, Impresora?</p> <p>Tecnología</p> <p>Que son los</p>	<p>Clasifica los artefactos modernos de los antiguos.</p> <p>Comprende el funcionamiento de las herramientas del computador.</p>	<p>Respeto, tolerancia, amor, sentido de pertenencia institucional, solidaridad, responsabilidad.</p> <p>Trabajo en Equipo, Responsabilidad.</p>	<p>COGNITIVOS</p> <p>Reconoce en los símbolos y señales, normas de seguridad y prevención para el autocuidado en su entorno.</p> <p>Identifica la computadora como herramienta de comunicación e información</p>



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 37 de 207

		<p>artefactos.</p> <p>Clasificar los artefactos del hoy y del ayer.</p> <p>Identificar para el uso de las actividades humanas.</p> <p>Orientar los 7 hábitos y la sana convivencia en el objetivo de aprendizaje en cada clase reflejándolo en su diario vivir y en su proyecto de vida.</p>	<p>Indica la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.</p>	<p>Ser proactivo: (Promoviendo actividades sobre el uso responsable de las TIC. A través de campañas de sensibilización y formación presencial y virtual, incluyendo los valores institucionales con el fortalecimiento de</p>	<p>para exponer sus ideas.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Utiliza materiales caseros en desuso para construir objetos que benefician su entorno.</p> <p>ACTITUDINALES</p> <p>Promueve el cumplimiento de las normas para La prevención de accidentes y enfermedades.</p> <p>Demuestra en su comportamiento valores que evidencian un liderazgo positivo.</p>
--	--	---	---	---	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 38 de 207

				la hora de la convivencia).	
--	--	--	--	-----------------------------	--

GRADO: SEGUNDO

PRIMER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

- Identificar componentes del computador tales como: el hardware y el software de tal forma que le permita diferenciar y establecer las relaciones entre los dos y además realizar una exploración de mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

PRIMER PERIODO	<p>COMPETENCIAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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.
-----------------------	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 39 de 207

- Construcción de proyecto de vida.

EJES DE ESTANDAR Y LINEAMIENTOS.

- Naturaleza y evolución de la tecnología
 - Apropiación y uso de la tecnología
 - Solución de problemas con tecnología
 - Tecnología y sociedad
 - Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.
 - Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.
 - Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.
 - Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
 - Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Ámbitos Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 40 de 207

	<p>¿EXISTEN HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS UTILIZABLES EN LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN LA VIDA COTIDIANA EN EL COLEGIO?</p>	<p>Informática</p> <p>Conozca algo sobre Windows</p> <p>Windows tiene un escritorio</p> <p>Que son las ventanas</p> <p>Las ventanas pueden cambiar de tamaño.</p> <p>Compujuego</p> <p>Tecnología</p> <p>Hogar</p> <p>Colegio</p> <p>Comunidad</p> <p>Medios de</p>	<p>Manejar el PC utilizando con propiedades de la ventana de Windows.</p> <p>Reconoce la conceptualización del área de emprendimiento.</p>	<p>Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia con sus compañeros para fortalecer el trabajo en equipo</p> <p>Escucho y valoro la opinión de los demás.</p> <p>Enfrenta diferentes situaciones y las asume.</p>	<p>COGNITIVOS</p> <p>Identifica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno, determinando la influencia en los estilos de vida.</p> <p>Reconoce algunas profesiones de cada integrante de su comunidad.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Usa la computadora como herramienta que le permite desarrollar habilidades comunicativas.</p> <p>ACTITUDINAL</p> <p>Demuestra respeto,</p>
--	--	---	--	---	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 41 de 207

		<p>comunicación.</p> <p>Identifico los 7 hábitos Promoviendo el aprovechamiento efectivo de las herramientas TIC a través de los cuatro valores institucionales en el aula.</p>		<p>Aplica los principios de los 7 hábitos, VALORES INSTITUCIONALES Y LA SANA CONVIVENCIA usando efectivamente las herramientas Tic en la vida cotidiana</p>	<p>responsabilidad y tolerancia con sus compañeros para fortalecer el trabajo en equipo.</p>
--	--	--	--	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 42 de 207

GRADO: SEGUNDO

SEGUNDO PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

- Identificar componentes del computador tales como: el hardware y el software de tal forma que le permita diferenciar y establecer las relaciones entre los dos y además realizar una exploración de mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Construcción de proyecto de vida.
SEGUNDO PERIODO	<p style="text-align: center;">EJES DE ESTANDAR Y LINEAMIENTOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza y evolución de la tecnología ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas con tecnología ➤ Tecnología y sociedad ➤ Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. ➤ Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 43 de 207

- Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.
 - Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
 - Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS.			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 44 de 207

	<p>¿CÓMO HAN CAMBIADO LAS HERRAMIENTAS Y ARTEFACTOS A TRAVÉS DE LA HISTORIA?</p>	<p>Informática</p> <p>Dibujemos con paint</p> <p>Que es paint</p> <p>Como hacer creaciones en paint</p> <p>Cadenas de palabras en paint</p> <p>Compujuego</p> <p>Tecnología</p> <p>Evolución y uso de los materiales, máquinas y herramientas (recortar, pegar, ensamblar, etc.), uso de materiales de</p>	<p>Trabajos Manuales con ayuda de los padres, donde se utilicen herramientas. (Cortar, Pegar, Pintura, selección, ensamble, etc.).</p> <p>Operaciones con el Mouse, manejo de ventanas, Paint</p>	<p>Respeto, tolerancia, amor, sentido de pertenencia institucional, solidaridad, Responsabilidad.</p> <p>Participación, escucha, respeto, comportamiento, trabajo en equipo.</p>	<p>COGNITIVO</p> <p>Identifica las partes de un ordenador o un artefacto dando a conocer la evolución y materiales de fabricación.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Utiliza la computadora como artefacto tecnológico para la información la comunicación y el desarrollo de las diferentes actividades.</p> <p>ACTITUDINALES</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.</p>
--	---	--	---	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 45 de 207

		<p>desecho asequibles al entorno (palillos, icopor, pitillos, plástico, cartón.)</p> <p>Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia mediante el trabajo colaborativo a través del uso de las diferentes herramientas digitales.</p>		<p>Promuevo a través de los 7 hábitos, proyecto de convivencia y valores institucionales aprovechando de manera efectiva las herramientas tic en el aula.</p>	<p>Usa de forma responsable los instrumentos tecnológicos de la institución.</p>
--	--	--	--	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 46 de 207

GRADO: SEGUNDO

TERCER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

- Identificar componentes del computador tales como: el hardware y el software de tal forma que le permita diferenciar y establecer las relaciones entre los dos y además realizar una exploración de mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Construcción de proyecto de vida.
TERCER PERIODO	<p style="text-align: center;">EJES DE ESTANDAR Y LINEAMIENTOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza y evolución de la tecnología ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas con tecnología ➤ Tecnología y sociedad ➤ Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 47 de 207

- Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.
- Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
- Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS.			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 48 de 207

	<p>¿CÓMO HA INFLUIDO LA NATURALEZA EN LA CREACIÓN DE ¿ARTEFACTOS Y HERRAMIENTAS?</p>	<p>Informática</p> <p>Algoritmos Actividades diarias Que son los programas Compujuego Cadenas de palabras</p> <p>Tecnología</p> <p>Origen de la energía, diferencias. La energía en nuestro cuerpo (Alimentación Sana).(transversalidad proyecto de la convivencia). Los recursos naturales.</p>	<p>Compara acciones para resolver problemas. Consulta y comparte los diferentes funcionamientos de los fenómenos y recursos naturales. Identifica algunas empresas y empresarios importantes en el desarrollo económico.</p>	<p>Escucha y valora la opinión de los demás. Enfrenta diferentes situaciones y las asume. Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia con sus compañeros para fortalecer el trabajo en equipo.</p>	<p>COGNITIVO</p> <p>Analizan la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Explica el funcionamiento de artefactos (Electrodomésticos) y fenómenos naturales para establecer diferencias y semejanzas.</p> <p>ACTITUDINAL</p> <p>Enfrenta problemas y dificultades que se le presentan en el manejo de los tics y les busca solución.</p>
--	---	---	--	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 49 de 207

Orientar los 7 hábitos y la sana convivencia en el objetivo de aprendizaje en cada clase reflejándolo en su diario vivir y en su proyecto de vida.

Ser proactivo: (Promoviendo actividades sobre el uso responsable de las TIC. A través de campañas de sensibilización y formación presencial y virtual, incluyendo los valores institucional con el fortalecimiento de la hora de la convivencia).



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 50 de 207

GRADO: TERCERO PRIMER PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

- Utilizar correctamente el computador mediante el programa clic, permitiéndole afianzar conocimientos de otras áreas y asociar las costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos para satisfacer las necesidades y contribuir con la preservación del medio.

PRIMER PERIODO	COMPETENCIAS.
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Construcción de proyecto de vida.
	EJES DE ESTANDAR Y LINEAMIENTOS.
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza y evolución de la tecnología ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas con tecnología ➤ Tecnología y sociedad



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 51 de 207

- Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.
- Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.
- Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
- Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS.			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 52 de 207

	<p>¿CÓMO MEJORO UN ARTEFACTO O HERRAMIENTA A PARTIR DE SU EVOLUCIÓN?</p>	<p>Informática</p> <p>¿Qué es un procesador de textos? Word: Tipos de fuentes, color y tamaño.</p> <p>Reconocimiento de los Buscadores y tipos de buscadores en internet.</p> <p>Clasificación de búsquedas con palabras claves</p> <p>Tecnología</p> <p>Artefacto del ayer y de hoy y cómo estos cambios han</p>	<p>Investiga los avances tecnológicos utilizando para la búsqueda palabras claves y consigna la consulta en el procesador de textos Wordpad.</p> <p>Redacta un texto corto sobre la influencia que han tenido los inventos en la vida del hombre, haciendo uso de un procesador de texto (Word).</p>	<p>Escucha y valora la opinión de los demás.</p> <p>Enfrenta diferentes situaciones y las asume.</p> <p>Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia con sus compañeros para fortalecer el trabajo en equipo.</p> <p>Ser proactivo:</p>	<p>COGNITIVOS</p> <p>Identifica algunas consecuencias ambientales en la salud humana, derivados del uso de algunos artefactos (Televisor y computadora) y productos tecnológicos.</p> <p>Enumera inventos que han beneficiado e influenciado la vida del hombre.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto (de su entorno analizando sus efectos en los estilos de vida.</p> <p>ACTITUDINALES</p>
--	---	---	--	---	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA


Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 53 de 207

		<p>permitido mejorar la vida del hombre. Clasificación de los cambios tecnológicos que han surgido en el tiempo.</p> <p>Orientar los 7 hábitos y la sana convivencia en el objetivo de aprendizaje en cada clase reflejándolo en su diario vivir y en su proyecto de vida.</p>	<p>Practica intercambios mediante juegos en el aula de clase.</p>	<p>(Promoviendo actividades sobre el uso responsable de las TIC. A través de campañas de sensibilización y formación presencial y virtual, incluyendo los valores institucionales con el fortalecimiento de la hora de la convivencia).</p>	<p>Reflexiona con su grupo sobre las actividades y los resultados de su trabajo, que les permitan identificar consecuencias ambientales y sociales.</p>
--	--	---	---	--	---

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 54 de 207

GRADO: TERCERO SEGUNDO PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

- Utilizar correctamente el computador mediante el programa clic, permitiéndole afianzar conocimientos de otras áreas y asociar las costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos para satisfacer las necesidades y contribuir con la preservación del medio.

	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Construcción de proyecto de vida.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 55 de 207

SEGUNDO PERIODO	EJES DE ESTANDAR Y LINEAMIENTOS.			
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza y evolución de la tecnología ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas con tecnología ➤ Tecnología y sociedad ➤ Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. ➤ Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. ➤ Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos. ➤ Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. ➤ Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización. ➤ Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. 			
SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS.			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 56 de 207

	<p>¿CÓMO INFLUYEN EN LOS ESTILOS DE VIDA Y EL ENTORNO, LOS MATERIALES QUE SE USAN PARA ELABORAR LAS COSAS?</p>	<p>Informática</p> <p>Entorno de Word Formato en la realización de texto. Abrir un documento nuevo.</p> <p>Tecnología</p> <p>Medios de transporte Clasificación de los medios de transporte.</p> <p>Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia mediante el trabajo colaborativo a través</p>	<p>Usa el procesador de textos (Wordpad), diseña un minicartel para el trabajo del aula.</p> <p>Describe los procesos aplicados en la utilización de Word.</p> <p>Realizar un álbum con las diferentes evoluciones que ha tenido el transporte.</p>	<p>Tiene un comportamiento adecuado en el aula de informática.</p> <p>Enfrenta problemas y dificultades y les busca solución.</p> <p>Escucha y valora la opinión de los demás.</p> <p>Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia con sus compañeros para fortalecer el trabajo en equipo.</p> <p>Promuevo a través de los 7 hábitos,</p>	<p>COGNITIVO</p> <p>Identifica y describe artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en época pasadas.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto (Celular, Computadora) de su entorno analizando Sus efectos en los estilo de vida.</p> <p>utiliza artefactos que facilitan actividades y satisfacen sus necesidades.</p>
--	---	--	---	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 57 de 207

		<p>del uso de las diferente herramientas digitales.</p>		<p>proyecto de convivencia y valores institucionales aprovechando de manera efectiva las herramientas tic en el aula.</p>	<p>Crea producciones explicando las innovaciones tecnológicas en los medios de transporte.</p> <p style="text-align: center;">ACTITUDINAL</p> <p>Trabaja colaborativamente en la exploración de artefactos y dispositivos tecnológicos para proponer innovaciones.</p>
--	--	---	--	---	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 58 de 207

GRADO: TERCERO TERCER PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

- Utilizar correctamente el computador mediante el programa clic, permitiéndole afianzar conocimientos de otras áreas y asociar las costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos para satisfacer las necesidades y contribuir con la preservación del medio.

	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Construcción de proyecto de vida.
TERCER PERIODO	<p style="text-align: center;">EJES DE ESTANDAR Y LINEAMIENTOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza y evolución de la tecnología ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas con tecnología ➤ Tecnología y sociedad ➤ Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. ➤ Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 59 de 207

- Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
- Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS.			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
¿CÓMO CONSTRUYO ARTEFACTOS QUE AYUDEN A SATISFACER LAS NECESIDADES DE MI ENTORNO, PRESERVANDO EL AMBIENTE?	<p>Informática</p> <p>Concepto de Innovación tecnológica.</p> <p>Clasificación de las Innovaciones tecnológicas.</p> <p>Tecnología</p>	<p>Usando un procesador de textos para diseñar un escrito de la definición de Innovación tecnológica.</p> <p>Realizar un álbum con las diferentes clasificaciones que tiene la innovación</p>	<p>Tiene un comportamiento adecuado en el aula de informática.</p> <p>Enfrenta problemas y dificultades y les busca solución.</p> <p>Escucha y valora la opinión de los demás.</p>	<p>COGNITIVO</p> <p>Reconoce la importancia de algunos artefactos (Celular, televisión, radio, Tablet) para la realización de diversas actividades humanas.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Maneja en forma segura</p>



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 60 de 207

		<p>Que son los inventos tecnológicos.</p> <p>Definición de los artefactos celulares, televisión, radio, Tablet.</p> <p>Orientar los 7 hábitos y la sana convivencia en el objetivo de aprendizaje en cada clase reflejándolo en su diario vivir y en su proyecto de vida.</p>	<p>tecnológica.</p> <p>Realiza simulacros de compras.</p> <p>Socializa algunas experiencias en las cuales vivencias los conceptos vistos.</p>	<p>Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia con sus compañeros para fortalecer el trabajo en equipo.</p> <p>Ser proactivo: (Promoviendo actividades sobre el uso responsable de las TIC. A través de campañas de sensibilización y formación presencial y virtual, incluyendo los valores institucional con el</p>	<p>instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano.</p> <p>ACTITUDINAL</p> <p>Hace uso de sus recursos personales para el desarrollo de las actividades y tareas propuestas.</p>
--	--	--	---	--	--



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 61 de 207

				fortalecimiento de la hora de la convivencia).	
--	--	--	--	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 62 de 207

GRADO: CUARTO PRIMER PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

- Realizar trabajos escritos en el programa Word, utilizando cada uno de los íconos de las diferentes barras, reconocer la técnicas y procedimientos recomendables para el desarrollo de actividades escolares y familiares, describiendo y clasificando las viviendas existentes en su entorno con base en características, tales como: materiales, forma, estructura y función.

PRIMER PERIODO	<p>COMPETENCIAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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.
	<p>EJES DE ESTANDAR Y LINEAMIENTOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados. ➤ Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponible en mi entorno para el desarrollo de diversas



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 63 de 207

	<p>actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento. ➤ Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. 				
	SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
		Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 64 de 207

	<p>¿QUÉ PAPEL JUEGAN LOS INSTRUCTIVOS EN LA UTILIZACIÓN Y EL MANEJO DE LOS ARTEFACTOS?</p>	<p>Informática</p> <p>Conceptos básicos de la comunicación y la informática.</p> <p>Clasificación de los medios de comunicación tecnológicos. (Redes sociales, chats buscadores...).</p> <p>Definición de correo electrónico y sus elementos para la Comunicación.</p> <p>básicos de lógica Dato y Información</p>	<p>Especifica las diferentes formas de comunicación, mediante el uso de herramientas del medio.</p> <p>Realiza trabajos escritos sobre las ventajas y desventajas de los medios de comunicación tecnológicos en un procesador de texto.</p> <p>Utiliza los medios de comunicación (email, chats) para socializar con los demás.</p> <p>Creación de correo.</p>	<p>Respetar el valor de la comunicación haciendo uso adecuada de ella.</p> <p>Valora y respeta las expresiones orales, virtuales y escritas de los compañeros.</p> <p>Aprecia su léxico y vocabulario.</p> <p>Reconocer y emplea las normas de netiqueta.</p>	<p>COGNITIVOS</p> <p>Diferencia productos tecnológicos de productos naturales e identifica las dificultades y los riesgos asociados a su uso.</p> <p>Define conceptos relacionados con la lógica.</p> <p>PROCEDIMENTALES</p> <p>Describe artefactos y procesos tecnológicos para argumentar las diferencias entre ellos.</p> <p>Demuestra habilidad para el desarrollo de problemas que requieren pensamiento tecnológico.</p>
--	---	---	--	---	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 65 de 207

		<p>La concentración</p> <p>Tecnología Que son máquinas simples.</p> <p>Identifico los 7 hábitos Promoviendo el aprovechamiento efectivo de las herramientas TIC a través de los cuatro valores institucionales en el aula.</p>	<p>Resuelve situaciones que requieren de la concentración identificando los conceptos.</p> <p>Resuelve problemas que requieren de la Observación aplicando la mejor opción de solución.</p>	<p>Aplica los principios de los 7 hábitos, valores institucionales y la sana convivencia usando efectivamente las herramientas tic en la vida cotidiana</p>	<p>ACTITUDINALES</p> <p>Afronta sus tareas con seguridad, demostrando confianza en sus aptitudes y habilidades para realizar un trabajo y superar las dificultades que surgen en el mismo.</p> <p>Utiliza correctamente las prácticas orientadas en el P.C</p> <p>Respeto las normas establecidas del trabajo en equipo.</p> <p>Se concentra en la búsqueda de solución de problemas planteados.</p>
--	--	--	---	--	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 66 de 207

GRADO: CUARTO SEGUNDO PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

- Realizar trabajos escritos en el programa Word, utilizando cada uno de los íconos de las diferentes barras, reconocer la técnicas y procedimientos recomendables para el desarrollo de actividades escolares y familiares, describiendo y clasificando las viviendas existentes en su entorno con base en características, tales como: materiales, forma, estructura y función.

	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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.
SEGUNDO PERIODO	<p style="text-align: center;">EJES DE ESTANDAR Y LINEAMIENTOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 67 de 207

- Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc.)
- Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un problema.
- Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 68 de 207

	<p>¿CÓMO CONTRIBUYEN LOS ARTEFACTOS A LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS COTIDIANOS?</p>	<p>Informática Que es Excel Organización información en Excel La Observación La Capacidad de análisis La aplicación correcta de la lógica</p> <p>Tecnología Que es el Sistema de Palancas y poleas y los usos de estos sistemas en el medio.</p>	<p>Obtener información a partir de textos y tablas. Resuelve situaciones que requieren de la concentración identificando los conceptos. Resuelve problemas que requieren de la Observación aplicando la mejor opción de solución. Identifica historias de empresa y empresarios que han contribuido al</p>	<p>Tiene un comportamiento adecuado en el aula de informática. Enfrenta problemas y dificultades y les busca solución. Escucha y valora la opinión de los demás. Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia con sus compañeros para fortalecer el trabajo en equipo.</p>	<p>COGNITIVOS Reconoce los aparatos y herramientas del entorno y explica su evolución a través del tiempo. Define conceptos relacionados con la lógica.</p> <p>PROCEDIMENTALES Describe artefactos y procesos tecnológicos para argumentar las diferencias que se presentan con el tiempo. Demuestra habilidad para el desarrollo de problemas que requieren pensamiento</p>
--	---	--	---	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 69 de 207

		<p>Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia mediante el trabajo colaborativo a través del uso de las diferentes herramientas digitales.</p>	<p>desarrollo económico y social del país.</p>	<p>Promuevo a través de los 7 hábitos, proyecto de convivencia y valores institucionales aprovechando de manera efectiva las herramientas tic en el aula.</p>	<p>tecnológico.</p> <p>ACTITUDINALES</p> <p>Fomenta el buen uso de los recursos tecnológicos existentes en su entorno.</p> <p>Se concentra en la búsqueda de solución de problemas planteados.</p>
--	--	--	--	---	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 70 de 207

GRADO: CUARTO TERCER PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1

OBJETIVO DE GRADO:

- Realizar trabajos escritos en el programa Word, utilizando cada uno de los íconos de las diferentes barras, reconocer la técnicas y procedimientos recomendables para el desarrollo de actividades escolares y familiares, describiendo y clasificando las viviendas existentes en su entorno con base en características, tales como: materiales, forma, estructura y función.

	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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.
TERCER PERIODO	<p>EJES DE ESTANDAR Y LINEAMIENTOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información. ➤ Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc.). ➤ Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 71 de 207

- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS.			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 72 de 207

	<p>¿QUÉ INCIDENCIA TIENE EL DISEÑO DE UN PROTOTIPO O PROCESO EN LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS?</p>	<p>Informática Conceptos básicos de hardware y software. Dispositivos de entrada y salida.</p> <p>Lógica Razonamiento verbal y actitud verbal.</p> <p>Tecnología Que son los sistemas de motores Tipos de sistemas motores.</p> <p>Orientar los 7 hábitos y la sana</p>	<p>Explica mediante una herramienta ofimática los conceptos de hardware y software. Elabora gráficos con SmartArt para representar los dispositivos de entrada y salida con sus funciones. Realiza ejercicios básicos de aptitud verbal.</p>	<p>Demuestra capacidad de análisis para resolver un problema. Trabajar en equipo. Escucha y valora la opinión de los demás. Tiene un comportamiento adecuado en el aula de informática.</p>	<p>COGNITIVOS Identifica artefactos tecnológicos utilizados en su entorno para reconocer y garantizar su calidad. Reconoce conceptos de hardware y software y dispositivos de entrada y salida con sus funciones. Identifica y establece las normas que se deben generar trabajando en grupo</p> <p>PROCEDIMENTALES Utiliza las TIC para diseñar y construir nuevos modelos y maquetas, dando soluciones tecnológicas a su contexto.</p>
--	--	--	--	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 73 de 207

		<p>convivencia en el objetivo de aprendizaje en cada clase reflejándolo en su diario vivir y en su proyecto de vida.</p>		<p>Ser proactivo: (Promoviendo actividades sobre el uso responsable de las TIC. A través de campañas de sensibilización y formación presencial y virtual, incluyendo los valores institucional con el fortalecimiento de la hora de la convivencia).</p>	<p>Aplica coherente mente las normas al realizar las actividades grupales que se le proponen.</p> <p>Representación de ideas a través de la herramienta SmartArt.</p> <p>ACTITUDINALES</p> <p>Participa en equipos de Trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p> <p>Manifiesta creatividad y compromiso en los trabajos asignados.</p>
--	--	--	--	---	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 74 de 207

GRADO: QUINTO PRIMER PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:

OBJETIVO DE GRADO:

- Manejar información en el computador, haciendo uso de los diferentes programas que éste contiene, Word, Excel, Paint e Internet, además reconocer las características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.

PRIMER PERIODO	<p>COMPETENCIAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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.
	<p>EJES DE ESTANDAR Y LINEAMIENTOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman. ➤ Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros.



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 75 de 207

- Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.
- Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS.			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 76 de 207

	<p>¿QUÉ APORTES INNOVADORES HA HECHO LA TECNOLOGÍA EN LOS DIVERSOS CAMPOS DE LA INDUSTRIA Y EL CONOCIMIENTO?</p>	<p>Informática Correo electrónico Definición de correo electrónico</p> <p>Lógica Tangram Formas- figuras geométrica.</p> <p>Tecnología Que son los artefactos tecnológicos Definición de los artefactos tecnológicos.</p> <p>Identifico los 7 hábitos Promoviendo el</p>	<p>Identificar y aplicar los conceptos Correo electrónico. Creación del Correo Electrónico.</p> <p>Explica e identifica las relaciones que guardan diferentes tipos de elementos geométricos</p> <p>Explica e identifica las relaciones que guardan diferentes tipos de elementos geométricos</p> <p>Utiliza la web para hacer búsquedas de proyectos</p>	<p>Valora y evalúa los proyectos tecnológicos encontrados.</p> <p>Trabajar en equipo.</p> <p>Escucha y valora la opinión de los demás.</p> <p>Tiene un comportamiento adecuado en el aula de informática.</p> <p>Aplica los principios de los 7 hábitos, valores institucionales y la sana convivencia</p>	<p>COGNITIVOS Argumenta sobre los posibles efectos del uso de la tecnología en otros campos de la industria (Máquinas, Transporte) y el conocimiento, para predecir sus avances.</p> <p>Explica las características de un proyecto tecnológico.</p> <p>PROCEDIMENTALES Utiliza las TIC para representar productos, artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Demuestra habilidad para el</p>
--	---	--	---	---	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA


Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 77 de 207

		<p>aprovechamiento efectivo de las herramientas TIC a través de los cuatro valores institucionales en el aula.</p>	<p>tecnológicos del medio.</p>	<p>usando efectivamente las herramientas tic en la vida cotidiana.</p>	<p>desarrollo de problemas que requieren usar las diversas técnicas del razonamiento matemático. Elabora una presentación usando herramientas ofimáticas en relación con las características de un proyecto tecnológico.</p> <p style="text-align: center;">ACTITUDINALES</p> <p>Aborda las actividades propuestas como un reto personal y no se desanima ante los problemas o dificultades que encuentra en sus tareas habituales.</p>
--	--	---	--------------------------------	---	--

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 78 de 207

GRADO: QUINTO SEGUNDO PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1

OBJETIVO DE GRADO:

- Manejar información en el computador, haciendo uso de los diferentes programas que éste contiene, Word, Excel, Paint e Internet, además reconocer las características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.

	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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.
SEGUNDO PERIODO	<p>EJES DE ESTANDAR Y LINEAMIENTOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Análisis de artefactos que responden a necesidades particulares en diversos contextos sociales, económicos y culturales.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 79 de 207

- Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).
- Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.
- Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS.			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 80 de 207

	<p>¿CÓMO SE VALORA LA CALIDAD DE UN PRODUCTO BIEN O SERVICIO?</p>	<p>Informática Administrar el correo electrónico: Creación de carpetas.</p> <p>Lógica Sudoku Operaciones con números Domino (individual y en parejas)</p> <p>Tecnología Clasificación del pasado y presente del Artefacto Tecnológico.</p>	<p>Creación de carpetas. Aplicación de archivos adjuntos.</p> <p>Aplica las etapas del proyecto tecnológico a una idea propia.</p> <p>Realiza documentos que representen la información del pasado y presente del artefacto tecnológico y propone cómo sería en el futuro, utilizando la herramienta de power point.</p>	<p>Valora y evalúa los proyectos tecnológicos encontrados.</p> <p>Trabajar en equipo.</p> <p>Escucha y valora la opinión de los demás.</p> <p>Tiene un comportamiento adecuado en el aula de informática.</p>	<p>COGNITIVOS Reconoce los criterios de calidad, cuidado y buen uso en artefactos o productos tecnológicos para aplicarlos en su diario vivir.</p> <p>Representa los conceptos vistos y los temas de emprendimiento, mediante la utilización de herramientas web.</p> <p>Explica las características de un proyecto tecnológico.</p> <p>PROCEDIMENTALES Utilizar las TIC y los medios de comunicación como fuentes de información para sustentar</p>
--	--	---	--	---	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 81 de 207

		<p>Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia mediante el trabajo colaborativo a través del uso de las diferentes herramientas digitales.</p>	<p>Resuelve ejercicios básicos con los diferentes tipos de razonamiento matemático</p>	<p>Promuevo a través de los 7 hábitos, proyecto de convivencia y valores institucionales aprovechando de manera efectiva las herramientas TIC en el aula.</p>	<p>sus ideas.</p> <p>Demuestra habilidad en el uso de herramientas informáticas para buscar, organizar y representar información.</p> <p>Demuestra habilidad para el desarrollo de problemas que requieren usar las diversas técnicas del razonamiento matemático.</p> <p>ACTITUDINALES</p> <p>Valora los bienes y servicios que se ofrecen en su comunidad para velar por su cuidado y buen uso.</p>
--	--	--	--	---	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 82 de 207

GRADO: QUINTO TERCER PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

- Manejar información en el computador, haciendo uso de los diferentes programas que éste contiene, Word, Excel, Paint e Internet, además reconocer las características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.

	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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.
TERCER PERIODO	<p style="text-align: center;">EJES DE ESTANDAR Y LINEAMIENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país. ➤ Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.). ➤ Frente a un problema, propongo varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 83 de 207

	<p>desventajas de cada una.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. ➤ Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. 				
		CONTENIDOS			
	SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	DESEMPEÑOS



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 84 de 207

<p>¿QUÉ IMPORTANCIA TIENE LA CALIDAD EN UN PRODUCTO QUE DISEÑO Y CREO COMO SOLUCIÓN A UN PROBLEMA COTIDIANO?</p>	<p>Informática</p> <p>Herramientas colaborativas de la web 2.0: "BLOG", Página Web.</p> <p>Lógica</p> <p>Razonamiento lógico matemático y operaciones mentales.</p> <p>Tecnología</p> <p>Etapas del proyecto tecnológico.</p> <p>Artefactos del futuro</p> <p>Orientar los 7 hábitos y la sana</p>	<p>Creación un Espacio Web (Blog - Página Web), utilizando Blogger o Webnode. Quien presta el servicio de alojar y crear un espacios personal en la Web.</p> <p>Publicación de actividades relacionadas con el proyecto de vida, utilizando el menú insertar en Power Point y Word.</p> <p>Interpreta problemas matemáticos.</p>	<p>Trabajo en equipo</p> <p>Capacidad de concentración y análisis.</p> <p>Creatividad y agilidad.</p> <p>Respeto a los demás.</p> <p>Creatividad Ética</p> <p>Derechos de autor. Aplicación de normas.</p> <p>Escucha y valora la opinión de los demás.</p> <p>Tiene un comportamiento adecuado en el aula</p>	<p>COGNITIVOS</p> <p>Reconoce los criterios de calidad de un producto o servicio, para aplicarlos en su diseño.</p> <p>Explica de forma coherente su realización de su producto de su proyecto tecnológico.</p> <p>PROCEDIMENTALES</p> <p>Utiliza tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para el desarrollo de diversas actividades.</p> <p>Demuestra habilidad para el desarrollo de problemas que requieren usar las diversas técnicas del razonamiento matemático.</p>
---	--	--	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 85 de 207

		<p>convivencia en el objetivo de aprendizaje en cada clase reflejándolo en su diario vivir y en su proyecto de vida.</p>	<p>Realiza presentaciones Usando el programa Scratch en las cuales prevee el futuro del artefacto tecnológico.</p>	<p>de informática. Ser proactivo: (Promoviendo actividades sobre el uso responsable de las TIC. A través de campañas de sensibilización y formación presencial y virtual, incluyendo los valores institucional con el fortalecimiento de la hora de la convivencia).</p>	<p>ACTITUDINALES Muestra interés por proteger los bienes y servicios de la comunidad para participar en la solución de problemas.</p>
--	--	--	--	---	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 86 de 207

GRADO: SEXTO PRIMER PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

- Reconocer la plataforma de Windows como parte esencial de la informática, mediante su elemento de Office (Word, Power Point) para la edición de textos y diseños de presentaciones, además identificando el impacto social de la tecnología para entender su importancia en la vida cotidiana.

PRIMER PERIODO	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizar responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse con otros en el mundo, asumir comportamientos responsables relacionados con el uso de los recursos tecnológicos ➤ Reconocer el ordenador como instrumento para buscar información en internet y comunicarse por medio de correos electrónicos y chat.
	EJES ESTANDARES Y LINEAMIENTOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Naturaleza y evolución de la tecnología ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 87 de 207

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
<p>¿DE QUÉ MANERA LAS TIC CONTRIBUYEN A LA CONSTRUCCIÓN DE MI PROYECTO DE VIDA?</p> <p>¿CÓMO GENERAR ENERGÍA ELÉCTRICA A PARTIR DE LAS DIVERSAS FUENTES DE ENERGÍA NATURAL QUE HAY EN EL ENTORNO Y CÓMO TRANSPORTARLA HASTA LA ESCUELA PARA PODER ENCENDER EL COMPUTADOR QUE FUE REGALADO A LOS ESTUDIANTES?</p>	<p>Informática</p> <p>El correo Electrónico</p> <p>Ofimática: (Word, power point)</p> <p>Identifico los 7 hábitos Promoviendo el aprovechamiento efectivo de las herramientas TIC a través de los cuatro valores institucionales en el aula.</p> <p>Tecnología</p> <p>¿La Energía y su</p>	<p>Identificar y aplicar los conceptos Correo electrónico.</p> <p>Elaboración de actividades relacionadas con el proyecto de vida en Microsoft Word y Power Point,</p> <p>Aplica las técnicas de búsqueda de información para desarrollar talleres.</p> <p>Identifica qué es energía, formas de energía, fuentes de energía, generación de energía y su importancia en la vida del hombre</p>	<p>Demuestra responsabilidad en la entrega de trabajos individuales.</p> <p>Aplica los principios de los 7 hábitos, valores institucionales y la sana convivencia usando efectivamente las herramientas tic en la vida cotidiana.</p> <p>Muestra importancia del trabajo en grupo y colaborativo.</p>	<p>COGNITIVO</p> <p>Reconoce y analiza los tipos de fuentes de energía y su importancia.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Desarrolla una solución a una situación problema involucrando la Energía demostrando habilidades en el uso de herramientas ofimáticas y creación de prototipos con diferentes materiales del entorno.</p> <p>ACTITUDINAL</p> <p>Valora y respeta las producciones propias y de otros autores.</p> <p>Actitud crítica y constructiva.</p>



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 88 de 207

		problemática?			
--	--	---------------	--	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 89 de 207

GRADO: SEXTO

SEGUNDO PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

- Reconocer la plataforma de Windows como parte esencial de la informática, mediante su elemento de Office (Word, Power Point) para la edición de textos y diseños de presentaciones, además identificando el impacto social de la tecnología para entender su importancia en la vida cotidiana.

SEGUNDO PERIODO	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconocer el ordenador como instrumento para buscar información en internet y comunicarse por medio de correos electrónicos y chat. ➤ Utilizar responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse con otros en el mundo, asumir comportamientos responsables relacionados con el uso de los recursos tecnológicos
	<p>EJES DE ESTANDARES Y LINEAMIENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Naturaleza y evolución de la tecnología ➤ Apropiación y uso de la tecnología.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 90 de 207

➤ Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
<p>¿QUÉ ADELANTOS TECNOLÓGICOS FACILITAN NUESTRO BIENESTAR FAMILIAR Y SOCIAL?</p> <p>¿CÓMO PUEDO GENERAR MEDIANTE EL USO DE LAS TIC APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN RELACIÓN A LOS DIFERENTES AVANCES TECNOLÓGICOS?</p>	<p>Tecnología</p> <p>Ciencia, tecnología y sociedad.</p> <p>Análisis de objetos tecnológicos.</p> <p>Informática</p> <p>Animación con Scratch</p> <p>Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia</p>	<p>Identifica el internet como medio de investigación y herramienta que le ayuda en el refuerzo de sus tareas pedagógicas</p> <p>Crea la animación en scraeth del producto tecnológico que investigo.</p> <p>Identifica y analiza el proceso de elaboración de un objeto tecnológico.</p>	<p>Reflexiona sobre los errores que se han tenido en los avances tecnológicos y disposición en la búsqueda de nuevas soluciones</p> <p>Promuevo a través de los 7 hábitos, proyecto de convivencia y valores institucionales aprovechando de manera efectiva</p>	<p>COGNITIVOS</p> <p>Identifica y analiza el proceso de elaboración de un objeto tecnológico.</p> <p>Identificar los diferentes bloques de scratch y su funcionamiento.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Elabora una mejora a un sencillo objeto tecnológico utilizado en el hogar.</p> <p>ACTITUDINAL</p> <p>Demuestra responsabilidad en la entrega de trabajos grupales y el uso de las herramientas.</p>



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 91 de 207

		mediante el trabajo colaborativo a través del uso de las diferentes herramientas digitales.		las herramientas tic en el aula.	Actitud crítica y constructiva.
--	--	---	--	----------------------------------	---------------------------------



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 92 de 207

GRADO: SEXTO

TERCER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADOS:

- Reconocer la plataforma de Windows como parte esencial de la informática, mediante su elemento de Office (Word, Power Point) para la edición de textos y diseños de presentaciones, además identificando el impacto social de la tecnología para entender su importancia en la vida cotidiana.

TERCER PERIODO	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizar responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse con otros en el mundo, asumir comportamientos responsables relacionados con el uso de los recursos tecnológicos ➤ Reconocer el ordenador como instrumento para buscar información en internet y comunicarse por medio de correos electrónicos y chat.
	EJES DE ESTANDARES Y LINEAMIENTOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Naturaleza y evolución de la tecnología <p>Apropiación y uso de la tecnología Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones</p>



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 93 de 207

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
<p>¿CÓMO INFLUYEN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN EL COMPORTAMIENTO DE NIÑOS Y JÓVENES?</p> <p>¿CÓMO PUEDO GENERAR MEDIANTE EL USO DE LAS TIC APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN RELACIÓN A LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN?</p>	<p>Tecnología</p> <p>Medios de comunicación.</p> <p>Problemas relacionados con diferentes medios de comunicación local y regional.</p> <p>Informática</p> <p>Animación con Scratch.</p>	<p>Desarrollar informes sobre las consecuencias de la utilización inadecuada de los medios de Comunicación.</p> <p>Crea la animación en scratch del producto tecnológico sobre el uso correcto de los medios de consumo seleccionado.</p>	<p>Respeto a las diferencias.</p> <p>Organización.</p> <p>Trabajo en equipo.</p> <p>Pensamiento crítico y reflexivo.</p> <p>Responsabilidad.</p> <p>Demuestra interés acerca de las consecuencias de la utilización no adecuada de los medios de comunicación.</p>	<p>COGNITIVOS</p> <p>Reconoce el valor de los medios de comunicación a través de los cuales puede realizar publicaciones en Internet.</p> <p>Identificar los diferentes bloques de scratch y su funcionamiento.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Selecciona la forma de solución más adecuada de los problemas suscitada en su entorno.</p> <p>Creación y publicación de un proyecto sobre los medios de comunicación realizada en scratch, en transversalidad con el área de lengua</p>
	Orientar los	7	Ser proactivo:	



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 94 de 207

		<p>hábitos y la sana convivencia en el objetivo de aprendizaje en cada clase reflejándolo en su diario vivir y en su proyecto de vida.</p>		<p>(Promoviendo actividades sobre el uso responsable de las TIC. A través de campañas de sensibilización y formación presencial y virtual, incluyendo los valores institucionales con el fortalecimiento de la hora de la convivencia).</p>	<p>castellana.</p> <p>ACTITUDINALES</p> <p>Evaluar las condiciones que facilitan o dificultan el trabajo en equipo.</p> <p>Responsable y creativo.</p> <p>Valora y respeta las producciones propias y de otros autores.</p> <p>Aplico las normas acordadas.</p>
--	--	--	--	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 95 de 207

GRADO: SEPTIMO

PRIMER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

- Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades, a través de estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.

PRIMER PERIODO	COMPETENCIAS				
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestión de la información usando herramientas ofimáticas ➤ Conocimiento y desarrollo de procesos tecnológicos ➤ Trabajo en equipo 				
	EJES ESTANDARES Y LINEAMIENTOS				
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas con tecnológicos 				
	SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			DESEMPEÑOS
	¿CÓMO PRESENTO INFORMACIÓN DE MODO	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
		Códigos de	Crea espacios en la Web, tales como blogs, wikis, o grupos	Intereses, necesidades, gustos y expectativas	COGNITIVO Reconoce la utilidad de las diferentes herramientas en la



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 96 de 207

<p>QUE LOS DEMÁS PUEDAN ENTENDER UTILIZANDO DIVERSOS TIPOS DE CÓDIGO?</p>	<p>comunicación. Ofimática (Word, Power point) Identifico los 7 hábitos Promoviendo el aprovechamiento efectivo de las herramientas TIC a través de los cuatro valores institucionales en el aula.</p>	<p>sociales, donde es Capaz de compartir sus opiniones e ilustrarlas con imágenes o videos.</p>	<p>frente a los cambios que se tienen en la aplicación del manejo de los computadores Aplica los principios de los 7 hábitos, valores institucionales y la sana convivencia usando efectivamente las herramientas tic en la vida cotidiana.</p>	<p>red para representar ideas. PROCEDIMENTAL Crear un proyecto en power point que evidencia una problemática del contexto y su solución ACTITUDINAL Demuestra responsabilidad y ética en la entrega de trabajos individuales y grupales</p>
--	--	---	---	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 97 de 207

GRADO: SEPTIMO

SEGUNDO PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

- Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades, a través de estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.

	COMPETENCIAS	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestión de la información usando herramientas ofimáticas ➤ Conocimiento y desarrollo de procesos tecnológicos ➤ Trabajo en equipo 	
SEGUNDO PERIODO	EJES ESTANDARES Y LINEAMIENTOS	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Análisis y exposición de 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. 	
	SITUACION PROBLEMA O	CONTENIDOS



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 98 de 207

PROBLEMA AUTENTICO	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	DESEMPEÑOS
<p>¿CÓMO DESARROLLAR LA CREATIVIDAD Y LA EXPRESIÓN MEDIANTE EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL?</p>	<p>Herramientas Web 2.0: Wiki, Blog</p> <p>Derechos de autor</p> <p>Procesador de texto</p> <p>Que son las estructuras</p> <p>clases de estructuras</p> <p>materiales de las estructuras</p> <p>Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia mediante el trabajo</p>	<p>Crear un wiki o blog</p> <p>Representar información en el procesador de texto utilizando tablas, imágenes e hipervínculos</p> <p>Elaboración de estructuras sencillas con papel periódico.</p>	<p>Mostrar una actitud de trabajo ordenada y metódica ante las dificultades y los obstáculos encontrados</p> <p>Promuevo a través de los 7 hábitos, proyecto de convivencia y valores institucionales aprovechando de manera efectiva</p>	<p>COGNITIVO</p> <p>Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse con otros en el mundo.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Demuestra habilidad en el uso de algunas herramientas web (Wiki, Blog, y correo) para organizar, analizar y representar información.</p> <p>ACTITUDINALES</p> <p>Valora y respeta las producciones propias y de otros autores.</p>



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 99 de 207

		colaborativo a través del uso de las diferente herramientas digitales.		las herramientas tic en el aula.	
--	--	--	--	----------------------------------	--

GRADO: SEPTIMO

TERCERO PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

- Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades, a través de estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.

TERCER PERIODO	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestión de la información usando herramientas ofimáticas ➤ Conocimiento y desarrollo de procesos tecnológicos ➤ Trabajo en equipo
	EJES ESTANDARES Y LINEAMIENTOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 100 de
207

- Apropriación y uso de la tecnología
- Solución de problemas técnicos con tecnología.
- Tecnología y sociedad
- Análisis y exposición de 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.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
¿CÓMO HA AFECTADO A EL HOMBRE LOS CAMBIOS QUE HA VENIDO ATRAVESANDO LA TECNOLOGÍA?	<p>Animación en Scratch</p> <p>Ofimática (Power Point.)</p> <p>Importancia de la tecnología en la vida del hombre.</p> <p>Investigación del pasado, presente y futuro del artefacto tecnológico.</p> <p>¿Qué es el pensamiento</p>	<p>Realiza historietas del pasado, presente y futuro del artefacto tecnológico usando animación, transición, formato de imágenes y formas</p> <p>Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender,</p>	<p>Mostrar una actitud de trabajo ordenada y metódica ante las dificultades y los obstáculos encontrados.</p> <p>Trabajar en equipo, La toma de decisiones y la asignación de roles en la que el estudiante se sienta parte de un grupo y que posee una</p>	<p>COGNITIVO</p> <p>Analiza las alternativas de solución de forma crítica y reflexiva de acuerdo al contexto identificando los diferentes conceptos y aplicaciones de Scratch</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Creación y publicación de proyectos y juegos sobre la preservación del medio ambiente (Reciclaje), en busca de un entorno sano, mediante</p>



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 101 de
207

		<p>estratégico?</p> <p>Toma de decisiones</p> <p>Planeación estratégica</p> <p>Orientar los 7 hábitos y la sana convivencia en el objetivo de aprendizaje en cada clase reflejándolo en su diario vivir y en su proyecto de vida.</p>	<p>investigar y comunicarse con otros en el mundo</p>	<p>responsabilidad.</p> <p>Ser proactivo: (Promoviendo actividades sobre el uso responsable de las TIC. A través de campañas de sensibilización y formación presencial y virtual, incluyendo los valores institucional con el fortalecimiento de la hora de la convivencia).</p>	<p>Scratch</p> <p>ACTITUDINAL Valora y respeta las producciones propias y de otros autores.</p>
--	--	--	---	---	--



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 102 de
207

GRADO: OCTAVO_

PRIMER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

- Relacionar los procesos tecnológicos y científicos con la transformación de los objetos por medio del análisis e interpretación para satisfacer las necesidades básicas de desarrollo humano, además reconocer las Tic como medio de desarrollo, creatividad e innovación en el diario que hacer de los estudiantes.

PRIMER PERIODO	COMPETENCIAS:	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollo del pensamiento analítico y sistémico ➤ Comunicar los resultados obtenidos mediante el empleo de procesadores de texto y el empleo de las TIC. ➤ Desarrollo del pensamiento crítico reflexivo ➤ Trabajo en equipo 	
	EJES DE ESTÁNDARES Y LINEAMIENTOS	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Tecnología y sociedad. ➤ El emprendimiento como Proyecto de vida ➤ Perfil y competencias del emprendedor 	
	SITUACION PROBLEMA O	CONTENIDOS



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 103 de
207

PROBLEMA AUTENTICO	Ámbitos Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	INDICADORES DE DESEMPEÑO
¿DE QUÉ MANERA LA LÓGICA NOS LLEVA A DESARROLLAR UN PENSAMIENTO ANALÍTICO-SISTÉMICO Y APLICARLOS EN ACCIONES DE CONVIVENCIA Y TRABAJO EN EQUIPO?	<p>Conceptos de Scratch:</p> <p>Publicaciones con herramientas ofimática (Word, Excel PowerPoint).</p> <p>Conceptos reciclaje y medio ambiente:</p> <p>Pensamiento y razonamiento lógico</p> <p>Identifico los 7 hábitos Promoviendo el aprovechamiento efectivo de las herramientas TIC a través de los cuatro valores</p>	<p>Resolver situaciones que requieren de la concentración identificando los conceptos</p> <p>Resolver problemas que requieren de la Observación aplicando la mejor opción de solución.</p> <p>Proponer posibles soluciones a un problema.</p> <p>Desarrollar ejercicios que requieran la aplicación correcta de la lógica.</p>	<p>Demostrar capacidad de análisis</p> <p>Trabajar en equipo.</p> <p>Aplicar normas de convivencia.</p> <p>Actitud de escucha.</p> <p>Respeto al trabajo de los demás.</p> <p>Crítica constructiva</p> <p>Aplica los principios de los 7 hábitos, valores institucionales y la sana convivencia usando efectivamente las herramientas tic en</p>	<p>COGNITIVO</p> <p>Analiza las alternativas de solución de forma crítica y reflexiva de acuerdo al contexto identificando los diferentes conceptos y aplicaciones de Scratch</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Creación y publicación de proyectos y juegos sobre la preservación del medio ambiente (Reciclaje), en busca de un entorno sano, mediante Scratch</p> <p>ACTITUDINAL</p> <p>Se concentra en la búsqueda de solución de problemas planteados</p>



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 104 de
207

		institucionales en el aula.		la vida cotidiana.	
--	--	-----------------------------	--	--------------------	--

GRADO: OCTAVO

SEGUNDO PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

- Relacionar los procesos tecnológicos y científicos con la transformación de los objetos por medio del análisis e interpretación para satisfacer las necesidades básicas de desarrollo humano, además reconocer las Tic como medio de desarrollo, creatividad e innovación en el diario que hacer de los estudiantes.

	. COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollo del pensamiento analítico y sistémico ➤ Comunicar los resultados obtenidos mediante el empleo de procesadores de texto y el empleo de las TIC. ➤ Trabajo en equipo ➤ Desarrollo del pensamiento crítico reflexivo
	EJES DE ESTÁNDARES Y LINEAMIENTOS



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 105 de
207

- Naturaleza de la tecnología.
- Apropriación y uso de la tecnología
- Solución de problemas técnicos con tecnología.
- Tecnología y sociedad

	SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
		Ámbitos Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
SEGUNDO PERIODO	¿CÓMO INFLUYE LA LÓGICA EN EL RAZONAMIENTO VERBAL PARA QUE ADQUIERAS UN PENSAMIENTO CRÍTICO-REFLEXIVO QUE TE LLEVE A PROPONER ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN ANTE LAS SITUACIONES PROBLEMA?	<p>Vivienda y calidad de vida.</p> <p>Publicaciones con herramientas ofimática (Word, Excel PowerPoint).</p> <p>Razonamiento verbal y actitud verbal</p> <p>Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la</p>	<p>Identificar las relaciones que guardan diferentes tipos de elementos</p> <p>Realiza ejercicios básicos de aptitud verbal.</p> <p>Presentar un texto de forma desordenada y solicitar su reordenamiento</p>	<p>Demuestra capacidad de análisis</p> <p>Trabajar en equipo</p> <p>Capacidad de concentración</p> <p>Crítica constructiva</p> <p>Razonamiento lógico</p> <p>Promuevo a través de los 7 hábitos,</p>	<p>COGNITIVO</p> <p>Utiliza conceptos referentes a la gestión de la información</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Crea archivos en diferentes formatos, publicando información sobre su proyecto de vida en la Web</p> <p>ACTITUDINAL</p> <p>Demuestra responsabilidad en la entrega de trabajos individuales y colaborativos</p>



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 106 de
207

		<p>convivencia mediante el trabajo colaborativo a través del uso de las diferente herramientas digitales.</p>		<p>proyecto de convivencia y valores institucionales aprovechando de manera efectiva las herramientas tic en el aula.</p>	
--	--	---	--	---	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 107 de
207

GRADO: OCTAVO

TERCER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

- Relacionar los procesos tecnológicos y científicos con la transformación de los objetos por medio del análisis e interpretación para satisfacer las necesidades básicas de desarrollo humano, además reconocer las Tic como medio de desarrollo, creatividad e innovación en el diario que hacer de los estudiantes.

TERCER PERIODO	COMPETENCIAS:				
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollo del pensamiento analítico y sistémico ➤ Comunicar los resultados obtenidos mediante el empleo de procesadores de texto y el empleo de las TIC. ➤ Trabajo en equipo. ➤ Desarrollo del pensamiento crítico reflexivo 				
	EJES DE ESTÁNDARES Y LINEAMIENTOS				
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad. 				
	SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
		Ámbitos Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
	¿CÓMO INFLUYE EL DESARROLLO DE LA		Realiza con habilidad	concentración en la búsqueda de	COGNITIVO Identifica los conceptos



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 108 de
207

<p>MENTE EN CUANTO AL RAZONAMIENTO MATEMÁTICO Y LÓGICO, PARA LA SOLUCIÓN DE SITUACIONES COTIDIANAS Y PARA LA TOMA DE DECISIONES EN LA VIDA?</p>	<p>Razonamiento lógico matemático y operaciones mentales.</p> <p>La revolución tecnológica a través del tiempo</p>	<p>problemas que tienen solución por medio del razonamiento lógico</p> <p>Analiza las principales empresas líderes en la ciudad.</p>	<p>solución de problemas planteados.</p> <p>Aplicación de las normas acordadas.</p>	<p>relacionados con el tema</p> <p>PROCEDIMENTAL Demuestra habilidad para el desarrollo de problemas que requieren usar las diversas técnicas del razonamiento matemático</p>
	<p>Orientar los 7 hábitos y la sana convivencia en el objetivo de aprendizaje en cada clase reflejándolo en su diario vivir y en su proyecto de vida.</p>	<p>Explicación de la evolución tecnológica y la relación entre esta y algunos eventos históricos. Análisis de los inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico. Diseño de Proyecto tecnológico empleando las fases del proceso</p>	<p>Ser proactivo: (Promoviendo actividades sobre el uso responsable de las TIC. A través de campañas de sensibilización y formación presencial y virtual, incluyendo los valores institucionales con el fortalecimiento de la hora de la convivencia).</p>	<p>ACTITUDINAL Se concentra en la búsqueda de solución de problemas planteados</p>



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**


PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 109 de
207

			tecnológico. Formulación de problemas propios del entorno susceptibles a ser resuelto con soluciones tecnológicas..		
--	--	--	--	--	--

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 110 de 207

GRADO: NOVENO

PRIMER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

- Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.

PRIMER PERIODO	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestión de la información utilizando herramientas informáticas. ➤ Trabajo en equipo. ➤ Identificación de oportunidades de innovación. ➤ Desarrollo del pensamiento Analítico y sintético ➤ Desarrollo del pensamiento crítico reflexivo
-----------------------	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 111 de
207

EJES DE ESTÁNDARES Y LINEAMIENTOS

- Naturaleza de la tecnología.
- Apropriación y uso de la tecnología
- Solución de problemas técnicos con tecnología.
- Tecnología y sociedad
- Analizo la importancia y el papel que juegan las patentes y los Derechos de autor en el desarrollo tecnológico.
- Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.
- Identifico y formulo problemas propios del entorno susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas.
- Identifico las condiciones y restricciones de utilización de una solución tecnológica y puedo verificar su cumplimiento.
- Indago sobre sistemas tecnológicos en diversos ámbitos y explico sus implicaciones para la sociedad.
- Defiendo con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la selección de una manifestación tecnológica para resolver una necesidad o problema.
- Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	Ámbitos Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
¿CÓMO HA INFLUIDO LA TECNOLOGÍA EN LAS DIFERENTES DISCIPLINAS QUE SE RELACIONAN CON EL HOMBRE A TRAVÉS DE LA	Informática Trabajo en equipo Normas del grupo. Motores y técnicas de búsqueda de información en	Reconoce las normas de trabajo. Aplica las técnicas de búsqueda de	Trabajo individual Responsabilidad Capacidad de	COGNITIVOS Utiliza conceptos referentes a la gestión de la información. Utiliza los conceptos de



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 112 de
207

	<p>HISTORIA?</p>	<p>internet. Publicaciones con herramientas ofimática (Word, Excel PowerPoint). Herramienta de la web 2.0 Trabajo colaborativo(transversalidad proyecto de la convivencia) Wiki _ Blog _ Página Web Videos Multimedia. Interactuar con las redes sociales institucionales. Identifico los 7 hábitos Promoviendo el aprovechamiento efectivo de las</p>	<p>información para desarrollar talleres. Descompone un problema, en pequeñas partes que sean más manejables Crear publicaciones en Word, Excel, PowerPoint sobre un tema de interés. Participa en el wiki, blog o página web y creación de videos con herramientas multimedia.</p>	<p>análisis. Autorregulación. Trabajo colaborativo Respeto a los Derechos de autor. Creatividad Aplica los principios de los 7 hábitos, valores institucionales y la sana convivencia usando efectivamente las herramientas tic en</p>	<p>tecnologías en las ciencias para en entender su importancia y funcionalidad. Maneja con claridad los conceptos de tecnología, proceso, producto y servicio. Crea espacios en la Web, tales como blogs, wikis, foros o grupos sociales, donde es capaz de compartir sus opiniones PROCEDIMENTALES Crea archivos en diferentes formatos, publicando información sobre su proyecto de vida en la Web.</p>
--	-------------------------	---	---	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 113 de
207

		<p>herramientas TIC a través de los cuatro valores institucionales en el aula.</p> <p>Tecnología</p> <p>Aporte de la tecnología a las ciencias: (Medicina, física, biología y educación) gas natural, carbón)</p> <p>Lógica</p>	<p>Reconoce e identifica los aportes de la tecnología en las ciencias y la energía.</p> <p>Realizar ejercicios básicos de lógica.</p> <p>Resolver problemas que requieren razonamiento verbal.</p> <p>Resolver problemas que requieren razonamiento Abstracto.</p>	<p>la vida cotidiana.</p> <p>Respeto, diálogo Autonomía,</p> <p>liderazgo, Responsabilidad.</p> <p>Acepta las Diferencias.</p> <p>Trabajo en equipo</p>	<p>Diseña y verifica la funcionalidad de los diferentes tipos energías utilizando simuladores tecnológicos.</p> <p>Diseña trabajos en Word y PowerPoint, y presenta sus trabajos para la socialización.</p> <p>ACTITUDINALES</p> <p>Valora la importancia de ser una persona útil en la sociedad para lo cual debe capacitarse en un arte, oficio o servicio desde temprana edad.</p> <p>Valora la importancia y desarrollo y funcionalidad de la tecnología en las ciencias</p>
--	--	--	--	--	---



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 114 de
207

		<p>Conceptos básicos de lógica.</p> <p>Razonamiento verbal</p> <p>Razonamiento abstracto</p> <p>Habilidades numéricas</p>	<p>Resolver problemas que requieren habilidades numéricas.</p>	<p>Capacidad de análisis</p>	<p>Reconoce los problemas de su entorno y busca estrategias para solucionarlos con sus compañeros, a través de la tecnología.</p>
--	--	---	--	------------------------------	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 115 de
207

GRADO: NOVENO

SEGUNDO PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

- Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas transformando el entorno.

SEGUNDO PERIODO	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. ➤ Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. ➤ Gestión de la información. ➤ Desarrollo del pensamiento Analítico y sintémico ➤ Desarrollo del pensamiento crítico reflexivo
	EJES DE ESTÁNDARES Y LINEAMIENTOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo. ➤ Identifico y formulo problemas propios del entorno susceptibles de ser resueltos a través de soluciones vía proyectos. ➤ Identifico las condiciones y necesidades sociales que pueden ser satisfechas con el proyecto ➤ Indago sobre sistemas tecnológicos en diversos ámbitos y explico sus implicaciones para la sociedad y la formulación del



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 116 de
207

proyecto.

- Defiendo con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la selección de un proyecto como manifestación tecnológica para resolver una necesidad o problema.
- Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades.
- Reconozco que no hay solución perfecta y que pueden existir varias soluciones a un mismo problema según los criterios utilizados y su ponderación.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	Ámbitos Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
¿PUEDE LA EDICIÓN DE VIDEOS AYUDAR CONTRA EL ANALFABETISMOS VISUAL?	Informática Conceptos básicos Stopmotion StoryBoard Contra publicidad Edición de Videos: MovieMaker. Derechos de Autor. Creative Commons	Crear un StoryBoard del video de Stopmotion. Crea sus propias composiciones de videoclip mediante la técnica de Stopmotion.	Pensamiento crítico y reflexivo. Responsabilidad. Ética Trabajo en equipo Tolerancia Responsabilidad Creatividad Respeto al trabajo de los demás.	COGNITIVOS Reconoce el uso de las diferentes herramientas de edición de videos y edición de imágenes. Define conceptos básicos relacionados con algoritmos. Reconocimiento de aporte de la tecnología a las diferentes ciencias



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 117 de
207

		<p>Interactuar con las redes sociales institucionales.</p> <p>Tecnología La Energía, fuentes y clases.</p> <p>Lógica Conceptos básicos de Algoritmos. Características.</p> <p>Algoritmos cotidianos.</p> <p>Tipos de lenguaje.</p> <p>Datos, tipos de datos.</p>	<p>utilizando imágenes propias.</p> <p>Realiza creaciones teniendo presente los temas seleccionados.</p> <p>Explica el concepto de energía, la clasifica y diferencia los elementos renovables y no renovables.</p>	<p>Respeto Diálogo Autonomía</p> <p>Aplica Liderazgo Autonomía.</p> <p>Responsabilidad Acepta las diferencias.</p> <p>Trabajo en equipo</p> <p>Liderazgo</p> <p>Respeto a las diferencias Capacidad de análisis</p>	<p>PROCEDIMENTALES</p> <p>Demuestra habilidad y creatividad en la creación de videos Stopmotion.</p> <p>Elabora con propiedad proyectos tecnológicos.</p> <p>Demuestra habilidad para el desarrollo de algoritmos como solución a problemas que requieren pensamiento lógico y matemático.</p> <p>ACTITUDINALES</p> <p>Valora y respeta las producciones propias y de otros autores.</p> <p>Analiza con propiedad la importancia de los proyectos.</p>
--	--	--	---	---	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 118 de
207

		<p>Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia mediante el trabajo colaborativo a través del uso de las diferentes herramientas digitales.</p>	<p>Explica lo que es un algoritmo y sus características básicas</p> <p>Diseña algoritmos en lenguaje natural.</p>	<p>Promuevo a través de los 7 hábitos, proyecto de convivencia y valores institucionales aprovechando de manera efectiva las herramientas tic en el aula.</p>	<p>Se concentra en la búsqueda de solución de problemas planteados.</p>
--	--	---	---	--	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 119 de
207

GRADO: NOVENO

TERCER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

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

TERCER PERIODO	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestión de la información. ➤ Desarrollo del pensamiento Analítico y sintémico ➤ desarrollo del pensamiento crítico reflexivo ➤ Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.
	EJES DE ESTÁNDARES Y LINEAMIENTOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo. ➤ Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas diferentes herramientas de edición de imágenes edición de imágenes Corelphotopaint. ➤ Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 120 de
207

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	Ámbitos Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
<p>¿COMO DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN EL ESTUDIANTE MEDIANTE LA PUBLICIDAD?</p> <p>CÓMO CONTRIBUYE LA LÓGICA PARA QUE ADQUIERAS UN PENSAMIENTO ANALÍTICO – SISTÉMICO, CRÍTICO-REFLEXIVO QUE TE LLEVE A PROPONER ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN DE UN PROBLEMA EN UN</p>	<p>Informática</p> <p>Identifica conceptos publicidad, diseño, corel draw, Adobe PhotoShop.</p> <p>Corel Photo – paint / photoshop, Corel Draw.</p> <p>Proyecto de vida. Mi carrera profesional.(transversalidad con proyecto de la convivencia)</p> <p>Interactuar con las redes sociales</p>	<p>Crea el poster o cartel aplicando el Retoque digital usando Corel Photo Paint, sobre una temática asignada de su proyecto de vida</p> <p>Identifica los elementos de diferentes proyectos.</p> <p>Reconoce la existencia de las diferentes estrategias de un proyecto.</p> <p>Identificación de las variantes que inciden en el desarrollo de</p>	<p>Ética. Organización. Trabajo en equipo.</p> <p>Respeto a los Derechos de autor. Responsabilidad</p> <p>Ética.</p> <p>Respeto Diálogo.</p> <p>Comparte con sus compañeros</p> <p>Comparte con sus compañeros.</p>	<p>COGNITIVOS</p> <p>Reconoce el uso de las diferentes herramientas de edición de imágenes Corelphotopaint.</p> <p>Describe e identifica los elementos de un proyecto, lo mismo que su misión.</p> <p>Define conceptos básicos relacionados con algoritmos.</p> <p>Reconocimiento de los avances tecnológicos en los procesos de innovación e Investigación.</p> <p>PROCEDIMENTALES</p>



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 121 de
207

	<p>DETERMINADO CONTEXTO.</p>	<p>institucionales.</p> <p>Tecnología Avances tecnológicos en los procesos de innovación e investigación en los diferentes artefactos tecnológicos.</p> <p>Lógica Operaciones Operaciones primitivas Constantes y variables Programación en LPP Representación gráfica de los</p>	<p>una idea.</p> <p>Reconocimiento y análisis de los componentes de la demanda y de la competencia de un proyecto.</p> <p>Análisis minucioso de todos los detalles en la realización y puesta en marcha de un proyecto.</p> <p>Reconocerá los avances tecnológicos de su entorno y los compara con las diferentes innovaciones.</p>	<p>Responsabilidad Acepta las diferencias.</p> <p>Toma actitud de servicio.</p> <p>Capacidad de análisis</p>	<p>Demuestra habilidad y creatividad en la creación de sus producciones carteles.</p> <p>Redacta la misión de su proyecto con sus características fundamentales.</p> <p>Redacta con propiedad los diferentes objetivos de un proyecto.</p> <p>Elaboración de proyecto tecnológico</p> <p>ACTITUDINALES</p> <p>Valora y respeta las producciones propias y de otros autores.</p> <p>Aplico las normas acordadas.</p> <p>Demuestra ética y aplica los</p>
--	-------------------------------------	---	---	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 122 de
207

		<p>algoritmos.</p> <p>Diagramas de flujo.</p> <p>Orientar los 7 hábitos y la sana convivencia en el objetivo de aprendizaje en cada clase reflejándolo en su diario vivir y en su proyecto de vida.</p>	<p>Utiliza los operadores para realizar operaciones primitivas en los algoritmos</p> <p>Diseña algoritmos usando el programa LPP.</p> <p>Identifica maneras de representar gráficamente los algoritmos.</p> <p>Utiliza los diagramas de flujo para representar gráficamente los algoritmos.</p>	<p>Trabajo en equipo</p> <p>Capacidad de análisis.</p> <p>Ser proactivo: (Promoviendo actividades sobre el uso responsable de las TIC. A través de campañas de sensibilización y formación presencial y virtual, incluyendo los valores institucional con el fortalecimiento de la hora de la</p>	derechos de autor.
--	--	--	---	--	--------------------



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 123 de
207

				convivencia).	
--	--	--	--	---------------	--

GRADO: DECIMO

PRIMER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

- Analizar los avances científicos, las exigencias que se viven actualmente con los avances tecnológicos, tecnologías de punta y su influencia en la producción y desarrollo social para la solución de problemas de la industrialización.

PRIMER PERIODO	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestión de la información ➤ Identificación de oportunidades de innovación. ➤ Trabajo en equipo ➤ Construcción de bases de datos ➤ Uso de las tic (tecnologías de la información y la comunicación)
	EJES DE ESTÁNDARES Y LINEAMIENTOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago involucro herramientas tecnológicas de comunicación.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 124 de
207

- Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación.
- Identifico e indago problemas que afectan directamente a mi comunidad, como consecuencia de la implementación o el retiro de bienes y servicios tecnológicos, y propongo acciones encaminadas a buscar soluciones sostenibles dentro un contexto participativo.
- Reconozco y explico cómo procesos creativos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances Tecnológicos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			DESEMPEÑOS
	Ámbitos Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
CÓMO IMPACTAN LAS HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS EN LA GESTIÓN Y PUBLICACIÓN DE INFORMACIÓN	Informática Trabajo en equipo. Asignación de equipos. Normas del grupo. Redes sociales. (wikis, Facebook, páginas web (institucional).	Formar grupos de trabajo asignando roles y funciones según perfil. Construye un blog con todos los temas de la unidad. Hacer búsquedas aplicando las técnicas aprendidas.	Trabajo en equipo Liderazgo Respeto a las diferencias. Capacidad de análisis y síntesis. Capacidad de análisis	COGNITIVOS Comprende las características de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación [TIC] y es consciente de sus implicaciones y aplicaciones en la vida personal y social. Comprende los conceptos básicos de los sistemas de información para trabajar Microsoft Excel (celdas,



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 125 de
207

		<p>Blog en Blogger.</p> <p>Interactuar con las redes sociales institucionales.</p> <p>Buscadores y Meta buscadores</p> <p>Sistemas operativos Características de Windows.</p> <p>Ofimática: (Word avanzado, Icontec).(transversalidad con el proyecto de emprendimiento o media técnica)</p>	<p>Manipular carpetas y archivos (Crear, borrar, editar, copiar, modificar propiedades)</p> <p>Crear archivos en diferentes formatos, haciendo uso de distintos programas e identificando sus características.</p> <p>Utilizar algunos dispositivos de memoria, reconociendo su capacidad de almacenamiento. Elabora un</p>	<p>Trabajo en equipo. Respeto a los Derechos de autor y al trabajo de los compañeros.</p> <p>Respeto a los Derechos de autor. Responsabilidad Orden en la presentación de trabajos. Aplicación de normas.</p> <p>Trabajo en equipo Responsabilidad</p> <p>Creatividad Interés</p> <p>Aplica los principios de los 7 hábitos,</p>	<p>formulas) aplicándolos en la elaboración de hojas de cálculo y operaciones básicas.</p> <p>Reconocimiento de las clases de energía.</p> <p>PROCEDIMENTALES</p> <p>Realiza el proceso de registro en un sitio de alojamiento Web donde exporta sus creaciones hacia la Internet y publica su página en sitio de alojamiento.</p> <p>Aplica los conocimientos adquiridos en la presentación de trabajos relacionados con Microsoft office.</p> <p>Aplica los conocimientos de la energía en proyectos tecnológicos.</p>
--	--	--	---	---	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 126 de
207

		<p>Tecnología</p> <p>Historia de la tecnología en las Centrales eléctricas.</p> <p>Identifico los 7 hábitos Promoviendo el aprovechamiento efectivo de las herramientas TIC a través de los cuatro valores institucionales en el aula.</p>	<p>documento con temas de Ciclo de vida del Software, aplicando normas ICONTEC.</p> <p>Identifica, compara y diferencia los tipos de energía.</p>	<p>valores institucionales y la sana convivencia usando efectivamente las herramientas tic en la vida cotidiana.</p>	<p>ACTITUDINALES</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar las ideas de negocio en el grupo.</p> <p>Muestra entusiasmo ante cualquier tipo de tarea que se le propone, manteniendo la atención durante la realización de la misma, sin mostrarse cansado y desanimado en el desarrollo del proceso.</p> <p>Muestra un pensamiento original e intuitivo ante las situaciones planteadas, generando numerosas posibilidades en el desarrollo</p>
--	--	--	---	---	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 127 de
207

					de su trabajo. Fortalece sus conocimientos frente a los tipos de energía.
--	--	--	--	--	--

GRADO: DECIMO

SEGUNDO PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

- Analizar los avances científicos, las exigencias que se viven actualmente con los avances tecnológicos, tecnologías de punta y su influencia en la producción y desarrollo social para la solución de problemas de la industrialización.

	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. ➤ Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. ➤ Gestión de la información. ➤ Cultura digital. ➤ Diseña y pública productos a través de herramientas informáticas.
SEGUNDO PERIODO	EJES DE ESTÁNDARES Y LINEAMIENTOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 128 de
207

- Tecnología y sociedad
- Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
- Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			DESEMPEÑOS
	Ámbitos Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
¿CÓMO PUEDEN LAS HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS APORTAR AL DESARROLLO DE LA MEDIA TECNICA?	Informática: Ofimática: (Excel avanzado) Base de datos en (Access)(transversalidad proyecto de emprendimiento y/o media técnica) Delitos informáticos. contraseñas a	desarrollo ejercicios en Excel aplicando los conceptos de funciones. ordena datos según criterios establecidos. diseñar y crear una base de datos de un tema de su interés que contenga tres tablas.	Capacidad de análisis Trabajo individual Responsabilidad, autorregulación Ética Trabajo en equipo Tolerancia Responsabilidad Análisis Trabajo en grupo	COGNITIVOS Comprende los conceptos básicos de los sistemas de información para trabajar Microsoft Excel (celdas, formulas) aplicándolos en la elaboración de hojas de cálculo y operaciones básicas. Comprende los conceptos teóricos básicos de los sistemas de información de



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 129 de
207

	documentos. Redes sociales institucionales. Tecnología La tecnología relacionada con el Neumáticos. Hidráulicos. bomba hidráulica, válvula hidráulica. Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia mediante el trabajo colaborativo a través	interpretar la base de datos de su media técnica. Conoce otros campos en el ámbito tecnológico dando enfoques diferentes.	Responsabilidad Interés. Capacidad de análisis Trabajo en equipo. Capacidad de análisis Trabajo en equipo. Trabajo en equipo. Capacidad de análisis Trabajo en equipo. Valora el proceso de producción de un producto. Promuevo a través de los 7 hábitos, proyecto de convivencia y	una SGBD (menús, barras, área de trabajo). Aplica el software para diseñar una Base de Datos sencilla a partir de un modelo de entidad-relación y los aplica en la realización de formularios, consultas, informes y reportes. Reconoce y relaciona las tecnologías con otros campos dando como resultado enfoques diferentes. PROCEDIMENTALES Aplica los conocimientos adquiridos en la presentación de trabajos relacionados con los contenidos temáticos y
--	---	--	---	--



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**


PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 130 de
207

		del uso de las diferente herramientas digitales.		valores institucionales aprovechando de manera efectiva las herramientas tic en el aula.	competencias trabajadas. Establece diferencias de las tecnologías en los diferentes ámbitos. ACTITUDINALES Muestra un pensamiento original e intuitivo ante las situaciones planteadas, generando numerosas posibilidades en el desarrollo de su trabajo. Demuestra pensamiento crítico reflexivo en los diferentes ámbitos de las tecnologías.
--	--	---	--	---	--

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 131 de 207

GRADO: DECIMO

TERCER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

- Analizar los avances científicos, las exigencias que se viven actualmente con los avances tecnológicos, tecnologías de punta y su influencia en la producción y desarrollo social para la solución de problemas de la industrialización.

	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diseña y publica productos a través de herramientas informáticas ➤ Identificó creación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. ➤ Gestión de la información. ➤ Cultura digital. ➤ Participación social.
TERCER PERIODO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ EJES DE ESTÁNDARES Y LINEAMIENTOS ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Propongo acciones encaminadas a buscar soluciones sostenibles dentro de un contexto participativo. ➤ Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de las ideas.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 132 de
207

- Identifico e indago problemas que afectan directamente a mi comunidad proyecto o empresa, como consecuencia de la producción o el retiro de bienes y servicios tecnológicos, y propongo acciones encaminadas a buscar soluciones sostenibles dentro un contexto participativo.
- Reconozco y explico cómo procesos creativos de innovación en la producción, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			DESEMPEÑOS
	Ámbitos Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
¿DE QUÉ FORMA SE APLICAN LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS EN TECNOLOGÍA INFORMÁTICA, ESPECIALMENTE CON MICROSOFT EXCEL EN EL DESARROLLO DE MI PROYECTO DE VIDA?	<p>Informática</p> <p>Proyecto de Vida: Misión, visión.</p> <p>Proyecto de vida: Realidad y proyección.</p> <p>Modelos a seguir.</p> <p>Plan de acción del proyecto de vida</p> <p>Universidades- carreras y costos.(transversalidad con el proyecto</p>	<p>Organizar la información que se ha producido en grados anteriores sobre el proyecto de vida.</p> <p>Publicar una web con las producciones realizadas en diferentes herramientas ofimáticas (videos, face- book, presentaciones,</p>	<p>Análisis</p> <p>Trabajo individual</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Interés.</p> <p>Capacidad de análisis</p> <p>Trabajo en equipo.</p> <p>Trabajo individual</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Interés.</p> <p>Capacidad de análisis</p> <p>Trabajo en equipo.</p>	<p>COGNITIVOS</p> <p>Argumenta su proyecto de vida desde los temas trabajados en el módulo.</p> <p>Evidencia términos técnicos relacionados con datos, su presentación y manipulación de ellos</p> <p>Identifica los pasos para la construcción de una web.</p> <p>Reconoce los aportes de la</p>



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 133 de
207

<p>PODRÁ UN GRUPO DE ESTUDIANTES DEL PLANTEL EDUCATIVO CONSOLIDAR LA CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO MOTIVANDO LA PARTICIPACIÓN DE DIVERSOS PROCESOS DE MEJORAMIENTO CON UNA PARTICIPACIÓN PROACTIVA Y APTA PARA EL TRABAJO EN EQUIPO</p>	<p>de la convivencia) Interactuar con las redes sociales institucionales. Construcción web (wix o jimdo). Tecnologia La biotecnología y los avances en nuestro medio. Los Materiales: Fibras: Lana, Seda, Algodón, Lino, Cáñamo, Nailon, Poliéster, Elastán. Agrupación de metales, Agrupación de plásticos,</p>	<p>documentos, imágenes) Buscar, clasificar y organizar información sobre universidades y costos. Reconocer los aportes de la biotecnología en otras disciplinas.</p>	<p>Capacidad de análisis Trabajo en equipo. Analiza los factores de ubicación de la empresa. Es responsable con las obligaciones contables de la empresa. Aplica las normas necesarias para la implementación de un negocio.</p>	<p>biotecnología en otras disciplinas. PROCEDIMENTALES Aplica los conocimientos de la unidad en los entregables de su Proyecto de vida. Establece metas de acción realistas partiendo de las ideas generadas para desarrollar un proyecto de negocio a partir de los conocimientos adquiridos. Construye su propia página web. Aplica los conocimientos de biotecnología en su entorno. ACTITUDINALES Demuestra responsabilidad en</p>
---	---	--	---	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 134 de
207

		<p>Agrupación de maderas, Agrupación de cementos.</p> <p>Orientar los 7 hábitos y la sana convivencia en el objetivo de aprendizaje en cada clase reflejándolo en su diario vivir y en su proyecto de vida.</p>		<p>Ser proactivo: (Promoviendo actividades sobre el uso responsable de las TIC. A través de campañas de sensibilización y formación presencial y virtual, incluyendo los valores institucionales con el fortalecimiento de la hora de la convivencia).</p>	<p>la entrega de trabajos.</p> <p>Valora y respeta las producciones propias y de otros.</p> <p>Valora los elementos tangibles e intangibles de una empresa.</p> <p>Valora la biotecnología con elemento fundamental de vida.</p>
--	--	---	--	---	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 135 de
207

GRADO: ONCE

PRIMER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

- Aprovechar los recursos que ofrece el medio, a través de las exigencias que se viven actualmente con los avances tecnológicos para que los estudiantes adquieran y vivencien los conocimientos, aprovechando las TIC en el aula de clase por medio de trabajos prácticos y el emprendimiento desarrollados desde el contexto de los estudiantes.

PRIMER PERIODO	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. ➤ Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. ➤ Gestión de la información. ➤ Cultura digital. ➤ Participación social y trabajo en equipo.
	EJES DE ESTÁNDARES Y LINEAMIENTOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Indago sobre la prospectiva e incidencia de algunos desarrollos tecnológicos. ➤ Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación. ➤ Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 136 de
207

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			DESEMPEÑOS
	Ámbitos Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
¿CÓMO APORTAN LOS PROCESOS DE INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN AL DESARROLLO TECNOLÓGICO?	<p>Informática</p> <p>Que son las redes</p> <p>Definición de red</p> <p>Característica de una red</p> <p>Tipos de red</p> <p>Pacte tracer (aplicativo)</p> <p>Componentes de la comunicación</p> <p>Dispositivos de la comunicación entre redes</p> <p>Ventajas y utilidades de una red.</p>	<p>Identifica los elementos que configuran un sistema de comunicación inalámbrica y la función de cada uno de ellos.</p> <p>Utiliza los elementos físicos que configuran la conexión física a internet.</p> <p>Participar en la socialización de resultados.</p> <p>Presenta actividades según plan de refuerzo</p>	<p>Reconoce los sistemas de comunicación en la sociedad actual.</p> <p>Participa en el Interés por conocer cómo funcionan los sistemas de comunicación inalámbrica.</p> <p>Respeto hacia las opiniones de los demás y el derecho a la intimidad de las personas, en particular en los sistemas de comunicación.</p>	<p>COGNITIVOS</p> <p>Reconoce el internet como medio de transmisión de datos más comunes (cable coaxial, cable de par trenzado, cable de fibra óptica, redes inalámbricas).</p> <p>Identifica el concepto de idea de negocio.</p> <p>PROCEDIMENTALES</p> <p>Analiza ideas de negocio a partir de los conocimientos adquiridos y los aplica en la elaboración del proyecto empresarial, utilizando las herramientas tecnológicas.</p>



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 137 de
207

		<p>Tecnología</p> <p>El desarrollo tecnológico y transformación social.</p> <p>Evaluación de periodo.</p> <p>Refuerzo de todo los conceptos trabajados en la unidad.</p> <p>Identifico los 7 hábitos</p> <p>Promoviendo el aprovechamiento efectivo de las herramientas TIC a través de los cuatro valores</p>		<p>Reconoce la importancia del mantenimiento en buen uso de máquinas y herramientas.</p> <p>Evalúa de la importancia del orden y la seguridad en el entorno de trabajo.</p> <p>Ética Trabajo en equipo Tolerancia Responsabilidad.</p> <p>Aplica los principios de los 7 hábitos, valores institucionales y la sana convivencia usando</p>	<p>Emplea la creatividad e innovación en la construcción de una idea de negocio.</p> <p>ACTITUDINALES</p> <p>Hace un buen uso del tiempo disponible y se ajusta al mercado en su planificación, realizando las tareas en la secuencia establecida marcando metas cortas para la consecución de las mismas.</p>
--	--	---	--	---	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 138 de
207

		institucionales en el aula.		efectivamente las herramientas tic en la vida cotidiana.	
--	--	-----------------------------	--	--	--

GRADO: ONCE

SEGUNDO PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

- Aprovechar los recursos que ofrece el medio, a través de las exigencias que se viven actualmente con los avances tecnológicos para que los estudiantes adquieran y vivencien los conocimientos, aprovechando las TIC en el aula de clase por medio de trabajos prácticos y el emprendimiento desarrollados desde el contexto de los estudiantes.

SEGUNDO PERIODO	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. ➤ Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. ➤ Gestión de la información. ➤ Cultura digital. ➤ Participación social y trabajo en equipo.
	EJES DE ESTÁNDARES Y LINEAMIENTOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 139 de
207

- Solución de problemas técnicos con tecnología.
- Tecnología y sociedad
- Reconozco y explico cómo procesos creativos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.
- Explico el significado de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos y explico su importancia.
- Analizo sistemas tecnológicos utilizando conceptos de sistema, subsistemas, entradas, salidas, procesos y recursos.
- Identifico las interacciones que se dan entre diversas tecnologías y sus aplicaciones en ámbitos diversos (TICS, robótica, transporte, alimentación, agrícola)
- Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades.
- Propongo y evalúo la utilización de tecnología para mejorar la productividad en la pequeña empresa.
- Optimizo soluciones tecnológicas a través de estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación, y argumento los criterios y la ponderación de los factores utilizados.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			DESEMPEÑOS
	Ámbitos Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
EL AVANZADO DESARROLLO TECNOLÓGICO. ¿LOS DESARROLLOS TECNOLÓGICOS NOS ASEGURARAN UN MEJOR	Tecnología El desarrollo tecnológico y transformación social. Tecnologías de punta: telemática,	Elaboración de informes escritos, y presentaciones electrónicas sobre el desarrollo tecnológico en los diferentes campos de	Intereses por el cómo, para qué y por qué de los desarrollos tecnológicos en los diferentes procesos de la vida	COGNITIVOS Analiza las variables que han permitido mejorar mi entorno y que pueden ser solucionados empleando tecnología de avanzada o tecnologías de punta.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 140 de
207

	<p>ENTORNO PARA LAS POBLACIONES FUTURAS?</p>	<p>biotecnología, cibernética, robótica y óptica.</p> <p>Innovaciones tecnológicas de cada una de las transformaciones de las TIC</p> <p>Informática</p> <p>Macromedia flash.</p> <p>Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia mediante el trabajo colaborativo a través del uso de las diferente herramientas</p>	<p>acción de la vida humana conocer el aporte que hacen las tecnologías de punta</p>	<p>Promuevo a través de los 7 hábitos, proyecto de convivencia y valores institucionales aprovechando de manera efectiva las herramientas tic en el aula.</p>	<p>PROCEDIMENTALES</p> <p>Fortalece el trabajo en equipo en la realización de proyectos empresariales involucrando las Herramientas tecnológicas de comunicación.</p> <p>ACTITUDINALES</p> <p>Reconoce los problemas de su entorno y busca estrategias para solucionarlos a través de su proyecto Empresarial.</p>
--	---	--	--	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 141 de
207

		digitales.				
--	--	------------	--	--	--	--

GRADO: ONCE

TERCER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

- Aprovechar los recursos que ofrece el medio, a través de las exigencias que se viven actualmente con los avances tecnológicos para que los estudiantes adquieran y vivencien los conocimientos, aprovechando las TIC en el aula de clase por medio de trabajos prácticos y el emprendimiento desarrollados desde el contexto de los estudiantes.

TERCER PERIODO	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. ➤ Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. ➤ Gestión de la información. ➤ Cultura digital.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 142 de
207

- Participación social y trabajo en equipo.

EJES DE ESTÁNDARES Y LINEAMIENTOS

- Naturaleza de la tecnología.
- Apropiación y uso de la tecnología
- Solución de problemas técnicos con tecnología.
- Tecnología y sociedad
- Reconozco y explico cómo procesos creativos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.
- Explico el significado de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos y explico su importancia.
- Analizo sistemas tecnológicos utilizando conceptos de sistema, subsistemas, entradas, salidas, procesos y recursos.
- Identifico las interacciones que se dan entre diversas tecnologías y sus aplicaciones en ámbitos diversos (TICS, robótica, transporte, alimentación, agrícola).
- Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO

CONTENIDOS

Ámbitos Conceptuales

Procedimentales

Actitudinales

DESEMPEÑOS

¿LOS DESARROLLOS TECNOLÓGICOS NOS ASEGURARAN UN MEJOR ENTORNO PARA LAS POBLACIONES FUTURAS?

Informática
Creaciones de página web

WEB 2.0

¿Que son las páginas web?
Creación de páginas web en sitios gratuitos.
Que es un sitio web.

Reconocer los procesos de retroalimentación y de autorregulación, como características de

COGNITIVO
Utiliza plataformas colaborativas para diseñar páginas web, Blogs, wikis sencillas a partir de los conceptos dados.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 143 de
207

		<p>Macromedia flash</p> <p>Orientar los 7 hábitos y la sana convivencia en el objetivo de aprendizaje en cada clase reflejándolo en su diario vivir y en su proyecto de vida.</p>	<p>plantillas</p> <p>Implementación de páginas web con el trabajo de emprendimiento.</p> <p>Características de una página Web</p> <p>Aspectos a tener en cuenta para elaborar una página Web</p> <p>Manejo de un editor de Páginas Web</p>	<p>las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación [TIC] y es consciente de sus implicaciones y aplicaciones en la vida personal y social.</p> <p>Utilizar adecuadamente las herramientas que trae los sitios web para diseñar páginas web gratis.</p> <p>Reconocer la importancia de los programas para diseñar sitios Web.</p> <p>Cumplir con una</p>	<p>PROCEDIMENTALES</p> <p>Implementa su proyecto empresarial a través de páginas web, utilizando de forma responsable y autónoma las herramientas informáticas para ampliar su aprendizaje.</p> <p>ACTITUDINALES</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción en el grupo.</p> <p>Comparte información y hacen comentarios sobre determinados temas en los</p>
--	--	--	--	---	--



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 144 de
207

				<p>postura crítica, creativa y reflexiva con respecto al uso de la tecnología, en la solución de problemas y en la satisfacción de necesidades humanas.</p> <p>Ser proactivo: (Promoviendo actividades sobre el uso responsable de las TIC. A través de campañas de sensibilización y formación presencial y virtual, incluyendo los valores institucional con el</p>	blogs de sus compañeros
--	--	--	--	--	-------------------------



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 145 de
207

				fortalecimiento de la hora de la convivencia).	
--	--	--	--	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 146 de
207

JORNADA NOCTURNA

CLEI



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 147 de
207

GRADO: CLEI I

PRIMER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

Identificar las partes del computador, buscando que el estudiante se familiarice con cada uno de los periféricos, además reconocer la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

PRIMER PERIODO	COMPETENCIAS.
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Construcción de proyecto de vida.
	EJES DE ESTANDARES Y LINEAMIENTOS.
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza y evolución de la tecnología ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas con tecnología ➤ Tecnología y sociedad ➤ Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. ➤ Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. ➤ Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 148 de
207

- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 149 de
207

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
<p>¿CÓMO LAS HERRAMIENTAS ELABORADAS POR EL HOMBRE ME HAN AYUDADO EN LA REALIZACIÓN DE TAREAS COTIDIANAS?</p>	<p>Informática Conceptos básicos de la tecnología e informática</p> <p>El proceso de la información</p> <p>Tecnología Definición de artefacto y su clasificación del hoy y del ayer.</p> <p>Identifico los 7 hábitos Promoviendo el aprovechamiento efectivo de las herramientas TIC a</p>	<p>Cuidado y valoración de Los recursos del aula de informática. Reconocimiento de las Partes del computador.</p> <p>Clasifica los artefactos modernos de los antiguos.</p> <p>Uso adecuado del computador (apagar y Prender).</p>	<p>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo.</p> <p>Utilización correcta del computador.</p> <p>Demuestra interés en la realización de los talleres y actividades propuestas en clase.</p>	<p>COGNITIVO Identifica herramientas tecnológicas que permitan realizar tareas de transformación de materiales, gestión de información y comunicación.</p> <p>PROCEDIMENTAL Utiliza materiales caseros en desuso para construir objetos que benefician su entorno.</p> <p>ACTITUDINAL Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo.</p>



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 150 de
207

través de los cuatro
valores
institucionales en el
aula.

Aplica los
principios de los 7
hábitos, valores
institucionales y la
sana convivencia
usando
efectivamente las
herramientas tic
en la vida
cotidiana.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 151 de
207

GRADO: CLEI I

SEGUNDO PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

Identificar las partes del computador, buscando que el estudiante se familiarice con cada uno de los periféricos, además reconocer la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

SEGUNDO PERIODO	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Construcción de proyecto de vida.
	EJES DE ESTANDARES Y LINEAMIENTOS.
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas. ➤ Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar).



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 152 de 207

- Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
¿CÓMO HAGO USO RESPONSABLE Y EFECTIVO DE LAS HERRAMIENTAS Y ARTEFACTOS CREADOS POR EL HOMBRE, PARA SATISFACER MIS NECESIDADES?	<p>Informática</p> <p>El computador y sus partes.</p> <p>Unidad central de procesos (C.P.U.)</p> <p>¿Cómo funciona la C.P.U.?</p> <p>El teclado</p> <p>El mouse</p> <p>el monitor</p> <p>El escritorio de trabajo</p> <p>Tecnología</p>	<p>Identifica cada función de las partes que integran el computador.</p> <p>Clasifica los artefactos modernos de los antiguos.</p> <p>Comprende el funcionamiento de las herramientas del computador.</p>	<p>Respeto, tolerancia, amor, sentido de pertenencia institucional, solidaridad, responsabilidad.</p> <p>Trabajo en Equipo, Responsabilidad.</p> <p>Promuevo a través de los 7 hábitos, proyecto de convivencia y valores</p>	<p>COGNITIVO</p> <p>Identifica algunas consecuencias ambientales en la salud humana, derivados del uso de algunos artefactos (Televisor y computadora) y productos tecnológicos</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Maneja en forma segura instrumentos, herramienta y materiales de uso cotidiano y los utiliza para el desarrollo de proyectos tecnológicos.</p>



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 153 de
207

		<p>Clasificación de los cambios tecnológicos que han surgido en el tiempo.</p> <p>Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia mediante el trabajo colaborativo a través del uso de las diferentes herramientas digitales.</p>		<p>institucionales aprovechando de manera efectiva las herramientas tic en el aula.</p>	<p>(elementos de aseo)</p> <p>ACTITUDINAL</p> <p>Reflexiona con su grupo sobre los resultados de su trabajo, que le permitan identificar consecuencias ambientales y sociales.</p>
--	--	--	--	--	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 154 de
207

GRADO: CLEI I

TERCER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

Identificar las partes del computador, buscando que el estudiante se familiarice con cada uno de los periféricos, además reconocer la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados

	SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS.			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
		Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
TERCER PERIODO	¿CÓMO HAN CAMBIADO LAS HERRAMIENTAS Y ARTEFACTOS A TRAVÉS DE LA HISTORIA?	<p>Informática</p> <p>Conocimientos avanzados sobre paint</p> <p>Como hacer creaciones en paint</p> <p>Cadenas de palabras en paint</p>	<p>Trabajos Manuales, donde se utilicen herramientas. (Cortar, Pegar, Pintura, selección, ensamble, etc.).</p> <p>Operaciones con el Mouse, manejo de ventanas Paint</p>	<p>Respeto, tolerancia, amor, sentido de pertenencia institucional, solidaridad, Responsabilidad.</p> <p>Participación, escucha, respeto, comportamiento, trabajo en equipo.</p>	<p>COGNITIVO</p> <p>Identifica las partes de un ordenador o un artefacto dando a conocer la evolución y materiales de fabricación.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Utiliza la computadora como artefacto tecnológico para la información la comunicación y el desarrollo de las diferentes</p>



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA


PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 155 de
207

		<p>Tecnología</p> <p>Evolución y uso de los materiales, máquinas y herramientas uso de materiales de desecho asequibles al entorno (palillos, icopor, pitillos, plástico, cartón.).</p> <p>Orientar los 7 hábitos y la sana convivencia en el objetivo de aprendizaje en cada clase reflejándolo en su diario vivir y en su proyecto de vida.</p>		<p>Ser proactivo: (Promoviendo actividades sobre el uso responsable de las TIC. A través de campañas de sensibilización y formación presencial y virtual, incluyendo los valores institucionales con el fortalecimiento de la hora de la convivencia).</p>	<p>actividades.</p> <p>ACTITUDINALES</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.</p> <p>Usa de forma responsable los instrumentos tecnológicos de la institución.</p>
--	--	---	--	---	---

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 156 de 207

GRADO: CLEI II PRIMER PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

Realizar trabajos escritos en el programa Word, utilizando cada uno de los íconos de las diferentes barras, reconocer las técnicas y procedimientos recomendables para el desarrollo de actividades escolares y familiares, describiendo y clasificando las viviendas existentes en su entorno con base en características, tales como: materiales, forma, estructura y función.

PRIMER PERIODO	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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.
	<p style="text-align: center;">EJES DE ESTANDAR Y LINEAMIENTOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropriación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos. ➤ Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 157 de
207

	<p>actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un problema. ➤ Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. 			
SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 158 de
207

	<p>¿QUÉ PAPEL JUEGAN LOS INSTRUCTIVOS EN LA UTILIZACIÓN Y EL MANEJO DE LOS ARTEFACTOS?</p>	<p>Informática</p> <p>Conceptos básicos de la comunicación y la informática.</p> <p>¿Qué es un procesador de textos? Word: Tipos de fuentes, color y tamaño.</p> <p>Tecnología</p> <p>Concepto de Innovación tecnológica.</p> <p>Clasificación de las Innovaciones tecnológicas.</p>	<p>Especifica las diferentes formas de comunicación, mediante el uso de herramientas del medio.</p> <p>Realiza trabajos escritos sobre las ventajas y desventajas de los medios de comunicación tecnológicos en un procesador de texto.</p> <p>Usando un procesador de textos para diseñar un escrito de la definición de</p>	<p>Respetar el valor de la comunicación haciendo uso adecuada de ella.</p> <p>Valora y respeta las expresiones orales, virtuales y escritas de los compañeros.</p> <p>Aplica los principios de los 7 hábitos, valores institucionales y la sana convivencia usando efectivamente las herramientas tic en la vida cotidiana.</p>	<p>COGNITIVOS</p> <p>Diferencia productos tecnológicos de productos naturales e identifica las dificultades y los riesgos asociados a su uso</p> <p>PROCEDIMENTALES</p> <p>Describe artefactos y procesos tecnológicos para argumentar las diferencias entre ellos.</p> <p>ACTITUDINALES</p> <p>Afronta sus tareas con seguridad, demostrando confianza en sus aptitudes y habilidades para realizar un trabajo y superar las dificultades que surgen en el mismo.</p>
--	---	--	---	--	---



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**


PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 159 de
207

		<p>Identifico los 7 hábitos Promoviendo el aprovechamiento efectivo de las herramientas TIC a través de los cuatro valores institucionales en el aula.</p>	<p>Innovación tecnológica.</p>		<p>Utiliza correctamente las prácticas orientadas en el P.C</p>
--	--	--	--------------------------------	--	---

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 160 de 207

GRADO: CLEI II SEGUNDO PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 1 HORA

OBJETIVO DE GRADO:

Realizar trabajos escritos en el programa Word, utilizando cada uno de los íconos de las diferentes barras, reconocer la técnicas y procedimientos recomendables para el desarrollo de actividades escolares y familiares, describiendo y clasificando las viviendas existentes en su entorno con base en características, tales como: materiales, forma, estructura y función.

SEGUNDO PERIODO	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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.
	EJES DE ESTANDAR Y LINEAMIENTOS.
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos. ➤ Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación,



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 161 de
207

etc.)

- Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un problema.
- Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
¿CÓMO CONTRIBUYEN LOS ARTEFACTOS A LA SOLUCIÓN DE ¿PROBLEMAS COTIDIANOS?	<p>Informática</p> <p>Conocimientos básicos en Excel</p> <p>Organización de información en Excel</p> <p>Tecnología</p> <p>Que son máquinas simples</p> <p>Que es el Sistema de Palancas y poleas y los usos de estos sistemas en el medio.</p>	<p>Obtener información a partir de textos y tablas.</p> <p>Resuelve problemas que requieren de la Observación aplicando la mejor opción de solución.</p>	<p>Tiene un comportamiento adecuado en el aula de informática.</p> <p>Enfrenta problemas y dificultades y les busca solución.</p> <p>Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia con sus compañeros para fortalecer el trabajo en equipo.</p>	<p>COGNITIVOS</p> <p>Reconoce los aparatos y herramientas del entorno y explica su evolución a través del tiempo.</p> <p>PROCEDIMENTALES</p> <p>Describe artefactos y procesos tecnológicos para argumentar las diferencias que se presentan con el tiempo.</p> <p>ACTITUDINALES</p>



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA


PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 162 de
207

		<p>Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia mediante el trabajo colaborativo a través del uso de las diferentes herramientas digitales.</p>		<p>Promuevo a través de los 7 hábitos, proyecto de convivencia y valores institucionales aprovechando de manera efectiva las herramientas TIC en el aula.</p>	<p>Fomenta el buen uso de los recursos tecnológicos existentes en su entorno.</p> <p>Se concentra en la búsqueda de solución de problemas planteados.</p>
--	--	--	--	---	---

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 163 de 207

GRADO: CLEI II TERCER PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:

OBJETIVO DE GRADO:

Manejar información en el computador, haciendo uso de los diferentes programas que éste contiene, Word, Excel, Paint e Internet, además reconocer las características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.

TERCER PERIODO	COMPETENCIAS. <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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.
	EJES DE ESTANDAR Y LINEAMIENTOS. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman. ➤ Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 164 de
207

- Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.
- Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.
- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS.			INDICADORES DE DESEMPEÑOS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 165 de
207

	<p>¿QUÉ APORTES INNOVADORES HA HECHO LA TECNOLOGÍA EN LOS DIVERSOS CAMPOS DE LA INDUSTRIA Y EL CONOCIMIENTO?</p>	<p>Informática Correo electrónico</p> <p>Definición de correo electrónico</p> <p>Tecnología Proyecto tecnológico</p> <p>Etapas del proyecto tecnológico.</p> <p>Orientar los 7 hábitos y la sana convivencia en el objetivo de aprendizaje en cada clase reflejándolo en su diario vivir y en su proyecto de vida.</p>	<p>Identificar y aplicar los conceptos Correo electrónico.</p> <p>Creación del Correo Electrónico.</p> <p>Utiliza la web para hacer búsquedas de proyectos tecnológicos del medio.</p>	<p>Valora y evalúa los proyectos tecnológicos encontrados.</p> <p>Trabajar en equipo.</p> <p>Escucha y valora la opinión de los demás.</p> <p>Tiene un comportamiento adecuado en el aula de informática.</p> <p>Ser proactivo: (Promoviendo actividades sobre el uso responsable de las TIC. A través de</p>	<p>COGNITIVOS</p> <p>Explica de forma coherente su realización de su producto de su proyecto tecnológico.</p> <p>Explica las características de un proyecto tecnológico</p> <p>PROCEDIMENTALES</p> <p>Utiliza las TIC para representar productos, artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Elabora una presentación usando herramientas ofimáticas en relación con las características de un proyecto tecnológico.</p>
--	---	---	--	--	--



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**


PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 166 de
207

				<p>campañas de sensibilización y formación presencial y virtual, incluyendo los valores institucionales con el fortalecimiento de la hora de la convivencia).</p>	<p>ACTITUDINALES</p> <p>Aborda las actividades propuestas como un reto personal y no se desanima ante los problemas o dificultades que encuentra en sus tareas habituales.</p>
--	--	--	--	---	---

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 167 de 207

GRADO: CLEI III PRIMER PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL 1HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

Reconocer la plataforma de Windows como parte esencial de la informática, mediante su elemento de Office (Word, Power Point) para la edición de textos y diseños de presentaciones, además identificando el impacto social de la tecnología para entender su importancia en la vida cotidiana.

PRIMER PERIODO	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizar responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse con otros en el mundo, asumir comportamientos responsables relacionados con el uso de los recursos tecnológicos ➤ Reconocer el ordenador como instrumento para buscar información en internet y comunicarse por medio de correos electrónicos y chat.
	EJES ESTANDARES Y LINEAMIENTOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Naturaleza y evolución de la tecnología ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones.



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 168 de
207

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
<p>¿CÓMO PUEDO GENERAR MEDIANTE EL USO DE LAS TIC APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN RELACIÓN A LOS DIFERENTES AVANCES TECNOLÓGICOS?</p> <p>¿CÓMO GENERAR ENERGÍA ELÉCTRICA A PARTIR DE LAS DIVERSAS FUENTES DE ENERGÍA NATURAL QUE HAY EN EL ENTORNO Y</p>	<p>INFORMÁTICA</p> <p>El correo Electrónico</p> <p>Ofimática: (Word, power point</p> <p>TECNOLOGÍA</p>	<p>Identificar y aplicar los conceptos Correo electrónico.</p> <p>Elaboración de actividades relacionadas con el proyecto de vida en Microsoft Word y Power Point, Aplica las técnicas de búsqueda de información para desarrollar talleres.</p>	<p>Demuestra responsabilidad en la entrega de trabajos individuales.</p> <p>Intereses, necesidades, gustos y expectativas frente a los cambios que se tienen en la aplicación del</p>	<p>COGNITIVO</p> <p>Reconoce y analiza los tipos de fuentes de energía y su importancia.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Desarrolla una solución a una situación problema involucrando la Energía demostrando habilidades en el uso de herramientas ofimáticas y creación de prototipos con diferentes materiales del entorno.</p> <p>ACTITUDINAL</p> <p>Valora y respeta las producciones propias y de</p>



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA


Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 169 de
207

<p>CÓMO TRANSPORTARLA HASTA LA ESCUELA PARA PODER ENCENDER EL COMPUTADOR QUE FUE REGALADO A LOS ESTUDIANTES</p>	<p>¿La Energía y su problemática?</p> <p>Identifico los 7 hábitos Promoviendo el aprovechamiento efectivo de las herramientas TIC a través de los cuatro valores institucionales en el aula.</p>	<p>Identifica qué es energía, formas de energía, fuentes de energía, generación de energía y su importancia en la vida del hombre</p>	<p>manejo de los computadores</p> <p>Muestra importancia del trabajo en grupo y colaborativo.</p> <p>Aplica los principios de los 7 hábitos, valores institucionales y la sana convivencia usando efectivamente las herramientas tic en la vida cotidiana.</p>	<p>otros autores. Actitud crítica y constructiva.</p>
--	---	---	---	---

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 170 de 207

GRADO: CLEI III SEGUNDO PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL 1 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

Reconocer la plataforma de Windows como parte esencial de la informática, mediante su elemento de Office (Word, Power Point) para la edición de textos y diseños de presentaciones, además identificando el impacto social de la tecnología para entender su importancia en la vida cotidiana.

SEGUNDO PERIODO	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizar responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse con otros en el mundo, asumir comportamientos responsables relacionados con el uso de los recursos tecnológicos ➤ Reconocer el ordenador como instrumento para buscar información en internet y comunicarse por medio de correos electrónicos y chat.
	EJES ESTANDARES Y LINEAMIENTOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 171 de
207

- Naturaleza y evolución de la tecnología
- Apropiación y uso de la tecnología
- Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
¿CÓMO DESARROLLAR LA CREATIVIDAD Y LA EXPRESIÓN MEDIANTE EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL? ¿CÓMO PUEDO GENERAR MEDIANTE EL USO DE LAS	INFORMÁTICA Herramientas Web 2.0: Wiki, Blog Derechos de autor Procesador de texto Animación con Scratch	Crear un wiki o blog Representar información en el procesador de texto utilizando tablas, imágenes e hipervínculos Crea la animación en	Mostrar una actitud de trabajo ordenada y metódica ante las dificultades y los obstáculos encontrados Reflexiona sobre los errores que se han	COGNITIVO Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse con otros en el mundo. Identifica y analiza el proceso de elaboración de un objeto



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 172 de
207

<p>TIC APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN RELACIÓN A LOS DIFERENTES AVANCES TECNOLÓGICOS?</p>	<p>TECNOLOGÍA Ciencia, tecnología y sociedad. Análisis de objetos tecnológicos. estructuras (construcción-vivienda). Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia mediante el trabajo colaborativo a través del uso de las diferentes herramientas digitales.</p>	<p>Scratch del producto tecnológico que investigo. Identifica y analiza el proceso de elaboración de un objeto tecnológico. Elaboración de estructuras sencillas con papel periódico.</p>	<p>tenido en los avances tecnológicos y disposición en la búsqueda de nuevas soluciones Trabajo en equipo. Promuevo a través de los 7 hábitos, proyecto de convivencia y valores institucionales aprovechando de manera efectiva las herramientas tic en el aula.</p>	<p>tecnológico. Identificar los diferentes bloques de scratch y su funcionamiento. PROCEDIMENTAL Demuestra habilidad en el uso de algunas herramientas web (Wiki, Blog, y correo) para organizar, analizar y representar información. Elabora una mejora a un sencillo objeto tecnológico utilizado en el hogar. ACTITUDINAL Valora y respeta las producciones propias y de otros autores. Demuestra responsabilidad en la entrega de trabajos grupales y el uso de las herramientas.</p>
--	--	---	--	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 173 de
207

					Actitud crítica y constructiva.
--	--	--	--	--	---------------------------------

GRADO: CLEI III TERCER PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL 1 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

Reconocer la plataforma de Windows como parte esencial de la informática, mediante su elemento de Office (Word, Power Point) para la edición de textos y diseños de presentaciones, además identificando el impacto social de la tecnología para entender su importancia en la vida cotidiana.

TER CER	COMPETENCIAS
	➤ Utilizar responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender,



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 174 de
207

investigar y comunicarse con otros en el mundo, asumir comportamientos responsables relacionados con el uso de los recursos tecnológicos

- Reconocer el ordenador como instrumento para buscar información en internet y comunicarse por medio de correos electrónicos y chat.

EJES ESTANDARES Y LINEAMIENTOS

- Naturaleza de la tecnología.
- Apropiación y uso de la tecnología
- Solución de problemas técnicos con tecnología.
- Tecnología y sociedad
- Naturaleza y evolución de la tecnología
- Apropiación y uso de la tecnología
- Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
	INFORMÁTICA	Crea la animación en	Mostrar una	COGNITIVO



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 175 de
207

<p>¿MEDIANTE EL USO DE LAS TIC APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN RELACIÓN A LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN?</p> <p>¿CÓMO HA AFECTADO A EL HOMBRE LOS CAMBIOS QUE HA VENIDO ATRAVESANDO LA TECNOLOGÍA?</p>	<p>Animación en scratch del producto tecnológico sobre el uso correcto de los medios de comunicación seleccionado.</p> <p>Scratch</p> <p>Ofimática (Power Point.)</p> <p>TECNOLOGÍA</p> <p>Medios de comunicación.</p> <p>Importancia de la tecnología en la vida del hombre.</p> <p>Investigación del pasado, presente y futuro del artefacto tecnológico.</p> <p>Orientar los 7 hábitos y la sana convivencia en el objetivo de</p>	<p>Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse con otros en el mundo.</p> <p>Realiza historietas del pasado, presente y futuro del artefacto</p>	<p>actitud de trabajo ordenada y metódica ante las dificultades y los obstáculos encontrados.</p> <p>Trabajar en equipo, La toma de decisiones y la asignación de roles en la que el estudiante se sienta parte de un grupo y que posee una responsabilidad.</p> <p>Respeto a las diferencias.</p> <p>Organización.</p>	<p>Analiza las alternativas de solución de forma crítica y reflexiva de acuerdo al contexto identificando los diferentes conceptos y aplicaciones de Scratch. Selecciona la forma de solución más adecuada de los problemas suscitada en su entorno</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Creación y publicación de un proyecto sobre los medios de comunicación realizada en scratch, en transversalidad con el área de lengua castellana.</p> <p>ACTITUDINAL</p> <p>Se concentra en la búsqueda de solución de problemas planteados</p>
--	---	--	---	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 176 de
207

		<p>aprendizaje en cada clase reflejándolo en su diario vivir y en su proyecto de vida.</p>	<p>tecnológico usando animación, transición, formato de imágenes y formas</p>	<p>Trabajo en equipo. Pensamiento crítico y reflexivo. Responsabilidad.</p> <p>Ser proactivo: (Promoviendo actividades sobre el uso responsable de las TIC. A través de campañas de sensibilización y formación presencial y virtual, incluyendo los valores institucional con el fortalecimiento de la hora de la convivencia).</p>	
--	--	---	---	---	--



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**


PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 177 de
207

--	--	--	--	--	--

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 178 de 207

GRADO: CLEI IV

PRIMER PERIODO

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

Relacionar los procesos tecnológicos y científicos con la transformación de los objetos por medio del análisis e interpretación para satisfacer las necesidades básicas de desarrollo humano, además reconocer las Tic como medio de desarrollo, creatividad e innovación en el diario que hacer de los estudiantes, identificando las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y EL actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.

PRIMER PERIODO	COMPETENCIAS:
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollo del pensamiento analítico y sistémico ➤ Comunicar los resultados obtenidos mediante el empleo de procesadores de texto y el empleo de las TIC. ➤ Desarrollo del pensamiento crítico reflexivo ➤ Trabajo en equipo
	EJES DE ESTÁNDARES Y LINEAMIENTOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Tecnología y sociedad. ➤ Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 179 de
207

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	Ámbitos Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 180 de
207

<p>¿CÓMO HA INFLUIDO LA TECNOLOGÍA EN LAS DIFERENTES DISCIPLINAS QUE SE RELACIONAN CON EL HOMBRE A TRAVÉS DE LA HISTORIA?</p>	<p>INFORMATICA. Programación con Scratch. Publicaciones con herramientas Ofimática (Word, Excel PowerPoint). Motores y técnicas de búsqueda de información en internet. web 2.0 Trabajo colaborativo Wiki _ Blog _ Página Web. Interactuar con las redes sociales institucionales. TECNOLOGIA Aporte de la</p>	<p>Crea la animación en scratch del producto tecnológico sobre el uso correcto de los medios de consumición seleccionado Descompone un problema, en pequeñas partes que sean más manejables. Crear publicaciones en Word, Excel, PowerPoint sobre un tema de interés. Aplica las técnicas de búsqueda de información para desarrollar talleres. Blog o página web y</p>	<p>Responsabilidad Capacidad de análisis. Autorregulación. Trabajo colaborativo Respeto a los Derechos de autor. Creatividad. Respeto, diálogo Autonomía, liderazgo, Responsabilidad. Acepta las</p>	<p>COGNITIVO Analiza las alternativas de solución de forma crítica y reflexiva de acuerdo al contexto identificando los diferentes conceptos y aplicaciones de Scratch. Utiliza conceptos referentes a la gestión de la información. Utiliza los conceptos de tecnologías en las ciencias para en entender su importancia y funcionalidad. Maneja con claridad los conceptos de tecnología, proceso, producto y servicio. Crea espacios en la Web, tales como blogs, wikis, foros o grupos sociales, donde es capaz de compartir sus opiniones</p>
--	---	--	--	---



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 181 de
207

	<p>tecnología a las ciencias: (Medicina, física, biología y educación) gas natural, carbón.</p> <p>Identifico los 7 hábitos Promoviendo el aprovechamiento efectivo de las herramientas TIC a través de los cuatro valores institucionales en el aula.</p>	<p>creación de videos con herramientas multimedia.</p> <p>Reconoce e identifica los aportes de la tecnología en las ciencias y la energía.</p>	<p>Diferencias.</p> <p>Aplica los principios de los 7 hábitos, valores institucionales y la sana convivencia usando efectivamente las herramientas tic en la vida cotidiana.</p>	<p>PROCEDIMENTAL. Creación y publicación de un proyecto sobre los medios de comunicación realizada en scratch, en transversalidad con el área de lengua castellana. Crea archivos en diferentes formatos, publicando información sobre su proyecto de vida en la Web. Diseña y verifica la funcionalidad de los diferentes tipos energías utilizando simuladores tecnológicos. Diseña trabajos en Word y PowerPoint, y presenta sus trabajos para la socialización.</p> <p>ACTITUDINAL Valora la importancia de ser una persona útil en la sociedad para lo cual debe</p>
--	--	--	---	--



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 182 de
207

				<p>capacitarse en un arte, oficio o servicio desde temprana edad.</p> <p>Valora la importancia y desarrollo y funcionalidad de la tecnología en las ciencias</p> <p>Reconoce los problemas de su entorno y busca estrategias para solucionarlos con sus compañeros, a través de la tecnología.</p>
--	--	--	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 183 de
207

GRADO: CLEI IV SEGUNDO PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL 1 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

Relacionar los procesos tecnológicos y científicos con la transformación de los objetos por medio del análisis e interpretación para satisfacer las necesidades básicas de desarrollo humano, además reconocer las Tic como medio de desarrollo, creatividad e innovación en el diario que hacer de los estudiantes mediante observación de conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas transformando el entorno.

PRIMER PERIODO	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. ➤ Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. ➤ Gestión de la información. ➤ Desarrollo del pensamiento Analítico y sintémico ➤ Desarrollo del pensamiento crítico reflexivo
	EJES ESTANDARES Y LINEAMIENTOS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Naturaleza de la tecnología. ➤ Apropiación y uso de la tecnología ➤ Solución de problemas técnicos con tecnología. ➤ Tecnología y sociedad ➤ Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo. ➤ Identifico y formulo problemas propios del entorno susceptibles de ser resueltos a través de soluciones vía proyectos. ➤ Identifico las condiciones y necesidades sociales que pueden ser satisfechas con el proyecto



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 184 de
207

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
<p>¿PUEDE LA EDICIÓN DE VIDEOS AYUDAR CONTRA EL ANALFABETISMOS VISUAL?</p>	<p>INFORMÁTICA</p> <p>Conceptos básicos: Stopmotion Storyboard Contra publicidad Edición de Videos: MovieMaker. Derechos de Autor. Creative Commons.</p> <p>Interactuar con las redes sociales institucionales.</p> <p>TECNOLOGÍA</p> <p>La Energía, fuentes y clases.</p>	<p>Crear un StoryBoard del video de Stopmotion. Crea sus propias. Composiciones de videoclip mediante la técnica de Stopmotion. Utilizando imágenes propias. Realiza creaciones teniendo presente los temas seleccionados.</p> <p>Explica el concepto</p>	<p>Pensamiento crítico y reflexivo. Responsabilidad.</p> <p>Ética Trabajo en equipo Tolerancia Responsabilidad Creatividad</p> <p>Respeto al trabajo de los demás.</p> <p>Respeto Diálogo Autonomía</p>	<p>COGNITIVO</p> <p>Reconoce el uso de las diferentes herramientas de edición de videos y edición de imágenes.</p> <p>Define conceptos básicos relacionados con algoritmos.</p> <p>Reconocimiento de aporte de la tecnología a las diferentes ciencias.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Demuestra habilidad y creatividad en la creación de videos Stopmotion.</p> <p>Elabora con propiedad proyectos tecnológicos.</p>



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 185 de
207

		<p>Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia mediante el trabajo colaborativo a través del uso de las diferente herramientas digitales.</p>	<p>de energía, la clasifica y diferencia los elementos renovables y no renovables.</p>	<p>Aplica Liderazgo Autonomía.</p> <p>Responsabilidad Acepta las diferencias.</p> <p>Promuevo a través de los 7 hábitos, proyecto de convivencia y valores institucionales aprovechando de manera efectiva las herramientas tic en el aula.</p>	<p>Demuestra habilidad para el desarrollo de algoritmos como solución a problemas que requieren pensamiento lógico y matemático.</p> <p>ACTITUDINAL</p> <p>Valora y respeta las producciones propias y de otros autores.</p> <p>Analiza con propiedad la importancia de los proyectos.</p> <p>Se concentra en la búsqueda de solución de problemas planteados.</p>
--	--	--	--	--	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 186 de
207

--	--	--	--	--	--

GRADO: CLEI IV TERCER PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL 1 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

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

PRIMER PERIODO	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestión de la información. ➤ Desarrollo del pensamiento Analítico y sintémico ➤ desarrollo del pensamiento crítico reflexivo



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 187 de
207

- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.

EJES ESTANDARES Y LINEAMIENTOS

- Naturaleza de la tecnología.
- Apropiación y uso de la tecnología
- Solución de problemas técnicos con tecnología.
- Tecnología y sociedad
- Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.
- Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas diferentes herramientas de edición de imágenes edición de imágenes Corelphotopaint.
- Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
¿COMO DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN EL ESTUDIANTE MEDIANTE LA PUBLICIDAD?	INFORMÁTICA Identifica conceptos: publicidad, diseño, corel draw,	Crea el poster o cartel aplicando el Retoque digital usando Corel Photo Paint, sobre una temática asignada de su proyecto de vida	Ética. Organización. Trabajo en equipo. Respeto a los Derechos de autor. Responsabilidad	COGNITIVO Reconoce el uso de las diferentes herramientas de edición de imágenes Corelphotopaint. Describe e identifica los



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 188 de 207

<p>¿CÓMO CONTRIBUYE LA LÓGICA PARA QUE ADQUIERAS UN PENSAMIENTO ANALÍTICO – SISTÉMICO, CRÍTICO-REFLEXIVO QUE TE LLEVE A PROPONER ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN DE UN PROBLEMA EN UN DETERMINADO CONTEXTO?</p>	<p>Adobe PhotoShop. Corel Photo – paint / PhotoShop, Corel Draw. Proyecto de vida. Mi carrera profesional. Interactuar con las redes sociales institucionales.</p> <p>TECNOLOGIA</p> <p>Avances tecnológicos en los procesos de innovación e investigación en los diferentes artefactos tecnológicos.</p> <p>Identifico los 7 hábitos</p>	<p>Identifica los elementos de diferentes proyectos.</p> <p>Reconoce la existencia de las diferentes estrategias de un proyecto.</p> <p>Identificación de las variantes que inciden en el desarrollo de una idea.</p> <p>Reconocimiento y análisis de los componentes de la demanda y de la competencia de un proyecto.</p>	<p>Ética. Respeto Diálogo.</p> <p>Comparte con sus compañeros. Comparte con sus compañeros.</p> <p>Responsabilidad Acepta las diferencias.</p> <p>Toma actitud de servicio.</p> <p>Capacidad de</p>	<p>elementos de un proyecto, lo mismo que su misión.</p> <p>Define conceptos básicos relacionados con algoritmos.</p> <p>Reconocimiento de los avances tecnológicos en los procesos de innovación e Investigación.</p> <p>PROCEDIMENTAL Demuestra habilidad y creatividad en la creación de sus producciones carteles.</p> <p>Redacta la misión de su proyecto con sus características fundamentales.</p> <p>Redacta con propiedad los diferentes objetivos de un proyecto.</p>
---	---	---	---	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 189 de
207

		<p>Promoviendo el aprovechamiento efectivo de las herramientas TIC a través de los cuatro valores institucionales en el aula.</p>	<p>Análisis minucioso de todos los detalles en la realización y puesta en marcha de un proyecto.</p> <p>Reconocerá los avances Tecnológicos de su entorno y los compara con las diferentes innovaciones.</p>	<p>análisis.</p> <p>Trabajo en equipo.</p> <p>Capacidad de análisis.</p> <p>Aplica los principios de los 7 hábitos, valores institucionales y la sana convivencia usando efectivamente las herramientas tic en la vida cotidiana.</p>	<p>Elaboración de proyecto tecnológico.</p> <p>ACTITUDINAL</p> <p>Valora y respeta las producciones propias y de otros autores.</p> <p>Aplico las normas acordadas.</p> <p>Demuestra ética y aplica los derechos de autor.</p>
--	--	--	--	--	---



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**


PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 190 de
207

--	--	--	--	--	--

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 191 de 207

GRADO: CLEI V PRIMER PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL 1 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

Analizar los avances científicos, las exigencias que se viven actualmente con los avances tecnológicos, tecnologías de punta y su influencia en la producción y desarrollo social para la solución de problemas de la industrialización.

PRIMER PERIODO	COMPETENCIAS
	Gestión de la información Identificación de oportunidades de innovación. Trabajo en equipo Uso del tic (tecnologías de la información y la comunicación) Cultura digital. Diseña y pública productos a través de herramientas informáticas. Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos
	EJES ESTANDARES Y LINEAMIENTOS
	Naturaleza de la tecnología. Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas técnicos con tecnología. Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 192 de
207

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
CÓMO IMPACTAN LAS HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS EN LA GESTIÓN Y PUBLICACIÓN DE INFORMACIÓN MEDIADAS POR LAS TIC.	INFORMÁTICA Ofimática: (Excel avanzado) Redes sociales. (wikis, Facebook, páginas web. Creación de blog Sistemas operativos	Desarrollo ejercicios en Excel aplicando los conceptos de funciones. Conocer e Identificar las diferentes redes sociales y su funcionalidad Construye un blog con todos los temas de la unidad. Crear archivos en	Capacidad de análisis Trabajo individual Responsabilidad, autorregulación. Ética Trabajo en equipo Tolerancia Responsabilidad Capacidad de análisis, creatividad y síntesis.	COGNITIVO Comprende las características de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación [TIC] y es consciente de sus implicaciones y aplicaciones en la vida personal y social. Comprende los conceptos básicos de los sistemas de información para trabajar Microsoft Excel (celdas, formulas) aplicándolos en la elaboración de hojas de cálculo y operaciones básicas.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 193 de 207

		<p>Características de Windows.</p> <p>Ofimática: (Word avanzado, Icontec)</p> <p>TECNOLOGÍA</p> <p>Historia de la tecnología en las</p>	<p>diferentes formatos, haciendo uso de distintos programas e identificando sus características.</p> <p>Utilizar algunos dispositivos de memoria, reconociendo su capacidad de almacenamiento.</p> <p>Elabora un documento con la información del proyecto de emprendimiento y, aplicarle las normas ICONTEC.</p> <p>(Transversalidad con emprendimiento)</p>	<p>Responsabilidad</p> <p>Trabajo en equipo</p> <p>Orden en la presentación de trabajos.</p> <p>Aplicación de normas.</p> <p>Creatividad e</p>	<p>Conoce e identifica las clases de energía y su funcionalidad.</p> <p>Conoce la funcionalidad del procesador de texto.</p> <p>Identifica un blog y su funcionalidad.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Realiza el proceso de registro en un sitio de alojamiento Web donde exporta sus creaciones hacia la Internet y publica su página en sitio de alojamiento.</p> <p>Aplica los conocimientos adquiridos en la presentación de trabajos relacionados con Microsoft office (Excel, Word).</p>
--	--	--	--	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 194 de
207

		centrales eléctricas. Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia mediante el trabajo colaborativo a través del uso de las diferentes herramientas digitales.	Identifica, compara y diferencia los tipos de energía.	Interés. Promuevo a través de los 7 hábitos, proyecto de convivencia y valores institucionales aprovechando de manera efectiva las herramientas tic en el aula.	Aplica los conocimientos de la energía en proyectos tecnológicos. Realiza sus propias producciones el procesador de texto como apoyo a su proyecto de emprendimiento. ACTITUDINAL Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar las ideas de negocio en el grupo. Muestra entusiasmo ante cualquier tipo de tarea que se le propone, manteniendo la atención durante la realización de la misma, sin mostrarse cansado y desanimado en el desarrollo
--	--	---	--	---	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 195 de
207

					del proceso. Muestra un pensamiento original e intuitivo ante las situaciones planteadas, generando numerosas.
--	--	--	--	--	---

GRADO: CLEI V SEGUNDO PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL 1 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

Analizar los avances científicos, las exigencias que se viven actualmente con los avances tecnológicos, tecnologías de punta y su influencia en la producción y desarrollo social para la solución de problemas de la industrialización.

PRIMER PERIODO	COMPETENCIAS
	<p>Diseña y pública productos a través de herramientas informáticas</p> <p>Identificó creación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>
	EJES ESTANDARES Y LINEAMIENTOS
	Naturaleza de la tecnología.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 196 de
207

Apropiación y uso de la tecnología
 Solución de problemas técnicos con tecnología.
 Tecnología y sociedad
 Propongo acciones encaminadas a buscar soluciones sostenibles dentro de un contexto participativo.
 Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de las ideas.
 Identifico e indago problemas que afectan directamente a mi comunidad proyecto o empresa, como consecuencia de la producción o el retiro de bienes y servicios tecnológicos, y propongo acciones encaminadas a buscar soluciones sostenibles dentro un contexto participativo.
 Reconozco y explico cómo procesos creativos de innovación en la producción, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
CÓMO IMPACTAN LAS HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS EN LA GESTIÓN Y PUBLICACIÓN DE INFORMACIÓN.	INFORMÁTICA Base de datos en (Access) Delitos informáticos. contraseñas a documentos.	Diseñar y crear una base de datos sobre el proyecto de emprendimiento que contenga tres tablas. Aplica seguridad a sus Producciones.	Trabajo individual Responsabilidad, autorregulación Ética Trabajo en equipo Tolerancia Responsabilidad	COGNITIVO Comprende los conceptos teóricos básicos de los sistemas de información de una SGBD (menús, barras, área de trabajo). Identifica el software para diseñar una Base de Datos sencilla a partir de un modelo



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 197 de
207

		<p>Construcción web (wix o jimdo).</p> <p>Redes sociales institucionales.</p> <p>TECNOLOGÍA La tecnología relacionada con el Neumáticos. Hidráulicos. bomba hidráulica, válvula hidráulica. La biotecnología y los avances en nuestro medio.</p> <p>Identifico los 7 hábitos Promoviendo el aprovechamiento</p>	<p>Diseña la página web de su proyecto de emprendimiento y la aloja en la nube. identifica, visita y publica información en las redes sociales institucionales con respeto, ética y responsabilidad en el manejo de la red.</p> <p>Conoce otros campos en el ámbito tecnológico dando enfoques diferentes.</p> <p>Reconocer los aportes de la biotecnología en otras disciplinas.</p>	<p>Valora los procesos de producción.</p> <p>Capacidad de análisis de Trabajo en equipo.</p> <p>Responsabilidad Orden en la presentación de trabajos.</p> <p>Aplicación de normas fijadas en el área.</p> <p>Aplica los</p>	<p>de entidad-relación y los aplica en la realización de formularios, consultas, informes y reportes.</p> <p>Reconoce y relaciona las tecnologías con otros campos dando como resultado enfoques diferentes.</p> <p>Identifica las aplicaciones que le permiten diseñar sus propias producciones web.</p> <p>PROCEDIMENTAL Aplica los conocimientos adquiridos en la presentación de trabajos relacionados con los contenidos temáticos y competencias trabajadas (bases de datos, páginas web, e identificaciones tecnológicas en el medio). Establece diferencias de las</p>
--	--	---	---	--	---



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 198 de
207

		<p>efectivo de las herramientas TIC a través de los cuatro valores institucionales en el aula.</p>		<p>principios de los 7 hábitos, valores institucionales y la sana convivencia usando efectivamente las herramientas tic en la vida cotidiana.</p>	<p>tecnologías en los diferentes ámbitos. Desarrolla sus propias producciones web.</p> <p>ACTITUDINAL Muestra un pensamiento original e intuitivo ante las situaciones planteadas, generando numerosas posibilidades en el desarrollo de su trabajo.</p> <p>Demuestra pensamiento crítico reflexivo en los diferentes ámbitos de las tecnologías.</p> <p>Muestra entusiasmo ante cualquier tipo de tarea que se le propone, manteniendo la atención durante la</p>
--	--	--	--	--	---



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 199 de
207

					realización de la misma, sin mostrarse cansado y desanimado en el desarrollo del proceso.
--	--	--	--	--	---

GRADO: CLEI VI SEGUNDO PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL 1 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

Aprovechar los recursos que ofrece el medio, a través de las exigencias que se viven actualmente con los avances tecnológicos para que los estudiantes adquieran y vivencien los conocimientos, aprovechando las TIC en el aula de clase por medio de trabajos prácticos y el emprendimiento desarrollados desde el contexto de los estudiantes.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 200 de
207

PRIMER PERIODO	COMPETENCIAS				
	<p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social y trabajo en equipo.</p>				
	EJES ESTANDARES Y LINEAMIENTOS				
	<p>Indago sobre la prospectiva e incidencia de algunos desarrollos tecnológicos. Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación. Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.</p>				
	SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS
		Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
	¿CÓMO APORTAN LOS PROCESOS DE INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN AL DESARROLLO TECNOLÓGICO?	<p>INFORMÁTICA Que son las redes Definición de red Característica de una red</p>	<p>Identifica los elementos que configuran un sistema de comunicación.</p>	<p>Reconoce los sistemas de comunicación en la sociedad actual. Participa en el Interés por conocer</p>	<p style="text-align: center;">COGNITIVO</p> <p>Reconoce el internet como medio de transmisión de datos más comunes (cable coaxial, cable de par trenzado, cable de fibra óptica, redes inalámbricas).</p>



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 201 de
207

		<p>Componentes de la comunicación</p> <p>Dispositivos de la comunicación entre redes</p> <p>Ventajas y utilidades de una red.</p> <p>TECNOLOGÍA</p> <p>El desarrollo tecnológico y transformación social.</p> <p>Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia mediante el trabajo colaborativo a través</p>	<p>inalámbrica y la función de cada uno de ellos.</p> <p>Utiliza los elementos físicos que configuran la conexión física a internet.</p> <p>Participar en la socialización de resultados.</p>	<p>cómo funcionan los sistemas de comunicación inalámbrica.</p> <p>Respeto hacia las opiniones de los demás y el derecho a la intimidad de las personas, en particular en los sistemas de comunicación.</p> <p>Reconoce la importancia del mantenimiento en buen uso de máquinas y herramientas.</p> <p>Promuevo a través de los 7 hábitos, proyecto de</p>	<p>Identifica el concepto de idea de negocio.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Analiza ideas de negocio a partir de los conocimientos adquiridos y los aplica en la elaboración del proyecto empresarial, utilizando las herramientas tecnológicas.</p> <p>Emplea la creatividad e innovación en la construcción de una idea de negocio.</p> <p>ACTITUDINAL</p> <p>Hace un buen uso del tiempo disponible y se ajusta al marcado en su planificación, realizando las tareas en la</p>
--	--	--	---	--	--



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA


PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 202 de
207

		del uso de las diferentes herramientas digitales.		convivencia y valores institucionales aprovechando de manera efectiva las herramientas tic en el aula.	secuencia establecida marcando metas cortas para la consecución de las mismas.
--	--	---	--	--	--

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 203 de 207

GRADO: CLEI VI SEGUNDO PERIODO INTENSIDAD HORARIA SEMANAL 1 HORAS

OBJETIVOS DE GRADO:

Aprovechar los recursos que ofrece el medio, a través de las exigencias que se viven actualmente con los avances tecnológicos para que los estudiantes adquieran y vivencien los conocimientos, aprovechando las TIC en el aula de clase por medio de trabajos prácticos y el emprendimiento desarrollados desde el contexto de los estudiantes.

SEGUNDO PERIODO	COMPETENCIAS
	Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social y trabajo en equipo.
	EJES ESTANDARES Y LINEAMIENTOS
	Naturaleza de la tecnología. Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas técnicos con tecnología. Tecnología y sociedad Reconozco y explico cómo procesos creativos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.



PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 204 de
207

Explico el significado de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos y explico su importancia.
 Analizo sistemas tecnológicos utilizando conceptos de sistema, subsistemas, entradas, salidas, procesos y recursos.
 Identifico las interacciones que se dan entre diversas tecnologías y sus aplicaciones en ámbitos diversos (TICS, robótica, transporte, alimentación, agrícola)
 Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades.
 Propongo y evalúo la utilización de tecnología para mejorar la productividad en la pequeña empresa.
 Optimizo soluciones tecnológicas a través de estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación, y argumento los criterios y la ponderación de los factores utilizados.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
¿LOS DESARROLLOS TECNOLÓGICOS NOS ASEGURARAN UN MEJOR ENTORNO PARA LAS POBLACIONES FUTURAS?	INFORMÁTICA Macromedia flash Creaciones de página web WEB 2.0 TECNOLOGÍA El desarrollo tecnológico y transformación	Elaboración de informes escritos, y presentaciones electrónicas sobre el desarrollo tecnológico en los diferentes campos de acción de la vida humana conocer el aporte que hacen las	Intereses por el cómo, para qué y por qué de los desarrollos tecnológicos en los diferentes procesos de la vida.	COGNITIVO Analiza las variables que han permitido mejorar mi entorno y que pueden ser solucionados empleando tecnología de avanzada o tecnologías de punta. Utiliza plataformas colaborativas para diseñar páginas web, Blogs, wikis



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Página 205 de
207

	<p>¿LOS DESARROLLOS TECNOLÓGICOS NOS ASEGURARAN UN MEJOR ENTORNO PARA LAS POBLACIONES FUTURAS?</p>	<p>social. Tecnologías de punta: telemática, biotecnología, cibernética, robótica y óptica. Promuevo los 7 hábitos, los valores institucionales y el proyecto de la convivencia mediante la transformación social a través del uso de las tecnologías de punta.</p>	<p>tecnologías de punta. Creación de páginas web en sitios gratuitos. Que es un sitio web. Plantillas Implementación de páginas web con el trabajo de emprendimiento. Características de una página Web Aspectos a tener en cuenta para elaborar una página Web Manejo de un editor de Páginas Web</p>	<p>Utilizar adecuadamente las herramientas que trae los sitios web para diseñar páginas web gratis. Aplica los principios de los 7 hábitos usando efectivamente las herramientas Tic en la vida cotidiana.</p>	<p>sencillas a partir de los conceptos dados. PROCEDIMENTAL Fortalece el trabajo en equipo en la realización de proyectos empresariales involucrando las herramientas tecnológicas de comunicación. Implementa su proyecto empresarial a través de páginas web, utilizando de forma responsable y autónoma las herramientas informáticas para ampliar su aprendizaje. ACTITUDINAL Reconoce los problemas de su entorno y busca estrategias para solucionarlos a través de</p>
--	---	--	--	--	--



**PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION
ACADEMICA**


PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código
PGF- 01-PIA-11

Fecha: Julio 2016

Página 206 de
207

					<p>su proyecto Empresarial.</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción en el grupo.</p> <p>Comparte información y hacen comentarios sobre determinados temas en los blogs de sus compañeros</p>
--	--	--	--	--	---

	PROCESO DE GESTION DE DISEÑO Y FORMACION ACADEMICA	Código PGF- 01-PIA-11
		Fecha: Julio 2016
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Página 207 de 207

Bibliografía.

- Tecnología 1, Edebé Eso, Barcelona, 2009
- Tecnología 2, Edebé Eso, Barcelona, 2009
- Tecnología 3, Edebé Eso, Barcelona, 2009
- Tecnología 4, Edebé Eso, Barcelona, 2009
- Educación en Tecnología 2, Francisco Silva y Luis A. Gómez, Madrid, 1994.
- Educación en Tecnología 4, Sonia V. Blasco, Madrid, 1997.
- Ciencia y Tecnología 1, Arquetipo Grupo Editorial, Colombia 2005.
- Ciencia y Tecnología 2, Arquetipo Grupo Editorial, Colombia 2005.
- Saber Hacer Tecnológico, Mc Graw Hill, México 2000.