

PLAN DE ESTUDIO POR COMPETENCIAS

ÀREA: TECNOLOGÌA E INFORMÀTICA



**JEFE DE ÀREA
JULIO CERRA VERGARA**

**MUNICIPIO DE SINCELEJO
CORREGIMIENTO DE LA ARENA
2018**

CONTENIDO

I. IDENTIFICACIÓN.....	2
II. DIAGNOSTICO.....	3
III. INTRODUCCIÓN.....	4
IV. JUSTIFICACIÓN.....	4
V. OBJETIVOS.....	6
GENERAL.....	6
ESPECÍFICOS.....	6
VI. MARCO TEÓRICO.....	7
VII. MARCO CONCEPTUAL.....	11
VIII. LINEAMENTOS DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA.....	14
IX. COMPETENCIAS POR GRUPO DE GRADO.....	16
X. ACTIVIDADES GENERALES.....	18
XI. MATERIALES Y MEDIOS EDUCATIVOS.....	18
XII. METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑAZA.....	19
XIII. INTENSIDAD HORARIA.....	20
XIV. MALLAS CURRICULARES DE (1° A 11°).....	21
XV. CRITERIOS Y ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN Y PROMOCIÓN.....	
XVI. CRITERIOS DE EVALUACION.....	
XVII. CRITERIOS DE PROMOCION.....	
XVIII. PLANES DE APOYO PARA LOS ESTUDIANTES CON BAJOS DESEMPEÑOS.....	
XIX. ARTICULACION CON LOS PROYECTOS TRASVERSALES.....	
XX. BIBLIOGRAFÍA	

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

I. IDENTIFICACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICO AGROPECUARIO DE LA ARENA
LA ARENA - CORREGIMIENTO DE SINCELEJO- SUCRE**

AÑO: 2018

Cobertura de acción: **Grados 1º a 11º.**

DOCENTES DEL ÁREA:

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| ✓ Julia Romero | ✓ Angelica Lorduys |
| ✓ Cesar Romero | ✓ Eduardo Vergara |
| ✓ Astrid Romero | ✓ Amilvia Martínez |
| ✓ Yulieth Guerra | ✓ Ella Gomez |
| ✓ Linellys Monterroza | ✓ Martha Moreno |
| ✓ Marco Tuiran | ✓ Julio Cerra V |
| ✓ Alma Calderon | ✓ Griselis |

Asignaturas componentes: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

Año de actualización: 2018

Actualizado por: JULIO CERRA VERGARA (Jefe de área)

II. DIAGNÓSTICO

Al iniciar el año lectivo 2018, la Institución y en especial el área de Tecnología e Informática cuenta con un recurso valioso que consta de: 72 computadores, un televisor, 2 videos Beam, 4 access point y un router. Cabe anotar que la institución cuenta con sala de informática en la sede principal y en la sede La Chivera; en las otras sedes las clases de informática se imparten en aula de clases normal. En la sede La Barro Prieto la infraestructura física y eléctrica no es la mejor, y la seguridad es vulnerable fácilmente.

Otro aspecto a tener en cuenta, es que, en la comunidad ya hay sitios que ofrecen servicios de Internet gratis y uso de computadores, y en varias viviendas ya cuentan con un computador, lo que contribuye al desarrollo de muchas actividades propuestas durante el año.

Aunque, el área no es evaluada en ningún tipo de pruebas externas, es evidente que existen debilidades que se reflejan directamente en la competencia técnica y la competencia laboral que deben alcanzar los estudiantes; pues, la asignación académica es de sólo una hora semanal y esta muchas veces se ve comprometida por reuniones, asambleas, jornadas de movilización, días festivos y capacitaciones organizadas desde Secretaría de Educación.

Muchos estudiantes de la institución consideran que en la actualidad el uso de la tecnología es fundamental para el buen desempeño laboral; un alto porcentaje sabe manipular el computador y utiliza el Internet como herramienta de consulta; además, algunos jóvenes realizan cursos extras que guardan relación con el área. Trataremos en lo posible realizar un trabajo continuo que vincule docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad en general, para generar así resultados satisfactorios a corto o mediano plazo en el área de Tecnología e Informática.

III. INTRODUCCIÓN

El área de Tecnología e Informática contempla un plan de estudios en el que se brinda la posibilidad al educando de familiarizarse con las tendencias actuales y futuras necesarias para desenvolverse a la par de las exigencias modernas. Se desarrolla teniendo en cuenta la competencia de pensamiento tecnológico, la competencia técnica, la comunicativa y la laboral; con las que se pretende primordialmente brindar un conjunto de conocimientos científicos o técnicos que hagan posible el tratamiento automático de la información, combinando aspectos teóricos y prácticos de la ingeniería, la electrónica, las matemáticas y la teoría de la información, con los que se puedan visionar aspectos más generales de la Informática como la programación, la arquitectura y porque no la inteligencia artificial y la robótica.

Desde esta perspectiva, el área de Informática de la Institución Educativa Técnico Agropecuario la Arena, construye su plan general de área pensado en el fortalecimiento de los procesos y competencias específicas antes mencionados.

A continuación, se presenta la justificación, objetivos, marco conceptual, metodología, plan curricular, proceso de evaluación, entre otros aspectos, que estructuran y sustentan el porqué de este plan, para los estudiantes de la IETA la Arena.

IV. JUSTIFICACIÓN

La incorporación del área Tecnología e Informática en el currículo, se hace en casi todas las instituciones educativas del país, las cuales lo aplican por cumplimiento de las políticas educativas vigentes y por la misma necesidad de estar a la par con las exigencias del mundo actual, en las que todo está enmarcado por el desarrollo tecnológico y por el tratamiento o manejo que se da o se hace con la información.

La relevancia del área radica en parte en el mismo avance arrollador de la Tecnología y la Informática, en la influencia en la mayoría de las labores cotidianas, en la oportunidad que brinda a los estudiantes de tocar, observar y manipular; lo que contribuye a

desarrollar la creatividad, el espíritu trabajador y pone al alcance de ellos una serie de conocimientos acerca de elementos o dispositivos que a diario escuchan hablar.

El área Tecnología e Informática se hacen imprescindible y relevante en el plan de estudios de la Institución Educativa Técnico Agropecuario La Arena porque es el único medio que les permite a los estudiantes acceder a los recursos informáticos y tecnológicos de vanguardia, y además nos ayuda a explorar la creatividad y el ingenio de nuestros educandos.

Por otro lado, los conocimientos que los alumnos adquieran con las asignaturas del área de Tecnología e Informática, permiten la articulación con las demás áreas y el fortalecimiento de las mismas.

V. OBJETIVOS

GENERAL

Desarrollar las competencias de pensamiento tecnológico, técnica laboral y comunicativa en los educandos de la Institución Educativa Técnico Agropecuario La Arena para conocer y solucionar problemas tecnológicos, potenciando a la vez la creatividad, el trabajo cooperativo y la proyección social, en el marco del desarrollo social, personal, familiar, político, tecnológico y económico de la región.

ESPECÍFICOS

- Conocer los componentes básicos del computador para desarrollar habilidades y destrezas en el manejo de cada uno de las partes que lo integran, a través de la práctica en el PC.
- Adquirir conocimiento de soporte a partir de los avances tecnológicos e informáticos para establecer criterios fundamentales en la teoría y práctica en los computadores.
- Comprender el conocimiento de la tecnología como un avance que ha hecho posible la transformación del mundo en todos los campos.
- Operar las principales aplicaciones informáticas de uso a nivel local, regional, nacional e internacional.

VI. MARCO TEORICO

LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (T.I.C.)

Las TIC se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones. Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido,...). El elemento más representativo de las nuevas tecnologías es sin duda el ordenador y más específicamente, Internet. Como indican diferentes autores, Internet supone un salto cualitativo de gran magnitud, cambiando y redefiniendo los modos de conocer y relacionarse del hombre. En este apartado vamos a intentar revisar brevemente algunas de los recursos que nos ofrece el ordenador. ¿Qué programas podemos utilizar? ¿Qué nos ofrecen las redes de comunicación? Podemos diferenciar los programas y recursos que podemos utilizar con el ordenador en dos grandes categorías: recursos informáticos, que nos permiten realizar el procesamiento y tratamiento de la información y, los recursos telemáticos que nos ofrece Internet, orientados a la comunicación y el acceso a la información. *(Ortí, Consuelo. Universidad de Valencia).*

Cuando se habla de TIC en los colegios, inmediatamente se piensa en la compra de infraestructura tecnológica, esto es, aula de Informática compuesta por computadoras, software y acceso a Internet. Luego de una pausa reflexiva, se piensa en el contenido pedagógico que se le dará a esa infraestructura: lo que se hará, en términos pedagógicos, con este nuevo equipamiento El asunto de las TIC en la educación va más allá de la mera dotación, y aunque esta no es una premisa nueva, aún en muchas escuelas no se les utiliza provechosamente. A continuación, se presenta una metodología para incorporar las tecnologías de información y comunicación a la institución educativa. *(Lorena, Gina. 2006. El educador).*

¿Cómo incorporar computadoras e Internet en la escuela y en el aula?

Presentamos a continuación cinco formas posibles de incorporar computadoras e Internet en la escuela. La primera, al ser la más común, es la menos recomendada de todas. Las otras cuatro suponen niveles de mayor complejidad y radicalidad en su incorporación.

1. **Equipos solo para clases de computación:** Desde que las computadoras se incorporaron como herramientas fundamentales en el sector productivo y en los mundos académico y científico, las escuelas empezaron a adquirirlas y a incluir en el currículo un espacio para el “entrenamiento informático” de sus alumnos. En todas las escuelas se crearon salones o laboratorios de cómputo como espacios singulares en el plantel, en los que se hallaban todos los aparatos informáticos. Esto se organizó así fundamentalmente por dos razones: la primera, por seguridad, pues es más fácil resguardar equipos costosos si están juntos; y la segunda, porque al ser reducido el número de personas con la capacidad de utilizarlos adecuadamente y de enseñar a usarlos, resultaba ocioso ponerlos en todos los ambientes. Pocos se percataron en ese momento de que aprender computación no era lo mismo que aprender una disciplina académica como la Química, para la cual sí se necesita un laboratorio. Pocos notaron que aprender a usar las herramientas informáticas era tan importante como escribir, porque sería muy útil para el aprendizaje de todas las disciplinas. En la actualidad, es usual que los niños y adolescentes aprendan más sobre las computadoras fuera de la escuela que dentro de ella, pues su aprendizaje se produce con el uso cotidiano y en la medida de sus necesidades. Por ello, parece innecesario dedicar horas a la enseñanza de la computación, en vez de utilizar los equipos directamente como herramientas para aprender a leer, a escribir, para aprender Matemática, Historia, Geografía, Física o Química.

2. **Computadoras e Internet en las bibliotecas:** Algunas escuelas han puesto a disposición de sus alumnos computadoras en las bibliotecas escolares. En cuanto lo hicieron, los bibliotecarios o encargados de ellas descubrieron que los alumnos se sentían muy cómodos usándolas. Las razones son muy poderosas y ya se han mencionado: por una parte, está la facilidad y velocidad para acceder a mucha información sobre cualquier tema escolar, y por otra, la posibilidad de acceder a la información en formatos muy atractivos e interactivos. Sería muy productivo para aquellos colegios que tienen las computadoras conectadas a Internet destinadas a clases de computación (que los alumnos de hoy no necesitan) convertir las salas de

cómputo en bibliotecas escolares, y hacer de los profesores de cómputo asesores de los docentes en la construcción de bases de datos o bancos de recursos confiables para cada asignatura, o asesores de los propios estudiantes, para que los ayuden a aprender encontrar información confiable y segura. Sobre este último punto se recomienda que los docentes de todas las disciplinas busquen en Internet recursos y sitios web que ofrezcan vínculos e información confiable sobre cada uno de los contenidos de sus cursos. De esta manera se reducirá el riesgo de que los estudiantes encuentren información errónea o inapropiada.

3. **Computadoras e Internet como material didáctico fundamental:** Hace algunos años estuvo de moda tener televisores y reproductores de video como recursos educativos importantes, y antes de ello, tener proyectores de transparencias, porque era lo más avanzado que se tenía a disposición en el aula. Hoy contamos con la amplitud de recursos que ofrece la tecnología informática, y no tener una computadora con conexión a Internet y un proyector multimedia a disposición de los profesores de cualquier disciplina es tenerlos maniatados. Ahora bien, contar con estos recursos no significa que sean adecuadamente aprovechados. Conozco colegios en los que se hicieron esfuerzos enormes para que cada aula contara con un televisor y un reproductor de video, cuyos docentes hicieron un uso precario de estos soportes didácticos porque no sabían bien para qué ni cómo usarlos. Asimismo, conozco colegios que ya cuentan con computadoras y proyectores multimedia, y cuyos profesores se limitan a utilizarlos para evitar escribir en la pizarra, y someten a los alumnos a insoportables presentaciones en diapositivas electrónicas cuando podrían presentar la información de otra manera: con gráficos, imágenes en movimiento, ilustraciones y muchos otros recursos multimedia.

4. **Computadoras e Internet en reemplazo de los textos y las bibliotecas de aula:** Los niños y adolescentes de hoy están acostumbrados a formatos que no se pueden reproducir en la imprenta y que, por ahora, solo están disponibles a través de las computadoras e Internet (videojuegos interactivos, hipertexto, etc.). Por ello, estos recursos informáticos pueden convertirse en fuentes de información muy provechosas

en una clase, así como en el repositorio al cual el maestro podrá acudir en cuanto sea necesario. El Ministerio de Educación y Ciencia, de España, entendió eso hace algunos años, y decidió invertir en desarrollar un macrocentro de recursos en línea para todos los contenidos de la educación preescolar, primaria, secundaria y de bachillerato (<http://www.cnice.mec.es/>). Estos recursos —libres— son realmente asombrosos. Así como este, existen muchos otros lugares con una cantidad de información de calidad asombrosa como, por ejemplo, Wikipedia (<http://www.wikipedia.com>), la más grande enciclopedia viva en Internet — “viva” porque los usuarios la están completando continuamente— o Proquest (www.proquest.com), una megabase de datos que contiene millones de artículos y monografías, evaluadas y seleccionadas por su valor y calidad científica, organizadas según la edad y el nivel educativo de los usuarios. Una sola computadora conectada a Internet equivale a poner a disposición de cualquiera una biblioteca mil veces más grande que la más grande del mundo. Obviamente, tener una sola computadora en el aula equivaldría a tener una biblioteca de esas dimensiones con un acceso restringido para una sola persona por vez, por lo que es necesario tratar de ampliar la cantidad de equipos por salón de clase.

5. **Computadoras e Internet como medio y recurso fundamental para el aprendizaje:**

una experiencia piloto Sin duda, la más radical e innovadora manera de incorporar las computadoras e Internet en las escuelas peruanas que yo conozco se encuentra en el colegio San Ignacio de Loyola, de Piura, que no es un colegio beneficiado con el proyecto Huascarán y que tampoco cuenta con grandes recursos económicos. ¿En qué consiste la experiencia realizada en el colegio San Ignacio de Loyola? Básicamente, en organizar el currículo y el proceso de aprendizaje en la lógica del aprendizaje basado en problemas, incorporando las TIC —particularmente Internet— como fuente fundamental de información y como herramienta para la producción de conocimientos. Para ello, usa el formato de las webquests, creación de Bernard Dodge.

A manera de conclusión, no nos quedará más que afirmar que, efectivamente, la educación puede ser radicalmente distinta, y que es posible pensar en un sistema educativo que haga posible “educar en medio del diluvio comunicacional”. Y que es

posible y valioso, también, incorporar sería y realmente las tecnologías de la información y la comunicación en la tarea educativa. (BRETTEL, Luis

VII. MARCO CONCEPTUAL

El programa de tecnología e informática comprende una estructura metodológica que permite facilitar al estudiante la construcción de sus nuevos conocimientos, el desarrollo de habilidades y destrezas de su aplicación, la formación de hábitos y actitudes en su desempeño en el mundo de la informática, y ofrece una visión general de la asignatura a través de temas como hardware y Software, información y sistemas operativos. De igual forma es evidente actualizar al educando en los grandes avances que actualmente ha alcanzado la tecnología en todas sus manifestaciones a nivel mundial y su incidencia en el desarrollo de cada persona o grupo en su entorno. Por lo anterior, es necesario que todo docente del área conozca y maneje los conceptos importantes acerca de las competencias que se desarrollan en el área, como se describen a continuación:

– COMPETENCIA DE PENSAMIENTO TECNOLÓGICO

Se entiende la competencia de pensamiento tecnológico como el proceso en el cual el estudiante construye continuamente conceptos referentes a la tecnología para pasar luego a practicarlos y hacer de ellos elementos fundamentales de producción de aquello que simplemente observamos pero pocas veces escudriñamos paso a paso. Esto debe generar cambios que a su vez trascienda las fronteras de la institución educativa y toquen en forma directa los aspectos sociales y dentro de este la economía como aspecto que propicia posibilidades de cambio. Por lo tanto el área de tecnología e informática debe formar al hombre y a la mujer para que sean partícipes activos de esos cambios “incontrolados y confusos” que se presentan constantemente y que a su vez genera un cambio histórico debido a la tecnología de la información y su capacidad de penetración en todo el ámbito de la actividad humana, esto propicia cierta complejidad de la nueva economía, sociedad y cultura en formación.

– **COMPETENCIA TÉCNICA**

Se entiende técnica como el conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o un arte. La técnica incorpora útiles y herramientas que constituyen un auxiliar directo de los miembros del cuerpo humano, sobre todo de la mano, ampliando así sus posibilidades. Ejemplo: un martillo aumenta el poder de golpear que tiene la mano.

Dentro de esta competencia es preciso indicar la importancia del área de tecnología e informática en la vida del hombre y la mujer., por lo tanto debe servir al estudiante para fundamentar en forma lógica el uso adecuado de las técnicas utilizadas cotidianamente, de este modo se hace competente para enfrentar el mundo laboral que constantemente necesita hombres y mujeres capacitadas en las distintas áreas del conocimiento.

– **COMPETENCIA COMUNICATIVA**

Un plan de área: Tecnología e Informática no puede ser pensado sin énfasis en la comunicación entendida como la posibilidad de transmitir algo y en la medida posible que sea algo que genere mejores condiciones de vida. Dicha comunicación debe estar dentro de una ética que le permita al ser humano no ser invadido y absorbido por la tecnología, sino que comprenda la importancia de esa ética para poder encaminarse adecuadamente en una vida con muchos cambios tecnológicos pero sin desconocer la riqueza humana que cada hombre y mujer posee.

Es preciso concertar con los estudiantes la importancia que el aspecto ético tiene en todo proceso humano, incluyendo el tecnológico, pues este no puede desplazar al mismo hombre; este debe sacar tiempo para crecer humanamente, sin dejar a un lado la importancia que tiene la tecnología en su vida.

– **COMPETENCIA LABORAL**

Se entiende el aspecto laboral como la perteneciente al trabajo, en su aspecto económico, jurídico y social.

En el área de tecnología e informática es importante analizar la competencia laboral, luego de explicar dentro del objeto de aprendizaje las competencias de pensamiento tecnológico, técnica y comunicativa ética, se llega a un campo fundamental y quizá el más importante por el cual en la Ley General de Educación se presenta esta área como obligatoria. Quizá al estudiantes le comparte cantidades de teoría lógicamente importante, pero que en ocasiones no llenan las expectativas que un hombre o mujer común y corriente debe tener para poder generar en la sociedad estrategias que le permitan ser eficiente y eficaz en los aspectos que la sociedad le reclama: social, cultural, económico, político, entre otros. De este modo se estará cumpliendo con objetivos concretos del área.

VIII. LINEAMIENTOS DEL AREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Los estándares para la educación en tecnología se organizan por conjuntos de grados, cada conjunto de grado presenta cuatro componentes, cada componente contiene un estándar de calidad y un listado de indicadores o evidencias, finalmente, para cada conjunto de grados se sugieren algunos contextos de trabajo.

- ✚ **Naturaleza y conocimiento de la tecnología:** Valora el dominio básico que el estudiante debe tener de los conceptos fundamentales de la tecnología y el reconocimiento de su evolución a través de la historia y la cultura, comprendiendo qué es la tecnología e identificando las relaciones de interdependencia que se dan entre ésta y las ciencias, la técnica y la cultura. Este componente incluye los saberes que se consideran fundamentales en cada conjunto de grados y posibilita el estudio de los hitos de la tecnología que han transformado la realidad cultural y social de la humanidad a través de la historia.

- ✚ **Apropiación y uso de la tecnología:** Valora la utilización adecuada, pertinente y crítica de la tecnología (artefactos, productos, procesos y sistemas) con el fin de optimizar, aumentar la productividad, facilitar la realización de diferentes tareas, potenciar los procesos de aprendizaje, entre otros.

- ✚ **Solución de problemas con tecnología:** Valora el dominio que los estudiantes alcanzan en la adquisición y manejo de estrategias en y para la identificación, formulación y solución de problemas con tecnología, así como para la comunicación de sus ideas. Estrategias que van desde la detección de fallas y necesidades hasta llegar al diseño, y que evolucionan en complejidad a medida que se avanza en los conjunto de grados.

- ✚ **Tecnología y sociedad. Valora tres aspectos:** 1) las actitudes de los estudiantes hacia la tecnología, su sensibilización social y ambiental, curiosidad, cooperación y trabajo en equipo, apertura intelectual, búsqueda y manejo de la información, y deseo de informarse; 2) la valoración social que el estudiante hace de la tecnología para reconocer el potencial de los recursos, la evaluación de procesos y el análisis de impactos (sociales, ambientales y culturales) las causas y consecuencias; y 3) La participación social que implica cuestiones de ética y responsabilidad social, comunicación, interacción social, propuestas de soluciones y participación, entre otras.

Estándares de Tecnología de información y comunicación para los estudiantes y docentes.

Estándares ISTE para estudiantes



Estándares ISTE para docentes

IX. ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA POR GRUPOS DE GRADO

DE PRIMERO (1º) A TERCERO (3º)

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD	Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

DE CUARTO (4º) A QUINTO (5º)

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.
APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana..
TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD	Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.

DE SEXTO (6º) Y SEPTIMO (7º)

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.
APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.

TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD	Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad..
------------------------------	---

DE OCTAVO (8º) Y NOVENO (9º)

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.
APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones..
TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.

DE DECIMO (10º) Y ONCE (11º)

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.
APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA	Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA	Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.

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

X. ACTIVIDADES GENERALES

- Informes escritos individuales y grupales.
- Prácticas en el computador.
- Consultas.
- Desarrollo de cursos teórico-prácticos
- Exposiciones.
- Recortes de periódicos – revistas.

XI. MATERIALES Y MEDIOS EDUCATIVOS

- Computadores.
- Dispositivos de conexión.
- Video Beam.
- Internet.
- Carteleras.
- Tableros.
- Impresoras.

XII. METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑAZA

La Tecnología al igual que cualquiera de las demás áreas del conocimiento debe posibilitar el conocimiento, uso adecuado, diseño y amplio conocimiento de artefactos, herramientas y técnicas, así como el reconocimiento y solución adecuado de problemas tecnológicos que permitan al individuo mejorar su calidad de vida. La educación tecnológica deberá traer consecuencias para educandos y sociedad en general, así:

- ✓ La enseñanza debe partir de problemas tecnológicos.

- ✓ Enseñar estrategias y solución de problemas.
- ✓ El maestro debe capacitarse y apropiarse del pensamiento tecnológico y de metodologías.
- ✓ Introducir problemas de la comunidad del municipio para aplicarle soluciones tecnológicas.
- ✓ Explorar los pensamientos previos del estudiante.
- ✓ Utilizar estrategias meta-cognitivas (planeación, organización, evolución, ejecución) y cognitivas (de pensamiento tecnológico) del aprendizaje.
- ✓ Enseñar la preparación para el mundo laboral: trabajar en equipo, a ser eficientes y eficaces, responsables y competitivos e impecables en su trabajo.
- ✓ Enseñar el manejo del proceso, de técnicas, de artefactos y del diseño.

Para el aprendizaje

Orientar los intereses, aptitudes y habilidades para el aprendizaje de un oficio, arte, ciencia u ocupación.

A través de una metodología activa y constructivista donde el estudiante diseñe y construya proyectos sencillos para la solución de problemas tecnológicos mediante el desarrollo de habilidades y destrezas que le permitan aplicar los conocimientos adquiridos en la innovación de procesos de autogestión, mediante:

- ❖ El desarrollar del pensamiento tecnológico.
- ❖ La ética de la tecnología: el daño que se puede causar a los demás.
- ❖ El aprendizaje experimental.
- ❖ El desarrollo del pensamiento creativo.
- ❖ La adquisición y la habilidad para la solución de problemas tecnológicos del municipio y en general.
- ❖ Estrategias de aprendizaje tecnológico.
- ❖ La comprensión de los elementos teóricos de cada oficio o arte.
- ❖ El resumir por medio de esquemas el manejo de máquinas, herramientas y otros recursos.
- ❖ La relación de la teoría con la práctica.

- ❖ La aplicación de normas y corregir errores.
- ❖ El desarrollo de habilidades y destrezas mediante, el ejercicio.
- ❖ Realización de demostraciones y exposiciones.

XIII. INTENSIDAD HORARIA

EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA

Grados Primero (1º), Segundo (2º), Tercero (3º), Cuarto (4º) y Quinto (5º): **una (1)** hora semanal.

EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA

Grados Sexto (6º), Séptimo (7º), Octavo (8º) y Noveno (9º) **una (1)** hora semanal.

Grado, Décimo (10º) y Undécimo (11º): **una (1)** hora semanal.

XIV. DISEÑO CURRICULAR DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTIC

**ESTRUCTURA CURRICULAR – PLAN GENERAL DE ÁREA: INFORMÁTICA
PLANEACION CURRICULAR GRADO PRIMERO**

GRADO: PRIMERO					
ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑO BASICO DE APRENDIZAJE
Valorar los aportes que la tecnología ha hecho para que se faciliten las labores en la casa y colegio	Formación hacia la valoración de la tecnología	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Reconoce los principales instrumentos tecnológicos de nuestro entorno. ✚ Relaciona la forma de las herramientas con la utilidad que prestan. 	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica las principales máquinas y herramientas que se utilizan en una casa. ➤ Diferencia las máquinas y herramientas de acuerdo a su uso. ➤ Establece relaciones entre la forma de figuras geométricas y las máquinas y herramientas de su entorno. <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Valora la utilidad que cumplen las máquinas y herramientas que usa en su entorno. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Actuó siguiendo las normas de seguridad y buen uso de herramientas y equipos que manipulo. 	<p>1. MÁQUINAS Y HERRAMIENTAS EN MI CASA Y MI COLEGIO.</p> <p>1.1. Máquinas y herramientas de uso en mi casa.</p> <p>1.1.1 Máquinas y herramientas de uso en la cocina.</p> <p>1.1.2 Máquinas y herramientas de uso en la sala.</p> <p>1.1.3 Máquinas y herramientas de uso en la habitación.</p> <p>1.1.4 Máquinas y herramientas de uso en el baño.</p> <p>1.2 Máquinas y herramientas de uso en mi colegio.</p> <p>2. LA FORMA DE LAS MÁQUINAS Y HERRAMIENTAS QUE ME RODEAN</p> <p>2.1 En mi casa</p> <p>2.2 En la cocina de mi casa</p> <p>2.3 En la sala de mi casa</p> <p>2.4 En el baño de mi casa</p> <p>2.5 En la habitación de mi casa</p> <p>2.6 En mi colegio</p>	<p>1. Identifica las máquinas y herramientas que se utilizan en su casa.</p> <p>2. Distingue la función que cumple cada una de las máquinas y herramientas de uso doméstico en su hogar.</p> <p>3. Valora la importancia que cumplen algunas herramientas tecnológicas en las labores diarias de su casa.</p> <p>4. Identifica las herramientas utilizadas dentro del aula de clase.</p>

GRADO: PRIMERO					
ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	NIVEL DE LOGRO GRADO
Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	Formación hacia la valoración de la tecnología	<ul style="list-style-type: none"> + Reconoce la computadora como una maquina útil para el hombre. + Relaciona la forma de las herramientas con la utilidad que prestan. 	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoce las normas utilizadas dentro del aula de informática. ➤ Identifica a la computadora como un máquina que le brinda muchos beneficios ➤ Disfruta en el computador de juegos, cuentos etc. <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente los de los demás miembros del grupo. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Relaciona la forma de las herramientas con la utilidad que prestan. 	<p>VISITA A LA SALA DE INFORMÁTICA.</p> <p>3. Normas de comportamiento en la sala de informática.</p> <p>3.1 Conocimiento de los aparatos que se encuentran en la sala de informática (Computadores, impresoras, aire acondicionado, abanicos Estabilizadores, las mesas, las sillas entre otros...)</p> <p>3.2 Utilidad y función que estos aparatos representan para el aprendizaje de los estudiantes.</p>	1. Respeta las normas y cuidados que se deben tener antes de entrar a la sala de informática.

GRADO: PRIMERO					
ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑOS BASICOS DE APRENDIZAJE
Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	Formación hacia la valoración de la tecnología	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Identifica a través de la observación las partes del computador. ✚ Utiliza el teclado para escribir palabras cortas. 	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Diferencia las partes del computador y su funcionalidad. ➤ Desarrolla motricidad fina, mediante la digitación del teclado en la escritura de palabras cortas. ➤ Expresa la función que cumple cada una de las partes del computador. <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente los de los demás miembros del grupo. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Valora la utilidad que se les da a las diferentes clases de máquinas para desarrollar 	<p>4.EL COMPUTADORES Y SUS PARTES.</p> <p>4.1. Monitor. 4.2 C.P.U 4.3. Impresora 4.4. Parlantes 4.5. Mouse 4.6. Teclado 4.6.1 Digitación del teclado. 4.7 El computador y su utilidad. 4.8 Encendido y apagado del computador. 4.9 Utilización del programa clic (cuentos canciones, rompecabezas y juegos etc.) 4.10 Utilización de la aplicación Paint.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoce las partes del computador. 2. Hace buen uso del teclado. 3. Conoce la utilidad del computador al servicio del hombre.

PLANEACION CURRICULAR GRADO SEGUNDO

GRADO: SEGUNDO					
ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑO BASICO DE APRENDIZAJE
Valorar la importancia de la tecnología para realizar diversas labores domésticas	Formación hacia la valoración de la tecnología	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Explica de forma sencilla la función de algunos instrumentos tecnológicos que utiliza a diario. ✚ Valora la utilidad que prestan los artefactos utilizados en la casa. 	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Explica de forma sencilla la función de algunos artefactos que utiliza a diario. ➤ Imagina, juega y experimenta con instrumentos tecnológicos en su entorno. ➤ Conoce los principales instrumentos que utiliza en su hogar <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza la información para mejorar la comprensión en la resolución de problemas de manera lógica y clara. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Valora la utilidad que prestan los artefactos utilizados en la casa y los principales medios de transporte. 	<p>1. LA TECNOLOGÍA EN LAS LABORES DOMÉSTICAS</p> <p>1.1 Importancia de la tecnología en las labores domésticas.</p> <p>1.2 Instrumentos tecnológicos o aparatos eléctricos de su entorno inmediato (el televisor, el DVD, la grabadora, módulo de CD, la nevera, la lavadora.).</p> <p>1.3 Función tecnológica de los artefactos dentro de su entorno.</p> <p>1.4 Artefactos de agricultura. (Tractores, combinadas, pala, el rastrillo, etc)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1- Reconoce todos los aparatos electrónicos que hay en su hogar. 2- Consulta sobre la funcionalidad de los distintos aparatos electrónicos que hay en su hogar. 3- Identifica los distintos medios de transporte. 4- Valora la importancia de los medios de transporte para el ser humano. 5- Identifica los medios de transporte de su comunidad.

GRADO SEGUNDO

ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑO BASICO DE APRENDIZAJE
<p>Explicar de manera sencilla la utilidad que presta el computador.</p>	<p>Comprensión de aspectos básicos de la informática</p>	<p>✚ Reconoce las principales partes que componen el computador y su función.</p> <p>✚ Reconoce las acciones que podemos realizar con el uso del ratón.</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica y comprende las principales utilidades de las diferentes partes de computador ➤ Maneja las diferentes acciones del ratón para desplazarse por la pantalla ➤ Abre y cierra programas correctamente ➤ Tiene en cuenta los principales cuidados y normas que se deben tener en la sala de informática. <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Manifiesta interés al realizar sus trabajos y respeta los elaborados por sus compañeros. . <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoce al computador como una máquina que le brinda muchos beneficios al hombre. 	<p>2. CONOZCAMOS AL COMPUTADOR</p> <p>2.1 Concepto de computador. 2.2 Partes del computador. 2.3 Teclado y sus partes. 2.4 El monitor.</p> <p>USO DEL COMPUTADOR</p> <p>3.1 Encendido y apagado del computador. 3.2 Acción del ratón. 3.3 Las ventanas. 3.4 Abrir y cerrar programas 3.5 Normas y cuidados dentro de la sala de informática</p>	<p>1- Dibuja las partes del computador.</p> <p>2- Enciende y apaga correctamente el computador.</p> <p>3- Hace buen uso del ratón.</p>

GRADO SEGUNDO

ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑO BASICO DE APRENDIZAJE
Explicar de manera sencilla la utilidad que presta el computador.	Comprensión de aspectos básicos de la informática	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Utiliza las barras de herramientas del programa Paint en la realización de pequeños gráficos 	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconoce a Paint como un programa para realizar dibujos. ➤ Utiliza herramientas del programa Paint para elaborar dibujos. ➤ Crea diferentes diseños a través del programa Paint <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Valora sus trabajos y los de sus compañeros. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconoce la utilidad que tiene el programa Paint en la elaboración de pequeños diseños gráficos 	<p>4. PROGRAMA PAINT</p> <p>4.1 Como acceder al programa Paint</p> <p>4.2 Barras de herramientas de Paint</p> <p>4.3 Barras de colores</p> <p>4.4 Creación de dibujo</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1- Accede al programa Paint 2- Utiliza las herramientas de Paint para realizar pequeños gráficos.

PLANEACION CURRICULAR GRADO TERCERO

GRADO TERCERO					
ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑO BASICO DE APRENDIZAJE
<p>✚ Manejar adecuadamente el consumo de servicios públicos para evitar sanciones y colaborar con la economía del hogar.</p>	<p>Formación hacia la valoración de la tecnología</p>	<p>✚ Valora la importancia que cumplen los servicios públicos de su entorno.</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Establece las funciones de los servicios públicos que hay en su medio. ➤ Ayuda en la solución de problemas que se nos presentan en el hogar o en mi vereda. ➤ Comprende por qué algunos servicios deben ser pagos. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Valora la utilidad que nos ofrecen algunos servicios públicos. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifico los productos y servicios de mayor demanda en mi entorno cercano. 	<p>1. LOS PRINCIPALES SERVICIOS PÚBLICOS Y SU FUNCIÓN.</p> <p>1.1 Servicios públicos: el agua, la luz, el gas, antena parabólica, TV. por cable, el teléfono, el celular, el Internet.</p> <p>1.2 Uso adecuado de los servicios públicos</p> <p>1.3 La calculadora: una ayuda a la hora de verificar los costos de los servicios.</p> <p>1.4 Historia de la tecnología y la informática:</p> <p>1.4.1 El fuego 1.4.2 La rueda 1.4.3 El Abaco 1.4.4 El barco a vapor 1.4.5 El automóvil 1.4.6 La internet</p>	<p>1- Identifica la importancia de los servicios públicos en el desarrollo de actividades diarias del ser humano.</p> <p>2- Hace buen uso de la calculadora al realizar pequeños cálculos matemáticos.</p> <p>3- Conoce la forma en que ha evolucionado la tecnología e informática.</p>

GRADO TERCERO

ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑO BASICO DE APRENDIZAJE
<p>Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.</p>	<p>Formación hacia la valoración de la tecnología</p>	<p>Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros).</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar artefactos eléctricos de su entorno. ➤ Describir las funciones de algunos electrodomésticos (calentador, horno microondas olla de presión, abanico, lavadora.) ➤ Reconoce los artefactos de su entorno y sus funciones <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aprecia la utilidad que nos ofrecen los artefactos eléctricos. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifico los recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de una tarea. 	<p>2. LA TECNOLOGIA EN LOS ELECTRODOMESTICOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1 El calentador 2.2 El horno microondas 2.3 La olla a presión 2.4 El ventilador 2.5 El aire acondicionado 2.6 la lavadora. 2.7 En que mejoran esos electrodomésticos la calidad de vida de las personas. 2.8 Desventajas de estos inventos. 	<p>1- Valora la importancia de la tecnología en el desarrollo de las labores domésticas.</p> <p>2- Conoce la función de los electrodomésticos de su casa.</p>

GRADO TERCERO

ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑO BASICO DE APRENDIZAJE
<p>✚ Reconocer las partes del teclado y el mouse, y las funciones que estas realizan.</p>	<p>Comprensión de aspectos básicos de la informática</p>	<p>✚ Reconoce y clasifica el mouse y el teclado teniendo en cuenta las funciones que cumplen y redacta textos sencillos en Microsoft Word con ayuda de ellos.</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tiene en cuenta los cuidados que se deben tener con el teclado ➤ Define y compara la función de algunas teclas de control ➤ Identifica las partes externas del mouse y las funciones que cumplen. <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Acata las recomendaciones sobre el cuidado que debe tener con el teclado y mouse, dándole la aplicabilidad correspondiente. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconoce el teclado y el mouse como un dispositivo para ingresar información al computador y al grupo de teclas que la conforman. 	<p>3. CON EL TECLADO Y EL MOUSE INTRODUCIMOS DATOS EN EL COMPUTADOR.</p> <p>3.1 Cuidados con el teclado 3.2 Clases de teclado 3.3 Funciones de algunas teclas de control 3.4 Definición de mouse 3.5 Utilidades de mouse 3.6 Partes externas del mouse. 3.7 Las ventanas, abrir y cerrar programas. 3.8 Normas y cuidados dentro de la sala de informática. 3.9 Idéntica la herramienta Microsoft Word para redactar escritos. 3.9.1 Realiza escritos sencillos en Word.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- Utiliza correctamente el teclado. 2- Reconoce las partes internas y externas del mouse. 3- Utiliza la herramienta Word para redactar textos sencillos 4- Pone en práctica las normas de debe tener en cuenta para permanecer en la sala de informática. 5- Utiliza la herramienta de Word para escribir palabras sencillas.

GRADO TERCERO

ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑO BASICO DE APRENDIZAJE
<p>✚ Identificar las herramientas básicas de Escritorio de Windows y las pone en práctica.</p>	<p>Comprensión de aspectos básicos de la informática</p>	<p>✚ Reconoce y utiliza cada una de la herramientas del Escritorio de Windows (barra de tarea, botón inicio, iconos)</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica el escritorio del computador ➤ Reconoce los iconos de los programas más usados. ➤ Reconoce la ubicación del botón inicio y su aplicabilidad. ➤ Tiene en cuenta los cuidados que se deben tener con las configuraciones establecida en los computadores. <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivados del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Manipula correctamente cada una de las herramientas y acciones que se pueden realizar en el Escritorio de Windows 	<p>4. EL ESCRITORIO DE WINDOWS.</p> <p>4.1 Barra de tarea 4.2 Botón inicio 4.3 Manejo de ventanas 4.4. ¿Cómo cambiar el protector de pantalla? 4.5 ¿Cómo aplicar un nuevo fondo de pantalla? 4.6 Configuración del calendario 4.7 Configuración del reloj. 4.8 Crear un acceso directo de un programa</p>	<p>1- Respeta las normas para ingresar a la sala de informática.</p> <p>2- Identifica cual es el escritorio del computador y cada una de sus partes.</p>

PLANEACION CURRICULAR GRADO CUARTO

GRADO CUARTO					
ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER/ APOYO A PROYECTOS)	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑO BASICO DE APRENDIZAJE
<p>✚ Identificar los actuales materiales de construcción para establecer semejanzas y diferencias con los de otra época.</p>	<p>Valoración de los elementos de construcción según la zona</p>	<p>✚ Reconoce los tipos y materiales utilizados en las construcciones que caracterizan una determinada región.</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica las principales características de las viviendas y algunas construcciones de la región ➤ Compara las formas en que se preparan los diversos materiales de construcción. ➤ Reconoce algunos procesos de evolución de las viviendas. <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Valora la importancia de algunos implementos en el trabajo del hombre <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aporto mis recursos para la realización de tareas colectivas. 	<p>1 LA TECNOLOGIA EN LA ARQUITECTURA.</p> <p>1.1 La vivienda: Concepto. 1.2 Origen de la arquitectura. 1.3 Las primeras viviendas. 1.4 Materiales utilizados según las zonas. 1.5 Antiguos y actuales materiales de construcción (barro, piedras, cemento, etc.). 1.6 Desarrollo de maquetas de viviendas.</p>	<p>1- Identifica los materiales con que se elaboran las viviendas en su comunidad.</p> <p>2- Investiga los materiales que se utilizaban en la construcción de vivienda en el pasado.</p> <p>3- Compara materiales de construcción de antes y del ahora.</p>

GRADO CUARTO

ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑO BASICO DE APRENDIZAJE
<p>✚ Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana.</p>	<p>Valoración los aportes que surgieron a raíz de la revolución industrial.</p>	<p>Reconocer la importancia de la revolución industrial en los avances tecnológicos</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconoce los avances que produjo la revolución industrial. ➤ Reconoce el ordenador como herramienta de estudio. ➤ Explica el proceso de la revolución industrial. <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Valora la importancia de algunos implementos en el trabajo del hombre <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aporto mis recursos para la realización de tareas colectivas. 	<p>2. LA REVOLUCION INDUSTRIAL:</p> <p>2.1 Grandes avances tecnológicos de la revolución industrial. 2.2 Las maquinas 2.3 Historia de las maquinas 2.4 Elementos de una máquina. 2.5 Clases de maquinas 2.6. Maquinas según su tipo. 3.7 El ordenador</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- Identifica los principales inventos originados a partir de la primera revolución industrial. 2- Distingue las ventajas originadas a partir de la aparición del motor. 3- Reconoce la maquina como un invento que cambio la manera de trabajo. 4- Diferencia los elementos que hacen parte de una máquina. 5- Clasifica los diferentes tipos de máquinas.

GRADO CUARTO

ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑO BASICO DE APRENDIZAJE
<p>✚ Valorar las diferentes utilidades que los dispositivos del computador ofrecen.</p>	<p>Comprensión de aspectos básicos de la informática</p>	<p>✚ Reconoce las características y funciones de algunos dispositivos del computador.</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica aspectos básicos del diseño en la elaboración de presentaciones electrónicas. ➤ Reconoce las funciones de los componentes de la multimedia. ➤ Valora la importancia de conservar y hacer buen uso de los recursos que ofrece la computadora. <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Valora el servicio que prestan los inventos tecnológicos en el desarrollo de la sociedad. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Recolecto y utilizo datos para resolver problemas tecnológicos sencillos. 	<p>3. CON LOS DISPOSITIVOS DEL COMPUTADOR SE REALIZAN DIVERSAS TAREAS.</p> <p>3.1 Kit multimedia. 3.2 Dispositivos. 3.2.1 Impresora 3.2.2 Escáner. 3.2.3 Los puertos de conexión. 3.3 Normas y cuidados dentro de la sala de informática. 3.4 Paint 3.5 Manejo de las herramientas de Paint. 3.6 Dibujos en Paint. 3.7 Definición y funciones de Word.</p>	<p>1- Identifica los dispositivos multimedia del computador.</p>

GRADO CUARTO

ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑO BASICO DE APRENDIZAJE
<p>✚ Explicar en forma sencilla como las hojas de cálculo se utilizan para realizar actividades con números.</p>	<p>Comprensión de aspectos básicos de la informática.</p>	<p>✚ Conoce algunas funciones de las hojas de cálculo y de algunos programas. ✚ Elabora pequeñas gráficas estadísticas con la ayuda de la hoja de cálculo Excel..</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Explica que es una hoja de cálculo y su utilidad. ➤ Identifica algunos tipos de graficas que se pueden realizar utilizando hojas de cálculo. ➤ Establece la función de algunos periféricos del computador. ➤ Establece la importancia de algunos programas. <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Participo con mis profesores, compañeros y compañeras en proyectos colectivos orientados al bien común y a la solidaridad. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Registro datos utilizando tablas, gráficos y diagramas y los utilizo en proyectos tecnológicos. 	<p>4.LOS NÚMEROS Y LAS HOJAS DE CÁLCULO.</p> <p>4.1 Las hojas de cálculo. 4.2 facilita tus labores. 4.3 Graficas especiales. 4.4 Los amigos del computador. 4.5 Los programas y su utilidad 4.6 Normas y cuidados dentro de la sala de informática.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- Identifica la hoja de cálculo de office. 2- Realiza pequeño cálculos, utilizando las operaciones básicas en Excel. 3- Inserta pequeños gráficos en la hoja de cálculo de office. 4- Respeta las normas y cuidados que se deben tener antes de entrar a la sala de informática.

PLANEACION CURRICULAR GRADO QUINTO

GRADO QUINTO					
ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑO BASICO DE APRENDIZAJE
<p>✚ valorar los inventos y descubrimientos más importantes alcanzados por el ser humano..</p>	<p>Formación hacia la valoración de la tecnología.</p>	<p>✚ Clasifica los modos de transporte de acuerdo al medio en el que se producen.</p> <p>✚ Reconoce la importancia y utilidad de algunos inventos y descubrimientos.</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Describe los beneficios que nos brindan los medios de transporte. ➤ Identifica la utilidad de algunas máquinas y herramientas. ➤ Reconoce la importancia de inventos que favorecen la escritura y la comunicación. ➤ Valora la importancia de los avances y descubrimientos relacionados con la medicina. <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Expreso, en forma asertiva, mis puntos de vista e intereses en las discusiones grupales. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifico los recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de una tarea. 	<p>1. LOS INVENTOS Y LOS DESCUBRIMIENTOS.</p> <p>1.1 El transporte</p> <p>1.1.1 Diferentes tipos de transporte.</p> <p>1.2 Máquinas y herramientas</p> <p>1.3 La escritura</p> <p>1.4 Comunicaciones</p> <p>1.5 La era espacial</p> <p>1.6 Materia y energía</p> <p>1.7 Medicina</p> <p>1.7.1 Personas importante que han inventado medicamentos e implementos para mejorar la salud.</p>	<p>1- Consulta sobre los principales inventos tecnológicos que han cambiados el mundo.</p>

GRADO QUINTO

ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑO BASICO DE APRENDIZAJE
<p>✚ Valorar la utilidad de la herramienta de Word como editor de texto e imágenes.</p>	<p>Comprensión de aspectos básicos de la informática.</p>	<p>✚ Escribe texto en Microsoft Word aplicando diferentes tipos de fuentes y colores. Y aprende como guardar el documento en una carpeta.</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconoce Word como un editor de texto. ➤ Identifica técnicas sencillas para mejorar escritos. ➤ Identifica las barras en Word que le permite realizar de manera adecuada sus escritos. . <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Propongo distintas opciones cuando tomamos decisiones en el salón y en la vida escolar. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifico la información requerida para desarrollar una tarea o actividad. 	<p>2. ACCIONES BASICAS DE MICROSOFT WORD.</p> <p>2.1(Concepto, abrir y cerrar)</p> <p>2.2 Ventana de Word</p> <p>2.3 Escribir en Word (Utilizar Mayúsculas y Minúsculas)</p> <p>2.4 Guardar documentos</p> <p>2.5 Seleccionar textos</p> <p>2.6 Fuente (Tipo y color de letras)</p> <p>2.7 Combinación de teclas</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- Reconoce el icono que representa Microsoft Word 2- Realiza pequeños escritos el procesador de textos Word. 3- Escribe letras y palabras donde debe utilizar las mayúsculas y minúsculas en Word. 4- Identifica cada una de las distintas barras del procesador de textos Word.

GRADO QUINTO

ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑO BASICO DE APRENDIZAJE
<p>✚ Valorar la utilidad de la herramienta de Word como editor de texto e imágenes.</p>	<p>Comprensión de aspectos básicos de la informática.</p>	<p>✚ Crea textos en Microsoft Word teniendo en cuenta la inserción de imágenes, corrección de ortografía, configuración de página y autoformas.</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconoce Word como un editor de texto. ➤ Identifica técnicas sencillas para mejorar escritos. ➤ Identifica las barras en Word que le permite realizar de manera adecuada sus escritos. . <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Propongo distintas opciones cuando tomamos decisiones en el salón y en la vida escolar. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifico la información requerida para desarrollar una tarea o actividad. 	<p>3. WORD AVANZADO</p> <p>3.1 Configuración de la página de Word. 3.2 Alineación de texto 3.3 corregir ortografía 3.4 Utilización de signos de puntuación en un texto de Word. 3.5 Inserta imágenes prediseñadas. 3.6 Configuración para imprimir un documento.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- Ajusta una página de Word utilizando los márgenes correctos. 2- Realiza la corrección ortográfica de las palabras en Word. 3- Inserta imágenes prediseñadas en Word.

GRADO QUINTO

ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMATICA	DESEMPEÑO BASICO DE APRENDIZAJE
<p>✚ Valorar la utilidad de la herramienta de Power Point como una opción de presentar sus exposiciones.</p>	<p>Comprensión de aspectos básicos de la informática.</p>	<p>✚ Desarrolla habilidades en el manejo básico de Power Point.</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconoce Power Point como un herramienta de presentación ➤ Identifica técnicas sencillas para trabajar en Power Point. ➤ Identifica las barras en Power Point que le permite realizar de manera adecuada sus presentaciones <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Propongo distintas opciones cuando tomamos decisiones en el salón y en la vida escolar. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifico la información requerida para desarrollar una tarea o actividad. 	<p>4. ACCIONES BASICAS DE MICROSOFT POWER POINT.</p> <p>4.1(Concepto, abrir y cerrar)</p> <p>4.2 Ventana de Power Point</p> <p>4.3 Escribir en Texto cortos en Power Point</p> <p>4.4 Guardar documentos</p> <p>4.5 Fuente (Tipo y color de letras</p> <p>4.6 Funciones de la barras de herramientas.</p> <p>4.7 Tecla F5</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- Reconoce el icono que representa Microsoft Power Point. 2- Cambia de forma y color las letras en las presentaciones 3- Reconocer las barras de herramientas de Power Point. 4- Realiza pequeñas presentaciones en Power Point

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO: SEXTO

PERIODO: PRIMERO

COMPONENTE	DBA	COMPETENCIAS	CONOCIMIENTO O APRENDIZAJES	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica cuales eras las primeras herramientas utilizadas por el hombre. 2. Reconoce para que es utilizada la tecnología hoy en día. 3. Comprende la manera como fue evolucionando algunos inventos tecnológicos. 4. Investiga los tipos de computadores que han surgido. 	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades. ✚ Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS ESPECIFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia. ✚ Analizo y aplico las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Identifico los recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de una tarea. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Reconozco el conflicto como una oportunidad para aprender y fortalecer nuestras relaciones. (C.C.) 	<p style="text-align: center;">DECLARATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Buscar y validar información que den explicación a la definición y el origen del término informática. ✚ Averiguar los hechos y personajes que aportaron a la evolución de la informática. ✚ Enumerar de forma organizada las diferentes generaciones de los computadores. ✚ Clasificar los tipos de computadores según su fecha de aparición. <p style="text-align: center;">PROCEDIMENTALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Concebir algunos conceptos relacionados con el computador. ✚ Consultar la historia de dicho artefacto tecnológico. ✚ Identificar las partes de un ordenador y su funcionamiento. ✚ Aprender las diversas unidades de medida de archivos. <p style="text-align: center;">ACTITUDINALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Mirar con actitud crítica el papel que juega la computadora en todo contexto (académico, laboral, comercial...). ✚ Mantener presente conceptos de unidades de almacenamiento al momento de guardar sus archivos. ✚ Mostrar una actitud positiva en la adquisición de dichos conocimientos. 	<p>Explicar la historia de los computadores describiendo algunos avances que se han dado a través del tiempo y valorando cada avance tecnológico que el hombre ha desarrollado.</p> <p style="text-align: center;"><u>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</u></p>

GRADO SEXTO					
ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	INDICADORES DE DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMÁTICA	DESEMPEÑOS BASICOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> ✚ . Conocer los componentes del Hardware del computador. ✚ Clasificar los dispositivos de acuerdo a su utilidad. 	Comprensión de la utilidad de los componentes del hardware del computador.	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Identifica los componentes del Hardware del computador clasificando los dispositivos que lo conforman de acuerdo a su utilidad y hace uso respetuoso de ellos. 	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ .Conoce el hardware del computador como parte primordial en la comunicación del computador con el usuario. ☞ Clasifica los dispositivos de acuerdo a su utilidad para la entrada de datos y salida de información. <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Apelo a la mediación escolar, si considero que necesito ayuda para resolver conflictos (C.C.). <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Desarrollo tareas y acciones con otros (C.L.G.) 	<p>2. IDENTIFIQUEMOS LOS COMPONENTES DEL HARDWARE DE UN COMPUTADOR.</p> <p>2.1. Componentes internos. 2.2. Dispositivos de entrada. 2.3. Dispositivos de salida. 2.4. Dispositivos de entrada/salida. 2.5. Otros dispositivos.</p>	<p>1. Distingue cual es el mouse, el teclado y el monitor en un computador.</p> <p>2. Consulta que es una impresora, una cámara digital y como funciona está.</p>

GRADO SEXTO					
ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	INDICADORES DE DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMÁTICA	DESEMPEÑOS BASICOS DE APRENDIZAJE
Conocer la importancia de los Sistemas Operativos dentro de un Sistema Informático	Comprensión de la importancia de los sistemas operativos y los paquetes de utilidad.	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Reconoce los sistemas operativos distinguiendo algunas de sus características y muestra interés por la evolución de ellos. 	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ . Comprende la importancia de los Sistemas Operativos como parte fundamental para el funcionamiento de un computador. <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Actúo con independencia frente a situaciones en las que favorecer a personas excluidas pueden afectar mi imagen ante los demás. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Desarrollo tareas y acciones con otros (C.L.G.) 	<p>3. SISTEMAS OPERACIONALES, GESTIÓN DE ARCHIVOS, CARPETAS Y DISPOSITIVOS.</p> <p>3.1. Sistemas operacionales. 3.1.1. MS-DOS 3.1.2.Windows. 3.1.3. Linux 3.2. Paquetes de utilidad.</p>	<p>3. Identifica los símbolos que representan cada uno de los software.</p> <p>4. Reconoce cual sistema operativo se encuentra instalado en los computadores del colegio</p>

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO: SEXTO

PERIODO: CUARTO

COMPONENTE	DBA	COMPETENCIAS	CONOCIMIENTO O APRENDIZAJES	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<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 	<p>1. Investiga cuales han sido los inventos más destacados creados por el hombre.</p>	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades. ✚ Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS ESPECIFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico. ✚ Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Actúo siguiendo las normas de seguridad y buen uso de las herramientas y equipos que manipulo. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Uso mi libertad de expresión y respeto las opiniones ajenas (C.C.) 	<p style="text-align: center;">DECLARATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Investigar la aparición de los inventos más desatacados en la historia de la humanidad. ✚ Relacionar la aparición de las grandes innovaciones con la utilidad actual. <p style="text-align: center;">PROCEDIMENTALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Hacer uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web para buscar y validar información. ✚ Hacer uso de herramientas tecnológicas para representar y graficar la información. <p style="text-align: center;">ACTITUDINALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Participar en procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC. ✚ Se interesa por saber cómo aparecieron y evolucionaron algunos inventos que se han vuelto necesarios para el hombre. 	<p>Explica los inventos más sobresalientes que el hombre ha realizado a lo largo de la historia explicándolos de manera sencilla y mostrando interés por ellos y por las opiniones de sus compañeros.</p> <p style="text-align: center;"><u>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</u></p>

PLANEACION CURRICULAR GRADO SÉPTIMO

GRADO SEPTIMO					
ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	INDICADORES DE DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMÁTICA	DESEMPEÑOS BASICOS DE APRENDIZAJE
<p>✚ Conocer y usar elementos básicos para el uso de un computador como el teclado y el mouse.</p> <p>✚ Reconocer el entorno de Windows, describiendo su ventana.</p>	<p>Uso de los elementos de un sistema operativo .</p>	<p>✚ Realiza actividades varias en el escritorio y la barra de tareas que permiten su mejor organización haciendo buen uso de los computadores.</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Describo el rol de la realimentación en el funcionamiento automático de algunos sistemas. ☞ Participo en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos. <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Reconozco el conflicto como una oportunidad para aprender y fortalecer nuestras relaciones. (C.C.) ☞ Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubica y explica en su contexto histórico. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Desarrollo tareas y acciones con otros (C.L.G.) 	<p>1. WINDOWS: SISTEMA OPERATIVO WINDOWS 7.</p> <p>1. Sistema operativo W 7</p> <p>1.1. El Sistema Operativo</p> <p>1.2. Dispositivos básicos: El ratón, el teclado y el teclado en pantalla</p> <p>1.2.1. El teclado</p> <p>1.2.2. El ratón</p> <p>1.3. Las ventanas</p> <p>1.3.1. Tipos de ventanas</p> <p>1.3.2. Cerrar ventanas</p> <p>1.3.3. Organizar ventanas</p> <p>2. El escritorio y las barras de tareas</p> <p>2.1. Conoce el Escritorio de Windows 7</p> <p>2.2. El Menú Inicio</p> <p>2.3. La barra de tareas</p> <p>2.4. La fecha y la hora del reloj del ordenador</p> <p>2.5. Cómo visualizar las Barras de Herramientas</p> <p>2.6. Anclar programas</p> <p>2.7. Los Iconos y Accesos directos</p> <p>2.8. Cómo crear un acceso directo en el Escritorio</p> <p>2.9. Cómo organizar los iconos del escritorio.</p> <p>3. Personalizar el entorno de Windows 7.</p> <p>3.1. La ventana Personalización</p> <p>3.2. Los Temas</p> <p>3.3. El fondo de Escritorio</p> <p>3.4. El protector de pantalla</p> <p>3.5. El color y la apariencia de las ventanas</p> <p>3.6. La pantalla</p> <p>3.7. Cambiar la apariencia de la pantalla</p>	<p>1. Conoce las principales características del sistema operativo Windows 7.</p> <p>2. Hace uso adecuado del mouse y sus botones.</p> <p>3. Conoce la división del teclado y la función de cada uno de ellos.</p> <p>4. Abre, cierra y organiza ventanas de forma adecuada.</p> <p>5. Identifica los elementos que pertenecen al escritorio y barra de tareas de Windows 7.</p> <p>6. Configura la hora y fecha del computador.</p> <p>7. Organiza los iconos del escritorio de Windows 7.</p>

GRADO SEPTIMO					
ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	INDICADORES DE DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMÁTICA	DESEMPEÑOS BASICOS DE APRENDIZAJE
Reconocer elementos de Windows como el explorador para organizar la información en el computador.	Uso de los elementos y aplicaciones de un sistema operativo	✚ Conoce el explorador de windows para organizar la información en carpetas, para copiarla, eliminarla y restaurarla haciendo buen uso de los equipos de computación.	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales. <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Reconozco el conflicto como una oportunidad para aprender y fortalecer nuestras relaciones. (C.C.) ☞ Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubica y explica en su contexto histórico. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Desarrollo tareas y acciones con otros (C.L.G.) 	<p>2. OTROS ASPECTOS DE WINDOWS</p> <p>4. El explorador de Windows</p> <p>4.1. Iniciar el Explorador de Windows</p> <p>4.2. La ventana del Explorador</p> <p>4.3. Las vistas del Explorador</p> <p>4.4. Organizar y ordenar archivos y carpetas</p> <p>4.5. Seleccionar archivos y carpetas</p> <p>Casillas de selección</p> <p>4.6. Crear carpetas</p> <p>4.7. Eliminar archivos y carpetas</p> <p>4.8. Copiar y mover archivos y carpetas</p> <p>4.9. Cambiar el nombre a un archivo o carpeta</p> <p>4.10. Propiedades de los archivos y carpetas</p> <p>5. La búsqueda</p> <p>5.1. Introducción</p> <p>5.2. Buscar en el Explorador de Windows</p> <p>Cambiar ubicación de la búsqueda</p> <p>Modificar opciones de búsqueda</p> <p>5.3. Buscar desde el menú Inicio</p> <p>5.4. Buscar en Internet</p> <p>5.5. Guardar búsquedas</p> <p>5.6. Filtrar una búsqueda</p>	<p>8. Utiliza diferentes opciones para personalizar el escritorio de Windows 7.</p> <p>9. Crea carpetas para organizar los archivos en el computador.</p> <p>10. Utiliza el explorador de Windows para agilizar la búsqueda de información.</p> <p>11. Utiliza las diferentes opciones de búsqueda del explorador de Windows para localizar documentos, carpetas y/o archivos.</p>

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO: SEPTIMO

PERIODO: CUARTO

COMPONENTE	DBA	COMPETENCIAS	CONOCIMIENTO O APRENDIZAJES	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Naturaleza y evolución de la tecnología. ✚ Apropiación y uso de la tecnología ✚ Solución de problemas con tecnología ✚ Tecnología y sociedad 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Elimina y restaura archivos de la papelera de reciclaje. ✚ Instala nuevas aplicaciones en el computador. ✚ Conoce el funcionamiento de algunos mecanismos tecnológicos y los pone en practican en la realización de pequeños laboratorios. 	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades. ✚ Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS ESPECIFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico. ✚ Explico con ejemplos el concepto de sistema e indico sus componentes y relaciones de causa efecto. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Actúo siguiendo las normas de seguridad y buen uso de las herramientas y equipos que manipulo. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Uso mi libertad de expresión y respeto las opiniones ajenas (C.C.) 	<p style="text-align: center;">DECLARATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Identificar el icono que representa la papelera de reciclaje en el escritorio del computador. ✚ Reconoce los pasos para eliminar archivos o documentos del ordenador para poner en práctica la eliminación de estos. ✚ Restaurar o eliminar por completo documentos, archivos o carpetas que se encuentran en la papelera de reciclaje. ✚ Personalizar y configurar aplicaciones incluidas en Windows como el ratón y el entorno. ✚ Utilizar la ayuda de Windows para resolver problemas sistemáticos. <p style="text-align: center;">PROCEDIMENTALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Hacer uso adecuado de cada una de las aplicaciones instaladas en el ordenador. ✚ Utilizar las herramientas como la papelera de reciclaje para organizar y liberar espacio en el ordenador. ✚ Reconocer y utilizar algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología. <p style="text-align: center;">ACTITUDINALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Mostrar una actitud positiva en la adquisición de dichos conocimientos. ✚ Es responsable con sus deberes escolares 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Conocer las aplicaciones que incluye Windows, hace uso de la papelera de reciclaje y de la ayuda mostrando respeto por los compañeros durante las clases. ✚ Utilizar herramientas para personalizar el entorno de Windows y agregar algunos componentes del hardware haciendo buen uso de los equipos que utiliza en los períodos de clase. <p style="text-align: center;"><u>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</u></p>

PLANEACION CURRICULAR GRADO OCTAVO

GRADO OCTAVO					
ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIOS VALORATIVOS	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	CONCEPTOS	DESEMPEÑOS BASICOS DE APRENDIZAJE
<p>✚ Conocer la ventana de Word, sus fichas para editar textos sencillos.</p>	<p>Uso de un procesador de texto.</p>	<p>Reconoce el entorno de Word haciendo uso de sus elementos y muestra interés por este editor de texto y respeto por el aula de informática.</p> <p>✚ Realiza con word textos sencillos en cuya edición tiene en cuenta las opciones de las fichas fuente y párrafo, e inserta símbolos y ecuaciones, y tiene cuidado de los elementos y equipos que se encuentran en el aula de informática.</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <p>✚ Utilizo responsable y autónomamente las tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <p>✚ Uso mi libertad de expresión y respeto las opiniones ajenas (C.C.)</p> <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <p>✚ Supero mis debilidades.(C.L.G.)</p>	<p>1. EDITOR DE TEXTO WORD.</p> <p>1.1. Definición y descripción de la ventana de Word.</p> <p>1.1.1. Barra de herramientas estándar.</p> <p>1.1.2. Barra de herramientas formato.</p> <p>1.1.3. Barra de dibujo.</p> <p>1.1.4. Barra de menú.</p> <p>1.1.5. Barra de estado.</p> <p>1.2. Elaboración de documentos sencillos con Word.</p> <p>1.3. Edición básica de un documento.</p> <p>2. DOCUMENTOS SENCILLOS CON WORD.</p> <p>2.1. Insertar imágenes</p> <p>2.2. Editor ecuaciones</p> <p>2.4.1. Guardar y abrir documentos</p> <p>2.3. Revisión de ortografía y gramática</p> <p>2.4.2. Elaboración de textos que incluyen fórmulas, símbolos y expresiones matemáticas.</p>	<p>1. Reconoce cual es el icono y la ventana que representa Microsoft Word.</p> <p>2. Dibuja cada una de las barras que conforman la ventana de Word.</p> <p>3. Elabora un documento sencillo centrando el título.</p> <p>4. Guarda correctamente un documento nuevo de Word.</p> <p>5. Maneja los márgenes que debe llevar una hoja de Microsoft Word.</p> <p>6. Inserta imágenes prediseñadas en una hoja de Word.</p> <p>7. Corrige los errores ortográficos y maneja bien la gramática en un documento.</p>

GRADO OCTAVO					
ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	JUICIO VALORATIVO	INDICADOR DE DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	UNIDAD TEMÁTICA	DESEMPEÑOS BASICOS DE APRENDIZAJE
Realizar textos en un procesador de texto haciendo uso de diversas herramientas.	Uso de un procesador de texto.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza con Word documentos especiales en los cuales utiliza de manera eficiente el editor de texto para realizar cortos documentos con imágenes, autoformas y cuadros de texto. 	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas. <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconozco el conflicto como una oportunidad para aprender y fortalecer nuestras relaciones. (C.C.) Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubica y explica en su contexto histórico. <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrollo tareas y acciones con otros (C.L.G.) 	<p>3. DOCUMENTOS ESPECIALES CON WORD.</p> <p>3.1. Documentos que incluyen gráficas e imágenes.</p> <p>3.2. Formato de documento</p> <p>3.3. Trabajar con cuadros de texto.</p> <p>3.4.. Elaboración de tarjetas.</p> <p>3.5. Insertar autoformas.</p>	<p>8. Diseña fondos en Word que le permitan realizar tarjetas.</p> <p>9. Realiza pantallazos y los pega en un documento nuevo.</p>

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO: OCTAVO

PERIODO: CUARTO

COMPONENTE	DBA	COMPETENCIAS	CONOCIMIENTO O APRENDIZAJES	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora documentos en Word en dos o más columnas. 2. Utiliza las tablas para llenar datos en una hoja de Word. 	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. ✚ Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS ESPECIFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas. ✚ Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Registro datos utilizando tablas, gráficos y diagramas y los utilizo en proyectos tecnológicos. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Reconozco el conflicto como una oportunidad para aprender y fortalecer nuestras relaciones. (C.C.) ✚ Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubica y explica en su contexto histórico. 	<p style="text-align: center;">DECLARATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Elaborar documentos en Microsoft Word, utilizando el diseño de página en dos o más columnas. . ✚ Utilizar tablas y gráficos estadísticos para organizar e interpretar datos e informaciones en Microsoft Word <p style="text-align: center;">PROCEDIMENTALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Diseñar creativamente textos en Microsoft Word aplicando diferentes diseños. ✚ Usar las tablas y gráficos para interpretar datos recolectados en el salón de clases. ✚ Adquiere destrezas mediante la práctica en el computador. ✚ Avanzar en el conocimiento mediante la consulta. <p style="text-align: center;">ACTITUDINALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Mantener disposición para avanzar mediante la práctica continua. ✚ Mantener una postura crítica respecto a los diferentes programas de presentación existentes. ✚ Es responsable en el manejo de las herramientas computacionales. 	<p>Elaborar variedades de documentos escritos (anuncios, tarjetas, folletos, catálogos,..) en Word, aplicando las normas APA cuando sea necesario.</p> <p style="text-align: center;"><u>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</u></p>

PLANEACION CURRICULAR GRADO NOVENO- PERFIL ACADÉMICO

EL SIGUIENTE CONTENIDO ES OPCIONAL PARA QUE LO UTILICE QUIEN NO SEA TECNICO O INGENIERO DE SISTEMAS.

GRADO NOVENO					
ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	LOGROS	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER) APOYO A PROYECTOS	CONCEPTOS	DESEMPEÑOS BASICOS DE APRENDIZAJE
<p>✚ Utilizo tecnologías de la información y la comunicación para mejorar la productividad, eficiencia, calidad y gestión en mis actividades personales, laborales y sociales y en la realización de proyectos colaborativos.</p>	<p>Uso de la herramienta de PowerPoint.</p>	<p>✚ Desarrolla habilidades en el diseño de presentaciones con apoyo de PowerPoint.</p> <p>✚ Crea presentaciones en Power Point en las que se insertan videos y botones.</p> <p>✚ Crea presentaciones en Power Point que incluyen tablas y gráficas estadísticas.</p> <p>✚ Utiliza opciones avanzadas de PowerPoint en el diseño de presentaciones.</p>	<p>❖ .</p> <p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <p>➤ .</p> <p>COMPETENCIAS LABORALES</p> <p>➤ .</p>	<p>3. EDITOR DE PRESENTACIONES POWER POINT.</p> <p>3.1. Generalidades de PowerPoint.</p> <p>3.1.1. Iniciar PowerPoint.</p> <p>3.1.2. Barras de herramientas.</p> <p>3.1.3. El área de esquema.</p> <p>3.1.4. Cerrar PowerPoint.</p> <p>3.2. Mi primera presentación.</p> <p>3.2.1. Crear una presentación utilizando plantillas.</p> <p>3.2.2. Crear una presentación en blanco.</p> <p>3.2.3. Crear una presentación utilizando el asistente.</p> <p>3.2.4. Guardar una presentación.</p> <p>3.2.5. Abrir una presentación.</p> <p>3.3. Tipos de vistas.</p> <p>3.4. Trabajar con diapositivas.</p> <p>3.5. Las reglas y las guías.</p> <p>3.6. Manejar los objetos de las diapositivas.</p> <p>3.7. Insertar, añadir y editar texto.</p> <p>3.8. Insertar y editar tablas.</p> <p>3.9. Trabajar con gráficos.</p> <p>3.10. Organigramas.</p> <p>3.11. La barra de dibujo.</p> <p>3.12. Insertar sonidos y películas.</p> <p>3.13. Animaciones y transiciones</p>	<p>1. Reconoce cual es el icono y la ventana que representa Microsoft PowerPoint.</p> <p>2. Dibuja cada una de las barras que conforman la ventana de PowerPoint.</p> <p>3. Identifica donde se pueden escribir los textos en una diapositiva.</p> <p>4. Utiliza tipo de fuente, color de fuente para escribir un texto en PowerPoint.</p> <p>5. Crea una presentación utilizando las técnicas aprendidas.</p> <p>6. Guarda correctamente una nueva presentación en PowerPoint.</p> <p>7. Coloca efectos de animaciones y transiciones a cada una de las diapositivas.</p> <p>8. Inserta imágenes en una diapositiva relacionadas con el tema.</p> <p>9. Inserta sonidos a cada una de las diapositivas y películas en cada diapositiva.</p>

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO: NOVENO

PERIODO: CUARTO

COMPONENTE	DBA	COMPETENCIAS	CONOCIMIENTO O APRENDIZAJES	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificas las unidades de medidas básicas en informática. 2. Reconoce cuál de las unidades de medida tiene mayor capacidad de almacenamiento para un dispositivo. 3. Realiza los pasos correctos para formatear un computador o cualquier sistema digital. 4. Instala correctamente el software en una computadora. 	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. ✚ Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS ESPECIFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Describo casos en los que la evolución de las ciencias ha permitido optimizar algunas de las soluciones tecnológicas existentes. ✚ Hago un mantenimiento adecuado de mis artefactos tecnológicos. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Recolecto y utilizo datos para resolver problemas tecnológicos sencillos.. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Analizo la importancia y el papel que juegan las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico. ✚ Construyo, celebro, mantengo y reparo acuerdos entre grupos. (Competencias integradoras). 	<p style="text-align: center;">DECLARATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Comparar unidades de medida de almacenamiento de información con unidades de medida de longitud. ✚ Reconocer al byte como unidad de medida de referencia para las capacidades de las memorias de los discos duros y demás dispositivos de almacenamiento de información. ✚ Realizar la conversión adecuada entre unidades de almacenamiento de información a la hora de particionar un disco duro. <p style="text-align: center;">PROCEDIMENTALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Poner en práctica cada uno de los procedimientos al momento de guardar documentos. ✚ Utilizar los diferentes sistemas de almacenamiento para guardar información. <p style="text-align: center;">ACTITUDINALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Seguir con atención las recomendaciones y procedimientos para guardar información en diferentes unidades. ✚ Asumir una actitud positiva frente a nuevos conocimientos. ✚ Es responsable en el manejo de las herramientas computacionales. 	<p>Resuelve problemas cotidianos en los que es necesario realizar conversiones entre unidades de medida de información.</p> <p style="text-align: center;"><u>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</u></p>

GRADO DECIMO					
ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS COMPONENTES	LOGROS	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER)/ APOYO A PROYECTOS	CONCEPTOS	DESEMPEÑOS BASICOS DE APRENDIZAJE

<ul style="list-style-type: none"> ✚ Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno. ✚ Utilizo e interpreto manuales, instrucciones, diagramas, esquemas y guías relacionados con el uso y aplicación de las hojas de cálculo y demás programas ofimáticos. 	<p style="text-align: center;">Apropiación y uso de la tecnología.</p> <p style="text-align: center;">Proceso de manejo de software.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Describe las características básicas de funcionamiento de una hoja de cálculo. ✚ Identifica y aplicar las funciones principales de una hoja de cálculo. ✚ Identifica las principales características de una hoja de cálculo (Excel) ✚ Realiza operaciones básicas con archivos en una hoja de cálculo (Excel), incluidas la creación de copias de seguridad y el uso de contraseñas de apertura y de escritura. ✚ Aplica diferentes métodos de selección y movimiento de celdas en una hoja de cálculo (Excel), eligiendo el más adecuado según la operación a realizar. ✚ Realiza operaciones con datos en una hoja de cálculo (Excel), como validaciones, eliminación de duplicados y ordenamiento. 	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas. ❖ Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas. ❖ Sigo correctamente instrucciones y guías relacionados con el uso y apropiación de las hojas de cálculo y sus aplicaciones. ❖ Propongo y evalúo el uso de software como hojas de cálculo para mejorar la contabilidad en la pequeña empresa y proyectos productivos del plantel. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tomo decisiones relacionadas con las implicaciones sociales y ambientales de la tecnología y comunico los criterios básicos que utilicé o las razones que me condujeron a tomarlas. ➤ Construyo una posición crítica frente a las situaciones de discriminación y exclusión social que resultan de las relaciones desiguales entre personas, culturas y naciones. (Competencias cognitivas). <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizo herramientas tecnológicas siguiendo criterios para su mantenimiento preventivo, buen aprovechamiento y seguridad personal. ➤ Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades. ➤ Identifico buenas prácticas y las adapto para mejorar mis propios procesos y resultados. ➤ Utilizo aplicaciones informáticas para el registro y sistematización de la información. ➤ Identifico fuentes de información para obtener datos relevantes y confiables. 	<p style="text-align: center;">1. DESCRIBE LAS CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE FUNCIONAMIENTO DE UNA HOJA DE CALCULO..</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Introducción a la Hoja de cálculo Excel 1.2. Operaciones con archivos 1.3 Manipulación y formato de celdas 1.4. Los datos. Validación y ordenamiento 1.5. Las funciones. <ol style="list-style-type: none"> 1.5.1. Introducir funciones. 1.5.2. Funciones de fecha y hora 1.5.3. Funciones de texto 1.5.4. Autosuma y funciones más frecuentes. 1.5.5. Funciones de búsqueda 1.5.6. Funciones matemáticas y trigonométricas. 1.5.7. Funciones estadísticas. 1.5.8. Funciones lógicas 1.5.9. Funciones de información 1.6. Cambios de estructura, e inserción y eliminación de elementos 1.7. Corrección ortográfica, impresión y gráficos. 1.8. Imágenes, esquemas y vistas 1.9. Importar y exportar datos. 1.10. Las tablas y tablas dinámicas de Excel. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce cual es el icono y la ventana que representa Microsoft Excel. 2. Dibuja cada una de las barras que conforman la ventana de Excel. 3. Inserta datos en una hoja de cálculo utilizando correctamente las celdas. 4. Diseña tablas que permitan insertar datos con más facilidad. 5. Utiliza funciones de autosumas y otras más para realizar cálculos en Excel. 6. Utiliza funciones estadísticas para resolver problemas que lo requieran. 7. Obtiene diferentes tipos de graficas a partir de datos. 8. Exporta e importa datos de una hoja a otra. 9. Elimina correctamente datos, tablas o gráficas.
--	--	--	---	--	--

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO: DECIMO

PERIODO: CUARTO

COMPONENTE	DBA	COMPETENCIAS	CONOCIMIENTO O APRENDIZAJES	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprende la importancia del internet hoy en día. 2. Escribe correctamente el significado de la sigla WWW. 3. Utiliza diferentes navegadores para abrir diferentes páginas Web. 4. Utiliza el buscador google para buscar información de manera más rápida. 5. Elabora su propio correo electrónico y manda información de él. 	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo. ✚ Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS ESPECIFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos. ✚ Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Comprendo que el respeto por la diferencia no significa aceptar que otras personas o grupos vulneren derechos humanos o normas constitucionales. (Competencias cognitivas). 	<p style="text-align: center;">DECLARATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Reconocer que es internet y cómo fueron sus comienzos hasta hoy en día. ✚ Identificar los diferentes sitios Web y su aplicabilidad. ✚ Asimilar con facilidad la terminología utilizada en Internet. ✚ Conocer cuáles son las Ventajas y desventajas de internet frente a la situación educativa, económica, empresarial, social entre otras. , . ✚ Saber qué hace mal uso de Internet vuelve vulnerable a cualquier persona que no sepa manejarla. <p style="text-align: center;">PROCEDIMENTALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Utiliza de forma adecuada los diferentes sitios web en la investigación y practica de sus conocimientos. ✚ Elabora su correo electrónico personal y hace uso de este enviando trabajos y consultas. <p style="text-align: center;">ACTITUDINALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Recurre al uso de las comunidades virtuales con el fin de interactuar con otras personas, en el ámbito educativo y personal. 	<p>Describe las principales características de Internet, de los navegadores, los buscadores y del correo electrónico.</p> <p style="text-align: center;"><u>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</u></p>

PLANEACION CURRICULAR GRADO UNDECIMO

GRADO UNDECIMO					
ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	LOGROS	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER/ APOYO A PROYECTOS)	CONCEPTOS	NIVEL DE LOGRO GRADO
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo. ✚ Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno. ✚ Utilizo e interpreto manuales, instrucciones, diagramas, esquemas y guías relacionados con el uso y aplicación de la Internet, los navegadores, los buscadores y del software necesario para la educación en internet. ✚ Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente. ✚ . 	<p style="text-align: center;">Naturaleza y evolución de la tecnología.</p> <p style="text-align: center;">Apropiación y uso de la tecnología.</p> <p style="text-align: center;">Proceso de manejo de software.</p> <p style="text-align: center;">Tecnología y sociedad</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Describe las principales características de Internet y los tipos de conexión más usados. 	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Explico cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia. ❖ Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances de la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas. ❖ Describo generalidades del funcionamiento de Internet. ❖ Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas. ❖ Identifico elementos necesarios para conectarse a Internet. ❖ Reconozco ventajas e inconveniente de la educación en Internet. ❖ Identifico necesidades y potencialidades del país para lograr su desarrollo científico y tecnológico. ❖ Identifico el software y hardware necesarios para tomar un curso en Internet. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendo que cuando se actúa en forma corrupta y se usan los bienes públicos para beneficio personal, se afectan todos los miembros de la sociedad. (Conocimientos). <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Selecciono las fuentes de información, físicas o virtuales, con base en criterios de relevancia, confiabilidad y oportunidad. 	<p style="text-align: center;">1. INTERNET, UN MUNDO DE INFORMACIÓN Y SERVICIO A TU ALCANCE..</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1. Qué es Internet. 1.1.1. Conceptos básicos 1.1.2. ¿Quién y cómo se crea la información en Internet? 1.1.3. Características de Internet 1.2 Conexión a Internet. 1.2.1. ¿Qué se necesita para conectarse a Internet? 1.2.2. Tipos de conexión a Internet 1.3. Los buscadores y metabuscadores. 1.4. Comunicación on-line. 1.5. Educación en Internet. 1.5.1. Ventajas de la educación en Internet. 1.5.2. Inconvenientes de la educación en Internet. 1.5.3. Características de los cursos en Internet. 1.5.4. Software necesario 1.6. Seguridad en Internet. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprende la importancia del internet hoy en día. 2. Reconoce quien y como se crea la información en internet. 3. Identifica cada una de las características de internet. 4. Sabe cómo entrar a una página web y utiliza la barra de direcciones. 5. Utiliza Los buscadores y metabuscadores que se pueden encontrar en la Web. 6. Reconoce como se puede utilizar internet para fines educativos. 7. Determina las ventajas e inconvenientes de la educación en internet. 8. Reconoce las características mínimas para realizar un curso virtual por internet.

GRADO UNDECIMO

ESTÁNDARES	CONTEXTOS ÁMBITOS	LOGROS	DESEMPEÑOS (SABER, HACER, SER/ APOYO A PROYECTOS)	CONCEPTOS	NIVEL DE LOGRO GRADO
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo. ✚ Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno. ✚ Utilizo e interpreto manuales, instrucciones, diagramas, esquemas y guías relacionados con la programación Web, y del software necesario para desarrollarla. 	<p align="center">Naturaleza y evolución de la tecnología.</p> <p align="center">Apropiación y uso de la tecnología.</p> <p align="center">Proceso de manejo de software.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Identificar la estructura interna de una página Web y la funcionalidad de las principales etiquetas HTML que hacen posible su creación. 	<p align="center">COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Identifico las partes principales que componen una página web. ❖ Combino elegantemente diseños y técnicas a la hora de crear una página o un sitio Web. ❖ Explico cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia. ❖ Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances de la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas. ❖ Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas. <p align="center">COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Analizo críticamente el sentido de las leyes y comprendo la importancia de cumplirlas, así no comparto alguna de ellas. (Competencias cognitivas e integradoras). ➤ Comprendo que el respeto por la diferencia no significa aceptar que otras personas o grupos vulneren derechos humanos o normas constitucionales. (Competencias cognitivas). <p align="center">COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Diseño algunos modelos tecnológicos que apoyan el desarrollo de tareas y acciones. ➤ Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades. 	<p>2. EL LENGUAJE HTML</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1. Origen y generalidades <ul style="list-style-type: none"> 2.1.1. Tipo de lenguaje 2.1.2. Estructura de un documento 2.2. Etiquetas HTML 2.3. Listas 2.4. Tablas 2.5. Hipervínculos 2.6. Imágenes. 2.7. Marquesinas 	<ul style="list-style-type: none"> 9. Conoce los tipos de lenguaje que debe tener en cuenta al momento de crear un tipo de página web. 10. Sabe cómo insertar imágenes, tablas e hipervínculos al momento de crear una página web.

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO: DECIMO

PERIODO: CUARTO

COMPONENTE	DBA	COMPETENCIAS	CONOCIMIENTO O APRENDIZAJES	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sabe cómo organizar información de manera adecuada al momento de elaborar una página web. 2. Reconoce los pasos necesarios para crear una página web. 3. Utiliza este tipo de herramienta para socializar su trabajo de grado. 	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo. ✚ Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS ESPECIFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos. ✚ Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas. <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS LABORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades <p style="text-align: center;">COMPETENCIAS CIUDADANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Comprendo que el respeto por la diferencia no significa aceptar que otras personas o grupos vulneren derechos humanos o normas constitucionales. (Competencias cognitivas). 	<p style="text-align: center;">DECLARATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Reconozco cuando una página web está completamente acabada para ser publicada. ✚ Describo los pasos a seguir a la hora de publicar las páginas y los sitios web. ✚ Explico la forma la forma en que algunos lenguajes de programación Web son incrustados en el código HTML. ✚ Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas. ✚ Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño. <p style="text-align: center;">PROCEDIMENTALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y representación, procesamiento y producción de información. ✚ Socializar su trabajo de grado empleando un sitio Web elaborado por los estudiantes. <p style="text-align: center;">ACTITUDINALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Promueve campañas de preservación para fomentar el cuidado del ambiente, el ser humano y los derechos de la comunidad a través de consultas en páginas web. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Crear sitios web maquetados con tablas, que incluyen un menú principal en cada una de las páginas. ✚ Elaborar sitios web para la socialización de trabajos de grado. <p style="text-align: center;"><u>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</u></p>

CRITERIOS Y ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN Y PROMOCIÓN

Los estudiantes de la educación básica primaria, secundaria y media (1º a 11º), al terminar cada año deberán manejar los conceptos teóricos que se establezcan para cada grado y demostrar las habilidades y destrezas adquiridas en la utilización del computador y las aplicaciones (software) trabajadas en cada curso, al desarrollar las actividades y trabajos correspondientes a cada unidad temática.

En cada grado se establecen unas competencias básicas como referente para el aprendizaje que debe alcanzar cada estudiante durante el año escolar. En cada unidad temática el referente que se tendrá en cuenta para verificar los aprendizajes que alcance cada estudiante son los desempeños.

Para hacer seguimiento de los alcances que hayan tenido los estudiantes y poder aplicar los planes de apoyo que sean necesarios para superar las dificultades que se les presenten, durante cada periodo del año se realizarán tres tipos de evaluaciones:

La Autoevaluación: es un proceso permanente de verificación, diagnóstico, exploración, análisis, acción y realimentación que realizan los estudiantes, con el fin de identificar sus fortalezas y debilidades, sus oportunidades y amenazas, buscando el mejoramiento continuo que garantice altos niveles de calidad.

La Coevaluación: es la evaluación con responsabilidad compartida de docentes y de educandos sobre el proceso humano de la intercomunicación; en otras palabras es el feed-back continuo que todo proceso de enseñanza/aprendizaje debe contener.

La Heteroevaluación: consiste en la evaluación que realiza una persona sobre otra: su trabajo, su actuación, su rendimiento, etc. Esta es la evaluación que habitualmente lleva a cabo el profesor con los alumnos.

CRITERIOS DE EVALUACION.

La evaluación del área será permanente, formativa, continua, e integral teniendo en cuenta el decreto 1290 y el manual de evaluación y promoción de la Institución Educativa. La Evaluación de los estudiantes se hará respondiendo a los Estándares Nacionales de competencias, los desempeños en el área y los indicadores de desempeño de la misma.

La evaluación será:

- Contextual: Dada de acuerdo con el modelo pedagógico Institucional y teniendo en cuenta los indicadores de desempeños, condiciones socioeconómico, entorno familiar, saberes y conocimientos previos.
- Integral: Hace referencia al adecuado proceso del rendimiento académico de los estudiantes en sus aspectos cognitivo, procedimental y actitudinal. Se realiza un adecuado diligenciamiento de los instrumentos de seguimiento y registro teniendo en cuenta todos los aspectos que son evaluables: Cognitivo (saber, conocer); procedimental, (hacer, practicar, desarrollar habilidades destrezas,) y el actitudinal (ser, actitudes, cooperación y convivencia).
- Participativa: Entendida como incluyente, promocional, motivacional, y democrática con estrategias como la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, respondiendo a las necesidades e intereses de los estudiantes y de la comunidad educativa, con procesos críticos, de diálogo, comprensión, autonomía, en suma, con responsabilidad social.
- Flexible: entendida como una oportunidad para el acierto y el error, teniendo en cuenta los ritmos y estilos de aprendizaje, las inteligencias, las perspectivas del desarrollo humano y la madurez cerebral. Favoreciendo o mejorando constantemente aquello que está fallando en el aprendizaje de los estudiantes.
- Continua y formativa: Es aquella que se realiza en forma permanente y sistemática, orientando a los estudiantes en cuanto a los desempeños y dificultades, lo cual implica un proceso; lo que se evalúa debe ser resultado de una acción educativa durante un determinado tiempo.

CRITERIOS DE PROMOCION.

Escala de valoración institucional:	
Desempeño superior	(4.7 – 5.0)
Desempeño alto	(4.0 – 4.69)
Desempeño básico	(3.0 - 3.99)
Desempeño bajo	(1.0 - 2.99)

PLANES DE APOYO PARA LOS ESTUDIANTES CON BAJOS DESEMPEÑOS

Dentro de las acciones de seguimiento para el mejoramiento de los desempeños de los estudiantes durante el año escolar, tenemos:

- ✚ Dar un informe verbal a los padres de familia o acudientes y estudiantes que presenten rendimiento bajo en cada periodo académico, no obstante se hará en la medida en que se requiera.
- ✚ Hacer una reunión en cada período por áreas para evaluar debilidades y/o fortalezas.
- ✚ Retomar las actividades complementarias (tareas) y solicitar acompañamiento de los padres de familia y/o acudientes.
- ✚ Coadyuvar en la evaluación formativa de manera permanente, a través de: Autoevaluación, Heteroevaluación y Coevaluación.
- ✚ Recurrir a los procesos básicos y de apoyo externo como psicología, entre otros.
- ✚ Determinar fechas para la realización del Plan de Mejoramiento individual dadas por la Comisión de Evaluación y promoción.
- ✚ Acciones individualizadas de acuerdo a las necesidades de cada estudiante.
- ✚ Banco de talleres que complemente las actividades de clase.
- ✚ Acompañamiento al proceso evaluativo con acudiente, director o directora de grupo y coordinación.
- ✚ Organizar grupos de apoyo entre compañeros de clase.
- ✚ Hacer usos de las TIC para mejorar dichos procesos de aprendizaje.
- ✚ Planear jornadas especiales con estudiantes que presentan este tipo de desempeño.

- ✚ Suministrar a el estudiante la información clara y precisa del qué, cómo y cuándo va a ser evaluados y los resultados de sus evaluaciones oportunamente.
- ✚ Hacer retroalimentación en las temáticas trabajadas en cada período académico.

ARTICULACION CON LOS PROYECTOS TRASVERSALES

GRADOS	PROYECTO GUIMACO (LECTURA)
DE PRIMERO A UNDECIMO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Adquiere y utiliza adecuadamente vocabulario tecnológico. ✓ Elabora informes técnicos utilizando las normas adecuadas. ✓ Interpreta correctamente datos para procesarlos y dar solución a un tema problema planteado. ✓ Argumenta de forma crítica sobre un tema expuesto.

GRADOS	PROYECTO EDUCATIVO AMBIENTAL (PRAE)
DE PRIMERO A UNDECIMO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Busca en internet como reducir, reciclar y reutilizar para mejorar el ambiente escolar. ✓ Identifica y selecciona recursos tecnológicos que ponen en peligro el medio ambiente. ✓ Conoce su ubicación satelital utilizando google maps. ✓ Se informa de noticias, debates e informes sobre temas actuales sobre el progreso de la ciencia. ✓ Se informa sobre avances tecnológicos para discutir y asumir posturas fundamentadas sobre sus implicaciones éticas

GRADOS	DEMOCRACIA Y VALORES.
DE PRIMERO A UNDECIMO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participa en la elección de representantes escolares utilizando el voto electrónico. ✓ Utiliza redes sociales para defender los derechos sociales. ✓ Busca información virtual sobre noticias actuales. ✓ Utiliza recursos tecnológicos para mostrar la adquisición de valores.

GRADOS	PROYECTO DE SEXUALIDAD
DE PRIMERO A UNDECIMO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica como los avances tecnológicos mejoran la calidad de vida de las personas frente a las enfermedades. ✓ Reconoce los cambios sociales y tecnológicos. ✓ Sabe manejar las redes y busca la manera de proteger su identidad. ✓ Expresa sus emociones frente a sus compañeros y es empático con el curso. ✓ Consulta como elaborar un proyecto de vida.

GRADOS	RECREACION Y APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE
DE PRIMERO A UNDECIMO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participa en eventos culturales utilizando diferentes recursos tecnológicos. ✓ Utiliza aparatos tecnológicos en sus tiempos libres. ✓ Elaboran elementos tecnológicos con recursos del entorno en tiempos libres. ✓ Ensaya cantos y bailes manejando internet.

BIBLIOGRAFIA

- ✓ Orientaciones generales para la educación en tecnología. Guía # 30 (2008). Ministerio de Educación Nacional (MEN). Bogotá.
- ✓ Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas. Guía # 6 (2004). Ministerio de Educación Nacional (MEN). Bogotá.
- ✓ Aportes para la Construcción de Currículos Pertinentes. (Competencias laborales). Guía # 21 (2004). Ministerio de Educación Nacional (MEN). Bogotá.
- ✓ República de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994. Bogotá: Congreso de la República. Recuperado de http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley/1994/ley_0115_1994.html
- ✓ Manual de Convivencia de la Institución Educativa Técnico agropecuario la Arena.
- ✓ República de Colombia (2009). Decreto 1.290 de 2009. Bogotá: Congreso de la República.
- ✓ www.aulaclie.es (Curso de diseño web con Dreamweaver, curso de animación con Flash)