

**INSTITUCION EDUCATIVA GILBERTO ALZATE
AVENDAÑO**

**PLAN DE AREA
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

Docentes:

**SIGIFREDO AGUDELO SOSA
RUTH NOHEMY VILLA CHAVARRIA
WILSON PATIÑO ARANGO
LEADY DIANA MESA CEBALLOS
GABRIEL JAIME GRACIANO LOPERA
CLEIZA MOSQUERA MORENO
LUCÍA GIRALDO
BEATRIZ LILIANA ROJAS OSORNO**

**Medellín
2020**

INTRODUCCIÓN

En 1 de octubre del año 1958, 800 personas del barrio Aranjuez, presentaron a la honorable Asamblea Departamental, presidida por el Dr. Jaime Betancur Cuartas, un memorial solicitando la creación de un establecimiento de secundaria. El 30 de noviembre del mismo año fue expedida la Ordenanza 26 que creaba el Liceo Departamental de Aranjuez,

Actualmente las Institución Educativa Gilberto Alzate Avendaño está ubicada en la comuna 4 en la carrera 92 N° 51^a-100 del barrio Aranjuez.

La construcción del PEI de la Institución Educativa Gilberto Alzate Avendaño, pretende que las vidas material e intelectual de todos los estamentos de la comunidad educativa crezcan y sean protegidas; nuestra institución promueve la creación de espacios que permitan la interacción entre los individuos, proporcionándoles una serie de aprendizajes para los cuales el área de tecnología e informática, se constituye en uno de los principales pilares del conocimiento.

El área está conformada por los ejes temáticos: conocimiento tecnológico, procesos, técnicas y diseño. El objeto de conocimiento son los sistemas tecnológicos. El objeto de aprendizaje son las competencias de pensamiento tecnológico, técnica, laboral y comunicativa. El enfoque teórico es el sistémico y el fundamento epistemológico el constructivismo sistémico. Se pretende con el área formar estudiantes competentes para enfrentar los desafíos de la ciudad y de la sociedad globalizada.

La enseñanza de la tecnología busca formar un alumno crítico, creativo, protagonista de su propio aprendizaje, donde el profesor sea un generador de valores, principios y actitudes en los alumnos y un posibilitador de los ambientes necesarios para la formación del futuro ciudadano. Para lograr esto, la enseñanza de dicha área está enmarcada dentro de diversas actividades que potencien la participación del alumno, lo involucren con su entorno y lo motiven para la búsqueda a las respuestas de sus propios interrogantes.

Teniendo en cuenta que el proceso educativo en el estudiante es voluntario e intencional, centrado en las necesidades e intereses de quien aprende, se organizan actividades formativas a nivel individual, grupal y colectivas, que creen un ambiente de cordialidad en el aula, que favorezca el desarrollo social, el proceso conceptual y Procedimental de los alumnos, a través de actividades prácticas, que involucren la utilización de las competencias y de las metas de calidad para que con ellos se pueda contrastar hipótesis y llegar a la construcción de nuevos objetos tecnológicos.

Con la nueva planeación curricular, enfocada al mejoramiento de la calidad educativa, se busca beneficiar a todos los estudiantes; favoreciéndolos con el cambio metodológico en la enseñanza de las ciencias hacia la construcción de competencias en pro del cuidado de su vida y de su entorno.

1. MARCO LEGAL

1.1. LINEAMIENTOS CURRICULARES

Son las orientaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares que define el MEN con el apoyo de la comunidad académica educativa para apoyar el proceso de fundamentación y planeación de las áreas obligatorias y fundamentales definidas por la Ley General de Educación en su artículo 23.

En el proceso de elaboración de los Proyectos Educativos Institucionales y sus correspondientes planes de estudio por ciclos, niveles y áreas, los lineamientos curriculares se constituyen en referentes que apoyan y orientan esta labor conjuntamente con los aportes que han adquirido las instituciones y sus docentes a través de su experiencia, formación e investigación.

1.2. REFERENTES CURRICULARES

A la hora de abordar el currículo de tecnología en los Proyectos Educativos Institucionales, se hace necesario reflexionar sobre preguntas como las siguientes: ¿Qué es tecnología?

¿En qué consiste la actividad tecnológica en la escuela?

¿Para qué y cómo se enseñan la tecnología?

¿Qué relación se establece entre la tecnología y la cultura?

¿Cómo se puede organizar el currículo de tecnología?

¿Qué énfasis es necesario hacer?

¿Qué principios, estrategias y criterios orientarían la evaluación del desempeño tecnológico de los alumnos?

El trabajo y la discusión sobre estas respuestas pueden dar referentes para tomar decisiones relacionados con la elaboración, el desarrollo y la evaluación del currículo.

1.2.1. PEDAGÓGICO Se pretende con la educación en tecnología e informática contribuir a formar un hombre apto para solucionar problemas y transformar la realidad social.

El bachiller, comprometido con la realidad social de su comunidad podrá aportar alternativas de solución a problemas, constituyéndose en participante del progreso social y económico del país, tal como lo establecen los Fines del Sistema Educativo Colombiano.

1.2.2. PSICOLÓGICO El aprendizaje es un proceso mediante el cual se adquieren conocimientos, sentimientos, actitudes, valores y habilidades, a través de los cuales el que aprende incorpora nuevas maneras de pensar, de sentir y de abordar situaciones del mundo interno y de la relación con los otros, así como con la realidad en general. Este proceso de adquisición supone ciertos niveles de actuación mental y/o afectiva del sujeto sobre aquello que pretende adquirir. La afectividad y la inteligencia son ingredientes vitales de dichos procesos de aprendizaje, pues el que aprende experimenta sentimientos y pensamientos sobre aquello que está aprendiendo.

1.2.3. EPISTEMOLÓGICO La especie humana desde sus comienzos ha transformado su entorno a fin de sobrevivir y desarrollarse, en este proceso de transformación fue necesario que comprendiera la naturaleza de los objetos que lo rodean. A través de la historia de la humanidad la ciencia, la técnica, la tecnología, han contribuido al desarrollo y avance del hombre hasta nuestros días.

1.3 ESTANDARES DE COMPETENCIA

1.3.1 Estructura general de los estándares

La estructura general de los estándares de tecnología e informática se encuentra divididos en cinco ciclos, distribuido de la siguiente forma:

1. Primero a Tercero.
2. Cuarto y Quinto.
3. Sexto y séptimo.
4. Octavo y Noveno.
5. Decimo y Once.

Cada ciclo está compuesto por cuatro componentes: naturaleza y evolución de la tecnología, apropiación y uso de la tecnología, solución de problemas con tecnología, tecnología y sociedad; cada uno de ellos a su vez cuenta con una lista de estándares y una competencia.

2. DIAGNÓSTICO

Las Orientaciones generales para la educación en tecnología buscan motivar a las nuevas generaciones de estudiantes colombianos hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología, con el fin de estimular sus potencialidades creativas. De igual forma, pretenden contribuir a estrechar la distancia entre el conocimiento tecnológico y la vida cotidiana y promover la competitividad y productividad (MEN, 2008). La tecnología, relacionada con otros campos del saber, potencia la actividad humana y orienta la solución de problemas, la satisfacción de necesidades, la transformación del entorno y la naturaleza, la reflexión crítica sobre el uso de recursos y conocimientos y la producción creativa y responsable de innovaciones que mejoren la calidad de vida. A partir de esta interrelación, (Figura 1) las orientaciones para la educación en tecnología tienen sentido y permiten definir el alcance y la coherencia de las competencias dadas. Dentro del conjunto de áreas que componen el programa educativo, la informática cobra cada día mayor relevancia, a raíz de que cada vez, más diversas actividades necesarias para la subsistencia del ser humano están ligadas al uso de herramientas y de equipos informáticos y de comunicación. En este sentido, es absolutamente necesario que se vincule dentro del proceso de aprendizaje, el conocimiento de los diversos avances tecnológicos y en particular el uso de los computadores, lo cual además de hacer más lúdica la tarea educativa, constituye una estrategia que genera profundo interés dentro de la población estudiantil.

Al respecto se debe resaltar como gran fortaleza, la posibilidad de acceso de buena parte de la población estudiantil a salas de informática en sus barrios o en diversos sitios de la ciudad como centros comerciales, hecho que los ubica en una situación ventajosa para el aprendizaje de esta área en la institución. Este potencial constituye un elemento valioso que debe ser aprovechado y canalizado por el docente dentro del desarrollo de esta asignatura.

La lectura detallada de los resultados de las evaluaciones externas y el análisis de por qué se han obtenido se convierten en herramienta fundamental para la construcción de un plan de mejoramiento.

Las evaluaciones externas, es decir, las pruebas saber y los exámenes de estado son las que permiten a la institución mirar los resultados del aprendizaje y llevan a determinar cuáles son los problemas o dificultades que se tienen para obtener un mejor nivel educativo. Con este análisis es importante que la institución determine a dónde quiere llegar en la formación y aprendizaje de sus estudiantes. Este sería el norte necesario para continuar el diagnóstico. Norte que está expresado en la misión y visión de la institución.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL DEL AREA.

Resolver problemas y satisfacer necesidades individuales y sociales, transformando el entorno y la naturaleza mediante la utilización racional, crítica y creativa de recursos y conocimientos tecnológicos.

3.2. OBJETIVOS DE CADA NIVEL

Educación básica

- Aportar a la formación de personas con capacidad de asumir responsabilidades y ser autónomos en la toma de decisiones.
- fortalecer la cooperación, la democracia y la sana convivencia, buscando un desarrollo integral que permita poner en práctica el respeto a los derechos humanos, la libre expresión, amor al trabajo, sentido de pertenencia, trabajo en equipo, desarrollar proyectos colaborativos para reflexionar individual y colectivamente, se argumenta y se analizan problemas en busca de soluciones.
- contribuir con el crecimiento personal, manejando de manera significativa los problemas sociales que se le presentan, afianzando su identidad sexual.
- Permitir a los estudiantes la creación de sus propios proyectos para que se conviertan en un medio de transición en el paso de una etapa de su escolaridad a otra más significativa, orientada a una formación profesional u ocupacional como herramienta laboral.
- Educar a la persona para el mundo laboral y social, para el sector productivo y para la educación superior; en otras palabras, debe educar al hombre para ser feliz.

Educación Media

- Analizar y valorar críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.
- Aplicar los principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno.
- Resolver problemas tecnológicos y evaluar las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.
- Reconocer las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actuar responsablemente.

OBJETIVOS ESPECIFICOS POR CICLO

3.2.1 Básica primaria.

Brindar a los niños y niñas el primer acercamiento a las herramientas tecnológicas y sensibilizarlos sobre los cambios que ha tenido la vida del hombre con el desarrollo de la tecnología.

3.2.2 Básica secundaria.

- Dar al estudiante nociones que lo relacionen con los nuevos contenidos tecnológicos con una perspectiva de proyección a su quehacer futuro con base en sus actitudes, aptitudes, destrezas e intereses.

- Brindar herramientas y estrategias metodológicas para que con su ingenio, creatividad y reflexión crítica contribuyan a resolver problemas de la vida cotidiana desde una perspectiva tecnológica.
- Propiciar un acercamiento lúdico con los problemas asociados a la tecnología e informática generando en ellos una motivación por aprender e investigar para la vida.
- Acercar con pensamiento crítico y reflexivo al mundo del conocimiento de los problemas cotidianos, aportando creativamente ideas de solución con una perspectiva tecnológica.

3.2.3 Media Académica y Media técnica.

- Brindar al estudiante la capacidad en el conocimiento tanto de software como de hardware, en la solución tecnológica de problemas cotidianos.
- Propiciar las competencias específicas en el conocimiento tanto de software como de hardware con miras al mejoramiento de los procesos empresariales; motivando a su vez en la generación de nuevas empresas desarrolladoras de software.

3.2.4 Ciclo lectivo especial integrado CLEI

- Brindar herramientas y estrategias metodológicas para que con su ingenio, creatividad y reflexión crítica contribuyan a resolver problemas de la vida cotidiana desde una perspectiva tecnológica.
- Propiciar un acercamiento lúdico con los problemas asociados a la tecnología e informática generando en ellos una motivación por aprender e investigar para la vida.
- Acercar con pensamiento crítico y reflexivo al mundo del conocimiento de los problemas cotidianos, aportando creativamente ideas de solución con una perspectiva tecnológica.

4. REFERENTES TEÓRICOS

4.1 Objeto de Conocimiento.

El objeto del conocimiento de la tecnología se centra en los sistemas tecnológicos, siendo ellos los sistemas: informáticos, eléctricos, robóticos, mecánicos y biotecnológicos dado que ellos conforman una red que se entretajan formando un sistema que une conocimientos y proporciona a través de la historia innumerables inventos que se constituyen en artefactos, herramientas o maquinarias que han cambiado sustancialmente la vida del hombre y el futuro del planeta, tal es el caso de la microelectrónica que ha permitido la miniaturización y una eficiencia incalculable en herramientas como el ordenador el cual está hoy al servicio de los demás sistemas tecnológicos y no exclusivamente al de la informática.

Así como el mundo cambia con los nuevos avances tecnológicos, se ve la necesidad de incluir en el aprendizaje de los estudiantes la línea de emprendimiento en el área de tecnología e informática debido a las múltiples posibilidades de crear empresas innovando con el uso de herramientas tecnológicas al servicio de las necesidades de la sociedad.

4.2 Competencias Específicas del Área

4.2.1 Competencia de Pensamiento Tecnológico

Cuando se hace referencia a las competencias estas se definen como un “saber hacer en contexto” (constructivismo), es decir el conjunto de acciones que un estudiante realiza en un contexto particular y que cumplan con las exigencias específicas del mismo. Como se trata de analizarla desde el pensamiento tecnológico y para desarrollar el mismo, es adecuado y lógico definir la palabra pensamiento.

Pensamiento es el conocimiento de las cosas por algo más que la simple percepción sensorial. Como proceso conceptual incluye el juicio y razonamiento.

Tecnología es la ciencia que estudia los oficios mecánicos y las artes industriales. En principio se distinguen: tecnología mecánica, tecnología física, tecnología química y tecnología biológica.

De acuerdo a las anteriores definiciones, 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.

La competencia de pensamiento tecnológico incluye los siguientes procesos: observación, descripción, comparación, clasificación, relación, conceptualización, resolución de problemas tecnológicos, formulación de hipótesis, modelación de prototipos, experimentación, análisis, interpretación, razonamiento, argumentación y producción.

4.2.2 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.

4.2.3 Competencia Comunicativa

El Plan de área de Tecnología e Informática debe pensarse desde el énfasis de la comunicación entendida esta como la posibilidad de transmitir algo y en la medida posible que genere mejores condiciones de vida. Dicha comunicación debe estar dentro de una ética que le permita al ser humano comprender la importancia de la misma para poder encaminarse en un mundo donde se vislumbran cambios tecnológicos y donde indudablemente no debemos desconocer la riqueza del ser humano.

Se hace necesario concertar la importancia que el aspecto ético tiene en todo proceso humano, incluyendo el tecnológico, pues este no puede desplazar al hombre; ya que se debe crecer humanamente, sin desconocer la importancia que tiene la tecnología en el mundo real.

Los procesos que involucra la competencia comunicativa son: la búsqueda de información, procesamiento de la información, interpretación de la información, los actos de comunicación y la comprensión de lo comunicado.

4.2.4 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.

De acuerdo con los lineamientos del MEN-SENA la competencia se entiende como la capacidad productiva de una persona que se define y mide en términos de su desempeño. Las competencias son de tres tipos: básicas, ciudadanas y laborales. Las competencias básicas son las referidas a las planteadas para la educación básica por el Ministerio de Educación Nacional (lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanía). Las competencias laborales generales para la

educación básica y se refieren a los desempeños generales de las ocupaciones como las intelectuales, organizacionales, empresariales, trabajo en equipo, toma de decisiones, planeación del trabajo, solución creativa de problemas. Las competencias específicas son las propias de la técnica definidas en el Sistema Nacional de Formación Laboral con participación de los empresarios, el sector educativo y el gobierno.

De acuerdo con el MEN (2003, p 6), las competencias laborales generales” se caracterizan por no estar ligadas a una ocupación en particular, ni a ningún sector económico, cargo o tipo de actividad productiva, pero habilitan a las personas para ingresar al mundo del trabajo, mantenerse en él y aprender”. Las características fundamentales de estas competencias es que son genéricas, transversales, transferibles, generativas y medibles. Son muy importantes por los cambios rápidos en la tecnología, el conocimiento, las organizaciones y procesos productivos.

4.2.5 Competencias laborales específicas

De acuerdo con el MEN (2003), las competencias laborales específicas son aquellas necesarias para el desempeño de las funciones propias de las ocupaciones del sector productivo. Poseerlas significa tener el dominio de conocimientos, habilidades y actitudes que conllevan al logro de resultados de calidad en el cumplimiento de una ocupación y, por tanto, facilitan el alcance de las metas organizacionales.

Las competencias laborales específicas están relacionadas con las funciones productivas, es decir, con el “conjunto de actividades laborales necesarias para lograr resultados específicos de trabajo, en relación con el propósito clave de un área objeto de análisis”. Estas competencias habilitan a las personas para desempeñar una ocupación o un grupo de ocupaciones. Una ocupación es un conjunto de puestos de trabajo con funciones productivas afines cuyo desempeño requiere competencias comunes relacionadas con los resultados que se obtienen.

En una gran parte de países las ocupaciones se han agrupado por afinidad de funciones, buscando con ello hacer ofertas educativas que permitan la movilidad entre varios campos ocupacionales, es decir, formar en áreas que sirvan a varias ocupaciones, logrando con ello polivalencia y movilidad ocupacional de quienes poseen dicha formación. En Colombia el SENA construyó la Clasificación Nacional de Ocupaciones¹⁰, para lo cual identificó 450 ocupaciones agrupadas en las siguientes áreas:

- Finanzas y administración
- Ciencias naturales y aplicadas
- Salud
- Ciencias sociales, educativas, religiosas y servicios gubernamentales
- Arte, cultura, esparcimiento y deporte
- Ventas y servicios
- Explotación primaria y extractiva
- Oficios, operación de equipos y transporte
- Procesamiento, fabricación y ensamble

4.3 ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS (COMPONENTES)

El área de tecnología e informática no aplican estándares, se trabaja con componentes, competencias y desempeños basado en el texto “Serie guías N°30”

Para todos los grados los componentes son:

Naturaleza y evolución de la tecnología: Se refiere a los conceptos fundamentales, funciones y usos a través de la historia.

Apropiación y uso de la tecnología: Habla sobre la utilización de la tecnología de manera adecuada y ética para potencializar y mejorar los procesos dentro de una sociedad.

Solución de problemas con tecnología: Estrategias y fórmulas para solucionar problemas o mejorar procesos.

Tecnología y sociedad: Se divide en tres procesos las actitudes, la valoración social y la participación social y se preocupa por el impacto de la sociedad, la cultura, el medio ambiente y las nuevas interacciones sociales que surgen.

4.4 METAS DE APRENDIZAJE POR GRADO

Las metas en el área de tecnología e informática es desarrollar las competencias propuestas por grados en la “Serie guía N°30”

4.4.1 Competencias grado primero, segundo y tercero:

1. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
2. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.
3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
4. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

4.4.2 Competencias grado primero, segundo y tercero:

1. Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.
2. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.
3. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.
4. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.

4.4.3 Competencias grado sexto y séptimo:

1. 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.
2. Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
3. Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.
4. Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.

4.4.4 Competencias grado octavo y noveno:

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

2. 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.
3. Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.
4. Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.

4.4.5 Competencias grado decimo y undécimo:

1. Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.
2. 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.
3. Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.
4. Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.

5. METODOLOGÍA

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

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

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

De manera breve, las metodologías consisten en lo siguiente:

Aprendizaje en Equipo

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

Experimental

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

Aprendizaje Significativo

De acuerdo con Ausubel (1976: 55), se entiende por aprendizaje significativo “la adquisición de nuevos significados, y a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo. Esto es, el surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo.” También puntualiza el autor que el aprendizaje significativo requiere de material potencialmente significativo y la disposición para este tipo de aprendizaje. Los avances del aprendizaje significativo, han llegado a establecer que se pueden plantear tres fases

del mismo: la exploración de significados, la transformación y la verificación de los nuevos significados.

Metodología Problemática

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

La metodología problemática ha sido planteada como aquella pertinente para un currículo por competencias, en especial Gonczi (1996), ha dicho que “puede establecerse un plan de estudios basado en un concepto integrado de normas de competencia, en función de problemas o conceptos. Al igual que en un programa basado en la solución de problemas para la obtención de un título profesional –por ejemplo el título médico de la Universidad –, los conceptos teóricos se tratan de manera interdisciplinaria, mediante la solución de problemas reales. Al resolver los problemas previstos en el plan de estudios, los estudiantes adquieren mayores niveles de competencia combinando atributos (conocimientos, haceres, actitudes y valores) de diversas maneras. Si se acepta que la competencia consiste en la capacidad de actuar de manera inteligente y crítica, en una determinada situación (de trabajo), entonces, un plan de estudios basado en la solución de problemas –combinado con prácticas concretas en la vida real- parece ser el currículo basado en competencias por excelencia-“. (Argüelles 2001:39).

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

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

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

Y precisa que:

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

precisión del vocabulario, la exactitud de los resultados y la contrastación de la respuesta obtenida.”(Fernández, 2000).

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

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

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

La Clase Problemática

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

El maestro es aquel sujeto de saber, que crea y posibilita las condiciones para adquirir y producir conocimiento a partir de situaciones de la vida real o del área, enfatizando la formulación y solución de problemas. Es aquel que es consiente que el conocimiento, a decir de Nietzsche, es un producto de la tensión, de la lucha entre las pulsiones de odio, desprecio y risa. La primera

le permite al estudiante la confusión y el alejamiento o distancia del objeto, la segunda la marcha y la inmersión en esa distancia del objeto y cuando se produce el conocimiento aparece la tercera como símbolo de su adquisición. Esto es así porque la mente se enfrenta a lo desconocido, a la incertidumbre y parte de la ignorancia. En otras palabras, adquirir, crear y producir conocimiento, tiene como fundamento la ignorancia, el no saber. Por ello la actitud del maestro es la de un guerrero del conocimiento que incita, contagia, desafía, la mente del estudiante y moviliza estas pulsiones para que el estudiante sea competente.

Metodología del Cambio Conceptual

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

6. IDENTIFICACION, ARTICULACION Y EVALUACION.

6.1 ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

La educación por competencias replantea las estrategias de enseñanza y de acuerdo con Eggen y Kauchack (1996) se pueden utilizar en la institución educativa los modelos inductivos, deductivos, de indagación, cooperativo y según Pórtela (2000) el modelo holístico, con las estrategias de enseñanza correspondientes, como se puede leer a continuación:

6.1.1. Modelos inductivos

Los modelos inductivos son modelos de procesamiento de la información, conformado por los modelos inductivos, de adquisición de conceptos y el integrativo:

El Modelo inductivo

“El modelo inductivo es una estrategia que puede usarse para enseñar conceptos, generalizaciones, principios y reglas académicas y, al mismo tiempo, hacer hincapié en el pensamiento de nivel superior y crítico. El modelo basado en las visiones constructivistas del aprendizaje, enfatiza el compromiso activo de los alumnos y la construcción de su propia comprensión de los temas.” (Eggen y Kauchack 1996: 111)

El proceso de planeación del modelo consiste en tres fases sencillas que son: Identificar núcleos temáticos, identificar logros y seleccionar ejemplos.

El desarrollo de la clase se realiza en cinco etapas: Introducción donde se presentan los ejemplos a trabajar; final abierto donde los estudiantes construyen nuevos significados; convergencia se caracteriza porque el docente, ante la dispersión de nuevos significados converge hacia una significación específica; cierre es el momento donde los estudiantes identifican el concepto, el principio o la regla y la aplicación donde los estudiantes hacen uso del concepto, el principio o la regla para resolver problemas de la vida cotidiana o de las áreas de conocimiento.

6.1.2 El modelo de adquisición de conceptos

Este modelo está relacionado con el inductivo, sin embargo es muy eficaz cuando se trata de enseñar conceptos al tiempo que se enfatiza en los procesos de pensamiento de nivel superior y crítico. La principal virtud del modelo, según Eggen y Kauchack (1996: 148), “es su capacidad para ayudar a los alumnos a comprender el proceso de comprobar hipótesis dentro de una amplia variedad de temas, en el contexto de una única actividad de aprendizaje.

La planeación consta de cuatro fases: Identificar núcleos temáticos, clarificar la importancia de los logros, seleccionar ejemplos pertinentes y secuenciar ejemplos.

Las etapas del desarrollo del modelo son las siguientes:

ETAPA	DESCRIPCIÓN
Presentación de los ejemplos	Se presentan ejemplos positivos y negativos y se formulan hipótesis

Análisis de las hipótesis	Se alienta a los estudiantes a que analicen las hipótesis a la luz de nuevos ejemplos
Cierre	Tiene lugar cuando el estudiante analiza ejemplos para descubrir características decisivas y llegan a una definición
Aplicación	Se dan más ejemplos y se los analiza desde el punto de vista de la definición formada

6.1.3 Modelo Integrativo

Este es otro modelo inductivo y puede utilizarse para la enseñanza en pequeños equipos de aprendizaje de relaciones entre hechos, conceptos, principios y generalizaciones los cuales están combinados en cuerpos organizados de conocimientos. La planeación del modelo se orienta por las fases de: Identificar núcleos temáticos, especificar logros y preparar las representaciones de tal manera que los estudiantes puedan procesar la información. El desarrollo de las clases se implementa en cuatro etapas: Describir, comparar y encontrar patrones, en la cual los estudiantes comienzan a analizar la información; explicar similitudes y diferencias donde el docente formula preguntas para facilitar el desarrollo del pensamiento de los estudiantes a nivel superior; formular hipótesis sobre la obtención de resultados en diferentes condiciones y generalizar para establecer relaciones amplias, donde los estudiantes sintetizan y sacan conclusiones sobre los contenidos.

6.1.4 Modelos deductivos

Los modelos deductivos, también están basados en el procesamiento de la información y lo conforman los modelos de enseñanza directa y el modelo de exposición y discusión:

Modelo de enseñanza directa

Este modelo se utiliza por el docente para enseñar conceptos y competencias de pensamiento. Su fuente teórica está derivada de la teoría de la eficacia del docente, la teoría de aprendizaje por observación y la teoría del desarrollo de la zona próxima de Vigotsky. La planeación se orienta por 3 fases: identificar los núcleos temáticos y las metas específicas en especial los conceptos y las habilidades a enseñar, identificar el contenido previo necesario que posee el estudiante para conectarlo con los nuevos conceptos y habilidades, seleccionar los ejemplos y problemas. La implementación de la clase se realiza en las siguientes etapas:

ETAPA	PROPOSITO
INTRODUCCIÓN	Provee una visión general del contenido nuevo, explora las conexiones con conocimientos previos y ayuda a comprender el valor del nuevo conocimiento.
PRESENTACION	Un nuevo contenido es explicado y modelizado por el docente en forma interactiva
PRACTICA GUIADA	Se aplica el nuevo conocimiento
PRACTICA INDEPENDIENTE	Se realiza transfer independiente

6.2 MODELO PEDAGOGICO

Modelo social Activo Se fundamenta en los procesos de interacción y comunicación desplegados durante la enseñanza, el debate, la crítica razonada del grupo, la vinculación entre la teoría y la práctica y la solución de problemas reales que interesan a la comunidad. En este modelo el trabajo productivo y la educación están íntimamente relacionados, el profesor y los estudiantes tienen el compromiso de participar con sus opinión para explicar su acuerdo o desacuerdo con la situación o temática estudiada. Esta pedagogía concibe el aprendizaje y el conocimiento como una construcción social, que se concreta a través de la actividad del grupo. En la pedagogía social activa el enfoque de la evaluación es dinámico, su propósito es evaluar el potencial del aprendizaje. Tiene la función de detectar el grado de ayuda que requiere el alumno de parte del maestro para resolver una situación. Vigotsky ha definido el concepto de zona de desarrollo próximo para referirse a lo que potencialmente el alumno es capaz de hacer sin la ayuda del profesor.

Aprendizaje mediatizado, aprendizaje entre pares El Aprendizaje Mediatizado, (AM) planteado por Feurestein (1993) entiende al organismo humano como un sistema abierto, en el cual la idea central es la valoración de la capacidad de cambio con la que cuenta el sujeto, por medio de esta concepción muestra un ser humano con potencialidades y oportunidades, distando de las concepciones organicistas del desarrollo. En el estudio acerca de la mediatización del aprendizaje, Nickerson (1994), le da gran importancia a los elementos que rodean al menor, considera fundamentalmente el ser humano, no como un instrumento de experimentación, sino un sujeto de necesidades vitales, las relaciones y significación profunda a la que acercan las experiencias, rescata importancia frente a los hábitos de meta - aprendizaje y en la comprensión de cómo aprender a aprender. Con respecto a la mediatización del aprendizaje Orrú (2003), plantea que en los estudios acerca de la mediatización del aprendizaje en Feuerstein se habla de dos formas de interacción entre el individuo y su entorno, ellas favorecen el desarrollo de la estructura cognitiva; como son la exposición directa a estímulos con el entorno y las experiencias de aprendizaje mediatizado por un agente. El agente mediatizador de una experiencia de aprendizaje, según plantea Orrú (2003) suele ser un padre de familia o un profesor y su rol es mediar entre el mundo, -en el caso de los grupos colaborativos un estudiante par es quien desempeña este rol y facilita la transformación que el niño realiza de los elementos que incitan al aprendizaje. Existen dos tipos de aprendizaje mediato: 1. Las experiencias de aprendizajes que implican transmisión de información, valores y actitudes y 2. Las experiencias de aprendizaje que buscan que el sujeto sea más capaz de aprender de la exposición directa a los estímulos.

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ARTÍCULO 6°. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Con el ánimo de unificar criterios con relación al quehacer evaluativo se debe tener en cuenta:

- La evaluación debe ser formativa y diagnóstica del proceso, orientadora y motivadora para el educando y el educador.
- La evaluación se desarrollará a través de los planes de estudio previstos en el P.E.I.
- Debe existir congruencia entre los logros, los indicadores de desempeño y los estándares. Los indicadores de desempeño a evaluar deben ser claros,

- concretos y alcanzables
- La evaluación debe corresponder a los logros propuestos y los instrumentos de evaluación deben ser apropiados y ajustarse a los contenidos Desarrollados.

Realizar actividades pedagógicas de apoyo durante el desarrollo de cada uno de los períodos académicos.

- Programar estrategias de apoyo a los estudiantes que finalizado el año lectivo hayan obtenido en definitiva desempeño bajo en una o dos áreas.

- La realización de exámenes, trabajos escritos, sustentaciones y demás, que formen parte de la actividad evaluativa, se deben anunciar con la debida anticipación a los estudiantes.

- Durante las actividades de apoyo todos los estudiantes podrán mejorar sus notas dependiendo de su participación bajo la modalidad de trabajo Colaborativo, desarrollando talleres prácticos dentro del aula diseñados por el maestro. Aquellos estudiantes que acrediten desempeño superior serán líderes de cada equipo colaborativo.

El docente elegirá un monitor en su asignatura que reúna condiciones de liderazgo académicas y humanas en cada uno de los grupos con el fin de servir de apoyo al docente y sus compañeros.

- Valoración de las áreas. Las áreas que están conformadas por asignaturas, sus notas serán valoradas así:

- Ciencias Naturales: Física: 50% y Química 50%.
- Matemáticas: Matemáticas: 80%, Geometría: 20% y Lógica 20%.
- Sistemas: Sistemas: 40%, Lógica: 20%, Estadística: 20% y Algoritmos: 20%.
- En humanidades se consideran independientes: Lengua castellana e Idioma Extranjero.

PARAGRAFO. ADAPTACION CURRICULAR: Para población con diagnóstico de necesidades educativas especiales las exigencias académicas estarán relacionadas con sus potencialidades y para ello se deberá realizar las adaptaciones curriculares y evaluativas.

CRITERIOS DE ADMINISTRACION DEL AREA

Para la administración del área de Tecnología e Informática el grupo de profesores encargados de la misma tendrá en cuenta los siguientes criterios:

- Trabajo en equipo, para lo cual se conformó un equipo interdisciplinario que define, alcanza y mejora las metas propuestas.
- Evaluación compartida: que permite monitorear y aplicar los indicadores y los criterios para la evaluación y la promoción.
- Planeación conjunta: el equipo de docentes planea con el siguiente patrón:
- ✓ Reflexión pedagógica y curricular: leer, estudiar, discernir, discutir, compartir en grupo.

- ✓ Adquirir y compartir un sentido acerca de la pedagogía, el currículo y la enseñanza, planea de manera conjunta los ejes temáticos de acuerdo con la metodología del área.
- ✓ Acción coordinada, actúa de manera coordinada según los roles y responsabilidades establecidas por el equipo.
- Optimización: este criterio permite al equipo aplicar en la gestión curricular la optimización de los recursos académicos, físicos, tecnológicos, financieros, didácticos y del talento humano de cada uno de los integrantes.

7. MALLAS CURRICULARES

TECNOLOGIA

E

INFORMATICA

Grado: Primero		Periodo: uno	
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>Reconozco mi entorno</i>			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>Entorno escolar</i>			
PREGUNTA ORIENTADORA:			
OBJETIVO DEL PROYECTO:			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIAS:	
<u>No aplica para el área</u>		<p>COMPETENCIAS: Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.</p> <p>DESEMPEÑOS: Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte). Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.</p>	

	<p>Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.</p> <p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p>
<p align="center">EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS</p>	<p align="center">PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)</p>
<p>EJES DE LOS ESTANDAREAS O COMPONENTES</p> <p>Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad</p> <p align="center">ORIENTACIONES/ NUCLEOS TEMÁTICAS</p> <p>Comportamiento en la sala de sistema. Artefactos y Herramientas de uso cotidiano. . clasificación y comparación de los objetos según sus usos. Herramientas tecnológicas El computador y sus partes. Teclado, mouse, monitor. Uso adecuado de las herramientas tecnológicas. Contenido educativo digital.</p> <p>EMPREDIMIENTO: El dinero y el trabajo: manejo de recursos.</p> <p>NOTA: <i>se recomienda trabajar durante cada periodo un recurso educativo digital que el maestro considere pertinente para el grupo y la transversalidad en las áreas.</i> http://www.pipoclub.com/</p>	<p>EXPLORACIÓN :Presentación experiencia pedagógica- preguntas orientadoras- Planteamiento de hipótesis –descripción-indagación, conocimientos previos ACLARACIÓN :Verificación de conceptos previos- experimentación- comprobación de hipótesis- socialización APLICACIÓN: Aclaración de dudas-Consolidación de saberes – Conceptualización –Transferencia de lo aprendido</p> <p>Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearán las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.</p> <p>Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos.</p>

<https://www.educanave.com/primaria/indexprimaria.htm>
<http://www.supersaber.com/>
<https://gcompris.net/index-es.html>
<http://www.tuxpaint.org/>

Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre...

INDICADORES DE DESEMPEÑO

**SABER
(CONCEPTUALES)**

**SABER HACER
(PROCEDIMENTALES)**

**SABER SER
(ACTITUDINALES)**

Grado: 1°	
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>Comunicación</i>	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>Comunicación</i>	
PREGUNTA ORIENTADORA:	
OBJETIVO DEL PROYECTO:	
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, <u>Buscar</u> , <u>Informar</u> , Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar	
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE <u>No aplica para el área</u>	ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS: COMPETENCIAS: Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)

COMPONENTES

Naturaleza y evolución de la tecnología
Apropiación y uso de la tecnología
Solución de problemas con tecnología
Tecnología y sociedad

ORIENTACIONES/ NUCLEOS TEMÁTICAS

Herramientas tecnológicas:

dispositivos móviles.

Símbolos y señales de tránsito:

Señales de seguridad.

Señales de direccionalidad.

Señales de advertencia.

Las basuras

Profesiones y oficios.

Contenido educativo digital (paint) **nota:** *se puede trabajar otro recurso.*

EMPRENDIMIENTO

El dinero y el trabajo: Liderazgo.

<http://www.pipoclub.com/>

<https://www.educanave.com/primaria/indexprimaria.htm>

<http://www.supersaber.com/>

<https://gcompris.net/index-es.html>

<http://www.tuxpaint.org/>

EXPLORACIÓN :Presentación experiencia pedagógica- preguntas orientadoras- Planteamiento de hipótesis –descripción-indagación, conocimientos previos

ACLARACIÓN :Verificación de conceptos previos- experimentación- comprobación de hipótesis- socialización

APLICACIÓN: Aclaración de dudas-Consolidación de saberes – Conceptualización –Transferencia de lo aprendido

Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearán las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.

Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos.

Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre...debates grupales relacionados con las normas en el uso seguro de las redes sociales, construcción conjunto de normas para prevenir delitos en el uso de las redes sociales.

INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Indico la importancia de algunos artefactos o dispositivos móviles para la realización de diversas actividades humanas.</p> <p>Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, particularmente los relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias)</p>	<p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>	

Grado: 1°	
PROYECTO TRANSVERSAL: CULTURA	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: LA CONVIVENCIA Y CELEBRACIONES EN NUESTRA COMUNIDAD	
PREGUNTA ORIENTADORA:	
OBJETIVO DEL PROYECTO:	
PROCESOS MOVILIZADORES: Transformar, demostrar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, proyectar, ambicionar, decidir, gestionar, cambiar, convertir, elaborar, cambiar, convertir, elaborar, fabricar, modificar, <u>rectificar, reformar, renovar, variar.</u>	
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE <u>No aplica para el área</u>	ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS: Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)
COMPONENTES Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad ORIENTACIONES/ NUCLEOS TEMÁTICAS Importancia de las vacunas Recursos naturales:	EXPLORACIÓN :Presentación experiencia pedagógica- preguntas orientadoras- Planteamiento de hipótesis –descripción-indagación, conocimientos previos ACLARACIÓN :Verificación de conceptos previos- experimentación- comprobación de hipótesis- socialización APLICACIÓN: Aclaración de dudas-Consolidación de saberes – Conceptualización –Transferencia de lo aprendido Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o

<p>La flora y la fauna El suelo El agua La energía Los residuos sólidos. Reducir, reciclar y reutilizar. Contenido educativo digital. EMPRENDIMIENTO El dinero y el trabajo: el ahorro. NOTA: <i>se recomienda trabajar durante cada periodo un recurso educativo digital que el maestro considere pertinente para el grupo y la transversalidad en las áreas.</i> http://www.pipoclub.com/ https://www.educanave.com/primaria/indexprimaria.htm http://www.supersaber.com/ https://gcompris.net/index-es.html http://www.tuxpaint.org/</p>	<p>reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearán las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.</p> <p>Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos.</p> <p>Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre...debates grupales relacionados con las normas en el uso seguro de las redes sociales, construcción conjunto de normas para prevenir delitos en el uso de las redes sociales.</p>
--	---

INDICADORES DE DESEMPEÑO

<p align="center">SABER (CONCEPTUALES)</p>	<p align="center">SABER HACER (PROCEDIMENTALES)</p>	<p align="center">SABER SER (ACTITUDINALES)</p>
<p>Comparo mi esquema de vacunación con el esquema establecido y explico su importancia. Identifico diferentes recursos naturales de mi entorno y los utilizo racionalmente.</p>	<p>Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.</p>	<p>Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 1° AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 4

Grado: 1°		PERIODO 4	
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>PUESTA EN ESCENA</i>			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>FORMAS DE PARTICIPACIÓN EN EL DESARROLLO CULTURAL DEL ENTORNO</i>			
PREGUNTA ORIENTADORA:			
OBJETIVO DEL PROYECTO:			
PROCESOS MOVILIZADORES: <i>Transformar, demostrar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, proyectar, ambicionar, decidir, gestionar, <u>cambiar, convertir, elaborar, fabricar, modificar, rectificar, reformar,</u> <u>renovar,</u> <u>variar.</u></i>			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS:		
<u>No aplica para el área</u>	COMPETENCIAS: Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.		
	DESEMPEÑOS: Utilizo diferentes medios de información y comunicación, y los utilizo en diferentes actividades. Identifico diferentes recursos naturales de mi entorno y los utilizo racionalmente. Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito.		

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)
<p style="text-align: center;">COMPONENTES</p> <p>Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad</p> <p style="text-align: center;">ORIENTACIONES/ NUCLEOS TEMÁTICAS</p> <p>Los medios de comunicación: La carta El correo Mensajes de texto y de voz. Uso racional de los recursos naturales. Contenido educativo digital</p> <p>EMPRENDIMIENTO El dinero y el trabajo: pequeños negocios.</p> <p>NOTA: <i>se recomienda trabajar durante cada periodo un recurso educativo digital que el maestro considere pertinente para el grupo y la transversalidad en las áreas.</i> http://www.pipoclub.com/ https://www.educanave.com/primaria/indexprimaria.htm http://www.supersaber.com/ https://gcompris.net/index-es.html http://www.tuxpaint.org/</p>	<p>EXPLORACIÓN :Presentación experiencia pedagógica- preguntas orientadoras- Planteamiento de hipótesis –descripción-indagación, conocimientos previos ACLARACIÓN :Verificación de conceptos previos- experimentación- comprobación de hipótesis- socialización APLICACIÓN: Aclaración de dudas-Consolidación de saberes – Conceptualización –Transferencia de lo aprendido</p> <p>Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearán las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.</p> <p>Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos.</p> <p>Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre...debates grupales relacionados con las normas en el uso</p>

	seguro de las redes sociales, construcción conjunto de normas para prevenir delitos en el uso de las redes sociales.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 2º AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 1

Grado: Segundo	Periodo: uno
PROYECTO TRANSVERSAL: Reconozco mi entorno	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: Entorno escolar	
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo hacer un uso responsable de las herramientas y artefactos tecnológicos de mi entorno escolar en los procesos de comunicación?	
OBJETIVO DEL PROYECTO: Reconocer la organización y dinámicas del entorno escolar que le permiten ser parte activa de él.	
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar	
Competencias del área (asignatura): Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	
	ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS:

<p style="text-align: center;">DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE</p> <p style="text-align: center;"><u>No aplica para el área</u></p>	<p>DESEMPEÑOS: Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte). Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización. Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas</p>
<p style="text-align: center;">EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS</p>	<p style="text-align: center;">PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)</p>
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología Diferencias entre artefactos y elementos naturales. Consecuencias derivadas del uso inadecuado de algunas herramientas tecnológicas.</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Comportamiento en la sala de sistemas. Artefactos, herramientas tecnológicas y elementos del entorno escolar. El computador: Hardware y software Uso adecuado del teclado El escritorio, archivos y carpetas.</p>	<p>EXPLORACIÓN :Presentación experiencia pedagógica- preguntas orientadoras- Planteamiento de hipótesis –descripción-indagación, conocimientos previos ACLARACIÓN :Verificación de conceptos previos- experimentación- comprobación de hipótesis- socialización APLICACIÓN: Aclaración de dudas-Consolidación de saberes – Conceptualización –Transferencia de lo aprendido</p> <p>Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos a través de diálogos de saberes previos de los educandos donde se podrán plantear preguntas, desarrollar en cuentas que también involucren a las familias, se realizará recolección de</p>

<p>Solución de problemas con tecnología Contenido educativo digital.</p> <p>NOTA: <i>se recomienda trabajar durante cada periodo un recurso educativo digital que el maestro considere pertinente para el grupo y la transversalidad en las áreas.</i></p> <p>http://www.pipoclub.com/ https://www.educanave.com/primaria/indexprimaria.htm http://www.supersaber.com/ https://gcompris.net/index-es.html http://www.tuxpaint.org/</p> <p>Tecnología y sociedad</p> <p>EMPRENDIMIENTO</p> <p>El dinero y el trabajo: manejo de recursos.</p>	<p>láminas, presentación de materiales concretos o herramientas que se pueden utilizar para cumplir algunas funciones específicas, observación de videos; permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearán las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.</p> <p>Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema a través de la construcción de conceptos, uso del diccionario, presentación de ejemplos prácticos (puesta en escena), explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos, consignación de conceptos (texto – gráficas) en el cuaderno.</p> <p>Aplicación: explicación (Se preguntan si hay dudas acerca del tema) y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, solución de fichas temáticas, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, construcción de artefactos en material de reciclaje, elaboración de carteleras, exposiciones, trabajo de contenido digital, evaluación, asignación de compromisos y cierre...</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
Identifica de las normas para el ingreso y permanencia en la sala de informática.	Utilizas de forma adecuada los diferentes artefactos de tu entorno.	Reconoce las consecuencias del uso que se le da a algunos artefactos.

Identifica la importancia de artefactos tecnológicos para la realización de diversas actividades humanas.	Manipula artefactos de manera segura e identifica en ellos posibilidades de innovación.	Asume una actitud responsable frente al cuidado de su entorno al hacer uso razonable de los equipos tecnológicos
---	---	--

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 2° AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 2

Grado: 2°	
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>Comunicación</i>	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>Comunicación</i>	
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo aprovechar positivamente las TIC en los procesos de comunicación	
OBJETIVO DEL PROYECTO: Identificar actitudes y valores que permiten una comunicación e interacción positiva con el contexto.	
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar	
Competencias del área (asignatura): Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE <u>No aplica para el área</u>	ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS: Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros). Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, particularmente los relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias). Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)

<p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>Profesiones y oficios. Herramientas utilizadas en los diferentes oficios y profesiones.</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Símbolos tecnológicos y señales de tránsito: Señales de seguridad. Señales de direccionalidad. Señales de advertencia. Las basuras</p> <p>Solución de problemas con tecnología Artefactos tecnológicos que sirven como medios de comunicación. Contenido educativo digital.</p> <p>NOTA: <i>se recomienda trabajar durante cada periodo un recurso educativo digital que el maestro considere pertinente para el grupo y la transversalidad en las áreas.</i> http://www.pipoclub.com/ https://www.educanave.com/primaria/indexprimaria.htm http://www.supersaber.com/ https://gcompris.net/index-es.html http://www.tuxpaint.org/</p> <p>Tecnología y sociedad</p>	<p>EXPLORACIÓN : Presentación experiencia pedagógica- preguntas orientadoras- Planteamiento de hipótesis –descripción-indagación, conocimientos previos</p> <p>ACLARACIÓN : Verificación de conceptos previos- experimentación- comprobación de hipótesis- socialización</p> <p>APLICACIÓN: Aclaración de dudas-Consolidación de saberes – Conceptualización –Transferencia de lo aprendido</p> <p>Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos a través de diálogos de saberes previos de los educandos donde se podrán plantear preguntas, desarrollar encuestas que también involucren a las familias, se realizará recolección de láminas, presentación de materiales concretos o herramientas que se pueden utilizar para cumplir algunas funciones específicas, observación de videos; permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearán las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.</p> <p>Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema a través de la construcción de conceptos, uso del diccionario, presentación de ejemplos prácticos (puesta en escena), explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos, consignación de conceptos (texto – gráficas) en el cuaderno.</p> <p>Aplicación: explicación (Se preguntan si hay dudas acerca del tema) y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios</p>
--	---

<p>EMPRENDIMIENTO El dinero y el trabajo: Liderazgo.</p>	<p>para la comprensión de la temática, solución de fichas temáticas, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, construcción de artefactos en material de reciclaje, elaboración de carteleros, exposiciones, trabajo de contenido digital, evaluación, asignación de compromisos y cierre...</p>	
<p>INDICADORES DE DESEMPEÑO</p>		
<p>SABER (CONCEPTUALES)</p>	<p>SABER HACER (PROCEDIMENTALES)</p>	<p>SABER SER (ACTITUDINALES)</p>
<p>Conoce distintos tipos de profesiones y su importancia en la realización de la persona y la sociedad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpreta las señales de tránsito. 	<p>Hace uso adecuado de los medios de comunicación disponibles en su entorno.</p> <p>Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano y los utiliza para relacionarse en su medio</p>	<p>Usas de manera adecuada artefactos tecnológicos.</p> <p>Utilizo herramientas tecnológicas atendiendo al cuidado requerido para su uso y cuidado del medio ambiente.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 2° AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 3

Grado: 2°		Periodo: Tres	
PROYECTO TRANSVERSAL: CULTURA			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: LA CONVIVENCIA Y CELEBRACIONES EN NUESTRA COMUNIDAD			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Qué cambios culturales genera el uso de la tecnología?			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Interpretar los mecanismos de convivencia que permiten el desarrollo de una identidad cultural y de valores.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Transformar, demostrar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, proyectar, ambicionar, decidir, gestionar, cambiar, convertir, elaborar, cambiar, convertir, elaborar, fabricar, modificar, <u>rectificar, reformar, renovar, variar.</u>			
Competencias del área (asignatura): Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE <u>No aplica para el área</u>		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS: DESEMPEÑOS: Identifico diferentes recursos naturales de mi entorno y los utilizo racionalmente. Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos. Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan.	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS		PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)	

<p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>Recursos naturales: La flora y la fauna El suelo El agua La energía</p> <p>Elementos tecnológicos contaminantes del entorno.</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Elaboración de artefactos con material reutilizado.</p> <p>- Los residuos sólidos. Reducir, reciclar y reutilizar</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Contenido educativo digital. NOTA: <i>se recomienda trabajar durante cada periodo un recurso educativo digital que el maestro considere pertinente para el grupo y la transversalidad en las áreas.</i> http://www.pipoclub.com/ https://www.educanave.com/primaria/indexprimaria.htm http://www.supersaber.com/ https://gcompris.net/index-es.html</p>	<p>EXPLORACIÓN :Presentación experiencia pedagógica- preguntas orientadoras- Planteamiento de hipótesis –descripción-indagación, conocimientos previos</p> <p>ACLARACIÓN :Verificación de conceptos previos- experimentación-comprobación de hipótesis- socialización</p> <p>APLICACIÓN: Aclaración de dudas-Consolidación de saberes – Conceptualización –Transferencia de lo aprendido</p> <p>Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos a través de diálogos de saberes previos de los educandos donde se podrán plantear preguntas, desarrollar encuestas que también involucren a las familias, se realizará recolección de láminas, presentación de materiales concretos o herramientas que se pueden utilizar para cumplir algunas funciones específicas, observación de videos; permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearan las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.</p> <p>Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema a través de la construcción de conceptos, uso del diccionario, presentación de ejemplos prácticos (puesta en escena), explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos, consignación de conceptos (texto – gráficas) en el cuaderno.</p>
---	--

<p>http://www.tuxpaint.org/</p> <p>Tecnología y sociedad</p> <p>EMPRENDIMIENTO : El dinero y el trabajo: el ahorro.</p>	<p>Aplicación: explicación (Se preguntan si hay dudas acerca del tema) y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, solución de</p> <p>fichas temáticas, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, construcción de artefactos en material de reciclaje, elaboración de carteleras, exposiciones, trabajo de contenido digital, evaluación, asignación de compromisos y cierre...</p>
---	---

INDICADORES DE DESEMPEÑO

<p align="center">SABER (CONCEPTUALES)</p>	<p align="center">SABER HACER (PROCEDIMENTALES)</p>	<p align="center">SABER SER (ACTITUDINALES)</p>
<p>Diferencia productos tecnológicos de productos naturales e identifica las dificultades y los riesgos asociados a su uso.</p> <p>Identifica fuentes y tipos de energía para explicar el proceso de transformación.</p>	<p>Relata acciones sobre el medio ambiente.</p> <p>Describe algunas fuentes de energía y el proceso de transformación que conllevan.</p>	<p>Reciclas el material renovable y no renovable en la Institución.</p> <p>Asumes una actitud responsable en el cuidado del entorno y de tu propio cuerpo.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 2° AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERIODO 4

Grado: 2°		periodo :
Cuatro		
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>PUESTA EN ESCENA</i>		
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>FORMAS DE PARTICIPACIÓN EN EL DESARROLLO CULTURAL DEL ENTORNO</i>		
PREGUNTA ORIENTADORA: <i>¿De qué manera mis aprendizajes permiten mostrar actitudes de emprendimiento?</i>		
OBJETIVO DEL PROYECTO: <i>Manifestar en sus propuestas la importancia de transformación de su entorno como evidencia de aprendizajes significativos.</i>		
PROCESOS MOVILIZADORES: <i>Transformar, demostrar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, proyectar, ambicionar, decidir, gestionar, <u>cambiar, convertir, elaborar, fabricar, modificar, rectificar,</u> <u>reformar,</u> <u>renovar,</u> <u>variar.</u></i>		
Competencias del área (asignatura): Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.		
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS:	
<u>No aplica para el área</u>	DESEMPEÑOS: Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno. Indago cómo están construidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.	

	Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente.
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>Los inventos:</p> <p>Medios de transporte</p> <p>La rueda</p> <p>El vestido</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Circuitos eléctricos.</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Contenido educativo digital.</p> <p>NOTA: <i>se recomienda trabajar durante cada periodo un recurso educativo digital que el maestro considere pertinente para el grupo y la transversalidad en las áreas.</i></p> <p>http://www.pipoclub.com/</p> <p>https://www.educanave.com/primaria/indexprimaria.htm</p> <p>http://www.supersaber.com/</p> <p>https://gcompris.net/index-es.html</p> <p>http://www.tuxpaint.org/</p> <p>Tecnología y sociedad</p> <p>EMPRENDIMIENTO</p>	<p>EXPLORACIÓN :Presentación experiencia pedagógica- preguntas orientadoras- Planteamiento de hipótesis –descripción-indagación, conocimientos previos</p> <p>ACLARACIÓN :Verificación de conceptos previos- experimentación- comprobación de hipótesis- socialización</p> <p>APLICACIÓN: Aclaración de dudas-Consolidación de saberes – Conceptualización –Transferencia de lo aprendido</p> <p>Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos a través de diálogos de saberes previos de los educandos donde se podrán plantear preguntas, desarrollar encuestas que también involucren a las familias, se realizará recolección de láminas, presentación de materiales concretos o herramientas que se pueden utilizar para cumplir algunas funciones específicas, observación de videos; permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearan las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.</p> <p>Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema a través de la</p>

<p>El dinero y el trabajo: pequeños negocios.</p>	<p>construcción de conceptos, uso del diccionario, presentación de ejemplos prácticos (puesta en escena), explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos, consignación de conceptos (texto – gráficas) en el cuaderno.</p> <p>Aplicación: explicación (Se preguntan si hay dudas acerca del tema) y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, solución de fichas temáticas, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, construcción de artefactos en material de reciclaje, elaboración de carteleras, exposiciones, trabajo de contenido digital, evaluación, asignación de compromisos y cierre...</p>
---	---

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Describes los elementos que conforman los circuitos.</p> <p>Identifica fuentes y tipos de energía para explicar el proceso de transformación.</p>	<p>Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno analizando sus efectos en los estilo de vida.</p> <p>Narras situaciones vividas u observadas.</p>	<p>Reflexiona sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos.</p> <p>Realizas propuestas que favorecen la dinámica de clase.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 3º ÁREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 1

Grado: TERCERO		Periodo: Uno	
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>Reconozco mi entorno</i>			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>Entorno escolar</i>			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo hacer un uso responsable de las herramientas y artefactos tecnológicos de mi entorno escolar en los procesos de comunicación?			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Reconocer la organización y dinámicas del entorno escolar que le permiten ser parte activa de él.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
Competencias del área (asignatura): Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS:	
<u>No aplica para el área</u>		Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones.	

	Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA	
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología El computador y sus funciones básicas. Hardware y software. El escritorio, archivos, carpetas. Explorador de Windows. Procesador de texto Otros elementos del hardware: Las teclas alfanuméricas y funcionales, Impresora, escáner, parlantes, la CPU, el micrófono</p> <p>Tecnología y sociedad Comportamiento en la sala de sistemas. Recurso educativo digital.</p> <p>EMPRENDIMIENTO El dinero y el trabajo: manejo de recursos.</p>	<p>EXPLORACIÓN: Presentación experiencia pedagógica- preguntas orientadoras- Planteamiento de hipótesis –descripción-indagación, conocimientos previos ACLARACIÓN: Verificación de conceptos previos- experimentación- comprobación de hipótesis- socialización APLICACIÓN: Aclaración de dudas-Consolidación de saberes – Conceptualización –Transferencia de lo aprendido.</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
Identifica de las normas para el ingreso y permanencia en la sala de informática.	Emplea el computador como herramienta en el proceso de la comunicación.	Asume una actitud responsable frente al cuidado de su entorno al hacer uso razonable de los equipos tecnológicos.

Identifica la importancia de artefactos tecnológicos para la realización de diversas actividades humanas.	Manipula artefactos de manera segura e identifica en ellos posibilidades de innovación.	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.
---	---	---

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 3º ÁREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 2

Grado: TERCERO		Periodo: Dos	
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>Comunicación</i>			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>Comunicación</i>			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo aprovechar positivamente las TIC en los procesos de comunicación			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Identificar actitudes y valores que permiten una comunicación e interacción positiva con el contexto.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
Competencias del área (asignatura): Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS:	
<u>No aplica para el área</u>		Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales. Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte). Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros). Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida.	

	Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno.	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA	
Naturaleza y evolución de la tecnología La materia prima: Clasificación de la materia prima. Productos elaborados con diferente materia prima. Apropiación y uso de la tecnología Recurso educativo digital. Solución de problemas con tecnología Medios de transporte: Fluviales Aéreos Terrestres Tecnología y sociedad EMPRENDIMIENTO El dinero y el trabajo: Liderazgo.	.EXPLORACIÓN :Presentación experiencia pedagógica- preguntas orientadoras- Planteamiento de hipótesis –descripción-indagación, conocimientos previos .ACLARACIÓN :Verificación de conceptos previos- experimentación-comprobación de hipótesis- socialización .APLICACIÓN: Aclaración de dudas-Consolidación de saberes – Conceptualización –Transferencia de lo aprendido	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
Identificas algunas transformaciones que el hombre ha realizado - bienes y servicios- en los ecosistemas (construcciones: carreteras, canalización de las quebradas, edificios) y valoras su importancia.	Clasificas algunos artículos que se utilizan para realizar las diferentes tareas en el campo y en ciudad (agricultura, ganadería, actividades laborales etc.)	Cuidas de los bienes transformados y contruidos por el hombre que te rodean valorando el servicio que te prestan. Realizas propuestas que favorecen la dinámica de clase.

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

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 3° AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 3

Grado: Tercero		Periodo: tres	
PROYECTO TRANSVERSAL: CULTURA			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: LA CONVIVENCIA Y CELEBRACIONES EN NUESTRA COMUNIDAD			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Qué cambios culturales genera el uso de la tecnología?			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Interpretar los mecanismos de convivencia que permiten el desarrollo de una identidad cultural y de valores.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Transformar, demostrar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, proyectar, ambicionar, decidir, gestionar, cambiar, convertir, elaborar, cambiar, convertir, elaborar, fabricar, modificar, <u>rectificar</u> , reformar, renovar, variar.			
Competencias del área (asignatura): Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS:	
<u>No aplica para el área</u>		DESEMPEÑOS: Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización. Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida. Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.	

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología Entorno tecnológico de la ciudad Surgimiento de las ciudades Implicaciones del desarrollo en la ciudad.</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología Normas para vivir en sociedad. Las netiquetas virtuales</p> <p>Solución de problemas con tecnología Consecuencias de las construcciones de ciudades en el medio ambiente.</p> <p>Tecnología y sociedad Contenido educativo digital.</p> <p>EMPRENDIMIENTO El dinero y el trabajo: el ahorro.</p> <p><i>NOTA: se recomienda trabajar durante cada periodo un recurso educativo digital que el maestro considere pertinente para el grupo y la transversalidad en las áreas.</i> http://www.pipoclub.com/ https://www.educanave.com/primaria/indexprimaria.htm http://www.supersaber.com/ https://gcompris.net/index-es.html http://www.tuxpaint.org/</p>	<p>Exploración: En esta fase del aprendizaje se proponen las siguientes actividades: Activación de conocimientos previos a través de discusiones guiadas, juego de roles, adivinanzas, lecturas cortas, lluvia de ideas, presentación de imágenes, que le permitan al estudiante exponer sus opiniones, formular hipótesis, explicar sus argumentos, construir o reconstrucción nuevos conocimientos. Plantear situaciones que permitan articular los contenidos nuevos con los valores que se vivencian los estudiantes en la era digital. Explicar las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los roles que cumplirá cada estudiante en el trabajo colaborativo, los tiempos y acuerdos establecidos. Presentar la situación de aprendizaje y solicitar a los estudiantes que expresen los conocimientos que tienen de este. Hacer un cierre de la discusión y elaborar una síntesis de los conceptos más importante que surgieron.</p> <p>Aclaración: Para la verificación de conceptos y comprobación de las configuraciones que tiene los estudiantes sobre el nuevo aprendizaje el maestro se puede apoyar en: Vídeos educativos y conversatorio sobre su contenido. Exposiciones dialogadas y explicaciones de la temática. Consultas haciendo uso de los recursos tecnológicos de la institución Juegos interactivos diseñados por el maestro o haciendo uso de los recursos que se encuentran en la web. Lecturas compartidas</p>

	<p>Aplicación: Sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática. Actividad practica para verificar la transferencia de lo aprendido que se puede realizar a través de juegos, mapas conceptuales, ejercicios prácticos haciendo uso de un recurso digital o herramienta tecnológica. Aclaración de inquietudes, evaluación, asignación de compromisos y cierre.</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Analiza el costo ambiental de la sobreexplotación de los recursos naturales (agotamiento de las fuentes de agua potable y problema de las basuras).</p> <p>Identificas algunas transformaciones que el hombre ha realizado - bienes y servicios- en los ecosistemas (construcciones: carreteras, canalización de las quebradas, edificios) y valoras su importancia.</p>	<p>Relata acciones sobre el medio ambiente.</p> <p>Argumenta lagunas de las implicaciones ambientales de la sobreexplotación de recursos naturales.</p>	<p>Reflexiona sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos.</p> <p>Asumes una actitud responsable en el cuidado del entorno y de tu propio cuerpo.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 3° AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERIODO 4

Grado: Tercero		Periodo: Cuatro	
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>PUESTA EN ESCENA</i>			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>FORMAS DE PARTICIPACIÓN EN EL DESARROLLO CULTURAL DEL ENTORNO</i>			
PREGUNTA ORIENTADORA: <i>¿De qué manera mis aprendizajes permiten mostrar actitudes de emprendimiento?</i>			
OBJETIVO DEL PROYECTO: <i>Manifiestar en sus propuestas la importancia de transformación de su entorno como evidencia de aprendizajes significativos.</i>			
PROCESOS MOVILIZADORES: <i>Transformar, demostrar, sugerir, plantear, manifiestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, proyectar, ambicionar, decidir, gestionar, <u>cambiar, convertir, elaborar, fabricar, modificar, rectificar,</u> reformar, renovar, variar.</i>			
Competencias del área (asignatura): Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS:	
<u>No aplica para el área</u>		Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización. Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas. Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida.	

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología Historia y evolución de la tecnología</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología Internet Navegadores y buscadores</p> <p>Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad Contenido educativo digital.</p> <p>EMPRENDIMIENTO El dinero y el trabajo: pequeños negocios.</p> <p>NOTA: <i>se recomienda trabajar durante cada periodo un recurso educativo digital que el maestro considere pertinente para el grupo y la transversalidad en las áreas.</i> http://www.pipoclub.com/ https://www.educanave.com/primaria/indexprimaria.htm http://www.supersaber.com/ https://gcompris.net/index-es.html http://www.tuxpaint.org/</p>	<p>Exploración: En esta fase del aprendizaje se proponen las siguientes actividades: Activación de conocimientos previos a través de discusiones guiadas, juego de roles, adivinanzas, lecturas cortas, lluvia de ideas, presentación de imágenes, que le permitan al estudiante exponer sus opiniones, formular hipótesis, explicar sus argumentos, construir o reconstrucción nuevos conocimientos. Plantear situaciones que permitan articular los contenidos nuevos con los valores que se vivencian los estudiantes en la era digital. Explicar las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los roles que cumplirá cada estudiante en el trabajo colaborativo, los tiempos y acuerdos establecidos. Presentar la situación de aprendizaje y solicitar a los estudiantes que expresen los conocimientos que tienen de este. Hacer un cierre de la discusión y elaborar una síntesis de los conceptos más importante que surgieron.</p> <p>Aclaración: Para la verificación de conceptos y comprobación de las configuraciones que tiene los estudiantes sobre el nuevo aprendizaje el maestro se puede apoyar en: Vídeos educativos y conversatorio sobre su contenido. Exposiciones dialogadas y explicaciones de la temática. Consultas haciendo uso de los recursos tecnológicos de la institución Juegos interactivos diseñados por el maestro o haciendo uso de los recursos que se encuentran en la web.</p>

	<p>Lecturas compartidas</p> <p>Aplicación: Sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática. Actividad practica para verificar la transferencia de lo aprendido que se puede realizar a través de juegos, mapas conceptuales, ejercicios prácticos haciendo uso de un recurso digital o herramienta tecnológica. Aclaración de inquietudes, evaluación, asignación de compromisos y cierre.</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Propicias un ambiente adecuado para el aprendizaje en clase.</p> <p>Defines conceptos a partir de la interacción con el conocimiento.</p> <p>Ilustras con palabras o imágenes un concepto dado.</p>	<p>Utiliza tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para el desarrollo de diversas actividades.</p> <p>Maneja herramientas y materiales con algún propósito</p> <p>Utiliza el correo y reconoce la función de los personajes que intervienen en el(Destinatario- Remitente)</p>	<p>Se muestra motivado frente a las temáticas tratadas.</p> <p>Cuida y valora los elementos que le rodean ya que ellos le facilitan su vida cotidiana</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 4º ÁREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 1

Grado: Cuarto		Periodo: Uno	
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>Reconozco mi entorno</i>			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>Entorno escolar</i>			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo hacer un uso responsable de las herramientas y artefactos tecnológicos de mi entorno escolar en los procesos de comunicación?			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Reconocer la organización y dinámicas del entorno escolar que le permiten ser parte activa de él.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
Competencias del área (asignatura): Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS: Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país. Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos. Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología. Asocio costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos.	

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)	
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología Historia y evolución de la tecnología. La tecnología en la edad primitiva. La tecnología en la edad media.</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología Normas para el ingreso a la sala de sistemas.</p> <p>Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad Contenido educativo digital.</p> <p>EMPRENDIMIENTO Las empresas: Sistemas económicos.</p>	<p>Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearán las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.</p> <p>Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos.</p> <p>Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre...</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Identifica de las normas para el ingreso y permanencia en la sala de informática Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno analizando sus efectos en los estilos de vida.</p>	<p>Utiliza tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para el desarrollo de diversas actividades Describe artefactos de hoy y de épocas pasadas para establecer diferencias y semejanzas.</p>	<p>Cuidas de los bienes transformados y construidos por el hombre que te rodean valorando el servicio que te prestan.</p>

<p>Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno analizando sus efectos en los estilos de vida.</p>	<p>Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno analizando sus efectos en los estilos de vida.</p>	<p>Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia. Con tus actitudes contribuye al buen desarrollo de las clases.</p>
--	--	---

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 4º ÁREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 2

Grado: Cuarto		Periodo: Dos	
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>Comunicación</i>			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>Comunicación</i>			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo aprovechar positivamente las TIC en los procesos de comunicación			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Identificar actitudes y valores que permiten una comunicación e interacción positiva con el contexto.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
Competencias del área (asignatura): Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS: Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país. Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman. Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.). Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS		PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)	
Naturaleza y evolución de la tecnología		Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos	

<p> Evolución de la tecnología: La tecnología en la edad moderna. La tecnología en la edad contemporánea. La energía Fuentes y tipos de energía. Uso responsable de la energía. Circuitos eléctricos La energía en la antigüedad. Apropiación y uso de la tecnología Herramientas ofimáticas: Procesador de texto Solución de problemas con tecnología Contenido educativo digital. Tecnología y sociedad EMPRENDIMIENTO Las empresas: El sistema bancario </p>	<p> conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearán las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos. Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos. Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre... </p>
---	---

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p> Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno analizando sus efectos en los estilos de vida. Identifica fuentes y tipos de energía para explicar el proceso de transformación. Describe artefactos de tu entorno e identificas su evolución </p>	<p> Construye en el Word textos cortos. Indaga cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. </p>	<p> Manipulas artefactos tecnológicos de manera apropiada evitando daños para tu salud. Utiliza responsable y eficientemente fuentes de energía y recursos naturales. </p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 4º ÁREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 3

Grado: Cuarto		Periodo: Tres	
PROYECTO TRANSVERSAL: CULTURA			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: LA CONVIVENCIA Y CELEBRACIONES EN NUESTRA COMUNIDAD			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Qué cambios culturales genera el uso de la tecnología?			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Interpretar los mecanismos de convivencia que permiten el desarrollo de una identidad cultural y de valores.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Transformar, demostrar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, proyectar, ambicionar, decidir, gestionar, cambiar, convertir, elaborar, cambiar, convertir, elaborar, fabricar, modificar, rectificar, reformar, renovar, variar.			
Competencias del área (asignatura): Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS: Describo y clasifico artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función y fuentes de energía utilizadas, entre otras. Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.). Participo en discusiones que involucran predicciones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.).	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS		PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)	

<p>Naturaleza y evolución de la tecnología Avances tecnológicos de mi país y mi ciudad.</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología Herramientas ofimáticas: Power Paint</p> <p>Solución de problemas con tecnología Contenido educativo digital.</p> <p>Tecnología y sociedad EMPRENDIMIENTO Las empresas: Pequeños negocios</p>	<p>Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearán las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.</p> <p>Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos.</p> <p>Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre...</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>• Identificas algunas transformaciones que el hombre ha realizado - bienes y servicios- en los ecosistemas (construcciones: carreteras, canalización de las quebradas, edificios) y valoras su importancia.</p> <p>Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno analizando sus efectos en los estilos de vida.</p>	<p>Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno analizando sus efectos en los estilos de vida.</p> <p>Observas su entorno reconociendo en él los fenómenos que suceden.</p>	<p>Identifica las conductas del ser humano que van en detrimento del cuidado del medio ambiente o que contribuyen a su conservación.</p> <p>Cuida y valora los elementos que le rodean ya que ellos le facilitan su vida cotidiana.</p> <p>Cuidas de los bienes transformados y construidos por el hombre que te rodean valorando el servicio que te prestan.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 4° AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 4

Grado: Cuarto		Periodo: Cuatro	
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>PUESTA EN ESCENA</i>			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>FORMAS DE PARTICIPACIÓN EN EL DESARROLLO CULTURAL DEL ENTORNO</i>			
PREGUNTA ORIENTADORA: <i>¿De qué manera mis aprendizajes permiten mostrar actitudes de emprendimiento?</i>			
OBJETIVO DEL PROYECTO: <i>Manifiestar en sus propuestas la importancia de transformación de su entorno como evidencia de aprendizajes significativos.</i>			
PROCESOS MOVILIZADORES: <i>Transformar, demostrar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, proyectar, ambicionar, decidir, gestionar, <u>cambiar, convertir, elaborar, fabricar, modificar, rectificar, reformar, renovar, variar.</u></i>			
Competencias del área (asignatura): Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS: Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.). Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros. Asocio costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos. Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS		PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA	

Naturaleza y evolución de la tecnología

Apropiación y uso de la tecnología

Herramientas ofimáticas

Excel

Solución de problemas con tecnología

Contenido educativo digital.

Tecnología y sociedad

Las redes sociales

Uso responsable de las redes sociales.

EMPRENDIMIENTO

Las empresas: Mercado y mercadeo

Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearan las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.

Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos.

Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
Demuestras capacidad para sintetizar los contenidos presentados en el área. Elaboras gráficas que ilustran una temática. Indagas e investigas a cerca de los temas trabajados.	Maneja herramientas y materiales con algún propósito Utiliza herramientas de información y comunicación para el desarrollo de diversas actividades sustentar ideas.	Demuestras interés frente a las actividades planteada Se muestra motivado frente a las temáticas tratadas. Cumples responsablemente con tus deberes.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 5° AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 1

Grado: Quinto		Periodo: Uno	
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>Reconozco mi entorno</i>			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>Entorno escolar</i>			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo hacer un uso responsable de las herramientas tecnológicas de mi entorno escolar en los procesos de comunicación?			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Reconocer la organización y dinámicas del entorno escolar que le permiten ser parte activa de él.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
COMPETENCIAS: Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS: Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información. Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos. Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados.	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS		PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)	
Naturaleza y evolución de la tecnología			

El computador (hardware, software, virus, antivirus, el escritorio, organización de archivos).
 La industria primaria: herramientas y artefactos.
Apropiación y uso de la tecnología
 El correo y su función.

Solución de problemas con tecnología
 Recurso digital: plataforma educativa **EDMODO**
Tecnología y sociedad
 Uso seguro de las redes sociales.
Emprendimiento:
 Manejo de información y fuentes de información.

Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearán las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.

Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos.

Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre...

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Reconoce los procesos requeridos para el ensamble de algunos artefactos, cuidado y responsabilidad con el entorno y cuidados propios.</p> <p>Identifica algunos recursos naturales renovables y no renovables de su entorno y los utiliza racionalmente.</p>	<p>Indaga cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.</p> <p>Trabaja en equipo para analizar artefactos que respondan a las necesidades del entorno, involucrando componentes tecnológicos</p>	<p>Valora los bienes y servicios que se ofrecen en su comunidad para velar por su cuidado y buen uso.</p> <p>Identifica las conductas del ser humano que van en detrimento del cuidado del medio ambiente o que contribuyen a su conservación.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 5º ÁREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 2

Grado: Quinto		Periodo: Dos	
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>Comunicación</i>			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>Comunicación</i>			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo aprovechar positivamente las TIC en los procesos de comunicación			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Identificar actitudes y valores que permiten una comunicación e interacción positiva con el contexto.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
COMPETENCIAS: Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS: Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados. Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.) Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS		PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)	
Naturaleza y evolución de la tecnología La industria secundaria:			

Clasificación y máquinas de la industria
 Tipos de industria
 Implicaciones tecnológicas en la industria.

Apropiación y uso de la tecnología
 Tecnologías de información y comunicación (TIC).

Solución de problemas con tecnología
 Herramientas ofimáticas (Excel, Word, power point)
 Elaboración de producto útil para la economía del hogar.

Tecnología y sociedad
 Recursos educativos digitales (Powtoon).

Emprendimiento:

El ahorro:
<http://olgalumyblog.blogspot.com.co/2011/06/ensenando-emprendimiento-los-ninos.html>

Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearán las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.

Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos.

Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre...

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
Conoce las funciones básicas de Word, Excel y Power point.	Elabora documentos utilizando herramientas ofimáticas (Word, power point y Excel)	Hace uso de las recomendaciones para el buen uso de artefactos tecnológicos.

Diferencia el concepto de Tecnologías de información y comunicación		
---	--	--

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.

MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020

GRADO ESCOLAR: 5° AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERIODO 3

Grado: Quinto	Periodo: Tres
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>CULTURA</i>	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>LA CONVIVENCIA Y CELEBRACIONES EN NUESTRA COMUNIDAD</i>	
PREGUNTA ORIENTADORA: <i>¿Qué cambios culturales genera el uso de la tecnología?</i>	
OBJETIVO DEL PROYECTO: <i>Interpretar los mecanismos de convivencia que permiten el desarrollo de una identidad cultural y de valores.</i>	
PROCESOS MOVILIZADORES: Transformar, demostrar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, proyectar, ambicionar, decidir, gestionar, cambiar, convertir, elaborar, cambiar, convertir, elaborar, fabricar, modificar, <u>rectificar, reformar, renovar, variar.</u>	
COMPETENCIAS: Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.	
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS: DESEMPEÑOS: Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.). Frente a un problema, propongo varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una.

	Participo en discusiones que involucren predicciones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.)	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)	
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología La industria terciaria Función y clasificación La energía Implicaciones tecnológicas en la industria.</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología Internet: Servicios de Internet Navegadores y buscadores</p> <p>Solución de problemas con tecnología Software educativos: (Pancho y su máquina de hacer cuentos, Story bird) Elaboración de producto útil para el hogar.</p> <p>Tecnología y sociedad Buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de residuos.</p> <p>Emprendimiento Feria de la antioqueñidad.</p>	<p>Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearán las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.</p> <p>Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos.</p> <p>Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre...</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
Identifica algunos recursos naturales renovables y no renovables de su entorno y los utiliza racionalmente.	Busca adecuadamente información por Internet.	Comprende las ventajas y desventajas de la web.

	Crea historias con herramientas de la web 2.0.	Identifica las conductas del ser humano que van en detrimento del cuidado del medio ambiente o que contribuyen a su conservación.
--	--	---

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 5° AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERIODO 4

Grado: Quinto		Periodo: Cuatro	
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>PUESTA EN ESCENA</i>			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>FORMAS DE PARTICIPACIÓN EN EL DESARROLLO CULTURAL DEL ENTORNO</i>			
PREGUNTA ORIENTADORA: <i>¿De qué manera mis aprendizajes permiten mostrar actitudes de emprendimiento?</i>			
OBJETIVO DEL PROYECTO: <i>Manifiestar en sus propuestas la importancia de transformación de su entorno como evidencia de aprendizajes significativos.</i>			
PROCESOS MOVILIZADORES: <i>Transformar, demostrar, sugerir, plantear, manifiestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, proyectar, ambicionar, decidir, gestionar, <u>cambiar, convertir, elaborar, fabricar, modificar, rectificar, reformar, renovar, variar.</u></i>			
COMPETENCIAS: Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS: DESEMPEÑOS: Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales. Selecciono productos que respondan a mis necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento, condiciones de manipulación y de almacenamiento). Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema. Identifico algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales.	

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)	
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología La industria doméstica Función y clasificación</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología Ética y tecnología</p> <p>Solución de problemas con Tecnología EMPRENDIMIENTO Software educativo.</p> <p>Tecnología y sociedad Productos de primera necesidad.</p>	<p>Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearan las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.</p> <p>Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos.</p> <p>Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre...</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
Identifica y dar ejemplo de actividades realizadas en la industria doméstica.	Crea videos animados con herramientas de la web 2.0	Identifica algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 6° AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 1

Grado : SEXTO		Periodo: uno
PROYECTO TRANSVERSAL:		
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: Eje1 CIENCIA, TECNICA Y TECNOLOGIA - Eje2 CONCEPTOS BÁSICOS DE ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA.		
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo visualizar, interpretar y definir los diferentes conceptos tecnológicos y reconocerlos en su entorno? ¿Cómo hago uso responsable de las herramientas y artefactos creados por el hombre?		
OBJETIVOS DEL GRADO: : Interpretar y apropiarse de las dinámicas del desarrollo cultural que le lleven a la proposición de nuevos mecanismos que le permitan transformar su entorno		
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar		
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA): Conceptual: Establecer diferencias entre los diferentes conceptos estudiados. -Identificar los elementos utilizados en electricidad y electrónica Procedimental: Elabora escritos relacionados con los conceptos de ciencia, técnica y tecnología. - Teoría y práctica con el desarrollo de aplicaciones Actitudinal: Presenta exposiciones bien sustentadas con relación a los tres conceptos estudiados. - Desarrolla procedimientos para la construcción de aplicaciones		
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA • Identifica las necesidades humanas utilizando los recursos disponibles Clasifica y describe artefactos de su entorno según sus características físicas uso y procedencia. Clasifica y describe artefactos de su entorno según sus características físicas uso y procedencia.	

	<p>Comprende que sus acciones pueden afectar a las personas cercanas y que las acciones de las personas pueden afectarlo.</p> <p>Identifica los recursos disponibles para el desarrollo de una tarea</p> <p>Identifica y hace uso responsable y efectivo de las herramientas y artefactos creados por el hombre, para satisfacer necesidades.</p> <p>Propone y desarrolla estrategias para optimizar el servicio de los artefactos.</p> <p>Comprende que sus acciones pueden afectar a las personas cercanas y que las acciones de las personas pueden afectarlo.</p> <p>Identifica los recursos disponibles para el desarrollo de una tarea</p> <p>Identifica y hace uso responsable y efectivo de las herramientas y artefactos creados por el hombre, para satisfacer necesidades.</p>
--	---

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA (PLAN DE AULA)
--	---

<p>Ámbitos conceptuales</p> <p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA Tecnología dura y blanda Conceptos básicos del área. Ciencia, técnica, tecnología</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA -La energía y sus fuentes. -Conceptos básicos de electricidad y electrónica</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA -artefactos Tecnológicos con uso de herramientas.</p>	<p>- Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearan las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.</p> <p>Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos.</p> <p>Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre</p>
---	---

<p>la ergonomía procesadores de WordPad, Paint INVENTOS QUE HAN BENEFICIADO AL HOMBRE. Cronología de los inventos. La llegada del hombre al espacio</p>		
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Reconoce los conceptos de ciencia, técnica y tecnología. Describe las ventajas y desventajas de la transformación tecnológica. Establece diferencias entre los conceptos de Voltaje, corriente, resistencia, potencia.</p>	<p>Desarrolla talleres bien sustentados con relación a los conceptos ciencia, técnica y tecnología. Presenta un cuadro sinóptico con las diferencias y similitudes entre los conceptos de ciencia, técnica y tecnología. Reconoce y aplica las normas de seguridad en la instalación de los elementos eléctricos.</p>	<p>Cuida y valora los elementos que le rodean ya que ellos le facilitan su vida cotidiana.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 6° AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 2

Grado : SEXTO		Periodo: Dos	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: Evolución del ser huma en la tecnología y los artefactos tecnológicos			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿De qué forma impactan las ideas en la evolución del ser humano? ¿Cuáles son los beneficios del desarrollo de una idea?			
OBJETIVOS DEL GRADO: Despertar el espíritu emprendedor del estudiante, para que reconozca sus actitudes personales y condiciones para potenciar su capacidad.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA):			
Conceptual: Distingue y selecciona las diferentes alternativas que se han convertido en idea de negocio.			
Procedimental: Teoría y práctica de las diferentes las diferentes características del emprendedor.			
Actitudinal: Desarrollar ideas como herramientas creativas para enfocarlo a un buen emprendedor.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	
		En tecnología no hay estándares <u>Tecnología:</u> Caracteriza conceptos y realidades de la sociedad con base al manejo integral y uso de la información globalizada. <u>Sociedad:</u> Comprender que la sociedad responde de manera rápida y predecible a la voluntad o el capricho de La tecnología que mejora y optimiza el control del mundo real, para que, sea en su beneficio.	

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA (PLAN DE AULA)	
<p>Ámbitos conceptuales</p> <p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA Energía eólica, solar, alternativa e hidráulica</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD Tipos de energía. La energía Manejo de los tipos de energía en Colombia.</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA Drogas legales e ilegales según normatividad</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA Conservación de la energía</p>	<p>Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearan las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.</p> <p>Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos.</p> <p>Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Identifica la forma de producir energía eléctrica. Identifica – comprende y clasifica las diferentes clases y fuentes de energía.</p>	<p>Establecer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el sistema. Comprende los conceptos de generadores eléctricos y transformadores. Reconoce cuales son las drogas legales e ilegales.</p>	<p>Respeto las ideas del otro. Reconoce los errores como fuente de aprendizaje. Demuestra disposición, interés y responsabilidad frente al aprendizaje de la tecnología y la sociedad. Muestra interés, responsabilidad y propicia un adecuado ambiente de trabajo en las clases de tecnología.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 6º AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 3

Grado : SEXTO		Periodo: Tres	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: Aportes de la ciencia y el bienestar del hombre. Tipos de Procesadores de Texto			
PREGUNTA ORIENTADORA ¿Cómo evolucionó la tecnología en la vida del hombre? ¿Cómo edito textos utilizando las diferentes herramientas básicas de office? ¿Cómo los inventos han influido en el desarrollo de la tecnología?			
OBJETIVOS DEL GRADO: Apropiar conceptos sobre el medio ambiente con los desechos orgánicos e inorgánicos. - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación, para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información) y su aplicación en la comprensión y desarrollo de proyectos tecnológicos sencillos.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
COMPETENCIAS DEL ÁREA: Analizar entre la ciencia y la tecnología en el bienestar del hombre con un Plan de Investigación y con las preguntas derivadas del mismo. Conocer la estructura y organización de documentos de texto.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA	
		Presenta con responsabilidad los implementos y herramientas necesarias para el desarrollo de las clases.	
		Asiste con puntualidad y muestra actitud positiva frente los compromisos propuestos en clase.	
		Desarrolla los compromisos escolares propuestos para la casa en forma responsable y puntual.	
		Muestra actitud de estudio y preparación para los Quiz, evaluaciones de contenido y de periodo	

S DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA
<p>Ámbitos conceptuales</p> <p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA -las ramas de la tecnología -aporte al medio ambiente con los desechos orgánicos e inorgánicos</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD -los primeros pobladores y las herramientas las herramientas de trabajo creación de presentaciones dinámicas para mejorar las exposiciones</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA aporte entre la ciencia y la -tecnología en el bienestar del hombre</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA Organizo mi tiempo, agenda y tareas a partir de un software (Outlook = Contactos, tareas, recordatorios. - Publisher = Edición de proyectos)</p> <p>informática: tipos, características de sistemas operativos</p> <p>Tipos de procesadores de texto Bloc de notas WordPad Microsoft Word</p>	<p>Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearan las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.</p> <p>Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos.</p> <p>Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre</p>

INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
Identifica la importancia de las herramientas y su forma de manejo correcto. Realización de diversas actividades humanas	<p>Maneja en forma segura la herramienta</p> <p>Maneja en forma correcta y eficaz las operaciones elementales.</p> <p>Tiene un buen manejo de los saberes previos para abordar temas correspondientes al grado.</p> <p>Es organizado(a) en sus procesos operativos y maneja una secuencia lógica de ellos.</p>	<p>Presenta con responsabilidad los implementos y herramientas necesarias para el desarrollo de las clases.</p> <p>Asiste con puntualidad y muestra actitud positiva frente los compromisos propuestos en clase.</p> <p>Desarrolla los compromisos escolares propuestos para la casa en forma responsable y puntual.</p> <p>Muestra actitud de estudio y preparación para los quices, las evaluaciones de contenido y de periodo.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 6° AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERIODO 4

Grado : SEXTO		Periodo: Cuatro
PROYECTO TRANSVERSAL:		
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: El hombre y sus avances tecnológicos, gestión de iniciativas a favor del medio ambiente		
PREGUNTA ORIENTADORA ¿Cómo el hombre invento los diferentes tipos de artefactos tecnológicos en busca de mejorar su calidad de vida?		
OBJETIVOS DEL GRADO: Apropiar conceptos generales sobre informática, materiales, energía y mecánica; utilizando las tecnologías de la información y la comunicación, para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información) y su aplicación en la comprensión y desarrollo de proyectos tecnológicos sencillos.		
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar		
COMPETENCIAS DEL ÁREA: Analizar la información de acuerdo a diferentes procesadores de texto con un Plan de Investigación y con las preguntas derivadas del mismo. Conocer la estructura y organización de documentos de texto.		
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA Presenta con responsabilidad los implementos y herramientas necesarias para el desarrollo de las clases. Asiste con puntualidad y muestra actitud positiva frente los compromisos propuestos en clase. Desarrolla los compromisos escolares propuestos para la casa en forma responsable y puntual. Muestra actitud de estudio y preparación para los Quiz, evaluaciones de contenido y de periodo	

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA
Ámbitos conceptuales	Exploración

<p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA</p> <p>-Evolución de técnicas de materiales -Componentes básicos del computador Principios científicos y técnicos de algunos artefactos.</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</p> <p>-Gestión de iniciativas a favor del medio ambiente, la salud y la cultura -Relación de la tecnología con otras disciplinas</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</p> <p>-Normatividad para preservar el ambiente -Relación de la tecnología con otras disciplinas</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</p> <p>Procesos de transformación de los recursos naturales Las redes sociales Windows y el escritorio.</p>	<p>Taller de preguntas sobre ¿cómo el hombre ideó los diferentes tipos de inventos tecnológicos en busca de mejorar su calidad de vida?</p> <p><u>Aclaración</u></p> <p>Exposición magistral sobre los conceptos fundamentales en las guías del uso de la tecnología en la casa Herramientas tecnológicas en el hogar Es ser humano como un ser pensante. Evolución de la tecnología: el fuego y la madera. Implicaciones tecnológicas diseño y construyo La tecnología como elemento de la sociedad</p> <p><u>APLICACION</u></p> <p>Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son talleres escritos evaluados y/o refuerzo, y otras de práctica:</p> <p>Plantear talleres individuales y grupales, explicando el objetivo que se busca alcanzar, el tiempo y materiales a emplear., para lo cual se indaga e identificar nivel de comprensión en diferentes Formas. Ejemplos extraídos del contexto Etapas en la historia de la tecnología. Actividad de la historia de la tecnología. Aportes de la tecnología a la sociedad. Aporte de la tecnología al mundo productivo. Lecturas de situaciones previas tomadas de diferentes notas Los inventos en la antigüedad Los inventos de la década de los 70's y los 80's Los inventos de los años 90's Los inventos de los años 2.000 se pueden aprovechar las ventajas del internet para comunicarnos con los demás</p>
---	---

	<p>La tecnología en la producción. Importancia, ventajas, desventajas y clases de redes sociales y su impacto en la humanidad Que es Windows Conceptos básicos El escritorio El explorador de Windows Configuración de la pantalla Configuración del mouse Configuración del teclado Actividades evaluativas revisión de taller, cada que se finalizan temas.</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Identifica la importancia de las herramientas y su forma de manejo correcto. Realización de diversas actividades humanas</p>	<p>Maneja en forma segura la herramienta Maneja en forma correcta y eficaz las operaciones elementales. Tiene un buen manejo de los saberes previos para abordar temas correspondientes al grado. Es organizado(a) en sus procesos operativos y maneja una secuencia lógica de ellos.</p>	<p>Presenta con responsabilidad los implementos y herramientas necesarias para el desarrollo de las clases. Asiste con puntualidad y muestra actitud positiva frente los compromisos propuestos en clase. Desarrolla los compromisos escolares propuestos para la casa en forma responsable y puntual. Muestra actitud de estudio y preparación para los quices, las evaluaciones de contenido y de periodo.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 7º AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 1

Grado : SEPTIMO	
PROYECTO TRANSVERSAL:	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: CIENCIA, TECNICA Y TECNOLOGIA	
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Al interpretar el funcionamiento de algunos proyectos tecnológicos, se podría mejorar, innovar, cambiar, rediseñar o simplificar su funcionamiento? ¿Cómo ha simplificado el movimiento el desarrollo de las tareas cotidianas?	
OBJETIVOS DEL GRADO: Afianzar y utilizar los conceptos ya adquiridos y sus propiedades por medio de la práctica de trabajo en grupo observación e investigación en su diario vivir.	
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar	
INTENSIDAD HORARIA: 5 HORAS	
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA): Interpretación y representación Formulación y ejecución Razonamiento y argumentación	
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA Identifica las necesidades humanas utilizando los recursos disponibles Utiliza y explica diferentes estrategias mediante el desarrollo de las habilidades y destrezas puestas en evidencia en el uso de herramientas, instrumentos, maquinarias y materiales. Transferencias, tecnología, ciencia, técnicas • Propone y desarrolla estrategias teóricas de los estudios de ciencia, tecnología y la eficiencia del trabajo físico para lograr su objetivo.

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA
<p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA</p> <p>Evolución tecnológica: transferencias, tecnología, ciencia, técnicas, matemáticas y otras disciplinas. Tecnología dura y blanda</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</p> <p>Inventos que han beneficiado al hombre. Cronología de los inventos. Causa y efecto de los sistemas. La energía y sus fuentes</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</p> <p>Conceptos básicos de electricidad y electrónica Artefactos Tecnológicos con uso de herramientas. la ergonomía</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</p>	<p><u>EXPLORACION:</u> En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades: Socialización del eje temático correspondiente al primer periodo, en el área de la tecnología, con los respectivos indicadores. Indagación por el manejo de conceptos previos de los estudiantes, mediante un diálogo en la clase entre docente y estudiantes. Taller de reconocimientos de conceptos previos, de situaciones del contexto. Socialización de las respuestas del taller, por parte de los estudiantes.</p> <p><u>ACLARACION</u> Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos. Las acciones que se pretenden realizar durante cada sesión son: Exposición magistral sobre los conceptos fundamentales en la Evolución tecnológica. Lecturas de situaciones previas tomadas de información bajada de internet y discusiones entre estudiantes a partir de dichas lecturas. Consultas y sustentaciones, con el fin de fortalecer los conocimientos que se imparten de manera magistral. Ejemplos extraídos del contexto de otras ciencias y de la vida cotidiana, dando sentido a los conceptos impartidos. Respuestas a las diferentes preguntas que se plantean a los estudiantes, y/o que estos plantean frente a los temas y conceptos abordados.</p> <p><u>APLICACION</u></p>

<p>Tecnología dura y blanda</p> <p>INFORMÁTICA procesadores de texto</p> <p>La energía y sus fuentes. Conceptos básicos de electricidad y electrónica</p>	<p>Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica:</p> <p>Plantear talleres individuales y grupales, explicando el objetivo que se busca alcanzar, el tiempo y materiales a emplear. para lo cual se indaga para identificar la el nivel de comprensión lo que deben hacer.</p> <p>Actividades evaluativas tipo quiz, cada que se finalizan 2 o 3 temas.</p> <p>Tareas que deben complementar en la casa, con el fin de regular la disciplina necesaria que se debe tener desde el hogar para el estudio.</p> <p>Sustentaciones orales a preguntas que surgen de cada concepto que se va analizando.</p> <p>Actividades de refuerzo para los estudiantes que se reportan con bajo desempeño a mediados del primer periodo, tratando de mejorar las deficiencias que el estudiante pueda presentar</p> <p>Prueba bimestral al finalizar el primer periodo.</p> <p>Retroalimentación de las actividades evaluativas que se proponen como pruebas escritas y talleres de aplicación.</p>
--	---

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Establece diferencias entre el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.</p> <p>Reconoce principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el sistema.</p>	<p>Establecer relaciones entre técnica tecnología y ciencia</p> <p>Hacer diferencia entre técnica, tecnología y ciencia</p> <p>Comprender cómo usar y diseñar objetos sencillos.</p> <p>Identificar algunas propiedades de la ciencia, técnica y tecnología.</p>	<p>Respetar las ideas del otro.</p> <p>Reconoce los errores como fuente de aprendizaje.</p> <p>Demuestra disposición, interés y responsabilidad frente al aprendizaje de los números naturales.</p> <p>Muestra interés, responsabilidad y propicia un adecuado ambiente de trabajo en las clases de tecnología.</p> <p>Soluciona problemas simples del entorno satisfacer necesidades.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 7º AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERIODO 2

Grado : SEPTIMO	
PROYECTO TRANSVERSAL:	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: EL COMPUTADOR Y SUS PARTES, FUNCIONAMIENTO Y USO SEGURO DE LOS ARTEFACTOS TECNOLÓGICOS	
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿La utilización del computador como ha simplificado el quehacer cotidiano?	
OBJETIVOS DEL GRADO: Despertar el espíritu emprendedor del estudiante, para que reconozca sus actitudes personales y condiciones para potenciar su capacidad.	
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar	
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA):	
Conceptual: Distingue y selecciona las diferentes alternativas que se han convertido en idea de negocio.	
Procedimental: Teoría y práctica de las diferentes las diferentes características del emprendedor.	
Actitudinal: Desarrollar ideas como herramientas creativas para enfocarlo a un buen emprendedor.	
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	ESTANDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA
	(El área de tecnología no tiene estándares, tiene componentes). COMPONENTES APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA: utilizado para explorar la relación entre la 'tecnología' y el 'individuo' y describir el proceso mediante el cual una tecnología pasa de ser desconocida a ser parte de la vida diaria de un agente (o la tecnología misma se involucra con el individuo)

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA (PLAN DE AULA)
<p>Nota: para la comprensión del chico Se retoma la ciencia, técnica y tecnología; para aclaración y dar mejor soporte al conocimiento de estos tres pilares básico.</p> <p>APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA</p> <p>El computador. El hardware y sus partes. El software y sus tipos.</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA -funcionamiento y uso seguro de los artefactos tecnológicos.</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD -Ética, apropiación y transformación de realidades - funcionamiento de mecanismos en los sistemas tecnológicos que son de uso cotidiano</p> <p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA -Ciencia, técnica y tecnología - tecnologías avanzadas, contexto, descubrimiento e invención.</p>	<p><u>EXPLORACION:</u> En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades: Indagación por el manejo de conceptos previos de los estudiantes, mediante un diálogo en la clase entre docente y estudiantes.</p> <p><u>ACLARACION</u> Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos. Las acciones que se pretenden realizar durante cada sesión son:</p> <p>Explicación del contenido temático.</p> <p><u>APLICACION</u> Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica:</p> <p>Diseñar y construir en material reciclable los componentes del computador.</p> <p>Reconocer en el medio físico los componentes del computador.</p> <p>Reconocer la funcionalidad de los procesos y modelos utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.</p> <p>-Identificar los comportamientos apropiados para cada situación. -Cumplir las normas de comportamiento definidas en un espacio dado. -Utilizar adecuadamente los recursos disponibles.</p>

	<p>-Comprender el funcionamiento de mecanismos en los sistemas tecnológicos que son de uso cotidiano</p> <p>- Reconocer la funcionalidad en el uso de herramientas disponibles para generar cambios en el entorno de los sistemas</p> <p>-Identificar los comportamientos apropiados para cada situación.</p> <p>-Principios de funcionamiento de artefactos. Construcción de maquetas modelos y prototipos.</p> <p>Tipos de software. Sistema operativo.</p> <p>-Usar las herramientas disponibles para generar cambios en el entorno.</p> <p>- Identificar los comportamientos apropiados para cada situación</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Determina conceptos de la Apropiación Tecnológica consta de cuatro etapas fundamentales que terminan con la adopción de conocimientos, habilidades y nuevas estrategias tecnológicas. Estas etapas son: el acceso, el aprendizaje, la integración y la transformación.</p> <p>Visualiza características de un computador</p>	<p>Establecer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el sistema.</p> <p>Comprender y reconoce las cualidades de un sistema operativo</p>	<p>Respeto las ideas del otro.</p> <p>Reconoce los errores como fuente de aprendizaje.</p> <p>Demuestra disposición, interés y responsabilidad frente al aprendizaje de la tecnología y la sociedad.</p> <p>Muestra interés, responsabilidad y propicia un adecuado ambiente de trabajo en las clases de tecnología.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 7º AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERIODO 3

Grado : Séptimo	
PROYECTO TRANSVERSAL:	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: INTERNET	
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿DE QUE FORMA EL USO DEL INTERNET Ha REVOLUCIONADO EL MUNDO? ¿Cómo influyen la solución de problemas con tecnología? ¿Qué beneficios ha traído la evolución de los recursos de hardware y software?	
OBJETIVOS DEL GRADO: Reconocer la importancia del sistemas operativo en la funcionalidad de la computadora.	
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar	
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA):	
Conceptual: Reconoce la importancia la importancia del uso de internet.	
Procedimental: Desarrolla habilidades para solucionar problemas con la tecnología.	
Actitudinal: Analiza las interconexiones de las diferentes	
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA

	<p>(El área de tecnología no tiene estándares, tiene componentes).</p> <p>COMPONENTES</p> <p><u>Solución de problemas con tecnología</u> Con el uso de las Tecnologías del Aprendizaje. Hoy en día nadie duda de la importancia del uso de la tecnología en el campo de la educación.</p> <p><u>Internet:</u> Red informática de nivel mundial que utiliza la línea telefónica para transmitir la información.</p>
--	--

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA (PLAN DE AULA)
<p>SOLUCION DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA Solución de problemas Detección de fallas y soluciones. Ergonomía de implementos deportivos y de trabajo.</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGIA. Funcionamiento y uso seguro de los artefactos tecnológicos. Internet, conexión a internet, elementos necesarios para una conexión a internet. Definir cada uno de los elementos que hacen parte de una conexión a Internet: Terminal, Conexión, Modem, Proveedor de acceso a internet.</p>	<p><u>EXPLORACION:</u> En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades: Indagación por el manejo de conceptos previos de los estudiantes, mediante un diálogo en la clase entre docente y estudiantes. -Detectar problemas en sistemas tecnológicos sencillos. Reconocer la ergonomía de algunos implementos deportivos y de trabajo.</p> <p><u>ACLARACION</u> Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos. Las acciones que se pretenden realizar durante cada sesión son:</p> <p>-Fuentes de energía y recursos naturales. Normas de seguridad en algunos lugares: Facturas de servicios. Usar responsablemente las fuentes de energía y los recursos naturales. Reconocer algunas normas de seguridad según la actividad o el lugar donde se encuentre. Analizar las facturas de servicios públicos, para conocer cómo utilizarlos responsablemente. Interactuar con la internet y tipos de redes</p>

<p>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA Impacto de la tecnología en la naturaleza. Productos no biodegradables Influencia de la tecnología en la naturaleza. La madera como materia prima</p> <p>TECNOLOGIA Y SOCIEDAD Impacto de la tecnología en la sociedad. Impacto de las redes sociales en la sociedad. Tipos de navegadores. Los buscadores. El correo electrónico. Diferencia entre navegador y buscador.</p>	<p><u>APLICACION</u> Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica:</p> <p>Analizar el impacto ambiental por la mala utilización de los recursos naturales. Analizar críticamente el uso de los productos no biodegradables. Identificar las bondades de la madera sus usos y posibilidades.</p> <p>-Analizar cultivos propios del medio teniendo en cuenta, todo el proceso productivo. -Analizar el impacto de las redes sociales en la sociedad en cuanto a su uso, teniendo en cuenta robo cibernético.</p>
--	---

INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Diferencia tipo de conexiones en internet. Determina conceptos SOLUCION DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA Visualiza características de los diferentes tipos de navegadores.</p>	<p>Realiza un cuadro comparativo de las diferentes conexiones en internet. Hace búsquedas utilizando los diferentes tipos de navegadores. Identificar y describo características de solución de problemas con tecnología</p>	<p>Participa con agrado en las diferentes actividades de clase. Señala con facilidad los sistemas operativos. Escucha y discute con agrado las propuestas de los compañeros. Demuestra disposición, interés y responsabilidad frente al aprendizaje del software y hardware. Muestra interés, responsabilidad y propicia un adecuado ambiente de trabajo en las clases de tecnología.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 7º AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERIODO 4

Grado : séptimo	
PROYECTO TRANSVERSAL:	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: Procesador de texto Word	
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Será que podemos diseñar un teclado mucho más práctico, ergonómico y multifuncional de los conocidos actualmente?	
OBJETIVOS DEL GRADO: Elaborar presentaciones utilizando las diferentes herramientas de power point.	
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar	
Estándares básicos de competencia: Conceptual: Reconoce la posición correcta de los dedos en el teclado. Procedimental: Utilización de software de aplicación (Mecanet). Actitudinal: Motivar al estudiante para que emplee adecuadamente el software de aplicación.	
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA): Conceptual: Identificar correctamente las zonas del teclado y sus funciones. Procedimental: Utilización de software de aplicación (Mecanet). Actitudinal: Promover una posición correcta y adecuada frente al teclado	
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	ESTANDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA Tipos de procesadores de texto: (Bloc de notas, WordPad) Fomentar la capacidad de seleccionar y utilizar herramientas para editar o digitalizar labores educativas y realizar tareas del mundo real. Microsoft Word: Comprender estas herramientas básicas de formato y estilo que presenta el organizador para el diseño de un documento informal Usa responsablemente la información sobre medicina.

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA (PLAN DE AULA)
<p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA Teclado. Procesadores de texto.</p> <p>Personalizar animación. Transición de diapositivas. Reproducción de diapositivas. Grabar sonidos y multimedia. Realización de presentaciones. -Creación de organigramas y tarjetas. -Comunicación a larga distancia, Telégrafo. Radio -Transmisión de imágenes.</p> <p>TECNOLOGIA Y SOCIEDAD Herramientas, insumos y recursos agrícolas.</p> <p>IMPACTO DE LA TECNOLOGIA EN LA SOCIEDAD -Beneficios de los avances tecnológicos en la medicina -Desarrollo de extremidades robóticas controladas con la mente</p>	<p><u>EXPLORACION:</u> En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades: - Identificar y aplicar en el contexto de aula las diferentes fuentes de información Indagación por el manejo de conceptos previos de los estudiantes, mediante un diálogo en la clase entre docente y estudiantes.</p> <p>Taller de reconocimientos de conceptos previos, de situaciones del contexto</p> <p><u>ACLARACION</u> Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos. Las acciones que se pretenden realizar durante cada sesión son:</p> <p>Exposición magistral sobre los conceptos fundamentales en la. la funcionalidad de las herramientas ergonómicas</p> <p>Lecturas de situaciones previas tomadas de información bajada de internet y discusiones entre estudiantes a partir de dichas lecturas (necesidades e intereses ambientales evitando la mala utilización de los recursos naturales).</p> <p>Consultas y sustentaciones, con el fin de fortalecer los conocimientos que se imparten de manera magistral - Reconocer la funcionalidad de las herramientas ergonómicas. -Aplicando modelos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias. - Reconocimiento de los diferentes tipos de teclados y sus zonas. -Identificar Atajos.</p> <p><u>APLICACION</u></p>

	<p>Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica:</p> <p>Talleres con preguntas abiertas sobre</p> <ul style="list-style-type: none">-Reconocimiento de las necesidades e intereses ambientales evitando la mala utilización de los recursos naturales.-Análisis del el impacto críticamente el uso de los productos biónicos y robóticos Identificando las bondades de la medicina sus usos, posibilidades.
--	--

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 8° AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 1

Grado: 8°		Periodo: Uno	
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>Comunicación</i>			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: CONOCIMIENTO DE ARTEFACTOS Y PROCESOS TECNOLOGICOS.			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Es importante conocer la evolución y el funcionamiento de algunos artefactos a través de la historia? ¿Cómo han influido las tecnologías empleadas en el pasado con las del presente en los procesos productivos? ¿Cómo ha permitido la historia optimizar algunos de las soluciones tecnológicas existentes?			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Proponer, argumentar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, pretender, intentar, procurar, desear, proyectar, decidir, gestionar			
COMPETENCIAS: Conceptual: Conocimiento y desarrollo de artefactos Procedimental: teoría y práctica en la identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos Gestión de la información de los conceptos vistos. Actitudinal: Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS:	
<u>No aplica para el área</u>		DESEMPEÑOS: Identifica las normas de seguridad en el manejo de herramientas Reconoce la evolución de los inventos a través de la historia Diseña una herramienta tecnológica básica.	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS		PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)	
<u>Naturaleza y evolución de la tecnología</u>			

tecnológico como:

- Tecnología.
- Procesos.
- Productos.
- Sistemas.
- Servicios.
- Artefactos.
- Herramientas.
- Materiales.
- Técnica.
- Fabricación.
- Producción.
- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.

Apropiación y uso de la tecnología

- **Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas Tecnológicas.**

Solución de problemas con tecnología

Diseñar un mapa conceptual o mental donde se identifique todo el proceso productivo a través de la historia.

-Diseñar una herramienta tecnológica básica.

-Identificar los tipos de herramientas y sus usos.

- Aplicar las normas de seguridad en la utilización de herramientas.

- Reconocer la evolución de los inventos a través del tiempo

<p>Construcción de algunas herramientas básicas.</p> <p><u>Tecnología y sociedad</u> Modos de producción (Armas, utensilios, vivienda, Medicina. (esclavismo, primitiva, feudalista, social, Capitalista, comunista).</p>		
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Define los conceptos de tecnología, procesos, productos y sistemas propios de la evolución tecnológica.</p> <p>Define a través de ejemplos algunos conceptos vistos como: servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnicas, fabricación y producción.</p> <p>Ilustra con ejemplos el significado e importancia de la calidad en la producción utilizando artefactos para optimizar el proceso.</p> <p>Reconoce los conceptos manejados en los diferentes modos de producción a través de la historia.</p>	<p>Analiza inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico.</p> <p>Elabora cuadros comparativos estableciendo diferencias y similitudes entre los diferentes modos de producción.</p> <p>Reconoce la importancia del uso de artefactos en los procesos de producción.</p>	<p>Realiza en forma responsable las tareas dentro y fuera de la clase.</p> <p>Reconoce el manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas</p> <p>Compara tecnologías empleadas en el pasado con las del presente.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 8º ÁREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERIODO 2

Grado: 8º		Periodo: Dos	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: CONCEPTOS BASICOS DE ELECTRICIDAD			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo mejoramos algunas conexiones realizadas en nuestros hogares?			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Fortalecer el aprendizaje del estudiante combinando con aplicaciones tecnológicas.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
COMPETENCIAS:			
Conceptual: Diferencia entre las clases de conexiones eléctricas.			
Procedimental: Aplica los conceptos básicas para resolver problemas cotidianos.			
Actitudinal: Motivar al estudiante para que aprenda a mejorar procesos.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS:	
No aplica para el área		(componentes)	
		DESEMPEÑOS	
		Analizo y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.	

	<p>Reconozco que no hay soluciones perfectas, y que pueden existir varias soluciones a un mismo problema según los criterios utilizados y su ponderación.</p> <p>Represento en gráficas bidimensionales, objetos de tres dimensiones a través de proyecciones y diseños a mano alzada o con la ayuda de herramientas informáticas.</p> <p>Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.</p>	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)	
<u>Naturaleza y evolución de la tecnología</u> Conceptos básicos <u>Solución de problemas con tecnología</u> Tipos de circuitos eléctricos Interpretación de gráficos Resistencia eléctrica <u>Apropiación y uso de la tecnología</u> Ley de ohm <u>Tecnología y sociedad</u> Aplicaciones.	Introducción Circuito cerrado, abierto Circuito serie, paralelo Resistencia eléctrica Código de colores. Ley de ohm	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
Reconoce la diferencia entre circuitos. Relaciona los conceptos con elementos de la vida cotidiana.	Utiliza los conceptos para aplicarlos en su vida cotidiana	Atiende a las explicaciones de clase con respeto. Interioriza los conceptos trabajados en clase.

Conoce y aplica los conceptos básicos de resistencia eléctrica.	Realiza operaciones con las cuales puede calcular la resistencia eléctrica. Construye gráficos de circuitos eléctricos	Comparte su conocimiento explicando lo que entiende a sus compañeros. Valora el conocimiento adquirido en clase y lo pone en práctica en su vida cotidiana.
---	---	--

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 8° AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERIODO 3

Grado: 8°	Periodo: Tres
PROYECTO TRANSVERSAL:	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: PROCESADOR DE TEXTO- MICROSOFT WORD	
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿De qué manera las TIC han contribuido a solucionar los problemas y satisface las necesidades del hombre?	
OBJETIVO DEL PROYECTO: Conocer y manipular las herramientas de los diferentes procesadores de texto, haciendo énfasis en Microsoft Word, para su aplicación en la elaboración de trabajos escritos.	
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar	
COMPETENCIAS:	
Conceptual: Conocimiento y desarrollo de artefactos	
Procedimental: teoría y práctica en la identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos	
Gestión de la información de los conceptos vistos.	

Actitudinal: Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro.

<p>DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE</p> <p><u>No aplica para el área</u></p>	<p>ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS: (componentes) DESEMPEÑOS</p> <p>Analizo y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.</p> <p>Reconozco que no hay soluciones perfectas, y que pueden existir varias soluciones a un mismo problema según los criterios utilizados y su ponderación.</p> <p>Ejercicio mi papel de ciudadano responsable con el uso adecuado de los sistemas tecnológicos</p> <p>Represento en gráficas bidimensionales, objetos de tres dimensiones a través de proyecciones y diseños a mano alzada o con la ayuda de herramientas informáticas.</p> <p>Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.</p>
--	---

<p>EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS</p>	<p>PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)</p>
<p>COMPONENTES</p> <p><u>Naturaleza y evolución de la tecnología</u></p> <p>Conceptos básicos.</p>	<p>EXPLORACIÓN :Presentación experiencia pedagógica- preguntas orientadoras- Planteamiento de hipótesis –descripción-indagación, conocimientos previos ACLARACIÓN :Verificación de conceptos previos- experimentación-comprobación de hipótesis- socialización APLICACIÓN: Aclaración de dudas-Consolidación de saberes –Conceptualización – Transferencia de lo aprendido</p>

Tipos de procesadores de texto.

Apropiación y uso de la tecnología

Procesador de texto Microsoft Word

Solución de problemas con tecnología

Aplicación en la sistematización de la información.

Tecnología y sociedad



INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Clasifica los diferentes procesadores de texto.</p> <p>Identifica cada uno de los procesadores de texto.</p> <p>Aplica las diferentes herramientas del procesador de texto en un trabajo escrito.</p>	<p>Utiliza la aplicación de Excel para sistematizar información.</p> <p>Realiza tablas y tablas dinámicas.</p> <p>Ingresa información, para ser procesada por la aplicación Excel y analizar resultados posteriormente.</p> <p>Realiza operaciones con archivos como: guardar, modificar, abrir, cerrar, eliminar.</p> <p>Maneja funciones como: suma, resta, multiplicación, división, promedio, autosuma, si...</p> <p>Construye gráficos en Excel, partiendo de información existente.</p>	<p>Atiende a las explicaciones de clase con respeto.</p> <p>Interioriza los conceptos trabajados en clase.</p> <p>Comparte su conocimiento explicando lo que entiende a sus compañeros.</p> <p>Valora el conocimiento adquirido en clase y lo pone en práctica en su vida cotidiana.</p>

	Graba un macro en el Excel.	
--	-----------------------------	--

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 8° AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERIODO 4

Grado: 8°	Periodo 4
PROYECTO TRANSVERSAL:	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL:	
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo las herramientas de Excel facilitan la aplicación de fórmulas matemáticas?	
OBJETIVO DEL PROYECTO: Fortalecer el aprendizaje del estudiante combinando con aplicaciones tecnológicas como Excel.	
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar	
COMPETENCIAS:	
Conceptual: Reconoce las principales funciones y herramientas de Excel.	
Procedimental: Aplica las funciones básicas para resolver problemas cotidianos que requieren sistematizar información.	
Actitudinal: Motivar al estudiante para que aprenda a mejorar procesos.	
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE <u>No aplica para el área</u>	ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS: (componentes) DESEMPEÑOS Análisis y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica. Reconozco que no hay soluciones perfectas, y que pueden existir varias soluciones a un mismo problema según los criterios utilizados y su ponderación. Represento en gráficas bidimensionales, objetos de tres dimensiones a través de proyecciones y diseños a mano alzada o con la ayuda de herramientas informáticas.

Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)
<p><u>Naturaleza y evolución de la tecnología</u></p> <p>Conceptos básicos</p> <p><u>Apropiación y uso de la tecnología</u></p> <p>Formulas y funciones</p> <p><u>Solución de problemas con tecnología</u></p> <p>Gráficos</p> <p>Tablas dinámicas</p> <p><u>Tecnología y sociedad</u></p> <p>Macros</p>	<p>Introducción</p> <p>Reconocimiento de la aplicación: Partes de la venta de Excel.</p> <p>Formato de las celdas</p> <p>Manipulación de celdas.</p> <p>Operación con archivos: Guardar, Guardar cambios, Modificar, Abrir.</p> <p>Funciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Operaciones básicas: Suma, Resta, Multiplicación, División. * Autosuma. * Promedio. * Si. * Formatos condicionales. <p>Crear gráficos</p> <p>Tipos de gráficos</p> <p>Interpretar gráficos.</p> <p>Gráficos estadísticos</p> <p>Tablas</p> <p>Tablas dinámicas.</p>

	conceptos básicos.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Reconoce cada una de las partes de la ventana de Excel.</p> <p>Aplica formato a la celda, teniendo en cuenta el tipo de información que contiene.</p> <p>Relaciona las funciones con operaciones matemáticas básicas.</p> <p>Conoce y aplica formatos condicionales en Excel.</p> <p>Representa la información obtenida en un gráfico de Excel.</p> <p>Clasifica la información y la organiza en una tabla.</p>	<p>Utiliza la aplicación de Excel para sistematizar información.</p> <p>Realiza tablas y tablas dinámicas.</p> <p>Ingresa información, para ser procesada por la aplicación Excel y analizar resultados posteriormente.</p> <p>Realiza operaciones con archivos como: guardar, modificar, abrir, cerrar, eliminar.</p> <p>Maneja funciones como: suma, resta, multiplicación, división, promedio, autosuma, si...</p> <p>Construye gráficos en Excel, partiendo de información existente.</p> <p>Graba un macro en el Excel.</p>	<p>Atiende a las explicaciones de clase con respeto.</p> <p>Interioriza los conceptos trabajados en clase.</p> <p>Comparte su conocimiento explicando lo que entiende a sus compañeros.</p> <p>Valora el conocimiento adquirido en clase y lo pone en práctica en su vida cotidiana.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 9º AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERIODO 1

Grado: Noveno	Periodo: Uno
PROYECTO TRANSVERSAL:	

EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL:		
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo las herramientas de Excel facilitan la aplicación de fórmulas matemáticas?		
OBJETIVOS DEL GRADO:		
<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. • Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro. • Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. • Reconocer las causas 		
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, <u>Buscar</u> , <u>Informar</u> , Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar		
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA):		
<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social. 		
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA
(N/A no aplica)		<p>Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico</p> <p>Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias).</p> <p>Comparo distintas soluciones tecnológicas frente a un mismo problema según sus características, funcionamiento, costos y eficiencia.</p>

	Analizo diversos puntos de vista e intereses relacionados con la percepción de los problemas y las soluciones tecnológicas, y los tomo en cuenta en mis argumentaciones.
--	--

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA (PLAN DE AULA)
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología Conceptos básicos del programa Excel.</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología Empleo el programa Excel y sus herramientas para la realización de operaciones matemáticas, gráficos y base de datos para el registro de información.</p> <p>Realización de fórmulas y funciones.</p> <p>Elaboración de gráficos</p> <p>Tablas dinámicas</p> <p>Macros</p> <p>Solución de problemas con tecnología Identifico problemas cotidianos que se pueden solucionar de manera rápida, precisa y con bajo costo usando el programa Excel como registros, cuentas, interpretación de datos estadísticos, entre otros</p> <p>Tecnología y sociedad</p>	<p>EXPLORACION: En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades: Realización de clase expositiva de los orígenes de Excel su evolución e importancia en la sociedad en especial en las finanzas y la recopilación de la información.</p> <p>ACLARACION Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos.</p> <p>APLICACION Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica:</p>

<p>Reconozco la importancia del programa Excel y su aplicación en diferentes entornos como el personal, académico, social y económico para la toma de decisiones basado en hechos y argumentos registrados.</p>		
<p style="text-align: center;">INDICADORES DE DESEMPEÑO</p>		
<p style="text-align: center;">SABER (CONCEPTUALES)</p>	<p style="text-align: center;">SABER HACER (PROCEDIMENTALES)</p>	<p style="text-align: center;">SABER SER (ACTITUDINALES)</p>
<p>Reconoce cada una de las partes de la ventana de Excel. Aplica formato a la celda, teniendo en cuenta el tipo de información que contiene. Relaciona las funciones con operaciones matemáticas básicas. Conoce y aplica formatos condicionales en Excel. Representa la información obtenida en un gráfico de Excel.</p>	<p>Utiliza la aplicación de Excel para sistematizar información. Realiza tablas y tablas dinámicas. Ingresa información, para ser procesada por la aplicación Excel y analizar resultados posteriormente. Realiza operaciones con archivos como: guardar, modificar, abrir, cerrar, eliminar.</p>	<p>Atiende a las explicaciones de clase con respeto. Interioriza los conceptos trabajados en clase. Comparte su conocimiento explicando lo que entiende a sus compañeros. Valora el conocimiento adquirido en clase y lo pone en práctica en su vida cotidiana.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.

**MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020 GRADO ESCOLAR: 9º AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática*
PERIODO 2**

Grado: Noveno		Periodo: Dos	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL:			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿De qué manera la fotografía y la imagen influyen en las sociedades gracias a los dispositivos electrónicos?			
OBJETIVOS DEL GRADO: Reconocer la importancia de los contenidos multimedia en el diario vivir de las personas. Reflexionar con postura crítica el impacto negativo y positivo que tiene la imagen. Crear de manera eficiente contenidos multimedia con tecnología al alcance de todos.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, <u>Buscar</u> , <u>Informar</u> , Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA): <ul style="list-style-type: none">• Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.• Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.• Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos.• Gestión de la información.• Cultura digital.• Participación social.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA	
(N/A no aplica)		Explico algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos históricos.	

	<p>Sustento con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la selección y utilización de un producto natural o tecnológico para resolver una necesidad o problema.</p> <p>Comparo distintas soluciones tecnológicas frente a un mismo problema según sus características, funcionamiento, costos y eficiencia.</p> <p>Analizo y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.</p>
<p>EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.</p>	<p>PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA (PLAN DE AULA)</p>
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología Los recursos tecnológicos de la publicidad y el arte Evolución de la cámara fotográfica, de lo análogo a lo digital Los recursos técnicos y naturales del sonido y el silencio</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología Reconocimiento y manejo de la cámara fotográfica: luz, diafragma, tiempo y foco. Las fuentes de sonido y las grabadoras.</p> <p>Solución de problemas con tecnología Usa los contenidos multimedia para innovar la información que se desea exponer. Utiliza contenidos: gráficos, publicitarios, sonoros y audiovisuales para el entretenimiento del público.</p>	<p>EXPLORACION:</p> <p>Investigación y exposiciones de los diferentes elementos que componen los contenidos multimedia. Búsqueda de las diferentes plataformas para la exposición de contenidos multimedia. Exploración y crítica de los contenidos multimediatícos y la sociedad.</p> <p>ACLARACION</p> <p>Clase expositiva sobre la teoría del color, la síntesis aditiva del color, síntesis sustractiva del color, modelo RGB y CMYK basado en la plataforma de exhibición o exposición.</p> <p>Exposiciones sobre los inventos previos que dieron origen a las siguientes tecnologías: grabadora, micrófono, radio, teléfono, cámara, video cámara, cine y televisión.</p>

Tecnología y sociedad

Utiliza los recursos tecnológicos para realizar contenidos multimedia y generar una movilidad en la sociedad partiendo de un problema identificado.

Clase expositiva sobre la psicología del color y la aplicación de estos códigos para la persuasión de consumidores en la publicidad.

Utilización de recursos didácticos para la explicación de tipología de los planos fotográficos, movimientos de cámara y ángulos fotográficos.

APLICACIÓN

Los estudiantes presentan un afiche publicitario PROMOCIONANDO un buen comportamiento, valor o dejando un mensaje positivo. Requisitos utilización de materiales impresos, concretos, pinturas. Fundamentos teóricos: teoría del color, psicología del color, leyes de la distribución (ley de tercios, horizontes y mirada) tipología de planos fotográficos y ángulos.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los diferentes formatos que componen los contenidos multimedia. • Relaciona y diferencia los modelos RGB y CMYK para optimizar recursos tecnológicos. • Conoce los equipos empleados para proyectos audiovisuales. 	<p>Opera equipos como cámaras y grabadoras necesarios para todo proyecto multimedia.</p> <p>Diseña, produce y evalúa proyectos multimedia según el impacto social y cultural.</p>	<p>Es responsable y ético en el manejo de la información gráfica, sonora y audiovisual.</p> <p>Respeto la propiedad intelectual.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 9° AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 3

Grado: Noveno		Periodo: Tres	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL:			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo se usan los códigos HTML para crear páginas web?			
OBJETIVOS DEL GRADO: Entender cómo se usa los códigos HTML para crear páginas web. Elaborar una página web utilizando códigos HTML			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, <u>Buscar</u> , <u>Informar</u> , Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA):			
<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social. 			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA	
(N/A no aplica)		Identifico artefactos basados en tecnología digital y describo el sistema binario utilizado en dicha tecnología.	
		Ensamblo sistemas siguiendo instrucciones y esquemas.	

	<p>Detecto fallas en sistemas tecnológicos sencillos (mediante un proceso de prueba y descarte) y propongo soluciones.</p> <p>Analizo y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.</p>
<p>EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.</p>	<p>PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA (PLAN DE AULA)</p>
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología Exploración de la evolución del internet y su lenguaje en la creación de páginas web.</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología. Uso apropiado de los códigos HTML entendiéndolos bien su orden, lógica, composición y estructura, además, de vincular contenidos multimedia.</p> <p>Solución de problemas con tecnología Crea y elabora páginas web para informar y entretener a los visitantes de estos contenidos en línea.</p> <p>Tecnología y sociedad Reconoce la importancia de la información y la comunicación en la sociedad y su impacto en las actuaciones de las personas</p>	<p>EXPLORACION: Consulta sobre la historia del internet y la implementación del lenguaje HTML para el diseño de páginas web. Evolución de la web: 1.0, 2.0 y 3.0</p> <p>ACLARACION</p> <p>Exposición de los códigos más usados en HTML como: Para la estructura de la página web como HTML, head y body</p> <p>Uso y aplicación de otros códigos en HTML como: Encabezado Textos, fuentes, tamaño y color Hipervínculos a otras páginas, imágenes y videos. Tablas en HTML Listas</p> <p>Conceptos de diseño y estrategias para realizar páginas web llamativas y simples.</p>

		APLICACIÓN Diseñar una página web utilizando códigos HTML
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
Conoce y entiende el orden de los códigos HTML para el diseño de páginas web Reconoce la constante evolución de las páginas web.	Utiliza apropiadamente el lenguaje de los códigos HTML para el diseño de las páginas web Crea páginas web de manera clara y precisa utilizando apropiadamente los códigos HTML. Usa de manera apropiada los códigos HTML según la necesidad comunicativa para mostrar imágenes, videos, textos y sonidos.	Colabora de manera positiva a su comunidad utilizando e informando con páginas web Respeta a las personas en el entorno digital haciendo buen uso de los contenidos en las páginas web.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 9° AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 4

Grado: Noveno	Periodo: Cuatro
PROYECTO TRANSVERSAL:	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL:	
PREGUNTA ORIENTADORA:	
OBJETIVOS DEL GRADO:	

Implementa hojas de estilo para mejorar el diseño de las páginas web
Optimiza el peso de las páginas web haciendo uso de nuevos códigos como css.
Utilizar los códigos css de manera agradable para la vista.

PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar

COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA):

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

DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE

(N/A no aplica)

ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA

Identifico artefactos basados en tecnología digital y describo el sistema binario utilizado en dicha tecnología.

Ensambo sistemas siguiendo instrucciones y esquemas.

Detecto fallas en sistemas tecnológicos sencillos (mediante un proceso de prueba y descarte) y propongo soluciones.

Analizo y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA (PLAN DE AULA)
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología Reconoce los cambios y evolución de las páginas web como la implementación de los códigos css dentro de HTML</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología Conoce y utiliza programas para el uso de códigos HTML y css</p> <p>Solución de problemas con tecnología Utiliza los códigos css y HTML para dar información entretenida, dinámica y atractiva para los usuarios y así asegurar más la transmisión del mensaje</p> <p>Tecnología y sociedad Elabora páginas web más llamativas y entretenidas para transmitir información de carácter general.</p>	<p>EXPLORACION:</p> <p>Indagación detallada de la evolución del HTML y la necesidad de implementar las hojas de estilo (CSS).</p> <p>Explicación detallada sobre el uso de los códigos css y como vincularlos a páginas HTML.</p> <p>Exploración de programas de edición para páginas web usando códigos HTML y css</p> <p>ACLARACION</p> <p>Trabajos y exposiciones sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sintaxis Selectores Unidades Color Margen Fondo Borde Fuentes Textos <p>Diferencias sustancial con HTML y especificar porque es mejor el uso de hojas de estilo (CSS)</p>

	<p>APLICACIÓN</p> <p>Desarrollo de página web utilizando HTML y Css, la página debe incentivar y promover el estudio en el colegio.</p>
--	--

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Diferencia los códigos y etiquetas empleados en HTML y css.</p> <p>Reconoce la sintaxis de las hojas de estilo y sus usos.</p>	<p>Utiliza adecuadamente las hojas de estilo para la modificar la apariencia de las páginas web.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modifica y anexa diversos contenidos en una página web utilizando códigos css 	<p>Valora la importancia de los avances tecnológicos para la facilidad de la vida de las personas como la apariencia de las páginas web.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 10º AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 1

GRADO: 10		PERIODO: UNO	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO: NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA			
PREGUNTA ORIENTADORA:			
OBJETIVO DEL PROYECTO: : Diseñar, construir y probar prototipos de productos y procesos, para dar respuesta a necesidades o problemas del entorno, teniendo en cuenta restricciones y especificaciones planteadas; fortaleciendo la creatividad, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la utilización del computador en áreas distintas, encaminadas al desempeño laboral.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Proponer, argumentar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, pretender, intentar, procurar, desear, proyectar, decidir, gestionar			
COMPETENCIAS DEL AREA (ASIGNATURA):			
Conceptual: Identificar estrategias para el desarrollo de la publicidad del marketing			
Procedimental: Aplica las funciones básicas para resolver problemas cotidianos.			
Actitudinal: Desarrollar herramientas creativas para la elaboración de la publicidad para la empresa.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA	
COMPONENTES:		Relaciona 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.	
NO APLICA		Tengo en cuenta las normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.	
		Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones	
		Reconozco las causas y efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuó en consecuencia, de manera ética y responsable.	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.		PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA	

Materias primas. Propiedades de los materiales. Reciclaje de los materiales.

Multimedia: voz, video, sonido, imagen, animación, textos, gráficos (ej.: audacity, moviemaker, photostory, fotos narradas de Windows)

Buscando ideas. Problemas. Necesidades. Deseos por satisfacer.

Uso adecuado de bienes y servicios disponibles en el departamento.

EXPLORACION:

En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades:

Realización de clase expositiva de los orígenes de Excel su evolución e importancia en la sociedad en especial en las finanzas y la recopilación de la información.

ACLARACION

Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos.

APLICACION

Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Establece un plan de acción para el desarrollo de su proyecto.</p> <p>Establece un referente teórico que lo guía en el quehacer de la empresa.</p> <p>Establece claramente el tipo de producto o servicio que ofrecerá.</p>	<p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p> <p>Utiliza algunos recursos naturales renovables y no renovables de su entorno y los utiliza racionalmente.</p>	<p>Atiende las explicaciones de clase con respeto</p> <p>Interioriza los conceptos trabajados en clase</p> <p>Comparte su conocimiento explicando lo que entiende a sus compañeros</p> <p>Valora el conocimiento adquirido en clase y lo pone en práctica en su vida cotidiana</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 10º AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 2

GRADO: 10		PERIODO: DOS	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO: Inteligencia Artificial			
PREGUNTAS ORIENTADORAS:			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Interpretar y apropiarse de las dinámicas del desarrollo cultural que le lleven a la proposición de nuevos mecanismos que le permitan transformar su entorno			
PROCESOS MOVILIZADORES: Proponer, argumentar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, pretender, intentar, procurar, desear, proyectar, decidir, gestionar			
COMPETENCIAS DEL AREA (ASIGNATURA):			
Conceptual: Identificar estrategias para el desarrollo de la publicidad del marketing			
Procedimental: Aplica las funciones básicas para resolver problemas cotidianos.			
Actitudinal: Desarrollar herramientas creativas para la elaboración de la publicidad para la empresa.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA	
COMPONENTES:		Diseño y aplico planes sistemáticos de mantenimiento de artefactos tecnológicos utilizados en la vida cotidiana.	
NO APLICA		Investigo y documento algunos procesos de producción y manufactura de productos.	
		Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.		PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA	
Inteligencia artificial Redes neuronales.		EXPLORACION: En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades:	

Robótica.

Realización de clase expositiva de los orígenes de Excel su evolución e importancia en la sociedad en especial en las finanzas y la recopilación de la información.

ACLARACION

Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos.

APLICACION

Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
Reconoce en todas las tecnologías de punta los aportes hechos a la humanidad.	Establece diferencia entre redes neuronales e inteligencia artificial.	Atiende las explicaciones de clase con respeto Interioriza los conceptos trabajados en clase Comparte su conocimiento explicando lo que entiende a sus compañeros Valora el conocimiento adquirido en clase y lo pone en práctica en su vida cotidiana

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 10º AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERIODO 3

GRADO: 10		PERIODO: TRES	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO REDES DE INFORMACION			
PREGUNTAS ORIENTADORAS:			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Interpretar y apropiarse de las dinámicas del desarrollo cultural que le lleven a la proposición de nuevos mecanismos que le permitan transformar su entorno			
PROCESOS MOVILIZADORES: Proponer, argumentar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, pretender, intentar, procurar, desear, proyectar, decidir, gestionar			
COMPETENCIAS DEL AREA (ASIGNATURA):			
Conceptual: Identificar estrategias para el desarrollo de la publicidad del marketing			
Procedimental: Aplica las funciones básicas para resolver problemas cotidianos.			
Actitudinal: Desarrollar herramientas creativas para la elaboración de la publicidad para la empresa.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA	
COMPONENTES:		Relaciona 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.	
NO APLICA		Tengo en cuenta las normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.	
		Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones	
		Reconozco las causas y efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuó en consecuencia, de manera ética y responsable.	
		PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA	

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.		
<p>Redes de datos. Redes de información. Tipos de redes. Topologías. Redes sociales, sus ventajas y desventajas</p>	<p>EXPLORACION: En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades: Realización de clase expositiva de los orígenes de Excel su evolución e importancia en la sociedad en especial en las finanzas y la recopilación de la información.</p> <p>ACLARACION Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos.</p> <p>APLICACION Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica:</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)

- Reconoce los conceptos básicos de redes de información.
- Reconoce las diferentes topologías y su aplicación en diferentes entornos.

Reconoce las ventajas y desventajas del uso de las redes sociales.

- Identifica los diferentes tipos de redes y sus funciones.
- Establece la diferencia entre redes de información y las topologías
- Describe cada una de las redes de información

Atiende las explicaciones de clase con respeto
Interioriza los conceptos trabajados en clase
Comparte su conocimiento explicando lo que entiende a sus compañeros
Valora el conocimiento adquirido en clase y lo pone en práctica en su vida cotidiana
Asume con responsabilidad el manejo de las redes sociales.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 10º AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERIODO 4

GRADO: 10		PERIODO: 4	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO: ELECTRICIDAD Y ELECTRONICA			
PREGUNTAS ORIENTADORAS:			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Interpretar y apropiarse de las dinámicas del desarrollo cultural que le lleven a la proposición de nuevos mecanismos que le permitan transformar su entorno			
PROCESOS MOVILIZADORES: Proponer, argumentar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, pretender, intentar, procurar, desear, proyectar, decidir, gestionar			
COMPETENCIAS DEL AREA (ASIGNATURA):			
Conceptual: Identificar estrategias para el desarrollo de la publicidad del marketing			
Procedimental: Aplica las funciones básicas para resolver problemas cotidianos.			
Actitudinal: Desarrollar herramientas creativas para la elaboración de la publicidad para la empresa.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA	
COMPONENTES:		Relaciona 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.	
NO APLICA		Tengo en cuenta las normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.	
		Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones	
		Reconozco las causas y efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuó en consecuencia, de manera ética y responsable.	

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.		PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA
Electricidad y electrónica. circuito abierto circuito cerrado circuito serie paralelo mixto -ley de ohm		EXPLORACION: En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades: Realización de clase expositiva de los orígenes de Excel su evolución e importancia en la sociedad en especial en las finanzas y la recopilación de la información. • ACLARACION Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos. APLICACION Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica:
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)

Aplica los conceptos de circuito serie, paralelo y mixto.

Desarrolla planos con los circuitos adecuados.

Reconoce en todas las tecnologías de punta los aportes hechos a la humanidad.

Desarrolla conversiones entre los diferentes sistemas numéricos.

Aplica los conceptos de circuito de serie, paralelo y mixto.

Atiende las explicaciones de clase con respeto

Interioriza los conceptos trabajados en clase

Comparte su conocimiento explicando lo que entiende a sus compañeros

Valora el conocimiento adquirido en clase y lo pone en práctica en su vida cotidiana

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 11° AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 1

GRADO: 11	PERIODO: 1
PROYECTO TRANSVERSAL:	
EJE TEMÁTICO: IMAGEN EMPRESARIAL Y EMPRENDIMIENTO	
PREGUNTAS ORIENTADORAS: ¿Cuál sería el impacto a nivel empresarial si no se tuviera conocimiento de los conceptos básicos de emprendimiento?	
OBJETIVO DEL PROYECTO: Interpretar y apropiarse de las dinámicas del desarrollo cultural que le lleven a la proposición de nuevos mecanismos que le permitan transformar su entorno	
PROCESOS MOVILIZADORES: Proponer, argumentar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, pretender, intentar, procurar, desear, proyectar, decidir, gestionar	
COMPETENCIAS DEL AREA (ASIGNATURA):	
Conceptual: Identificar estrategias para el desarrollo de la publicidad del marketing	
Procedimental: Aplica las funciones básicas para resolver problemas cotidianos.	
Actitudinal: Desarrollar herramientas creativas para la elaboración de la publicidad para la empresa.	
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE COMPONENTES: NO APLICA	ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA Relaciona 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 las normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro. Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones Reconozco las causas y efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuó en consecuencia, de manera ética y responsable.
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA

<p>-Empresa y sus tipos.</p> <p>-Emprendedor y sus características</p> <p>-Creatividad.</p> <p>-Liderazgo.</p> <p>-Mercados.</p>	<p>EXPLORACION: En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades: Realización de clase expositiva de los orígenes de Excel su evolución e importancia en la sociedad en especial en las finanzas y la recopilación de la información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <p>ACLARACION Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos.</p> <p>APLICACION Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica:</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Establece un plan de acción para el desarrollo de su proyecto.</p> <p>Establece un referente teórico que lo guía en el quehacer de la empresa.</p> <p>Establece claramente el tipo de producto o servicio que ofrecerá.</p>	<p>Identifica conceptos básicos de empresa y empresarismo.</p> <p>Reconoce el concepto de emprendedor y sus diferentes características.</p> <p>Evalúa los diferentes mercados empresariales.</p> <p>Asume los conocimientos para construir su propia empresa.</p> <p>Relaciona los conceptos vistos, con la práctica del mercado empresarial.</p> <p>Maneja la diferencia entre los tipos de empresa, de acuerdo a su actividad.</p> <p>Ofrece diferentes opciones laborales en el mercado empresarial.</p>	<p>Atiende las explicaciones de clase con respeto</p> <p>Interioriza los conceptos trabajados en clase</p> <p>Comparte su conocimiento explicando lo que entiende a sus compañeros</p> <p>Valora el conocimiento adquirido en clase y lo pone en práctica en su vida cotidiana</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 11° AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 2

GRADO: 11		PERIODO: 2	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO: IMAGEN EMPRESARIAL Y EMPRENDIMIENTO			
PREGUNTAS ORIENTADORAS: ¿Es sostenible una empresa en un mediano o largo plazo sin la elaboración de un plan de negocios?			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Interpretar y apropiarse de las dinámicas del desarrollo cultural que le lleven a la proposición de nuevos mecanismos que le permitan transformar su entorno			
PROCESOS MOVILIZADORES: Proponer, argumentar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, pretender, intentar, procurar, desear, proyectar, decidir, gestionar			
COMPETENCIAS DEL AREA (ASIGNATURA):			
Conceptual: Identificar estrategias para el desarrollo de la publicidad del marketing			
Procedimental: Aplica las funciones básicas para resolver problemas cotidianos.			
Actitudinal: Desarrollar herramientas creativas para la elaboración de la publicidad para la empresa.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA	
COMPONENTES:		Relaciona 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.	
NO APLICA		Tengo en cuenta las normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.	
		Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones	
		Reconozco las causas y efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuó en consecuencia, de manera ética y responsable.	
		PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA	

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.		
Plan de negocios. Descripción de la empresa. objetivos de la empresa. Ventajas Competitivas. Análisis de la industria o sector.		EXPLORACION: En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades: Realización de clase expositiva de los orígenes de Excel su evolución e importancia en la sociedad en especial en las finanzas y la recopilación de la información. • ACLARACION Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos. APLICACION Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica:
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)

Establece un plan de acción para el desarrollo de su proyecto.

Establece un referente teórico que lo guía en el quehacer de la empresa.

Establece claramente el tipo de producto o servicio que ofrecerá.

Identificar los pasos para la elaboración del proyecto empresarial.

Establecer pautas especiales para la recolección de información necesaria para la elaboración del proyecto empresarial.

Presentar un plan de negocios de acuerdo a unas estrategias definidas.

Atiende las explicaciones de clase con respeto

Interioriza los conceptos trabajados en clase

Comparte su conocimiento explicando lo que entiende a sus compañeros

Valora el conocimiento adquirido en clase y lo pone en práctica en su vida cotidiana

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 11° AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 3

GRADO: 11		PERIODO: 3	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO: IMAGEN EMPRESARIAL Y EMPRENDIMIENTO			
PREGUNTAS ORIENTADORAS:			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Interpretar y apropiarse de las dinámicas del desarrollo cultural que le lleven a la proposición de nuevos mecanismos que le permitan transformar su entorno			
PROCESOS MOVILIZADORES: Proponer, argumentar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, pretender, intentar, procurar, desear, proyectar, decidir, gestionar			
COMPETENCIAS DEL AREA (ASIGNATURA):			
Conceptual: Identificar estrategias para el desarrollo de la publicidad del marketing			
Procedimental: Aplica las funciones básicas para resolver problemas cotidianos.			
Actitudinal: Desarrollar herramientas creativas para la elaboración de la publicidad para la empresa.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA	
COMPONENTES:		Relaciona 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.	
NO APLICA		Tengo en cuenta las normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.	
		Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones	
		Reconozco las causas y efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuó en consecuencia, de manera ética y responsable.	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.		PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA	

Logotipo.
 Slogan
 Elementos de un plan de negocios.
 Planes de negocios.
 Idea de negocio

EXPLORACION:
 En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades:
 Realización de clase expositiva de los orígenes de Excel su evolución e importancia en la sociedad en especial en las finanzas y la recopilación de la información.

•
ACLARACION
 Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos.

APLICACION
 Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica:

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
Establece un plan de acción para el desarrollo de su proyecto. Establece un referente teórico que lo guía en el quehacer de la empresa. Establece claramente el tipo de producto o servicio que ofrecerá.	Diseña logotipos, Slogan y necesarios para la imagen de su empresa. Crea su propia presentación corporativa. Presenta un plan de negocios con unas estrategias de marketing definidas. Participa en la creación de sus estrategias de marketing Utiliza las herramientas necesarias para el diseño de una imagen corporativa. Mejora las actividades de toma de decisiones de manera ágil y práctica.	Atiende las explicaciones de clase con respeto Interioriza los conceptos trabajados en clase Comparte su conocimiento explicando lo que entiende a sus compañeros Valora el conocimiento adquirido en clase y lo pone en práctica en su vida cotidiana

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: 11° AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 4

GRADO: 11	PERIODO: 4
PROYECTO TRANSVERSAL:	
EJE TEMÁTICO: EMPRENDIMIENTO	
PREGUNTAS ORIENTADORAS: ¿Se puede proyectar, prever obstáculos, y posibles soluciones a diferentes coyunturas que se presenten en un proyecto, si no se conoce un plan de estudio organizado?	
OBJETIVO DEL PROYECTO: Interpretar y apropiarse de las dinámicas del desarrollo cultural que le lleven a la proposición de nuevos mecanismos que le permitan transformar su entorno	
PROCESOS MOVILIZADORES: Proponer, argumentar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, pretender, intentar, procurar, desear, proyectar, decidir, gestionar	
COMPETENCIAS DEL AREA (ASIGNATURA):	
Conceptual: Identificar estrategias para el desarrollo de la publicidad del marketing	
Procedimental: Aplica las funciones básicas para resolver problemas cotidianos.	
Actitudinal: Desarrollar herramientas creativas para la elaboración de la publicidad para la empresa.	
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE COMPONENTES: NO APLICA	ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA Relaciona 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 las normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro. Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones Reconozco las causas y efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuó en consecuencia, de manera ética y responsable.
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA

<p>Aplicación de plan de negocios. Pasos para la elaboración de un proyecto.</p>	<p>EXPLORACION: En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades: Realización de clase expositiva de los orígenes de Excel su evolución e importancia en la sociedad en especial en las finanzas y la recopilación de la información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <p>ACLARACION Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos.</p> <p>APLICACION Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica:</p>
--	--

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Establece un plan de acción para el desarrollo de su proyecto. Establece un referente teórico que lo guía en el quehacer de la empresa. Establece claramente el tipo de producto o servicio que ofrecerá.</p>	<p>Enunciar de manera clara las ideas, propósito, formas y resultados del proyecto. Consolidar la idea o proyecto de empresa alrededor de un plan de negocios. -Identificar los contenidos y disposiciones que debe cumplir un plan de negocios para su mejor interpretación.</p>	<p>Atiende las explicaciones de clase con respeto Interioriza los conceptos trabajados en clase Comparte su conocimiento explicando lo que entiende a sus compañeros Valora el conocimiento adquirido en clase y lo pone en práctica en su vida cotidiana</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: CLEI UNO AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 1

Grado CLEI UNO		PERIODO UNO	
PROYECTO TRANSVERSAL: reconozco mi entorno			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: entorno escolar			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo está organizado mi entorno escolar?			
OBJETIVOS DEL GRADO: Reconocer la organización y dinámicas del entorno escolar que le permiten ser parte activa de él.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA):			
Naturaleza y evolución de la Tecnología. Identifico el efecto del desarrollo diversas actividades artefactos y las tallas de los autoridades a las que puedo acudir de las ciencias y las matemáticas (comunicación, entretenimiento, usuarios. para pedir protección de bienes y en los productos tecnológicos. aprendizaje, búsqueda y servicios de mi comunidad. validación de información, Detecto deficiencias en el diseño			
Apropiación y uso de la tecnología. Identifico el potencial de uso del artefacto y un proceso mediante tecnológicos y propongo diversos recursos naturales en relación con ejemplos.			
Solución de problemas con Tecnología. Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas			
Tecnología y sociedad Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA	
No tiene dba el área			

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA (PLAN DE AULA)
<p>Importancia, formas y funciones de los artefactos de su entorno escolar (electrodomésticos).</p> <p>Semejanzas y diferencias de los artefactos de su entorno escolar.</p> <p>Identificación de herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.</p> <p>El medio ambiente y los residuos sólidos.</p> <p>Reciclar, recuperar, reducir.</p> <p>Reciclando para construir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Clasificación de los artefactos de su entorno escolar según su función, sus semejanzas y diferencias por medio de láminas. • Sustentación de las causas y consecuencias derivadas del uso de artefactos tecnológicos en mi entorno por medio de carteleras. • Utilización de las herramientas como: pinceles, tijeras, lápices como extensión de las partes del cuerpo. • Reciclemos utilizando los colores adecuados. Que elementos de la escuela pueden ser reciclables y cuáles no. <p>PROCESOS DE PENSAMIENTO QUE SE PRETENDEN ENFATIZAR EN ESTA UNIDAD DIDACTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inferencia - Deducción - Abstracción - Percepción visual y auditiva - Comparación - Memoria - Orientación espacio-temporal <p>Y desarrollos de: Coordinación óculo manual. Direccionalidad gráfica. Postura corporal. Observación.</p>
INDICADORES DE DESEMPEÑO	

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
Diferencia productos tecnológicos de productos naturales e identifica las dificultades y los riesgos asociados a su uso.	Utiliza herramientas de información y comunicación para el desarrollo de diversas actividades sustentar ideas. Usa instructivos y manuales para guiarse en el manejo de artefactos.	Promueve el cumplimiento de las normas para la prevención de accidentes y enfermedades. Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: CLEI UNO AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 2

Grado: CLEI UNO		PERIODO DOS	
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>Comunicación</i>			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>Comunicación</i>			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo aprovechar positivamente las TIC en los procesos de comunicación			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Identificar actitudes y valores que permiten una comunicación e interacción positiva con el contexto.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
Competencias del área (asignatura): Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS: DESEMPEÑOS:	
<u>No aplica para el área</u>			
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS		PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)	
AMBITO CONCEPTUAL - Análisis de artefactos que responden a necesidades particulares en		AMBITO PROCEDIMENTAL Observa en internet el proceso de las aguas residuales (el alcantarillado, como funciona): www.youtube.com	

contextos sociales, económicos y culturales.

- Tecnologías de información y comunicación.
- Soluciones tecnológicas: ventajas y desventajas.

El medio ambiente y los residuos sólidos.
Reciclar, recuperar, reducir.
Reciclando para construir.

-

Clasificación de artefactos que nos ayudan a la realización de tareas cotidianas según sus características físicas, uso y procedencia.

Identificación de diferentes recursos naturales de mi entorno y su utilización racional.

El medio ambiente y los residuos sólidos.
Reciclar, recuperar, reducir.
Reciclando para construir.

Crea el E-mail y envía mensaje en un servidor de correo electrónico.

Utiliza el computador como herramienta para el desarrollo de sus actividades.

En la casa buscar y clasificar según su material algunos artefactos que se utilizan para realizar tareas cotidianas (aseo personal, alimentación, transporte, estudio, juego, etc...); consignarlos en el cuaderno.

Realizar un historieta (con gráficos) donde se pueda visualizar la vida del campo y se compare con la de la ciudad (hacer una reflexión de lo que pasa con los recursos naturales en ambos contextos, enfatizando en los recursos naturales que el hombre tiene a su disposición.)

El reciclaje y su importancia, elaboración de los recipientes con los colores pertinentes.

Reciclemos utilizando los colores adecuados, que elementos de la escuela pueden ser reciclables y cuáles no.

INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)

<ul style="list-style-type: none"> • Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno analizando sus efectos en los estilos de vida. • Identifica fuentes y tipos de energía para explicar el proceso de transformación. • Describe artefactos de tu entorno e identifica su evolución. 	<p>Construye en el Word textos cortos.</p> <p>Indaga cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manipulas artefactos tecnológicos de manera apropiada evitando daños para tu salud. • Utiliza responsable y eficientemente fuentes de energía y recursos naturales.
--	--	--

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: CLEI UNO AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 3

Grado: CLEI UNO		PERIODO TRES
PROYECTO TRANSVERSAL: CULTURA		
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: LA CONVIVENCIA Y CELEBRACIONES EN NUESTRA COMUNIDAD		
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Qué cambios culturales genera el uso de la tecnología?		
OBJETIVO DEL PROYECTO: Interpretar los mecanismos de convivencia que permiten el desarrollo de una identidad cultural y de valores.		
PROCESOS MOVILIZADORES: Transformar, demostrar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, proyectar, ambicionar, decidir, gestionar, cambiar, convertir, elaborar, cambiar, convertir, elaborar, fabricar, modificar, rectificar, reformar, renovar, variar.		
Competencias del área (asignatura): Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.		
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS:	
<u>No aplica para el área</u>	DESEMPEÑOS: .	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)	
AMBITO CONCEPTUAL	AMBITO PROCEDIMENTAL -Artefactos que nos ayudan a :	

<p>- Artefactos que ayudan a solucionar problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Paint</p> <p>Emprendimiento:</p> <p>Fiestas folklóricas de Colombia.</p> <p>La independencia de Antioquia.</p> <p>El grito de Independencia.</p>	<p>- Trasladarnos de un lugar a otro. (Triciclo, bicicleta, patines. Etc...)</p> <p>- Comunicarnos (boqui toquis, teléfono, celulares, la computadora. Etc...)</p> <p>- Expresarnos. (Hoja, lápiz, videos etc...)</p> <p>-reconocimiento de las herramientas de la ventana de paint. (Barra de menús, botones de acción (<i>minimizar, cerrar, maximizar, restaurar</i>) insertar una imagen, modificar, contraer, expandir, voltear, invertir colores, etc.)</p> <p>Explicar que es una fiesta folclórica.</p> <p>Investiga una fiesta folklórica de Colombia (Repartir distintas fiestas dentro del grupo) y resalta: Fecha, el lugar donde se celebra; realiza en material de reciclaje el traje que utilizan.</p> <p>Explicar el motivo por el que se celebra la independencia de Antioquia (Se trata de hacer ver a los educandos, la importancia de ésta fecha, ya que es muy importante para la comunidad de Antioquia; se puede hacer una lluvia de ideas donde se puede ir ramificando, estructurando y analizando las ideas que van surgiendo).</p> <p>En el acto cívico del día de la Independencia (Celebración de la Antioqueñidad), representa un municipio destacando los aspectos más representativos.</p> <p>Elabora una silleta con flores de papel (se puede trabajar la filigrana, flores de papel globo, el recortado, entre otros.</p> <p>OBSERVACIÓN: DESARROLLAR COMO MÍNIMO UNA ACTIVIDAD POR PERÍODO.</p> <p>Con anterioridad a la fecha de la celebración del 20 de Julio, de acuerdo al número de grupos de cada sede, se le asignarán varios departamentos de nuestro país, donde se les pedirá que consulten brevemente los aspectos más relevantes de éste (habitantes, capital, himno, escudo, bandera, actividad económica, principales fiestas, etc.) y que realicen una cartelera para el día del acto cívico).</p> <p>Realizar una lectura del 20 de julio, luego elaborar títeres con los personajes (en grupos) y presentarlos el día del acto cívico.</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)

<ul style="list-style-type: none"> • Analiza el costo ambiental de la sobreexplotación de los recursos naturales (agotamiento de las fuentes de agua potable y problema de las basuras). • Identificas algunas transformaciones que el hombre ha realizado - bienes y servicios- en los ecosistemas (construcciones: carreteras, canalización de las quebradas, edificios) y valoras su importancia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relata acciones sobre el medio ambiente. • Argumenta lagunas de las implicaciones ambientales de la sobreexplotación de recursos naturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos. • Asumes una actitud responsable en el cuidado del entorno y de tu propio cuerpo
--	--	--

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: CLEI UNO AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 4

Grado CLEI UNO		PERIODO CUATRO	
PROYECTO TRANSVERSAL: reconozco mi entorno			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: entorno escolar			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo está organizado mi entorno escolar?			
OBJETIVOS DEL GRADO: Reconocer la organización y dinámicas del entorno escolar que le permiten ser parte activa de él.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, <u>Buscar</u> , <u>Informar</u> , Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA):			
<p>Naturaleza y evolución de la Tecnología. Identifico el efecto del desarrollo diversas actividades artefactos y las tallas de los autoridades a las que puedo acudir de las ciencias y las matemáticas (comunicación, entretenimiento, usuarios. para pedir protección de bienes y en los productos tecnológicos. aprendizaje, búsqueda y servicios de mi comunidad. validación de información, Detecto deficiencias en el diseño</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología. Identifico el potencial de uso del artefacto y un proceso mediante tecnológicos y propongo diversos recursos naturales en relación con ejemplos.</p> <p>Solución de problemas con Tecnología. Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas</p> <p>Tecnología y sociedad Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.</p>			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA	
No tiene dba el área		Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.	

	Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan
--	--

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: CLEI DOS AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERIODO 1

GRADO: CLEI DOS	PERIODO UNO
PROYECTO TRANSVERSAL: RECONOZCO MI ENTORNO.	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: <i>Entorno escolar.</i>	
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo está organizado mi entorno escolar?	
OBJETIVO DEL PROYECTO: Reconocer la organización y dinámicas del entorno escolar que le permiten ser parte activa de él.	
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, <u>Buscar</u> , <u>Informar</u> , Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar	
INDICADORES ACTITUDINALES DEL PROYECTO: Aprecia, Valora y respeta sus creaciones y las de sus compañeros. Disfruta, cuida y valora su entorno escolar. Muestra una actitud positiva frente a las actividades del área. Muestra sentido de pertenencia por la institución. Socializa, respeta y aprecia el entorno escolar.	
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA): Naturaleza y evolución de la Tecnología. Identifico el efecto del desarrollo diversas actividades artefactos y las tallas de los autoridades a las que puedo acudir de las ciencias y las matemáticas (comunicación, entretenimiento, usuarios. para pedir protección de bienes y en los productos tecnológicos. aprendizaje, búsqueda y servicios de mi comunidad. validación de información, Detecto deficiencias en el diseño Apropiación y uso de la tecnología. Identifico el potencial de uso del artefacto y un proceso mediante tecnológicos y propongo diversos recursos naturales en relación con ejemplos. Solución de problemas con Tecnología. Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas Tecnología y sociedad	

Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.	
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA (PLAN DE AULA)
AMBITO CONCEPTUAL El correo electrónico. Definición de roles. Ensamble y cuidado de artefactos: instrucciones de ensamble, manuales de utilización de artefactos. El medio ambiente y los residuos sólidos. Reciclar, recuperar, reducir. Reciclando para construir.	AMBITO PROCEDIMENTAL Creación del correo electrónico. Elaboración de un proyecto por grupos donde cada uno de los alumnos desarrolle una actividad diferente y asuma un rol (juego de profesiones) Utilización de herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas. Reciclemos utilizando los colores adecuados. Que elementos de la escuela pueden ser reciclables y cuáles no. PROCESOS DE PENSAMIENTO QUE SE PRETENDEN ENFATIZAR EN ESTA UNIDAD DIDACTICA: Inferencia Deducción Abstracción Percepción visual y auditiva Comparación. Memoria. Categorización. Clasificación. Y desarrollos de: Observación.

	Coordinación óculo manual. Direccionalidad gráfica. Postura corporal.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
Diferencia productos tecnológicos de productos naturales e identifica las dificultades y los riesgos asociados a su uso.	Utiliza herramientas de información y comunicación para el desarrollo de diversas actividades sustentar ideas. Usa instructivos y manuales para guiarse en el manejo de artefactos.	Promueve el cumplimiento de las normas para la prevención de accidentes y enfermedades. Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: CLEI DOS AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 2

GRADO: CLEI DOS.		PERIODO DOS	
PROYECTO TRANSVERSAL: Comunicación y cultura.			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: Comunicación y cultura.			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Qué me comunican los elementos y situaciones de mi contexto?			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Interpretar y apropiarse de las dinámicas del desarrollo cultural que le lleven a la proposición de nuevos mecanismos que le permitan transformar su entorno			
PROCESOS MOVILIZADORES: Proponer, argumentar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, pretender, intentar, procurar, desear, proyectar, decidir, gestionar			
Competencias del área (asignatura): Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS:	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)		
AMBITO CONCEPTUAL El alcantarillado.	AMBITO PROCEDIMENTAL Observa en internet el proceso de las aguas residuales (el alcantarillado, como funciona): www.youtube.com		

<p>Creación del correo electrónico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis de artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales. - Tecnologías de información y comunicación. - Soluciones tecnológicas: ventajas y desventajas. <p>El medio ambiente y los residuos sólidos. Reciclar, recuperar, reducir. Reciclando para construir.</p>	<p>Busca en internet algunos artículos que utilizan para realizar las diferentes tareas en el campo y en ciudad (agricultura, ganadería, actividades laborales etc...) www.google.com</p> <p>Consulta en internet la historia evolutiva de los artefactos más utilizados en las comunicaciones (radio, celular, computadora, televisor, telégrafo, bíper, máquina de escribir, teléfono etc...) y realiza un cuadro comparativo. www.google.com</p> <p>www.terra.com www.mns.com www.yahoo.es</p> <p>Investiga en internet como se comunicaba el hombre antes de estos artefactos y que cambió con su invención. Saca conclusiones de sus ventajas y desventajas. (Elaborar exposiciones con maquetas sobre los artefactos utilizados para la comunicación).</p> <p>Reciclemos utilizando los colores adecuados; que elementos de la escuela pueden ser reciclables y cuáles no</p>
---	---

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno analizando sus efectos en los estilos de vida. Identifica fuentes y tipos de energía para explicar el proceso de transformación.</p>	<p>Construye en el Word textos cortos. Indaga cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.</p>	<p>Manipulas artefactos tecnológicos de manera apropiada evitando daños para tu salud. Utiliza responsable y eficientemente fuentes de energía y recursos naturales.</p>

Describe artefactos de tu entorno e identifica su evolución		
---	--	--

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: CLEI DOS AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 3

GRADO: CLEI DOS		PERIODO TRES
PROYECTO TRANSVERSAL: PARTICIPO EN LA TRANSFORMACIÓN DE MI ENTORNO.		
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: puesta en escena		
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo hemos interpretado y transformado nuestro entorno para construir lo que somos?		
OBJETIVO DEL PROYECTO: Manifestar en sus propuestas la importancia de la transformación de su entorno como evidencia de aprendizajes significativos.		
PROCESOS MOVILIZADORES: Transformar, demostrar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, proyectar, ambicionar, decidir, gestionar, cambiar, convertir, elaborar fabricar, modificar, rectificar, reformar, renovar, variar.		
INDICADORES ACTITUDINALES DEL PROYECTO: Valora y reconoce la importancia de expresar y representar lo aprendido. Reflexiona y aplica lo aprendido para la solución de problemas cotidianos. Respeto las distintas formas de interpretar una situación de su entorno. Analiza con sentido crítico su historicidad y la de los otros. Reflexiona acerca de los distintos elementos que pueden intervenir en un proceso de transformación. Participa en la construcción de propuestas de solución a situaciones de aprendizaje.		
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA): Gramatical o sintáctica, textual, semántica, pragmática o sociocultural, enciclopédica, poética y literaria.		
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)	

AMBITO CONCEPTUAL

- Artefactos que ayudan a solucionar problemas de la vida cotidiana.

Paint

Emprendimiento:

Fiestas folklóricas de Colombia.

La independencia de Antioquia.

El grito de Independencia.

AMBITO PROCEDIMENTAL

-Artefactos que nos ayudan a :

- Trasladarnos de un lugar a otro. (Triciclo, bicicleta, patines. Etc...)
- Comunicarnos (boqui toquis, teléfono, celulares, la computadora. Etc...)
- Expresarnos. (Hoja, lápiz, videos etc...)

-reconocimiento de las herramientas de la ventana de Paint. (Barra de menús, botones de acción (minimizar, cerrar, maximizar, restaurar) insertar una imagen, modificar, contraer, expandir, voltear, invertir colores, etc.)

Explicar que es una fiesta folclórica.

Investiga una fiesta folklórica de Colombia (Repartir distintas fiestas dentro del grupo) y resalta: Fecha, el lugar donde se celebra; realiza en material de reciclaje el traje que utilizan.

Explicar el motivo por el que se celebra la independencia de Antioquia (Se trata de hacer ver a los educandos, la importancia de ésta fecha, ya que es muy importante para la comunidad de Antioquia; se puede hacer una lluvia de ideas donde se puede ir ramificando, estructurando y analizando las ideas que van surgiendo).

En el acto cívico del día de la Independencia (Celebración de la Antioqueñidad), representa un municipio destacando los aspectos más representativos.

Elabora una silleta con flores de papel (se puede trabajar la filigrana, flores de papel globo, el recortado, entre otros.

OBSERVACIÓN: DESARROLLAR COMO MÍNIMO UNA ACTIVIDAD POR PERÍODO.

Con anterioridad a la fecha de la celebración del 20 de Julio, de acuerdo al número de grupos de cada sede, se le asignarán varios departamentos de nuestro país, donde se les pedirá que consulten brevemente los aspectos más relevantes de éste (habitantes, capital, himno, escudo, bandera, actividad económica, principales fiestas, etc.) y que realicen una cartelera para el día del acto cívico).

Realizar una lectura del 20 de julio, luego elaborar títeres con los personajes (en grupos) y presentarlos el día del acto cívico.

INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Analiza el costo ambiental de la sobreexplotación de los recursos naturales (agotamiento de las fuentes de agua potable y problema de las basuras). (4149)</p> <p>Identificas algunas transformaciones que el hombre ha realizado - bienes y servicios- en los ecosistemas (construcciones: carreteras, canalización de las quebradas, edificios) y valoras su importancia. (2766)</p>	<p>Relata acciones sobre el medio ambiente. (4152)</p> <p>Argumenta lagunas de las implicaciones ambientales de la sobreexplotación de recursos naturales. (4157)</p>	<p>Reflexiona sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos. (4164)</p> <p>Asumes una actitud responsable en el cuidado del entorno y de tu propio cuerpo (4161)</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
GRADO ESCOLAR: CLEI DOS AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 4

Grado CLEI DOS		PERIODO CUATRO	
PROYECTO TRANSVERSAL: reconozco mi entorno			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: entorno escolar			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo está organizado mi entorno escolar?			
OBJETIVOS DEL GRADO: Reconocer la organización y dinámicas del entorno escolar que le permiten ser parte activa de él.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, <u>Buscar</u> , <u>Informar</u> , Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA):			
<p>Naturaleza y evolución de la Tecnología. Identifico el efecto del desarrollo diversas actividades artefactos y las tallas de los autoridades a las que puedo acudir de las ciencias y las matemáticas (comunicación, entretenimiento, usuarios. para pedir protección de bienes y en los productos tecnológicos. aprendizaje, búsqueda y servicios de mi comunidad. validación de información, Detecto deficiencias en el diseño</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología. Identifico el potencial de uso del artefacto y un proceso mediante tecnológicos y propongo diversos recursos naturales en relación con ejemplos.</p> <p>Solución de problemas con Tecnología. Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas</p> <p>Tecnología y sociedad Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.</p>			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA	
No tiene dba el área			

**EJES DE LOS ESTANDARES
Y ORIENTACIONES
TEMÁTICAS.**

**PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA
(PLAN DE AULA)**

AMBITO CONCEPTUAL

Explico, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, Fabricación y producción.

Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico.

Elementos de medición como el metro, regla, etc.

Comparación de elementos de volúmenes
Traer distintas cajas y envases con volúmenes diferentes y captar precio y volumen.
Hacer un informe del proceso de producción y fabricación un elemento (ejemplo: una manilla).

CARTA AL NIÑO JESÚS

Introducir el tema de la Navidad y el niño Jesús, preguntando qué es lo que más le gusta de la navidad y qué se pide al niño Jesús. Proponer a cada educando escribir una carta al niño Jesús, reflejando deseos de la vida (a nivel de la escuela, el hogar, la familia, los amigos, etc.).

Los deseos los clasificaremos en:

- Deseos materiales.
- Deseos relacionados con el colegio y con un futuro trabajo.
- Deseos del ocio y tiempo libre.
- Deseos de relaciones con otros: familia, amigos, vecinos, etc.

Motivar a los educandos para que los deseos que incluyan sean tanto a corto como a largo plazo.
Una vez elaborada la lista de deseos, priorizarlos; y luego de organizarla, nos centraremos en el deseo más importante y responderemos las siguientes preguntas:

¿Qué satisfacción o felicidad me va a dar ese deseo?
¿Por qué pensaste en ese deseo?

Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y proceso como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.

LA NAVIDAD

(Las actitudes del emprendedor – cualidades, habilidades y posibilidades personales- la cooperación en el trabajo en grupo- la visión emprendedora).

- ¿Cómo crees que se te va a cumplir ese deseo?
- ¿Cómo te sentirías si no se cumpliera ese deseo?
- ¿Después de analizar este deseo quieres cambiarlo por otro?

Analizar si nuestra forma de actuar ayuda al cumplimiento de nuestros deseos, o si normalmente apostamos porque sean otros los que hagan las acciones necesarias para que se cumplan; se socializarán algunos deseos y se mirarán si son comunes y si se pueden llegar a alcanzarlos.

Pensar en un deseo grupal, en cómo debemos actuar para conseguirlo y sus consecuencias si lo alcanzamos.

VIAJANDO CON EL POLAR EXPRESS

Ver en el aula de clase la película Polar Express; una vez finalizada, iniciar un debate sobre la película con preguntas como:

- ¿Cuáles son los personajes de la película?
- ¿Cuál era el objetivo o meta de los niños?
- ¿Sabían a donde iban y a qué?
- ¿Hacían las cosas solos o con ayuda?
- ¿Por qué crees que lo hacías de esta manera?
- ¿Lograron su objetivo?
- ¿Cuál es la enseñanza del revisor a cada niño?
- ¿Emprenderían ustedes un viaje así? ¿Por qué?
- ¿Creéis que los protagonistas tienen iniciativa?
- ¿En qué tienen iniciativa ustedes? ¿Y autonomía?
- ¿Por qué no tienen más autonomía?
- ¿Consideran importante el trabajo en equipo? ¿Por qué?

Finalizado el debate, formar 4 equipos donde cada uno se centrará en un personaje de la película: el niño protagonista, el sabelotodo, la niña afroamericana y el niño pobre.

Primeramente han de asignarle un nombre y Describirlo utilizando cualidades positivas, anotando al menos diez para ponerlas en común con el resto de la clase. Si el profesor lo considera necesario les dará algunas pistas con las habilidades y cualidades del emprendedor.

Expuestas las cualidades, los otros grupos tienen Dos minutos para señalar si están de acuerdo o no con las cualidades señaladas y por qué, también pedir mayor información sobre alguna de las cualidades al equipo encargado de la descripción.

Una vez descrito cada personaje, los equipos elaborarán un argumento donde justifiquen que su personaje es el más emprendedor de la película. Si es preciso pueden inventarse actuaciones de su personaje, aunque no aparezcan en la película.

Finalizadas las exposiciones, los educandos votarán por el personaje que, según ellos, tiene más aptitudes emprendedoras.

Entre toda la clase se elabora el perfil del emprendedor ideal de Polar Express, teniendo en cuenta las cualidades señaladas para cada personaje y las que el profesor considere necesarias añadir en cada uno de ellos.

Para finalizar, cada educando tiene un minuto para anotar por lo menos cinco cualidades emprendedoras. En círculo dirán uno a uno una cualidad, habilidad o capacidad; no se puede repetir ninguna, así que debe estar atento a lo que van diciendo sus compañeros. Todas las intervenciones se irán anotando en un lugar visible para todos.

Se puede completar la actividad donde cada niño tendrá una cartulina de tamaño ficha bibliográfica donde escribirá su nombre, luego el docente las recoge y las reparte entre todos evitando que a cada uno le toque su propia ficha; luego cada compañerito, debe anotar algunas características que defina de forma positiva al compañero que le ha tocado y que estén relacionadas con los personajes de la película. Nuevamente el profesor recoge las fichas y se las

entrega a cada propietario, donde cada uno debe determinar con qué personaje le identifican sus compañeros. A partir del resultado, se determina quién es el compañero más emprendedor de la clase.
 Sacar conclusiones del trabajo.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
Diferencia productos tecnológicos de productos naturales e identifica las dificultades y los riesgos asociados a su uso.	Utiliza herramientas de información y comunicación para el desarrollo de diversas actividades sustentar ideas. Usa instructivos y manuales para guiarse en el manejo de artefactos.	Promueve el cumplimiento de las normas para la prevención de accidentes y enfermedades. Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
CLEI: 3 ÁREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 1

Grado: CLEI 3		Periodo: uno	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: Eje1 CIENCIA, TECNICA Y TECNOLOGIA - Eje2 CONCEPTOS BÁSICOS DE ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA.			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo visualizar, interpretar y definir los diferentes conceptos tecnológicos y reconocerlos en su entorno? ¿Cómo hago uso responsable de las herramientas y artefactos creados por el hombre?			
OBJETIVOS DEL GRADO: Interpretar y apropiarse de las dinámicas del desarrollo cultural que le lleven a la proposición de nuevos mecanismos que le permitan transformar su entorno			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA): Conceptual: Establecer diferencias entre los diferentes conceptos estudiados. -Identificar los elementos utilizados en electricidad y electrónica Procedimental: Elabora escritos relacionados con los conceptos de ciencia, técnica y tecnología. - Teoría y práctica con el desarrollo de aplicaciones Actitudinal: Presenta exposiciones bien sustentadas con relación a los tres conceptos estudiados. - Desarrolla procedimientos para la construcción de aplicaciones			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA	
		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las necesidades humanas utilizando los recursos disponibles Clasifica y describe artefactos de su entorno según sus características físicas uso y procedencia. Clasifica y describe artefactos de su entorno según sus características físicas uso y procedencia. 	

	<p>Comprende que sus acciones pueden afectar a las personas cercanas y que las acciones de las personas pueden afectarlo.</p> <p>Identifica los recursos disponibles para el desarrollo de una tarea</p> <p>Identifica y hace uso responsable y efectivo de las herramientas y artefactos creados por el hombre, para satisfacer necesidades.</p> <p>Propone y desarrolla estrategias para optimizar el servicio de los artefactos.</p> <p>Comprende que sus acciones pueden afectar a las personas cercanas y que las acciones de las personas pueden afectarlo.</p> <p>Identifica los recursos disponibles para el desarrollo de una tarea</p> <p>Identifica y hace uso responsable y efectivo de las herramientas y artefactos creados por el hombre, para satisfacer necesidades.</p>
--	---

<p align="center">EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.</p>	<p align="center">PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA (PLAN DE AULA)</p>
--	---

<p>Ámbitos conceptuales</p> <p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA Tecnología dura y blanda Conceptos básicos del área. Ciencia, técnica, tecnología</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA -La energía y sus fuentes. -Conceptos básicos de electricidad y electrónica</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA -artefactos Tecnológicos con uso de herramientas.</p>	<p>- Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearan las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.</p> <p>Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos.</p> <p>Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre</p>
---	--

<p>la ergonomía procesadores de WordPad, Paint INVENTOS QUE HAN BENEFICIADO AL HOMBRE. Cronología de los inventos. La llegada del hombre al espacio</p>		
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Reconoce los conceptos de ciencia, técnica y tecnología. Describe las ventajas y desventajas de la transformación tecnológica. Establece diferencias entre los conceptos de Voltaje, corriente, resistencia, potencia.</p>	<p>Desarrolla talleres bien sustentados con relación a los conceptos ciencia, técnica y tecnología. Presenta un cuadro sinóptico con las diferencias y similitudes entre los conceptos de ciencia, técnica y tecnología. Reconoce y aplica las normas de seguridad en la instalación de los elementos eléctricos.</p>	<p>Cuida y valora los elementos que le rodean ya que ellos le facilitan su vida cotidiana.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
CLEI: 3 ÁREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 2

Grado: CLEI 3		Periodo: Dos	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: Evolución del ser huma en la tecnología y los artefactos tecnológicos			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿De qué forma impactan las ideas en la evolución del ser humano? ¿Cuáles son los beneficios del desarrollo de una idea?			
OBJETIVOS DEL GRADO: Despertar el espíritu emprendedor del estudiante, para que reconozca sus actitudes personales y condiciones para potenciar su capacidad.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA):			
Conceptual: Distingue y selecciona las diferentes alternativas que se han convertido en idea de negocio.			
Procedimental: Teoría y práctica de las diferentes las diferentes características del emprendedor.			
Actitudinal: Desarrollar ideas como herramientas creativas para enfocarlo a un buen emprendedor.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	
		En tecnología no hay estándares <u>Tecnología:</u> Caracteriza conceptos y realidades de la sociedad con base al manejo integral y uso de la información globalizada. <u>Sociedad:</u> Comprender que la sociedad responde de manera rápida y predecible a la voluntad o el capricho de La tecnología que mejora y optimiza el control del mundo real, para que, sea en su beneficio.	

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA (PLAN DE AULA)	
<p>Ámbitos conceptuales</p> <p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA Energía eólica, solar, alternativa e hidráulica</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD Tipos de energía. La energía Manejo de los tipos de energía en Colombia.</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA Drogas legales e ilegales según normatividad</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA Conservación de la energía</p>	<p>Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearan las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.</p> <p>Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos.</p> <p>Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de conceptos necesarios para la comprensión de la temática, trabajo en equipos colaborativos e individual para verificar lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Identifica la forma de producir energía eléctrica. Identifica – comprende y clasifica las diferentes clases y fuentes de energía.</p>	<p>Establecer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el sistema. Comprende los conceptos de generadores eléctricos y transformadores. Reconoce cuales son las drogas legales e ilegales.</p>	<p>Respeto las ideas del otro. Reconoce los errores como fuente de aprendizaje. Demuestra disposición, interés y responsabilidad frente al aprendizaje de la tecnología y la sociedad. Muestra interés, responsabilidad y propicia un adecuado ambiente de trabajo en las clases de tecnología.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
CLEI: 3 AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 3

Grado: CLEI 3		Periodo: Tres	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: Aportes de la ciencia y el bienestar del hombre. Tipos de Procesadores de Texto			
PREGUNTA ORIENTADORA ¿Cómo evolucionó la tecnología en la vida del hombre? ¿Cómo edito textos utilizando las diferentes herramientas básicas de office? ¿Cómo los inventos han influido en el desarrollo de la tecnología?			
OBJETIVOS DEL GRADO: Apropiar conceptos sobre el medio ambiente con los desechos orgánicos e inorgánicos. - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación, para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información) y su aplicación en la comprensión y desarrollo de proyectos tecnológicos sencillos.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
COMPETENCIAS DEL ÁREA: Analizar entre la ciencia y la tecnología en el bienestar del hombre con un Plan de Investigación y con las preguntas derivadas del mismo. Conocer la estructura y organización de documentos de texto.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA	
		Presenta con responsabilidad los implementos y herramientas necesarias para el desarrollo de las clases.	
		Asiste con puntualidad y muestra actitud positiva frente los compromisos propuestos en clase.	
		Desarrolla los compromisos escolares propuestos para la casa en forma responsable y puntual.	
		Muestra actitud de estudio y preparación para los Quiz, evaluaciones de contenido y de periodo	

S DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA	
Ámbitos conceptuales NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA -las ramas de la tecnología -aporte al medio ambiente con los desechos orgánicos e inorgánicos TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD los primeros pobladores y las herramientas las herramientas de trabajo	Exploración: En esta fase del aprendizaje se propondrán actividades relacionadas a los conocimientos previos y orientadas a la construcción o reconstrucción de los nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes se sitúen en el tema, formulen sus puntos de vista, se relacionarán los contenidos con los valores y experiencias de los estudiantes, se plantearan las estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades, los tiempos y acuerdos establecidos.	
los primeros pobladores y las herramientas las herramientas de trabajo creación de presentaciones dinámicas para mejorar las exposiciones Identifica la importancia de las herramientas y su forma de manejo correcto. Realización de diversas actividades humanas aporte entre la ciencia y la tecnología en el bienestar del hombre APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA Organizo mi tiempo, agenda y tareas a partir de un software (Outlook = Contactos, tareas, recordatorios. - Edición de proyectos) informática: tipos, características de sistemas operativos	INDICADORES DE DESEMPEÑO SABER HACER (PROCEDIMENTALES) Maneja en forma segura la herramienta Maneja en forma correcta y eficaz las operaciones elementales. Tiene un buen manejo de los saberes previos para abordar temas correspondientes, al grado. Publisher = Es organizado y maneja una	SABER SER (ACTITUDINALES) Aclaración: observación de videos relacionados con las diferentes temáticas, aclaración del vocabulario tecnológico propio del tema, presentación de ejemplos, explicaciones para relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos. Presenta con responsabilidad los implementos y herramientas necesarias para el desarrollo de las clases. Aplicación: explicación y sistematización de ideas, clarificación y consolidación de comprensión de la temática, trabajo en equipos. Asiste con puntualidad y muestra actitud positiva frente los compromisos propuestos en clase. Desarrolla los compromisos propuestos en clase. verifica lo aprendido, explicación de inquietudes a estudiantes, evaluación, asignación de compromisos y cierre. (a) en sus procesos operativos secuencia lógica de ellos. Muestra actitud de estudio y preparación para los quices, las evaluaciones de contenido y de periodo.
Tipos de procesadores de texto Bloc de notas WordPad Microsoft Word		

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
CLEI: 3 AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 4

Grado: CLEI 3		Periodo: Cuatro	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: El hombre y sus avances tecnológicos, gestión de iniciativas a favor del medio ambiente			
PREGUNTA ORIENTADORA ¿Cómo el hombre invento los diferentes tipos de artefactos tecnológicos en busca de mejorar su calidad de vida?			
OBJETIVOS DEL GRADO: Apropiar conceptos generales sobre informática, materiales, energía y mecánica; utilizando las tecnologías de la información y la comunicación, para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información) y su aplicación en la comprensión y desarrollo de proyectos tecnológicos sencillos.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
COMPETENCIAS DEL ÁREA: Analizar la información de acuerdo a diferentes procesadores de texto con un Plan de Investigación y con las preguntas derivadas del mismo. Conocer la estructura y organización de documentos de texto.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA Presenta con responsabilidad los implementos y herramientas necesarias para el desarrollo de las clases. Asiste con puntualidad y muestra actitud positiva frente los compromisos propuestos en clase. Desarrolla los compromisos escolares propuestos para la casa en forma responsable y puntual. Muestra actitud de estudio y preparación para los Quiz, evaluaciones de contenido y de periodo	

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA
Ámbitos conceptuales	Exploración

<p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA</p> <p>-Evolución de técnicas de materiales -Componentes básicos del computador Principios científicos y técnicos de algunos artefactos.</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</p> <p>-Gestión de iniciativas a favor del medio ambiente, la salud y la cultura -Relación de la tecnología con otras disciplinas</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</p> <p>-Normatividad para preservar el ambiente -Relación de la tecnología con otras disciplinas</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</p> <p>Procesos de transformación de los recursos naturales Las redes sociales Windows y el escritorio.</p>	<p>Taller de preguntas sobre ¿cómo el hombre ideó los diferentes tipos de inventos tecnológicos en busca de mejorar su calidad de vida?</p> <p><u>Aclaración</u></p> <p>Exposición magistral sobre los conceptos fundamentales en las guías del uso de la tecnología en la casa Herramientas tecnológicas en el hogar Es ser humano como un ser pensante. Evolución de la tecnología: el fuego y la madera. Implicaciones tecnológicas diseño y construyo La tecnología como elemento de la sociedad</p> <p><u>APLICACION</u></p> <p>Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son talleres escritos evaluados y/o refuerzo, y otras de práctica:</p> <p>Plantear talleres individuales y grupales, explicando el objetivo que se busca alcanzar, el tiempo y materiales a emplear., para lo cual se indaga e identificar nivel de comprensión en diferentes Formas. Ejemplos extraídos del contexto Etapas en la historia de la tecnología. Actividad de la historia de la tecnología. Aportes de la tecnología a la sociedad. Aporte de la tecnología al mundo productivo. Lecturas de situaciones previas tomadas de diferentes notas Los inventos en la antigüedad Los inventos de la década de los 70's y los 80's Los inventos de los años 90's Los inventos de los años 2.000 se pueden aprovechar las ventajas del internet para comunicarnos con los demás</p>
---	---

	<p>La tecnología en la producción. Importancia, ventajas, desventajas y clases de redes sociales y su impacto en la humanidad Que es Windows Conceptos básicos El escritorio El explorador de Windows Configuración de la pantalla Configuración del mouse Configuración del teclado Actividades evaluativas revisión de taller, cada que se finalizan temas.</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Identifica la importancia de las herramientas y su forma de manejo correcto. Realización de diversas actividades humanas</p>	<p>Maneja en forma segura la herramienta Maneja en forma correcta y eficaz las operaciones elementales. Tiene un buen manejo de los saberes previos para abordar temas correspondientes al grado. Es organizado(a) en sus procesos operativos y maneja una secuencia lógica de ellos.</p>	<p>Presenta con responsabilidad los implementos y herramientas necesarias para el desarrollo de las clases. Asiste con puntualidad y muestra actitud positiva frente los compromisos propuestos en clase. Desarrolla los compromisos escolares propuestos para la casa en forma responsable y puntual. Muestra actitud de estudio y preparación para los quices, las evaluaciones de contenido y de periodo.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
CLEI: 4 AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 1

Grado: CLEI 4	
PROYECTO TRANSVERSAL:	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: CIENCIA, TECNICA Y TECNOLOGIA	
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Al interpretar el funcionamiento de algunos proyectos tecnológicos, se podría mejorar, innovar, cambiar, rediseñar o simplificar su funcionamiento? ¿Cómo ha simplificado el movimiento el desarrollo de las tareas cotidianas?	
OBJETIVOS DEL GRADO: Afianzar y utilizar los conceptos ya adquiridos y sus propiedades por medio de la práctica de trabajo en grupo observación e investigación en su diario vivir.	
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar	
INTENSIDAD HORARIA: 1 HORA	
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA): Interpretación y representación Formulación y ejecución Razonamiento y argumentación	
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA Identifica las necesidades humanas utilizando los recursos disponibles Utiliza y explica diferentes estrategias mediante el desarrollo de las habilidades y destrezas puestas en evidencia en el uso de herramientas, instrumentos, maquinarias y materiales. Transferencias, tecnología, ciencia, técnicas • Propone y desarrolla estrategias teóricas de los estudios de ciencia, tecnología y la eficiencia del trabajo físico para lograr su objetivo.

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA
<p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA</p> <p>Evolución tecnológica: transferencias, tecnología, ciencia, técnicas, matemáticas y otras disciplinas. Tecnología dura y blanda</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</p> <p>Inventos que han beneficiado al hombre. Cronología de los inventos. Causa y efecto de los sistemas. La energía y sus fuentes</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</p> <p>Conceptos básicos de electricidad y electrónica Artefactos Tecnológicos con uso de herramientas. la ergonomía</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</p>	<p><u>EXPLORACION:</u> En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades: Socialización del eje temático correspondiente al primer periodo, en el área de la tecnología, con los respectivos indicadores. Indagación por el manejo de conceptos previos de los estudiantes, mediante un diálogo en la clase entre docente y estudiantes. Taller de reconocimientos de conceptos previos, de situaciones del contexto. Socialización de las respuestas del taller, por parte de los estudiantes.</p> <p><u>ACLARACION</u> Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos. Las acciones que se pretenden realizar durante cada sesión son: Exposición magistral sobre los conceptos fundamentales en la Evolución tecnológica. Lecturas de situaciones previas tomadas de información bajada de internet y discusiones entre estudiantes a partir de dichas lecturas. Consultas y sustentaciones, con el fin de fortalecer los conocimientos que se imparten de manera magistral. Ejemplos extraídos del contexto de otras ciencias y de la vida cotidiana, dando sentido a los conceptos impartidos. Respuestas a las diferentes preguntas que se plantean a los estudiantes, y/o que estos plantean frente a los temas y conceptos abordados.</p> <p><u>APLICACION</u></p>

<p>Tecnología dura y blanda</p> <p>INFORMÁTICA procesadores de texto</p> <p>La energía y sus fuentes. Conceptos básicos de electricidad y electrónica</p>	<p>Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica:</p> <p>Plantear talleres individuales y grupales, explicando el objetivo que se busca alcanzar, el tiempo y materiales a emplear. para lo cual se indaga para identificar la el nivel de comprensión lo que deben hacer.</p> <p>Actividades evaluativas tipo quiz, cada que se finalizan 2 o 3 temas.</p> <p>Tareas que deben complementar en la casa, con el fin de regular la disciplina necesaria que se debe tener desde el hogar para el estudio.</p> <p>Sustentaciones orales a preguntas que surgen de cada concepto que se va analizando.</p> <p>Actividades de refuerzo para los estudiantes que se reportan con bajo desempeño a mediados del primer periodo, tratando de mejorar las deficiencias que el estudiante pueda presentar</p> <p>Prueba bimestral al finalizar el primer periodo.</p> <p>Retroalimentación de las actividades evaluativas que se proponen como pruebas escritas y talleres de aplicación.</p>
--	---

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Establece diferencias entre el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.</p> <p>Reconoce principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el sistema.</p>	<p>Establecer relaciones entre técnica tecnología y ciencia</p> <p>Hacer diferencia entre técnica, tecnología y ciencia</p> <p>Comprender cómo usar y diseñar objetos sencillos.</p> <p>Identificar algunas propiedades de la ciencia, técnica y tecnología.</p>	<p>Respetar las ideas del otro.</p> <p>Reconoce los errores como fuente de aprendizaje.</p> <p>Demuestra disposición, interés y responsabilidad frente al aprendizaje de los números naturales.</p> <p>Muestra interés, responsabilidad y propicia un adecuado ambiente de trabajo en las clases de tecnología.</p> <p>Soluciona problemas simples del entorno satisfacer necesidades.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
CLEI: 4 AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERIODO 2

Grado: CLEI 4	
PROYECTO TRANSVERSAL:	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: EL COMPUTADOR Y SUS PARTES, FUNCIONAMIENTO Y USO SEGURO DE LOS ARTEFACTOS TECNOLÓGICOS	
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿La utilización del computador como ha simplificado el quehacer cotidiano?	
OBJETIVOS DEL GRADO: Despertar el espíritu emprendedor del estudiante, para que reconozca sus actitudes personales y condiciones para potenciar su capacidad.	
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar	
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA):	
Conceptual: Distingue y selecciona las diferentes alternativas que se han convertido en idea de negocio.	
Procedimental: Teoría y práctica de las diferentes las diferentes características del emprendedor.	
Actitudinal: Desarrollar ideas como herramientas creativas para enfocarlo a un buen emprendedor.	
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	ESTANDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA
	(El área de tecnología no tiene estándares, tiene componentes). COMPONENTES APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA: utilizado para explorar la relación entre la 'tecnología' y el 'individuo' y describir el proceso mediante el cual una tecnología pasa de ser desconocida a ser parte de la vida diaria de un agente (o la tecnología misma se involucra con el individuo)

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA (PLAN DE AULA)
<p>Nota: para la comprensión del joven Se retoma la ciencia, técnica y tecnología; para aclaración y dar mejor soporte al conocimiento de estos tres pilares básico.</p> <p>APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA</p> <p>El computador. El hardware y sus partes. El software y sus tipos.</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA -funcionamiento y uso seguro de los artefactos tecnológicos.</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD -Ética, apropiación y transformación de realidades - funcionamiento de mecanismos en los sistemas tecnológicos que son de uso cotidiano</p> <p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA -Ciencia, técnica y tecnología - tecnologías avanzadas, contexto, descubrimiento e invención.</p>	<p><u>EXPLORACION:</u> En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades: Indagación por el manejo de conceptos previos de los estudiantes, mediante un diálogo en la clase entre docente y estudiantes.</p> <p><u>ACLARACION</u> Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos. Las acciones que se pretenden realizar durante cada sesión son:</p> <p>Explicación del contenido temático.</p> <p><u>APLICACION</u> Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica:</p> <p>Diseñar y construir en material reciclable los componentes del computador.</p> <p>Reconocer en el medio físico los componentes del computador.</p> <p>Reconocer la funcionalidad de los procesos y modelos utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.</p> <p>-Identificar los comportamientos apropiados para cada situación. -Cumplir las normas de comportamiento definidas en un espacio dado. -Utilizar adecuadamente los recursos disponibles.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> -Comprender el funcionamiento de mecanismos en los sistemas tecnológicos que son de uso cotidiano - Reconocer la funcionalidad en el uso de herramientas disponibles para generar cambios en el entorno de los sistemas -Identificar los comportamientos apropiados para cada situación. -Principios de funcionamiento de artefactos. Construcción de maquetas modelos y prototipos. Tipos de software. Sistema operativo. -Usar las herramientas disponibles para generar cambios en el entorno. - Identificar los comportamientos apropiados para cada situación
--	---

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Determina conceptos de la Apropiación Tecnológica consta de cuatro etapas fundamentales que terminan con la adopción de conocimientos, habilidades y nuevas estrategias tecnológicas. Estas etapas son: el acceso, el aprendizaje, la integración y la transformación.</p> <p>Visualiza características de un computador</p>	<p>Establecer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el sistema.</p> <p>Comprender y reconoce las cualidades de un sistema operativo</p>	<p>Respeto las ideas del otro.</p> <p>Reconoce los errores como fuente de aprendizaje.</p> <p>Demuestra disposición, interés y responsabilidad frente al aprendizaje de la tecnología y la sociedad.</p> <p>Muestra interés, responsabilidad y propicia un adecuado ambiente de trabajo en las clases de tecnología.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
CLEI: 4 AREA (ASIGNATURA): *Tecnología e Informática* PERÍODO 3

Grado: CLEI 4	
PROYECTO TRANSVERSAL:	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: INTERNET	
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿DE QUE FORMA EL USO DEL INTERNET Ha REVOLUCIONADO EL MUNDO? ¿Cómo influyen la solución de problemas con tecnología? ¿Qué beneficios ha traído la evolución de los recursos de hardware y software?	
OBJETIVOS DEL GRADO: Reconocer la importancia del sistema operativo en la funcionalidad de la computadora.	
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar	
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA):	
Conceptual: Reconoce la importancia la importancia del uso de internet.	
Procedimental: Desarrolla habilidades para solucionar problemas con la tecnología.	
Actitudinal: Analiza las interconexiones de las diferentes	
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIA

	<p>(El área de tecnología no tiene estándares, tiene componentes).</p> <p>COMPONENTES</p> <p><u>Solución de problemas con tecnología</u> Con el uso de las Tecnologías del Aprendizaje. Hoy en día nadie duda de la importancia del uso de la tecnología en el campo de la educación.</p> <p><u>Internet:</u> Red informática de nivel mundial que utiliza la línea telefónica para transmitir la información.</p>
--	--

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA (PLAN DE AULA)
<p>SOLUCION DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA Solución de problemas Detección de fallas y soluciones. Ergonomía de implementos deportivos y de trabajo.</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGIA. Funcionamiento y uso seguro de los artefactos tecnológicos. Internet, conexión a internet, elementos necesarios para una conexión a internet. Definir cada uno de los elementos que hacen parte de una conexión a Internet: Terminal, Conexión, Modem, Proveedor de acceso a internet.</p>	<p><u>EXPLORACION:</u> En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades: Indagación por el manejo de conceptos previos de los estudiantes, mediante un diálogo en la clase entre docente y estudiantes. -Detectar problemas en sistemas tecnológicos sencillos. Reconocer la ergonomía de algunos implementos deportivos y de trabajo.</p> <p><u>ACLARACION</u> Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos. Las acciones que se pretenden realizar durante cada sesión son:</p> <p>-Fuentes de energía y recursos naturales. Normas de seguridad en algunos lugares: Facturas de servicios. Usar responsablemente las fuentes de energía y los recursos naturales. Reconocer algunas normas de seguridad según la actividad o el lugar donde se encuentre. Analizar las facturas de servicios públicos, para conocer cómo utilizarlos responsablemente. Interactuar con la internet y tipos de redes</p>

<p>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA Impacto de la tecnología en la naturaleza. Productos no biodegradables Influencia de la tecnología en la naturaleza. La madera como materia prima</p> <p>TECNOLOGIA Y SOCIEDAD Impacto de la tecnología en la sociedad. Impacto de las redes sociales en la sociedad. Tipos de navegadores. Los buscadores. El correo electrónico. Diferencia entre navegador y buscador.</p>	<p><u>APLICACION</u> Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica:</p> <p>Analizar el impacto ambiental por la mala utilización de los recursos naturales. Analizar críticamente el uso de los productos no biodegradables. Identificar las bondades de la madera sus usos y posibilidades.</p> <p>-Analizar cultivos propios del medio teniendo en cuenta, todo el proceso productivo. -Analizar el impacto de las redes sociales en la sociedad en cuanto a su uso, teniendo en cuenta robo cibernético.</p>
--	---

INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Diferencia tipo de conexiones en internet. Determina conceptos SOLUCION DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA Visualiza características de los diferentes tipos de navegadores.</p>	<p>Realiza un cuadro comparativo de las diferentes conexiones en internet. Hace búsquedas utilizando los diferentes tipos de navegadores. Identificar y describo características de solución de problemas con tecnología</p>	<p>Participa con agrado en las diferentes actividades de clase. Señala con facilidad los sistemas operativos. Escucha y discute con agrado las propuestas de los compañeros. Demuestra disposición, interés y responsabilidad frente al aprendizaje del software y hardware. Muestra interés, responsabilidad y propicia un adecuado ambiente de trabajo en las clases de tecnología.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
CLEI: 4 AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 4

Grado: CLEI 4	
PROYECTO TRANSVERSAL:	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: Procesador de texto Word	
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Será que podemos diseñar un teclado mucho más práctico, ergonómico y multifuncional de los conocidos actualmente?	
OBJETIVOS DEL GRADO: Elaborar presentaciones utilizando las diferentes herramientas de power point.	
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar	
Estándares básicos de competencia: Conceptual: Reconoce la posición correcta de los dedos en el teclado. Procedimental: Utilización de software de aplicación (Mecanet). Actitudinal: Motivar al estudiante para que emplee adecuadamente el software de aplicación.	
COMPETENCIAS DEL ÁREA (ASIGNATURA): Conceptual: Identificar correctamente las zonas del teclado y sus funciones. Procedimental: Utilización de software de aplicación (Mecanet). Actitudinal: Promover una posición correcta y adecuada frente al teclado	
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	ESTANDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA Tipos de procesadores de texto: (Bloc de notas, WordPad) Fomentar la capacidad de seleccionar y utilizar herramientas para editar o digitalizar labores educativas y realizar tareas del mundo real. Microsoft Word: Comprender estas herramientas básicas de formato y estilo que presenta el organizador para el diseño de un documento informal Usa responsablemente la información sobre medicina.

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMÁTICAS.	PROPUESTAS PARA LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA (PLAN DE AULA)
<p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA Teclado. Procesadores de texto.</p> <p>Personalizar animación. Transición de diapositivas. Reproducción de diapositivas. Grabar sonidos y multimedia. Realización de presentaciones. -Creación de organigramas y tarjetas. -Comunicación a larga distancia, Telégrafo. Radio -Transmisión de imágenes.</p> <p>TECNOLOGIA Y SOCIEDAD Herramientas, insumos y recursos agrícolas.</p> <p>IMPACTO DE LA TECNOLOGIA EN LA SOCIEDAD -Beneficios de los avances tecnológicos en la medicina -Desarrollo de extremidades robóticas controladas con la mente</p>	<p><u>EXPLORACION:</u> En este espacio se proponen los siguientes espacios y actividades: - Identificar y aplicar en el contexto de aula las diferentes fuentes de información Indagación por el manejo de conceptos previos de los estudiantes, mediante un diálogo en la clase entre docente y estudiantes.</p> <p>Taller de reconocimientos de conceptos previos, de situaciones del contexto</p> <p><u>ACLARACION</u> Se exponen los instrumentos de conocimiento como conceptos y procedimientos. Las acciones que se pretenden realizar durante cada sesión son:</p> <p>Exposición magistral sobre los conceptos fundamentales en la. la funcionalidad de las herramientas ergonómicas</p> <p>Lecturas de situaciones previas tomadas de información bajada de internet y discusiones entre estudiantes a partir de dichas lecturas (necesidades e intereses ambientales evitando la mala utilización de los recursos naturales).</p> <p>Consultas y sustentaciones, con el fin de fortalecer los conocimientos que se imparten de manera magistral - Reconocer la funcionalidad de las herramientas ergonómicas. -Aplicando modelos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias. - Reconocimiento de los diferentes tipos de teclados y sus zonas. -Identificar Atajos.</p> <p><u>APLICACION</u></p>

	<p>Para el proceso de aplicación y consolidación de saberes pretende generar el espacio para que los estudiantes demuestren lo aprendido y el nivel de comprensión de los aprendizajes alcanzados. Por tanto, se proponen algunas actividades de las cuales son evaluativas y/o refuerzo, y otras de práctica:</p> <p>Talleres con preguntas abiertas sobre</p> <ul style="list-style-type: none">-Reconocimiento de las necesidades e intereses ambientales evitando la mala utilización de los recursos naturales.-Análisis del impacto críticamente el uso de los productos biónicas y robóticos Identificando las bondades de la medicina sus usos, posibilidades.
--	---

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
CLEIM: 5 AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 1

Grado: CLEIM 5		Periodo: Uno	
PROYECTO TRANSVERSAL: <i>Comunicación</i>			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: CONOCIMIENTO DE ARTEFACTOS Y PROCESOS TECNOLOGICOS.			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Es importante conocer la evolución y el funcionamiento de algunos artefactos a través de la historia? ¿Cómo han influido las tecnologías empleadas en el pasado con las del presente en los procesos productivos? ¿Cómo ha permitido la historia optimizar algunos de las soluciones tecnológicas existentes?			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Proponer, argumentar, sugerir, plantear, manifestar, expresar, exponer, enunciar, formular, opinar, insinuar, recomendar, presentar, pretender, intentar, procurar, desear, proyectar, decidir, gestionar			
COMPETENCIAS: Conceptual: Conocimiento y desarrollo de artefactos Procedimental: teoría y práctica en la identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos Gestión de la información de los conceptos vistos. Actitudinal: Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS:	
<u>No aplica para el área</u>		DESEMPEÑOS: Identifica las normas de seguridad en el manejo de herramientas Reconoce la evolución de los inventos a través de la historia Diseña una herramienta tecnológica básica.	
EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS		PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)	
<u>Naturaleza y evolución de la tecnología</u>			

tecnológico como:

- Tecnología.
- Procesos.
- Productos.
- Sistemas.
- Servicios.
- Artefactos.
- Herramientas.
- Materiales.
- Técnica.
- Fabricación.
- Producción.
- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.

Apropiación y uso de la tecnología

- **Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas Tecnológicas.**

Solución de problemas con tecnología

Diseñar un mapa conceptual o mental donde se identifique todo el proceso productivo a través de la historia.

-Diseñar una herramienta tecnológica básica.

-Identificar los tipos de herramientas y sus usos.

- Aplicar las normas de seguridad en la utilización de herramientas.

- Reconocer la evolución de los inventos a través del tiempo

Construcción de algunas herramientas básicas.

Tecnología y sociedad

Modos de producción
(Armas, utensilios, vivienda,
Medicina. (Esclavismo, primitiva,
feudalista, social, capitalista, comunista).

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Define los conceptos de tecnología, procesos, productos y sistemas propios de la evolución tecnológica.</p> <p>Define a través de ejemplos algunos conceptos vistos como: servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnicas, fabricación y producción.</p> <p>Ilustra con ejemplos el significado e importancia de la calidad en la producción utilizando artefactos para optimizar el proceso.</p> <p>Reconoce los conceptos manejados en los diferentes modos de producción a través de la historia.</p>	<p>Analiza inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico.</p> <p>Elabora cuadros comparativos estableciendo diferencias y similitudes entre los diferentes modos de producción.</p> <p>Reconoce la importancia del uso de artefactos en los procesos de producción.</p>	<p>Realiza en forma responsable las tareas dentro y fuera de la clase.</p> <p>Reconoce el manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas</p> <p>Compara tecnologías empleadas en el pasado con las del presente.</p>

MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
CLEIM: 5 AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 2

Grado: CLEIM 5		Periodo: Dos	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: CONCEPTOS BASICOS DE ELECTRICIDAD			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo mejoramos algunas conexiones realizadas en nuestros hogares?			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Fortalecer el aprendizaje del estudiante combinando con aplicaciones tecnológicas.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
COMPETENCIAS:			
Conceptual: Diferencia entre las clases de conexiones eléctricas.			
Procedimental: Aplica los conceptos básicos para resolver problemas cotidianos.			
Actitudinal: Motivar al estudiante para que aprenda a mejorar procesos.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS:	
<u>No aplica para el área</u>		(componentes)	
		DESEMPEÑOS	
		Analizo y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.	
		Reconozco que no hay soluciones perfectas, y que pueden existir varias soluciones a un mismo problema según los criterios utilizados y su ponderación.	
		Represento en gráficas bidimensionales, objetos de tres dimensiones a través de proyecciones y diseños a mano alzada o con la ayuda de herramientas informáticas.	
		Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.	

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)	
<u>Naturaleza y evolución de la tecnología</u> Conceptos básicos <u>Solución de problemas con tecnología</u> Tipos de circuitos eléctricos Interpretación de gráficos Resistencia eléctrica <u>Apropiación y uso de la tecnología</u> Ley de ohm <u>Tecnología y sociedad</u> Aplicaciones.	Introducción Circuito cerrado, abierto Circuito serie, paralelo Resistencia eléctrica Código de colores. Ley de ohm	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
Reconoce la diferencia entre circuitos. Relaciona los conceptos con elementos de la vida cotidiana. Conoce y aplica los conceptos básicos de resistencia eléctrica.	Utiliza los conceptos para aplicarlos en su vida cotidiana Realiza operaciones con las cuales puede calcular la resistencia eléctrica. Construye gráficos de circuitos eléctricos	Atiende a las explicaciones de clase con respeto. Interioriza los conceptos trabajados en clase. Comparte su conocimiento explicando lo que entiende a sus compañeros. Valora el conocimiento adquirido en clase y lo pone en práctica en su vida cotidiana.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
CLEIM: 6 AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 1

Grado: CLEIM 6		Periodo: UNO	
PROYECTO TRANSVERSAL:			
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL: PROCESADOR DE TEXTO- MICROSOFT WORD			
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿De qué manera las TIC han contribuido a solucionar los problemas y satisface las necesidades del hombre?			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Conocer y manipular las herramientas de los diferentes procesadores de texto, haciendo énfasis en Microsoft Word, para su aplicación en la elaboración de trabajos escritos.			
PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar			
COMPETENCIAS:			
Conceptual: Conocimiento y desarrollo de artefactos			
Procedimental: teoría y práctica en la identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos Gestión de la información de los conceptos vistos.			
Actitudinal: Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro.			
DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE		ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS:	
DESEMPEÑOS		(componentes)	
<u>No aplica para el área</u>		Analizo y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.	
		Reconozco que no hay soluciones perfectas, y que pueden existir varias soluciones a un mismo problema según los criterios utilizados y su ponderación.	
		Ejercicio mi papel de ciudadano responsable con el uso adecuado de los sistemas tecnológicos	

	<p>Represento en gráficas bidimensionales, objetos de tres dimensiones a través de proyecciones y diseños a mano alzada o con la ayuda de herramientas informáticas.</p> <p>Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.</p>
--	---

EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)
---	--

COMPONENTES	PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)
<p><u>Naturaleza y evolución de la tecnología</u></p> <p>Conceptos básicos. Tipos de procesadores de texto.</p> <p><u>Apropiación y uso de la tecnología</u></p> <p>Procesador de texto Microsoft Word</p> <p><u>Solución de problemas con tecnología</u></p> <p>Aplicación en la sistematización de la información.</p> <p><u>Tecnología y sociedad</u></p>	<p>EXPLORACIÓN: Presentación experiencia pedagógica- preguntas orientadoras- Planteamiento de hipótesis –descripción-indagación, conocimientos previos</p> <p>ACLARACIÓN: Verificación de conceptos previos- experimentación-comprobación de hipótesis- socialización</p> <p>APLICACIÓN: Aclaración de dudas-Consolidación de saberes –Conceptualización – Transferencia de lo aprendido</p>

INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Clasifica los diferentes procesadores de texto.</p> <p>Identifica cada uno de los procesadores de texto.</p> <p>Aplica las diferentes herramientas del procesador de texto en un trabajo escrito.</p>	<p>Utiliza la aplicación de Excel para sistematizar información.</p> <p>Realiza tablas y tablas dinámicas.</p> <p>Ingresa información, para ser procesada por la aplicación Excel y analizar resultados posteriormente.</p> <p>Realiza operaciones con archivos como: guardar, modificar, abrir, cerrar, eliminar.</p> <p>Maneja funciones como: suma, resta, multiplicación, división, promedio, autosuma, si...</p> <p>Construye gráficos en Excel, partiendo de información existente.</p> <p>Graba un macro en el Excel.</p>	<p>Atiende a las explicaciones de clase con respeto.</p> <p>Interioriza los conceptos trabajados en clase.</p> <p>Comparte su conocimiento explicando lo que entiende a sus compañeros.</p> <p>Valora el conocimiento adquirido en clase y lo pone en práctica en su vida cotidiana.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO.
MALLAS CURRICULARES Y PROYECTO DE AULA. AÑO 2020
CLEIM: 6 AREA (ASIGNATURA): Tecnología e Informática PERIODO 2

Grado: CLEIM 6	Periodo DOS
PROYECTO TRANSVERSAL:	
EJE TEMÁTICO TRANSVERSAL:	
PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Cómo las herramientas de Excel facilitan la aplicación de fórmulas matemáticas?	
OBJETIVO DEL PROYECTO: Fortalecer el aprendizaje del estudiante combinando con aplicaciones tecnológicas como Excel.	

PROCESOS MOVILIZADORES: Explorar, Diferenciar, Identificar, Categorizar, Buscar, Informar, Registrar, Escudriñar, Examinar, Husmear, Indagar, Averiguar, Inspeccionar, Investigar, Ojear, Palpar, Preguntar, Rastrear, Rebuscar, Reconocer, Tantear, Escarbar, Fisgar, Interrogar

COMPETENCIAS:

Conceptual: Reconoce las principales funciones y herramientas de Excel.

Procedimental: Aplica las funciones básicas para resolver problemas cotidianos que requieren sistematizar información.

Actitudinal: Motivar al estudiante para que aprenda a mejorar procesos.

<p>DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE</p> <p><u>No aplica para el área</u></p>	<p>ESTANDARES BASICOS DE COMPTENCIAS: (componentes) DESEMPEÑOS</p> <p>Analizo y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.</p> <p>Reconozco que no hay soluciones perfectas, y que pueden existir varias soluciones a un mismo problema según los criterios utilizados y su ponderación.</p> <p>Represento en gráficas bidimensionales, objetos de tres dimensiones a través de proyecciones y diseños a mano alzada o con la ayuda de herramientas informáticas.</p> <p>Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.</p>
--	---

<p>EJES DE LOS ESTANDARES Y ORIENTACIONES TEMATICAS</p>	<p>PROPUESTA PARA LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA (PLAN DE AULA)</p>
<p><u>Naturaleza y evolución de la tecnología</u></p> <p>Conceptos básicos</p> <p><u>Apropiación y uso de la tecnología</u></p>	<p>Introducción</p> <p>Reconocimiento de la aplicación: Partes de la venta de Excel.</p> <p>Formato de las celdas</p> <p>Manipulación de celdas.</p> <p>Operación con archivos: Guardar, Guardar cambios, Modificar,</p>

<p>Formulas y funciones</p> <p><u>Solución de problemas con tecnología</u></p> <p>Gráficos</p> <p>Tablas dinámicas</p> <p><u>Tecnología y sociedad</u></p> <p>Macros</p>	<p>Abrir.</p> <p>Funciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Operaciones básicas: Suma, Resta, Multiplicación, División. * Autosuma. * Promedio. * Si. * Formatos condicionales. <p>Crear gráficos</p> <p>Tipos de gráficos</p> <p>Interpretar gráficos.</p> <p>Gráficos estadísticos</p> <p>Tablas</p> <p>Tablas dinámicas.</p> <p>conceptos básicos.</p>
--	---

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER (CONCEPTUALES)	SABER HACER (PROCEDIMENTALES)	SABER SER (ACTITUDINALES)
<p>Reconoce cada una de las partes de la ventana de Excel.</p> <p>Aplica formato a la celda, teniendo en cuenta el tipo de información que contiene.</p>	<p>Utiliza la aplicación de Excel para sistematizar información.</p> <p>Realiza tablas y tablas dinámicas.</p>	<p>Atiende a las explicaciones de clase con respeto.</p> <p>Interioriza los conceptos trabajados en clase.</p> <p>Comparte su conocimiento explicando lo que entiende a sus compañeros.</p>

<p>Relaciona las funciones con operaciones matemáticas básicas.</p> <p>Conoce y aplica formatos condicionales en Excel.</p> <p>Representa la información obtenida en un gráfico de Excel.</p> <p>Clasifica la información y la organiza en una tabla.</p>	<p>Ingresa información, para ser procesada por la aplicación Excel y analizar resultados posteriormente.</p> <p>Realiza operaciones con archivos como: guardar, modificar, abrir, cerrar, eliminar.</p> <p>Maneja funciones como: suma, resta, multiplicación, división, promedio, autosuma, si...</p> <p>Construye gráficos en Excel, partiendo de información existente.</p> <p>Graba un macro en el Excel.</p>	<p>Valora el conocimiento adquirido en clase y lo pone en práctica en su vida cotidiana.</p>
---	---	--

12. BIBLIOGRAFIA

ALCALDE, Eduardo y GARCÍA, Miguel. *Informática Básica*. Ed. McGraw Hill. 2ª ed. Bogotá. 1995

AVENDAÑO S., Juan Lino. *Hacia el Futuro. Educación en Tecnología 7º y 8º*. Ed. JGM. Medellín. 1994

BRICEÑO, María Cristina. *Informática paso a paso Word*. Dirección editorial Patricia Camacho l. ISBN.

CATELL DE DUEÑAS, Beatriz. *Curso Básico de Mecanografía*. Ed. McGraw Hill. 4ª Ed. Santafé de Bogotá D.C. 1998.

DUEÑAS, Beatriz de. *Gestión Empresarial*. McGraw Hill.

GUDIÑO, Emma Lucia, CORRAL D., Lucy. *Contabilidad 2000*. Ed. McGraw Hill

Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI presidida por JACQUES DELORS. LA EDUCACION ENCIERRA UN TESORO. Santillana. Ediciones UNESCO, 1996.

Ley General de Educación. Ley 115, 1994.

MICROSOFT, Windows 2000. *Paso a Paso*. Ed. McGraw Hill. España. 2004.

MIRA Y LÓPEZ, Emilia. *Como estudiar y Como Aprender*. Ed. Kapeluz.

Resolución 2343. Junio 1996

RÍOS MEJÍA, Aquilino. *Curso Básico de contabilidad*. Ed. Bedout. 11ª ed. Medellín. Colombia.

ROJAS M. Servulo Anzola. *Curso Básico de Administración de Empresas*. Ed. McGraw Hill.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN. *Documentos de Tecnología*.

WILLIAMS, Brian. *Inventos y descubrimientos*. Ed. Sigmar. Buenos Aires.

