

PLAN INTEGRADO DE AREA Y DIARIO DE CAMPO						
ÁREA: EMPRENDIMIENTO		GRADO: 1°		INTENSIDAD HORARIA: 1		
DOCENTE: ANGELA LUCIA MEJIA GOMEZ				PERIODO: 1		
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS						
Identifica los comportamientos apropiados para cada situación. Reconoce sus habilidades, destrezas y talentos. Identifica las necesidades de su entorno familiar. Utiliza adecuadamente los espacios y recursos disponibles. Cumple las normas de comportamiento definidas en un espacio dado. Expresa sus ideas con claridad. Asume las consecuencias de sus acciones. Supera sus debilidades. Comprende correctamente las instrucciones.						
SEMANA	EJES TEMÁTICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (semanal)
1 a la 14	Trabajo en equipo. Las diferencias individuales. El respeto. La asertividad.	Exploración	Construcción	Estructuración	Ser: 1. Evalúa el impacto de las acciones en el cambio cultural de un grupo o comunidad y propone medidas para mejorar continuamente. 2. Manifiesta sus ideas y puntos de vista de forma que las demás personas le comprendan. 3.Aporta sus	
		1. Presentación de la temática por parte del profesor. 2. Indagación de Saberes Previos. 3. Lluvias de	1. Organización de equipos de trabajo. 2. Planeación y organización de acciones en conjunto para identificar intereses y	1. Identificación de los cambios culturales que ocurren en un grupo o comunidad. 2. Interpretación de las ideas de otros y sustentación de		

		ideas sobre acciones y propuestas para mejorar las relaciones dentro del grupo. 4. Reflexión sobre los puntos de vista propios y ajenos de forma que se comprendan y toleren.	posibles conflictos. 2. Comprensión asertiva de lo que expresan o demandan los demás compañeros. 3. Contribución al desarrollo de las acciones orientadas a alcanzar los objetivos propuestos en el equipo.	sus posibles desacuerdos con argumentos propios. 3. Definición, con los (las) otros (as) de las estrategias de acción favorables para el equipo.	conocimientos y capacidades al proceso de conformación de un equipo de trabajo. Saber: 1. Identifica los cambios culturales requeridos en un grupo o comunidad. 2. Interpreta las ideas de otros en una situación dada y sustenta los posibles desacuerdos con argumentos propios 3. Define con los (las) otros (as) las estrategias de acción favorables para el equipo. Hacer: 1. Planea y organiza acciones en conjunto para identificar intereses y conflictos potenciales. 2. Verifica la comprensión acertada de lo que expresan o demandan las demás	
--	--	---	--	--	---	--

					personas. 3. Contribuye al desarrollo de las acciones orientadas a alcanzar los objetivos previstos.	
--	--	--	--	--	---	--

PLAN INTEGRADO DE AREA Y DIARIO DE CAMPO						
ÁREA: EMPRENDIMIENTO			GRADO: 1°		INTENSIDAD HORARIA: 1	
DOCENTE: ANGELA UCIA MEJIA GOMEZ				PERIODO: 2		
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS						
Identifica las situaciones cercanas a su entorno que tienen diferentes modos de resolverse. Analiza las situaciones desde distintos puntos de vista. Identifica los recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de una tarea. Selecciona una de las distintas formas posibles de actuar. Identifica las personas afectadas por los problemas. Inventa nuevas formas de hacer cosas cotidianas. Asume las consecuencias de sus decisiones. Escucha la información, opinión y argumentos de otros (as) sobre una situación. Actúa siguiendo normas de seguridad y de buen uso de las herramientas y equipos que manipula.						
SEMANA	EJES TEMÁTICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (semanal)
15 a la 28	HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS	Exploración	Construcción	Estructuración	Ser: 1. Asume las consecuencias de sus decisiones. 2. Escucha la	
		1.	1. Selección	1. Dibujo de		

	AS: Útiles escolares. Implementos de aseo. Muebles y enseres. Aparatos eléctricos	Presentación de la temática por parte del profesor. 2. Indagación de saberes previos. 3. Observación de láminas. 4. Realización de dibujos. 5. Realización de conversatorio s. 6. Realización de observacione s.	de las distintas formas y posibles usos que se les pueden dar a las herramientas tecnológicas. 2. Identifica las personas afectadas por los problemas. 3. Inventa nuevas formas de hacer cosas cotidianas.	herramientas tecnológicas (aparatos eléctricos). 2. Señalización de cuándo un aparato está prendido y está apagado. 3. Moldeamiento en plastilina de herramientas tecnológicas (aparatos eléctricos). 4. Realización de sopas de letras sobre herramientas tecnológicas (aparatos eléctricos).	información, opinión y argumentos de otros (as) sobre una situación. 3. Actúa siguiendo normas de seguridad y de buen uso de las herramientas y equipos que manipula. Saber: 1. Identifica las situaciones cercanas a su entorno que tienen diferentes modos de resolverse. 2. Analiza las situaciones desde distintos puntos de vista. 3. Identifica los recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de una tarea. Hacer: 1. Selecciona una de las distintas formas posibles de actuar.. 2. Identifica las	
--	--	---	--	---	--	--

					personas afectadas por los problemas. 3. Inventa nuevas formas de hacer cosas cotidianas.	
--	--	--	--	--	--	--

PLAN INTEGRADO DE AREA Y DIARIO DE CAMPO						
ÁREA: TECNOLOGÍA			GRADO: 1°		INTENSIDAD HORARIA: 1	
DOCENTE: ANGELA LUCIA MEJIA GOMEZ				PERIODO: 3		
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS						
Selecciona los materiales que requiere para el desarrollo de una tarea o acción. Identifica las tareas y acciones en las que otros (padres, pares, docentes) son mejores que él (ella). Reconoce las necesidades de su entorno cercano (casa, colegio, barrio). Ubica los recursos en los lugares dispuestos para su almacenamiento. Mantiene ordenados y limpios su sitio de trabajo y sus implementos personales. Inventa soluciones creativas para satisfacer las necesidades detectadas. Comparte con otros los recursos escasos. Conserva en buen estado los recursos a los que tiene acceso. Busca aprender de la forma como otros actúan y obtienen resultados.						
SEMANA	EJES TEMÁTICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (semanal)
29 a la 40	COMPETENCIAS ORGANIZACIONALES, EMPRESARIALES Y PARA EL	Exploración	Construcción	Estructuración	Ser: 1. Comparte con otros los recursos escasos. 2. Conserva en buen estado los recursos a los que tiene acceso.	
		1. Presentación	1. Ubicación los recursos	1. Selección de los materiales		

	EMPRENDIMIENTO	de la temática por parte del profesor. 2. Indagación de saberes previos. 3. Creación de acuerdos.	en los lugares dispuestos para su almacenamiento. 2. Mantenimiento ordenado y limpio del sitio de trabajo y los implementos personales. 3. Invención de soluciones creativas para satisfacer las necesidades detectadas.	que requiere para el desarrollo de una tarea o acción. 2. Identifica las tareas y acciones en las que otros (padres, pares, docentes) son mejores que él (ella). 3. Reconocimiento de las necesidades de su entorno cercano (casa, colegio, barrio).	3. Busca aprender de la forma como otros actúan y obtienen resultados. Saber: 1. Selecciona los materiales que requiere para el desarrollo de una tarea o acción. 2. Identifica las tareas y acciones en las que otros (padres, pares, docentes) son mejores que él (ella). 3. Reconoce las necesidades de su entorno cercano (casa, colegio, barrio). Hacer: 1. Ubica los recursos en los lugares dispuestos para su almacenamiento 2. Mantiene ordenados y limpios su sitio de trabajo y sus implementos personales. 3. Inventar soluciones creativas para	
--	----------------	--	---	---	---	--

					satisfacer las necesidades detectadas.	
--	--	--	--	--	--	--

PLAN DE MEJORAMIENTO	PLAN DE NIVELACIÓN	PLAN DE PROFUNDIZACIÓN
1. Realización de fichas donde se refuercen los temas dados. 2. Modelación en plastilina de las diferentes herramientas tecnológicas. 3. Elaboración con acompañamiento de los padres y madres de fichas donde se ilustren los diferentes temas deficitados. 5. Recortar del periódico o revistas , según el tema deficitado 6. Coloreado. 7. Actividades de descripción. 8. Actividades pedagógicas en clase. 9. Cuestionarios escritos sobre los	1. Reconstrucción de experiencias. 2. Participación activa en las actividades de clase. 3. Conversatorio con los compañeros sobre experiencias significativas en el área o sobre el tema. 4. Elaboración de carteleros sobre el tema requerido. 5. Elaboración de un afiche sobre el tema requerido. 6. Ejercicios y actividades de repaso de las temáticas abordadas en clase. 7. Talleres de afianzamiento para asimilar los contenidos, de manera individual o grupal. 8. Consultas intra y extra-clases,	1. Realización de actividades, tareas y talleres en casa. 2. Elaboración de consultas y exposiciones sencillas. 3. Instauración de hábitos de estudio utilizando los recursos tecnológicos. 4. Elaboración de un afiche, carteleros y otros sobre los temas tratados. 5. Investigar sobre la historia del computador. 6. Contraste entre los saberes previos de los estudiantes y los conceptos a trabajar. 7. Revisión por parte del profesor de los trabajos presentados por los equipos pedagógicos. 8. Juego alcance la estrella con preguntas de la temática básica.

temas trabajados. 10. Pruebas orales y escritas.	optimizando los recursos tecnológicos como el uso de las TICS. 9. Exposición de trabajos pedagógicos. 10. Retroalimentación de conceptos. 11. Ejercicios prácticos.	
---	--	--

BIBLIOGRAFÍA

Gallego Castrillón, Blanca Celene y María Eugenia Zapata Avendaño. La construcción del sujeto ético político. Laboratorio Pedagógico I. E. Héctor Abad Gómez, Sede San Lorenzo. Darío Londoño Cardona. 2010-2012.

Gil Pérez, Carlos Enrique y María Eugenia Zapata Avendaño. Plan de área de Metodología de la Investigación y de Ciencias Naturales y Educación Ambiental. I. E. Héctor Abad Gómez, Sede San Lorenzo. Pedregal. 2008.

Zapata Avendaño, María Eugenia. Institución Educativa Héctor Abad Gómez- Sede San Lorenzo: pensamos en y para la inclusión y la permanencia, desde la generación de ambientes favorables para el aprendizaje. Propuesta para optar al diploma en Gestión de Proyectos Ambientales Escolares. Universidad de Antioquia. 2009.

Serie Guías Nº 6. Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas. Ministerio de Educación Nacional. 2004.

Serie Guías Nº 7. Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Naturales y Ciencias Sociales. Ministerio de Educación Nacional. 2004.

Serie Guías 21. Articulación de la educación con el mundo productivo. Ministerio de Educación Nacional.

La cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos. Orientaciones generales. Ministerio de Educación Nacional. Agosto de 2011.

Manual de Convivencia Escolar, Versión 2. Institución Educativa Héctor Abad Gómez. Mayo de 2012.

Constitución Política Colombiana de 1991.

Ley General de Educación de 1994.

Decreto 1860 de 1994.

Decreto 473 de 1994.

Decreto 1108 de 1994.

Resolución 7550 de 1994.

Decreto 2082 de 1996.

Ley 361 de 1997.

Decreto 438 de 1999.

Ley 715 de 2001

Ley de Infancia y Adolescencia de 2006.

Decreto 1290 de 2009.

Ley 366 de 2009.

Ley 1622 de 2013 (Estatuto de ciudadanía juvenil).

Ley 1620 de 2013.

Decreto 1470 de 2013.

Ley No. 1014, 2006.

<http://www.slideshare.net/chechis24/cultura-de-emprendimiento>

<http://www.cide.edu.co/doc/investigacion/3%20la%20catedra%20de%20emprendimiento.pdf>

<http://www.culturaemedellin.gov.co/>

http://www.culturaemedellin.gov.co/sites/CulturaE/Comunidadesvirtuales/Semilleros_Emprendimiento/Documents/Cartillas/cartilla%20No%201%20Emprendedores

<http://www.educa.jcyl.es/profesorado/es/recursos-aula/materiales-docentes-educacion-emprendedores>

<http://recursostic.educacion.es/heda/web/es/difundiendo-buenas-practicas/1076-proyecto-futuros-emprendedores-cultura-emprendedora-en-la-escuela>