

GRADO:		ÁREA:	ASIGNATURA:	INTENSIDAD HORARIA:
	PRIMERO	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Tecnología	1
PERIODO: PRIMER PERÍODO				
SITUACIÓN PROBLEMA	COMPETENCIAS / DBA	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
		ASPECTO COGNITIVO (SABER CONOCER)	ASPECTO PROCEDIMENTAL (SABER HACER)	ASPECTO ACTITUDINAL (SABER SER)
<p>Los sectores de invasión en la ciudad de Medellín tienen dificultades de vivienda, alimentación y vestuario.</p> <p>¿Por qué es tan importante la casa donde vivimos?</p> <p>¿Cómo está dividida nuestra casa y a que se debe esta división?</p>	<p>Reconoce y describe la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en su entorno y en el de sus antepasados.</p>	<p>Reconoce las normas en la sala de informática.</p> <p>Identifica las dependencias de la casa: la sala, cocina, las habitaciones, el baño, el patio de ropas.</p> <p>Describe los tipos de utensilios de cocina y de aseo</p> <p>Identifica los tipos de computadores.</p> <p>Comprende la importancia del uso del computador.</p>	<p>Participa en conversatorios para socializar las normas de la sala.</p> <p>Manipula plastilina para crear las dependencias de una casa.</p> <p>Elabora una maqueta con material de</p>	<p>Manifiesta buena disposición para seguir las normas.</p> <p>Expresa de forma creativa sus conocimientos acerca de los tipos de vivienda.</p> <p>Cumple responsablement todos sus compromisos e las actividades de clase.</p>

<p>¿Qué elementos encontramos en nuestra casa? ¿Para qué sirven?</p> <p>¿Cómo se utilizan y qué cuidados debemos tener?</p> <p>¿Qué tipos de computadores han existido?</p> <p>¿Por qué se inventaron los computadores?</p> <p>¿Qué partes principales tiene un computador?</p>		<p>Nombra partes principales del computador.</p> <p>Enuncia las características del computador.</p>	<p>desecho de una réplica de su casa.</p> <p>Realiza una cartelera explicativa acerca de los cuidados que se deben tener al manipular los utensilios de cocina.</p> <p>Elabora con materiales del medio algunos diferentes tipos de computadores (Tablet, celulares, relojes inteligentes).</p> <p>Relata cuales fueron los motivos por los cuales se inventaron los diferentes tipos computadores.</p>	<p>Valora las herramientas de trabajo haciendo uso responsable de ellas.</p>
		<p align="center">TEMÁTICAS QUE SUSTENTAN LA COMPETENCIA</p>		
		<p>INFORMÁTICA</p> <p>Normas de la sala de informática.</p> <p>Ciudadanía Digital</p> <p>El computador Qué es, Para qué sirve, Cómo se usa Partes del computador. Encendido y apagado del computador.</p> <p>Paint</p> <p>TECNOLOGÍA</p>		

<p>¿Qué cambios ha sufrido el computador a través de la historia?</p> <p>¿Qué normas se deben tener en cuenta al ingresar a la sala de sistemas?</p>		<p>La Tecnología en la Edad de Piedra: Vivienda, Herramientas, Vestuario, Alimentación y el Fuego.</p> <p>PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</p> <p>Maneras en que usamos algoritmos en nuestra vida diaria: plantar una semilla</p> <p>https://code.org/curriculum/course1/6/Teacher</p>	<p>Arma un rompecabezas con las partes principales del computador.</p> <p>Representa por medio de dibujos las normas que se deben tener en cuenta al ingresar a la sala de sistemas.</p>	
--	--	---	--	--

FLEXIBILIZACIÓN CURRÍCULAR

Reconoce las normas en la sala de informática.

Nombra algunas partes del computador y sabe para qué sirven.

Discrimina la casa entre otros objetos.

Lista algunos utensilios de cocina y de aseo.

<p align="center">INTEGRACIÓN CURRICULAR: (Cátedra o Proyecto obligatorio)</p>	<p align="center">COMPETENCIA(S) BÁSICAS A LAS QUE APUNTA</p>	<p>Círculo que identifica cada bloque con respecto al punto de encuentro.</p> <p>Guía para aplicar antes del ejercicio de movilidad, ya que en esta se dan parámetros fundamentales sobre el simulacro de evacuación.</p>
	<p>Identifica los símbolos y normas básicas necesarias para</p>	

	<p>una adecuada evacuación en caso de emergencia.</p> <p>Realiza desplazamiento responsable teniendo en cuenta los símbolos y normas necesarios para preservar la vida en una evacuación.</p>	<p>Seleccionar dos estudiantes por grupo para crear comité de prevención y atención de desastres.</p> <p>Reunión con estudiantes para dar a conocer las actividades del proyecto.</p> <p>Identificación por parte de los estudiantes de las rutas de evacuación y los puntos de encuentro.</p> <p>Creación de la señalización para ubicarse en los sitios estratégicos de la institución</p>
--	---	--

GRADO:		ÁREA:	ASIGNATURA:	INTENSIDAD HORAS
	SEGUNDO	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	TECNOLOGÍA	1
PERIODO: PRIMERO				
SITUACIÓN PROBLEMA	COMPETENCIAS / DBA	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
		ASPECTO COGNITIVO (SABER CONOCER)	ASPECTO PROCEDIMENTAL (SABER HACER)	ASPECTO ACTITUDINAL (SABER CONVIVIR)
<p>Los sectores de invasión en la ciudad de Medellín tienen dificultades de vivienda, alimentación, vestuario educación y entretenimiento.</p> <p>¿Qué artefactos utilizaban nuestros antepasados para satisfacer sus necesidades?</p> <p>¿Cómo han evolucionado los artefactos en el transcurso del tiempo?</p>	<p>Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p>	<p>Reconoce las normas de la sala de informática.</p> <p>Comprende que detrás de cada nombre de usuario y avatar hay una persona real con sentimientos reales, y debería tratarla como le gustaría ser tratada.</p> <p>Menciona la historia de la tecnología en la Edad de Cobre y Bronce.</p>	<p>Elabora un afiche con las normas de la sala de informática.</p> <p>Realiza un artefacto tecnológico utilizado en el hogar empleando material de desecho.</p> <p>Inventa una historia en la que se explique el uso y cuidado que se le debe dar a los artefactos tecnológicos.</p>	<p>Manifiesta bu... para seguir la...</p> <p>Comparto co... comunidad e... experiencias de artefactos...</p> <p>Considera im... actitud abiert...</p>

<p>¿Qué artefactos tecnológicos contribuyen a mejorar la calidad de vida (vivienda, alimentación y vestuario, educación y entretenimiento)?</p> <p>¿Qué diferencia encuentras entre hardware y de software?</p> <p>¿Qué beneficios trae el cumplimiento de las normas de la sala de informática? y cuáles son las consecuencias cuando estás se trasgreden?</p>		<p>Asocia un artefacto tecnológico y la materia prima con la que fue construido.</p> <p>Encuentra algunos artefactos tecnológicos que contribuyen a mejorar la calidad de vida (vivienda, alimentación y vestuario)</p> <p>Analiza los usos y cuidados que se deben tener con instrumentos tecnológicos en el entorno.</p>	<p>Utiliza editor de imagen (Paint) para representar elementos del hardware y de software.</p> <p>Almacenamiento de información.</p> <p>Crea y asigna nombres de carpetas en el computador.</p> <p>Elaborar volante explicativo acerca de las ventajas que trae el cumplir las normas de la sala de sistemas.</p>	<p>adquisición de conocimientos</p> <p>Expresa sus ideas de forma respetuosa sobre el tema trabajado</p> <p>Cumple a tiempo con las obligaciones asignadas en</p>
		<p>TEMÁTICAS QUE SUSTENTAN LA COMPETENCIA</p>		
		<p>INFORMÁTICA</p> <p>Ciudadanía Digital</p> <p>Historia del computador</p> <p>> Primera generación del computador (1951-1958): ENIAC, UNIVAC.</p> <p>El Hardware, El Software</p> <p>Pantalla: escritorio de Windows</p>	<p>Realiza una línea de tiempo representando la evolución de un artefacto tecnológico de su preferencia.</p>	

		<p>Teclado, Mouse, CPU, Archivos</p> <p>Paint. Utilidades, Líneas y forma, Rellenos Dibujar en forma libre, texto Eliminar total o parcialmente un dibujo.</p> <p>TECNOLOGÍA La Tecnología en la Edad de Cobre y Bronce: utilidad del cobre y el bronce (herramientas, objetos, armas, inventos de la época). Materias primas, Materiales y Objeto Tecnológico.</p> <p>> Materia prima vegetal: madera, corcho y algodón. Materia prima mineral: arcilla, arena y mármol. Materia prima animal: seda y pieles.</p>		
--	--	---	--	--

		>Materiales: qué son y para qué se utilizan. >Objetos tecnológicos. PENSAMIENTO COMPUTACIONAL UNPLUGGED		
--	--	---	--	--

FLEXIBILIZACIÓN CURRÍCULAR

Menciona algunos objetos de su entorno y de que material están hechos.

Explora el Paint y hace creaciones libres.

Reconoce un artefacto tecnológico entre otros objetos.

INTEGRACIÓN CURRICULAR: (Cátedra o Proyecto obligatorio)	COMPETENCIA(S) BÁSICAS A LAS QUE APUNTA	Circulo que identifica cada bloque con respecto al punto de... Guía para aplicar antes del ejercicio de movilidad, ya que e... parámetros fundamentales sobre el simulacro de evacuación...
	Identifica los símbolos y normas básicas necesarias para una adecuada evacuación en caso de emergencia. Realiza desplazamiento responsable teniendo en	Seleccionar dos estudiantes por grupo para crear comité de p... de desastres. Reunión con estudiantes para dar a conocer las actividades... Identificación por parte de los estudiantes de las rutas de ev... de encuentro. Creación de la señalización para ubicarse en los sitio... institución

	cuenta los símbolos y normas necesarios para preservar la vida en una evacuación.	
--	--	--

GRADO:		ÁREA:	ASIGNATURA:	INTENSIDAD HORARIA:
	TERCERO	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	TECNOLOGÍA	1
PERIODO: PRIMERO				
SITUACIÓN PROBLEMA	COMPETENCIAS / DBA	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
		ASPECTO COGNITIVO (SABER CONOCER)	ASPECTO PROCEDIMENTAL (SABER HACER)	ASPECTO ACTITUDINAL (SABER SER)
<p>Los sectores de invasión en la ciudad de Medellín tienen dificultades de vivienda, alimentación, vestuario, educación y entretenimiento.</p> <p>¿Cómo se ha beneficiado el hombre a través de la historia con los avances tecnológicos?</p> <p>¿Por qué son importantes las normas?</p>	<p>Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p>	<p>Reconoce las normas de la sala de informática.</p> <p>Comprende que detrás de cada nombre de usuario y avatar online hay una persona real con sentimientos reales, y debería tratarla como le gustaría ser tratada.</p> <p>Examina artefactos construidos durante la edad de hierro.</p>	<p>Inventa una historieta sobre las normas en el uso de la sala de informática.</p> <p>Realiza dictados con diferentes objetos tecnológicos de la edad de hierro.</p> <p>Expone los comportamientos digitales apropiados cuando se está en línea.</p>	<p>Manifiesta buena disposición para seguir las normas.</p> <p>Se interesa por manifestar un comportamiento digital apropiado cuando está en línea.</p> <p>Demuestra buen comportamiento en el</p>

<p>¿Qué artefactos tecnológicos contribuyen a mejorar la calidad de vida (vivienda, alimentación y vestuario, educación y entretenimiento)?</p>		<p>Reconoce la existencia de nuevas técnicas para la fabricación de objetos (impresión 3D).</p> <p>Identifica la utilidad de cada uno de los servicios públicos</p> <p>Relaciona la evolución tecnológica de los servicios públicos con los beneficios que se disfrutan en el entorno.</p> <p>Identifica la estructura básica del procesador de texto.</p>	<p>Construye en el procesador de texto párrafos sencillos sobre los servicios públicos.</p> <p>Representa, a través de la inserción de imágenes en Word, los objetos tecnológicos que pueden ser fabricados con impresión 3d.</p> <p>Elabora un volante en el que se muestren los dispositivos que utilizan circuito integrado.</p>	<p>uso de la sala de informática.</p> <p>Respeto y valora el trabajo de sus compañeros</p> <p>Cuida, protege transforma y organiza los espacios donde se desenvuelve</p>
		<p align="center">TEMÁTICAS QUE SUSTENTAN LA COMPETENCIA</p>		
		<p>INFORMÁTICA</p> <p>Procesador de texto</p> <p>Insertar texto, separar y combinar párrafos,</p>		

		<p>seleccionar texto, copiar texto, mover texto.</p> <p>Historia del computador</p> <ul style="list-style-type: none">> Tercera generación del computador (1964-1971): <p>Circuito integrado y computadora 360 IBM.</p> <ul style="list-style-type: none">>Aprendamos a digitar>Programas para digitar <p>Impresión 3D.</p> <p>TECNOLOGÍA</p> <p>LA TECNOLOGÍA EN LA EDAD DE HIERRO:</p> <p>Historia y usos del hierro.</p> <p>Inicio de la metalurgia.</p> <p>Servicios públicos.</p> <ul style="list-style-type: none">>Ventajas y desventajas que ofrecen los servicios públicos.		
--	--	---	--	--

		PENSAMIENTO COMPUTACIONAL		
FLEXIBILIZACIÓN CURRÍCULAR				
Menciona los servicios públicos que utilizan en su hogar.				
Explora el procesador de textos.				
Manipula diferentes objetos 3D.				
INTEGRACIÓN CURRICULAR: (Cátedra o Proyecto obligatorio)	COMPETENCIA(S) BÁSICAS A LAS QUE APUNTA		<p>Circulo que identifica cada bloque con respecto al punto de encuentro.</p> <p>Guía para aplicar antes del ejercicio de movilidad, ya que en esta se dan parámetros fundamentales sobre el simulacro de evacuación.</p> <p>Seleccionar dos estudiantes por grupo para crear comité de prevención y atención de desastres.</p> <p>Reunión con estudiantes para dar a conocer las actividades del proyecto.</p> <p>Identificación por parte de los estudiantes de las rutas de evacuación y los puntos de encuentro.</p> <p>Creación de la señalización para ubicarse en los sitios estratégicos de la institución</p>	
	<p>Identifica los símbolos y normas básicas necesarias para una adecuada evacuación en caso de emergencia.</p> <p>Realiza desplazamiento responsable teniendo en cuenta los símbolos y normas necesarios para preservar la vida en una evacuación.</p>			

GRADO:		ÁREA:	ASIGNATURA:	INTENSIDAD HORARIA:
	CUARTO	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	TECNOLOGÍA	1
PERIODO: PRIMERO				
SITUACIÓN PROBLEMA	COMPETENCIAS / DBA	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
		ASPECTO COGNITIVO (SABER CONOCER)	ASPECTO PROCEDIMENTAL (SABER HACER)	ASPECTO ACTITUDINAL (SABER SER)
<p>Los recursos naturales no son infinitos y los no renovables cada vez se agotan más rápido por ello resulta fundamental buscar nuevas vías para conseguir energía y materia prima que permita la compatibilidad del desarrollo de la producción con la sustentabilidad del planeta.</p> <p>En este sentido, hay dos soluciones que se deben poner en marcha cuanto</p>	<p>Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.</p>	<p>Reconoce y aplica las normas en el uso de la sala de informática.</p> <p>Comprende que detrás de cada nombre de usuario y avatar hay una persona real con sentimientos reales, y debería tratarla como le gustaría ser tratada.</p> <p>Define objetos producidos por el hombre, explicando su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de</p>	<p>Elabora un plegable sobre las normas en el uso de la sala de informática.</p> <p>Diseña un volante en el que expresa las normas en el uso de la sala de informática.</p> <p>Reproduce a través de modelado con arcilla algunos artefactos</p>	<p>Manifiesta buena disposición para seguir las normas.</p> <p>Se expresa propositivamente acerca del buen comportamiento en el uso de la sala de informática.</p> <p>Participa en eventos que realice la</p>

<p>antes: el reciclaje y la optimización de recursos al máximo, optando preferiblemente por los <u>renovables</u>.</p> <p>¿Cómo intervienen los recursos naturales en cada una de las regiones?</p> <p>¿Qué es un proceso de producción?</p> <p>¿Cuáles procesos de producción conoces?</p> <p>¿Qué son recursos naturales?</p> <p>¿Cuáles consideras que son los recursos naturales más importantes?</p>		<p>producción y la relación con los recursos naturales involucrados.</p> <p>Distingue la diferencia entre recurso renovable y no renovable.</p> <p>Describe y analiza las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos.</p> <p>Nombra máquinas y herramientas que se utilizan en los procesos de producción.</p>	<p>teniendo en cuenta los elementos del proceso de trabajo (materia prima, mano de obra, producto).</p> <p>Consulta y expone la importancia del diseño gráfico para la evolución de las industrias.</p> <p>Diseña bocetos utilizando materiales textiles para representar un Fashion con Muñecas.</p> <p>Crea de documentos con formato y estilo propios, a partir de una</p>	<p>institución en el cuidado de los recursos.</p> <p>Cuida los recursos que se encuentran a su alrededor y hace uso adecuado de ellos.</p> <p>Hace buen uso del internet teniendo en cuenta su seguridad y la de los demás.</p> <p>Asume una actitud crítica frente al impacto medioambiental del proceso de producción y los recursos naturales involucrados.</p> <p>Muestra sensibilidad hacia el buen gusto y</p>
		<p align="center">TEMÁTICAS QUE SUSTENTAN LA COMPETENCIA</p>		
		<p>INFORMÁTICA</p> <p>Microsoft Publisher</p> <p>Aplicación de Publisher para la creación de folleto sobre Diseño moda y materiales textiles</p>		

<p>¿Cómo podríamos optimizar los recursos no renovables?</p> <p>¿Qué recursos naturales renovables y no renovables se utilizan en un proceso de diseño gráfico?</p>		<p>Concepto de internet</p> <p>TECNOLOGÍA</p> <p>Diseño gráfico y publicidad Equipo de diseño gráfico Diseño y moda Boceto, materiales textiles, Fashion con Muñecas.</p> <p>Máquinas y herramientas en la elaboración de artesanías.</p> <p>PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</p> <p>Lugares que van de forma segura UNPLUGGED https://code.org/curriculum/course1/17/Teacher</p>	<p>definición de los contenidos que debe de tener dicho documento.</p>	<p>originalidad en el desarrollo de actividades de diseño gráfico y publicidad.</p>
---	--	--	--	---

		<p>El Internet es un lugar de gran alcance, pero a veces peligroso.</p> <p>Los maestros presentan a las estudiantes cómo mantenerse a salvo mientras se navega por Internet.</p>		
FLEXIBILIZACIÓN CURRÍCULAR				
<p>Manipula con interés bocetos, materiales textiles, y equipos de diseño gráfico.</p> <p>Participa en juegos de fashion con muñecas.</p> <p>Indaga sobre algunas herramientas y maquinas usadas en la producción de artefactos.</p>				
INTEGRACIÓN CURRICULAR: (Cátedra o Proyecto obligatorio)		COMPETENCIA(S) BÁSICAS A LAS QUE APUNTA	<p>Circulo que identifica cada bloque con respecto al punto de encuentro.</p>	
		<p>Identifica los símbolos y normas básicas necesarias para una adecuada evacuación en caso de emergencia.</p> <p>Realiza desplazamiento responsable teniendo en cuenta los símbolos y normas necesarios para</p>	<p>Guía para aplicar antes del ejercicio de movilidad, ya que en esta se dan parámetros fundamentales sobre el simulacro de evacuación.</p> <p>Seleccionar dos estudiantes por grupo para crear comité de prevención y atención de desastres.</p> <p>Reunión con estudiantes para dar a conocer las actividades del proyecto.</p> <p>Identificación por parte de los estudiantes de las rutas de evacuación y los puntos de encuentro.</p>	

	preservar la vida en una evacuación.	Creación de la señalización para ubicarse en los sitios estratégicos de la institución.
--	--------------------------------------	---

GRADO:		ÁREA:	ASIGNATURA:	INTENSIDAD HORARIA:
	QUINTO	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	TECNOLOGÍA	1
PERIODO: PRIMERO				
SITUACIÓN PROBLEMA	COMPETENCIAS / DBA	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
		ASPECTO COGNITIVO (SABER CONOCER)	ASPECTO PROCEDIMENTAL (SABER HACER)	ASPECTO ACTITUDINAL (SABER SER)
Los recursos naturales no son infinitos y los no renovables cada vez se agotan más rápido por ello resulta fundamental buscar nuevas vías para conseguir energía y materia prima que permita la compatibilidad del desarrollo de la producción con la sustentabilidad del planeta. En este sentido, hay dos soluciones que se deben poner en marcha cuanto antes: el reciclaje y la	Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.	<p>Reconoce y aplica las normas en el uso de la sala de informática.</p> <p>Comprende que detrás de cada nombre de usuario y avatar hay una persona real con sentimientos reales, y debería tratarla como le gustaría ser tratada.</p> <p>Conoce y comprende cuales son los elementos constitutivos de las palancas para que puedan funcionar.</p>	<p>Elabora un mapa mental acerca de las normas en el uso de la sala de informática.</p> <p>Construye una palanca utilizando útiles escolares (regla, borrador, clip).</p> <p>Realiza un recuento histórico de la evolución de los objetos cotidianos que contienen máquinas simples en su interior.</p>	<p>Manifiesta buena disposición para seguir las normas.</p> <p>Manifiesta actitudes que demuestran ciudadanía digital al hacer uso responsable de internet.</p> <p>Muestra interés en la temática mediante ahondar en ella y aportar sus</p>

<p>optimización de recursos al máximo, optando preferiblemente por los <u>renovables</u>.</p> <p>¿Qué podemos aprender de la historia de la tecnología y sus diferentes aplicaciones?</p> <p>¿Cómo intervienen los recursos naturales en cada una de las regiones?</p> <p>¿Qué es un proceso de producción?</p> <p>¿Cuáles procesos de producción conoces?</p> <p>¿Qué son recursos naturales?</p>		<p>Identifica en los objetos cotidianos, las piezas que son máquinas simples.</p> <p>Describe los pasos para aplicar formatos al texto en las celdas de Microsoft Excel.</p> <p>Dado un objeto cotidiano que contiene una máquina simple, determina cuáles son los recursos naturales involucrados en su fabricación.</p> <p style="text-align: center;">TEMÁTICAS QUE SUSTENTAN LA COMPETENCIA</p> <p>INFORMÁTICA</p> <p>Ciudadanía Digital</p> <p>Microsoft Excel</p>	<p>Usa la hoja de cálculo para la inserción de imágenes sobre los objetos cotidianos que incluyen en sus piezas operadores mecánicos</p> <p>Organiza en la hoja de cálculo datos sencillos de operadores mecánicos tales como nombre y función para visualizar de forma organizada la información.</p>	<p>conocimientos a las compañeras.</p> <p>Muestra constancia en la entrega oportuna de sus trabajos</p> <p>Es respetuosa con los aportes en clase y las opiniones de los demás.</p> <p>Asume de forma responsable el mantener aseados sus útiles y su espacio de trabajo.</p>
--	--	---	--	---

<p>¿Cuáles consideras que son los recursos naturales más importantes?</p> <p>¿Cómo podríamos optimizar los recursos no renovables?</p>		<p>> gráficos, inserción de imágenes, formas y visualización de datos.</p> <p>> Formato de celdas (Negrita, cursiva, Relleno color)</p> <p>TECNOLOGÍA</p> <p>Operadores mecánicos:</p> <p>> Máquinas simples: Palanca, Plano inclinado, Rueda.</p> <p>Objetos cotidianos que incluyen en sus piezas operadores mecánicos:</p> <p>> Cortaúñas, carrusel, columpios, bicicleta.</p> <p>> Las palancas en las herramientas utilizadas en los oficios y las profesiones (Resistencia, potencia y punto de apoyo)</p>		
--	--	---	--	--

		<p>PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</p> <p>Tu Huella Digital https://code.org/curriculum/course2/18/followthedigitaltrail.pdf</p> <p>UNPLUGGED https://code.org/curriculum/course2/18/Teacher</p> <p>Los maestros presentan a los estudiantes la idea de que poner la información sobre sí mismos en línea crea una huella digital o "rastros" que tiene consecuencias.</p>	
--	--	---	--

FLEXIBILIZACIÓN CURRÍCULAR

- Nombra algunos de los elementos constitutivos de las palancas para que puedan funcionar.
- Construye una palanca utilizando materiales de su interés.
- Manifiesta buena disposición para participar en las actividades de construcción de máquinas simples.

INTEGRACIÓN CURRICULAR: (Cátedra o Proyecto obligatorio)	COMPETENCIA(S) BÁSICAS A LAS QUE APUNTA	<p>Círculo que identifica cada bloque con respecto al punto de encuentro.</p> <p>Guía para aplicar antes del ejercicio de movilidad, ya que en esta se dan parámetros fundamentales sobre el simulacro de evacuación.</p> <p>Seleccionar dos estudiantes por grupo para crear comité de prevención y atención de desastres.</p> <p>Reunión con estudiantes para dar a conocer las actividades del proyecto.</p> <p>Identificación por parte de los estudiantes de las rutas de evacuación y los puntos de encuentro.</p> <p>Creación de la señalización para ubicarse en los sitios estratégicos de la institución</p>
	<p>Identifica los símbolos y normas básicas necesarias para una adecuada evacuación en caso de emergencia.</p> <p>Realiza desplazamiento responsable teniendo en cuenta los símbolos y normas necesarios para preservar la vida en una evacuación.</p>	

GRADO:	ÁREA:	ASIGNATURA:	INTENSIDAD HORARIA:	
SEXTO	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	TECNOLOGÍA	2	
PERIODO: PRIMERO				
SITUACIÓN PROBLEMA	COMPETENCIAS / DBA	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
		ASPECTO COGNITIVO (SABER CONOCER)	ASPECTO PROCEDIMENTAL (SABER HACER)	ASPECTO ACTITUDINAL (SABER SER)
El concepto de cuarta revolución industrial sugiere un cambio en las formas como el mundo actual se comunica y resuelve las diferentes necesidades que posee, por ello es importante identificar las diferentes problemáticas del entorno que puedan ser resueltas con el apoyo de las tecnologías emergentes.	Reconoce 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	Identifica la evolución de la tecnología a través del tiempo para visibilizar su importancia en la vida del ser humano. Analiza y expone razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.	Escoge invenciones que resuelven un problema específico y que fueron creadas por gente que tuvo curiosidad, para reconocer que todos podemos crear proyectos tecnológicos. Crea carpetas y organizar sus archivos del proyecto sus respectivas carpetas	Valora la importancia del buen uso de los conocimientos adquiridos para la solución de problemas tecnológicos de la vida cotidiana. Comparte innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubica y

<p>¿Qué oportunidad, dificultad, problema o tema de interés, puede utilizar para plantear la idea de proyecto tecnológico?</p> <p>¿Qué elementos tecnológicos han ayudado a vivir mejor en la sociedad actual?</p> <p>¿Conoce la importancia del uso adecuado del correo?</p> <p>¿Qué características tiene presente al momento de comprar un equipo de cómputo?</p>		<p>Reconoce en algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron su creación.</p> <p>Diferencia entre un listado de comportamientos en línea, los que evidencian que ejerce adecuadamente la ciudadanía digital.</p> <p>Comprende la importancia de organizar la información en archivos y en carpetas en el computador y en la nube.</p> <p>Utiliza adecuadamente la opción de búsqueda haciendo uso de los criterios que permitan consultas efectivas.</p>	<p>evidenciando organización.</p> <p>Interpreta un esquema con los pasos que permiten realizar operaciones con carpetas (crear, eliminar, copiar, mover y renombrar carpetas o archivos) haciendo uso del seguimiento de instrucciones.</p> <p>Practica con los compañeros el uso apropiado de algunas herramientas e instrumentos tecnológicos</p>	<p>explica en su contexto histórico.</p> <p>Se interesa por manifestar actitudes de solidaridad y respeto, en su comportamiento como ciudadano en línea.</p> <p>Identifico el concepto de tecnología y su importancia en la evolución del hombre.</p> <p>Valora la importancia de realizar un proyecto tecnológico aplicando rigor, precisión y claridad en su elaboración.</p>
--	--	--	---	---

		<p>Enumera las ventajas de recuperar archivos haciendo uso de la papelera de reciclaje.</p> <p>Reconoce la importancia del uso del proyecto tecnológico para resolver problemas, que pueden ser resueltos con tecnología.</p>	<p>Identificar las diferentes formas de crear un nuevo documento, lo mismo que el manejo de archivos como guardar, abrir, cerrar.</p> <p>Explica la importancia de restaurar archivos de la papelera de reciclaje para recuperarlos cuando han sido eliminados.</p> <p>Ilustra y practica la inserción de imágenes en un documento.</p> <p>Demuestra la forma de realizar la búsqueda de un archivo en el computador.</p>	<p>Muestra interés en trabajar en equipo de manera sinérgica, haciendo aportes pertinentes al proyecto tecnológico integrador.</p> <p>Realiza las consultas y tareas asignadas para alcanzar las metas de aprendizaje propuestas, referenciando la fuente de donde se obtuvo la información y los cuidados que se deben tener en cuenta cuando se borra o elimina una carpeta.</p> <p>Tiene en cuenta la conveniencia</p>
		<p align="center">TEMÁTICAS QUE SUSTENTAN LA COMPETENCIA</p>		
		<p align="center">INFORMÁTICA</p> <p>>>información segura: Ciudadanía digital, contraseña robusta, privacidad, backup, ingeniería social.</p> <p>>> tipos de software (del sistema y de aplicación).</p> <p>> Correo Electrónico</p>		

		<p>>> Adjuntar y descargar archivos.</p> <p>>Operaciones con carpetas.</p> <p>>> Comprimir y descomprimir archivos y carpetas.</p> <p>> El procesador de textos 1</p> <p>> Identificar la interfaz.</p> <p>> Formato de texto.</p> <p>> Configuración de página e impresión de documentos.</p> <p>TECNOLOGÍA</p> <p>OBJETOS</p> <p>TECNOLÓGICOS</p> <p>> Herramientas e instrumentos tecnológicos:</p> <p>> Análisis de objetos tecnológicos: morfológico, estructural, de la función y del funcionamiento, tecnológico,</p>	<p>Emplea el procesador de textos para elaborar el documento del Proyecto Tecnológico Integrador utilizando las sugerencias proporcionadas para su correcta redacción.</p>	<p>de crear accesos directos a las carpetas para ingresar rápidamente a la información.</p> <p>Expone, mediante graficas cómo copiar, pegar y cortar permite editar un documento ya creado.</p> <p>Escucho, pregunto, participo y desarrollo las actividades propuestas en cada clase.</p> <p>Es responsable en el cumplimiento de todos sus deberes en el área de Tecnología.</p>
--	--	--	--	--

		<p>económico y de evolución histórica (línea de tiempo).</p> <p>PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</p> <p>PROYECTO PTI CUADRANTE No. 1</p> <p>EXPLORAR – OBSERVAR</p> <p>Título del proyecto</p> <p>Descripción del problema, Necesidad o tema de interés</p> <p>Alcance</p> <p>Objetivo general del sistema</p> <p>Informe de validación con 4 usuarios</p> <p>Pitch del proyecto.</p> <p>CUADRANTE No. 2</p> <p>IDEAR –</p> <p>CONCEPTUALIZAR</p>		
--	--	--	--	--

		<p>Ampliación descripción del problema, necesidad o tema de interés.</p> <p>Alcance</p> <p>Objetivos Específicos del sistema.</p> <p>Pregunta de investigación.</p> <p>Cronograma.</p> <p>Referenciar Proyectos Similares.</p> <p>Informe de validación con 4 usuarios.</p> <p>Explorar la herramienta Micro: bit.</p> <p>Implementar prototipo funcional en herramienta didáctica.</p> <p>El Pitch</p> <p>FICHA 8: PROYECTOS</p> <p>Sesión1 Desconectados:</p> <p>Buscar un problema de tu</p>		
--	--	---	--	--

		<p>entorno que pueda ser resuelto, al menos en parte, con código que puedas probar en la micro: bit</p> <p>FICHA 1: LUCES Y CÓDIGO</p> <p>Sesión1 Desconectados: Identificar y escribir un conjunto de pasos e instrucciones para realizar una tarea.</p> <p>Sesión 2 Conectados: Manejar el editor MakeCode de la Micro: bit para escribir un programa y simular su funcionamiento.</p> <p>FICHA2: SALVANDO A LAS TORTUGAS</p> <p>Sesión1 Desconectados: Utilizar bucles para ordenar la</p>		
--	--	--	--	--

		<p>repetición de un conjunto de acciones.</p> <p>Sesión2 Conectados: Cargar bucles de código en la Micro: bit.</p>		
--	--	---	--	--

FLEXIBILIZACIÓN CURRÍCULAR

Reconoce en algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron su creación.

Enumera las ventajas de recuperar archivos haciendo uso de la papelera de reciclaje.

<p align="center">INTEGRACIÓN CURRICULAR: (Cátedra o Proyecto obligatorio)</p>	<p align="center">COMPETENCIA(S) BÁSICAS A LAS QUE APUNTA</p>	<p>Circulo que identifica cada bloque con respecto al punto de encuentro.</p> <p>Guía para aplicar antes del ejercicio de movilidad, ya que en esta se dan parámetros fundamentales sobre el simulacro de evacuación.</p> <p>Seleccionar dos estudiantes por grupo para crear comité de prevención y atención de desastres.</p> <p>Reunión con estudiantes para dar a conocer las actividades del proyecto.</p> <p>Identificación por parte de los estudiantes de las rutas de evacuación y los puntos de encuentro.</p> <p>Creación de la señalización para ubicarse en los sitios estratégicos de la institución</p>
	<p>Identifica los símbolos y normas básicas necesarias para una adecuada evacuación en caso de emergencia.</p> <p>Realiza desplazamiento responsable teniendo en cuenta los símbolos y normas necesarios para preservar la vida en una evacuación.</p>	

GRADO:	ÁREA:	ASIGNATURA:	INTENSIDAD HORARIA:	
SEPTIMO	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	TECNOLOGÍA	2	
PERIODO: PRIMERO				
SITUACIÓN PROBLEMA	COMPETENCIAS / DBA	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
		ASPECTO COGNITIVO (SABER CONOCER)	ASPECTO PROCEDIMENTAL (SABER HACER)	ASPECTO ACTITUDINAL (SABER SER)
<p>El concepto de cuarta revolución industrial sugiere un cambio en las formas como el mundo actual se comunica y resuelve las diferentes necesidades que posee, por ello es importante identificar las diferentes problemáticas del entorno que puedan ser resueltas con el apoyo de las tecnologías emergentes.</p> <p>¿Qué oportunidad, dificultad, problema o tema de interés,</p>	<p>Reconoce 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</p>	<p>Identifica los aspectos fundamentales de los materiales de uso cotidiano y los clasifica.</p> <p>Reconoce las propiedades de los materiales del entorno.</p> <p>Conoce las propiedades de los plásticos como materiales de uso técnico y sus implicaciones en la contaminación.</p> <p>Comprende el correo electrónico como una</p>	<p>Diferencia las principales características de los materiales.</p> <p>Desarrolla actividades que le permiten diferenciar las propiedades de los materiales.</p> <p>Investiga las consecuencias medio ambientales por el uso inadecuado del plástico.</p>	<p>Construye prácticas con el uso de materiales que dan solución a determinadas situaciones.</p> <p>Muestra con ejemplos el concepto de materiales, diferenciando sus propiedades y los tipos que existen.</p> <p>Asume con responsabilidad la</p>

<p>puede utilizar para plantear la idea de proyecto tecnológico?</p> <p>¿Qué elementos tecnológicos han ayudado a vivir mejor en la sociedad actual?</p> <p>¿Identifica las principales características del procesador de texto?</p> <p>¿Conoce las propiedades de los materiales de uso cotidiano?</p>		<p>herramienta que le permita enviar archivo y carpetas, crear documento y guardar información.</p> <p>Identifica en el procesador de texto Word aspectos como combinar correspondencia, autoformas, imágenes, columnas, encabezado y pie de página como herramientas necesarias para la construcción de textos escritos.</p> <p>Reconoce los fundamentos algorítmicos, partes del mismo y metodología para resolución de éstos.</p>	<p>Usa variadas características del correo electrónico en las actividades cotidianas.</p> <p>Construye informes escritos aplicando los aspectos fundamentales del procesador de texto Word.</p> <p>Aplica a problemas cotidianos los fundamentos y metodología algorítmica para dar solución a éstos.</p>	<p>importancia del uso adecuado de los materiales para la conservación del medio ambiente y la consecución de un desarrollo sostenible.</p> <p>Valora el correo electrónico como una herramienta adecuada para diversas tareas cotidianas.</p> <p>Integra las diferentes características de Word en la elaboración de informes escritos.</p> <p>Participa en la solución de problemas del entorno aplicando los</p>
<p>TEMÁTICAS QUE SUSTENTAN LA COMPETENCIA</p>				
<p>OFIMÁTICA</p>				

		<p>Correo Electrónico</p> <p>Adjuntar y descargar archivos. Comprimir y descomprimir archivos y carpetas. Manejo de Drive</p> <p>El procesador de textos 3</p> <p>combinar correspondencia Autoformas Imágenes y gráficos. Elaborar documentos que incluyan texto en columnas. Encabezado y pie de página.</p> <p>TECNOLOGÍA</p> <p>MATERIALES</p> <p>Clasificación de los materiales. Propiedades de los materiales. Tipos de materiales.</p>		<p>fundamentos algorítmicos.</p>
--	--	--	--	--------------------------------------

		<p>PENSAMIENTO COMPUTACIONAL.</p> <p>Metodología para resolver algoritmos.</p> <p>Partes del algoritmo</p> <p>Diagramas de flujo (Inicio, proceso, fin)</p>		
FLEXIBILIZACIÓN CURRÍCULAR				
<p>Identifica los aspectos fundamentales de los materiales de uso cotidiano y los clasifica.</p> <p>Reconoce las propiedades de los materiales del entorno.</p>				
<p>INTEGRACIÓN CURRICULAR: (Cátedra o Proyecto obligatorio)</p>		<p>COMPETENCIA(S) BÁSICAS A LAS QUE APUNTA</p>	<p>Circulo que identifica cada bloque con respecto al punto de encuentro.</p> <p>Guía para aplicar antes del ejercicio de movilidad, ya que en esta se dan parámetros fundamentales sobre el simulacro de evacuación.</p> <p>Seleccionar dos estudiantes por grupo para crear comité de prevención y atención de desastres.</p> <p>Reunión con estudiantes para dar a conocer las actividades del proyecto.</p> <p>Identificación por parte de los estudiantes de las rutas de evacuación y los puntos de encuentro.</p>	
		<p>Identifica los símbolos y normas básicas necesarias para una adecuada evacuación en caso de emergencia.</p> <p>Realiza desplazamiento responsable teniendo en cuenta los símbolos y</p>		

	normas necesarios para preservar la vida en una evacuación.	Creación de la señalización para ubicarse en los sitios estratégicos de la institución
--	---	--

GRADO:	ÁREA:	ASIGNATURA:	INTENSIDAD HORARIA:	
OCTAVO	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	TECNOLOGÍA	2	
PERIODO: PRIMERO				
SITUACIÓN PROBLEMA	COMPETENCIAS / DBA	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
		ASPECTO COGNITIVO (SABER CONOCER)	ASPECTO PROCEDIMENTAL (SABER HACER)	ASPECTO ACTITUDINAL (SABER SER)
Es importante para un hogar tener una cultura adecuada del manejo de la economía, por tal razón se debería utilizar las nuevas tecnologías para tener un adecuado plan de gastos, además de registrar los variados costos que implica el uso de diferentes artefactos tecnológicos en el hogar.	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.	<p>Comprende los conceptos fundamentales de la energía.</p> <p>Identifica las diferentes fuentes de energía de uso cotidiano.</p> <p>Reconoce las características fundamentales de la hoja de cálculo Excel.</p> <p>Reconoce los tipos de búsquedas que se pueden realizar a través de internet.</p>	<p>Investiga las características fundamentales del concepto de energía.</p> <p>Diferencia las fuentes de energía y su influencia en la contaminación.</p> <p>Resuelve problemas de la vida cotidiano utilizando las fórmulas básicas de Excel.</p>	<p>Valor la importancia de hacer un uso adecuado de las fuentes de energía de su entorno.</p> <p>Crea planes de control de gastos para las actividades cotidianas con el apoyo de la hoja de Excel.</p> <p>Participa en proceso de investigación a través</p>

<p>¿Conoce las diferentes fuentes de energía de uso cotidiano?</p> <p>¿Cómo mejoro la calidad de vida en mi entorno a partir de los diferentes productos que me rodean?</p>		<p>Conoce las configuraciones fundamentales que se requieren para construir un documento con las normas APA.</p> <p>Diferencia los principales diagramas utilizados para explicar temáticas determinadas.</p> <p>Recuerda los fundamentos necesarios para resolver algoritmos secuenciales.</p>	<p>Utiliza diferentes opciones de búsqueda para realizar consultas adecuadas en internet.</p> <p>Diseña informes escritos con las configuraciones apropiadas de la norma APA.</p> <p>Representa explicaciones temáticas con el uso de diagramas.</p> <p>Resuelve ejercicios prácticos con estructuras algorítmicas secuenciales.</p>	<p>de Internet, diferenciando el tipo de información de acuerdo al nivel de búsqueda.</p> <p>Participa en la elaboración de informes de investigación aplicando las normas APA de forma adecuada.</p> <p>Colabora en la construcción de informes de lectura con mapas mentales, conceptuales, infografías o líneas guías.</p> <p>Integra los procesos algorítmicos en la</p>
<p align="center">TEMÁTICAS QUE SUSTENTAN LA COMPETENCIA</p>		<p>OFIMÁTICA.</p> <p>Excel</p> <ul style="list-style-type: none"> > Internet 2.0 (1) >> Búsqueda avanzada >Aplicando la norma APA (2) >> Mapas conceptuales 		

		<p>>Mapas mentales. >Infografías >> Líneas Guía, organigramas</p> <p>TECNOLOGÍA</p> <p>ENERGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> · Definición · Tipos · Transformaciones de la energía · Fuentes de Energía <p>PENSAMIENTO COMPUTACIONAL.</p> <p>Repaso Algoritmos (Secuenciales)</p> <p>Introducción a Condicionales https://studio.code.org/s/20-hour/stage/10/puzzle/1</p>		<p>resolución de problemas de su entorno.</p>
FLEXIBILIZACIÓN CURRÍCULAR				
<p>Comprende los conceptos fundamentales de la energía.</p> <p>Identifica las diferentes fuentes de energía de uso cotidiano.</p>				

INTEGRACIÓN CURRICULAR: (Cátedra o Proyecto obligatorio)	COMPETENCIA(S) BÁSICAS A LAS QUE APUNTA	<p>Círculo que identifica cada bloque con respecto al punto de encuentro.</p> <p>Guía para aplicar antes del ejercicio de movilidad, ya que en esta se dan parámetros fundamentales sobre el simulacro de evacuación.</p> <p>Seleccionar dos estudiantes por grupo para crear comité de prevención y atención de desastres.</p> <p>Reunión con estudiantes para dar a conocer las actividades del proyecto.</p> <p>Identificación por parte de los estudiantes de las rutas de evacuación y los puntos de encuentro.</p> <p>Creación de la señalización para ubicarse en los sitios estratégicos de la institución</p>
	<p>Identifica los símbolos y normas básicas necesarias para una adecuada evacuación en caso de emergencia.</p> <p>Realiza desplazamiento responsable teniendo en cuenta los símbolos y normas necesarios para preservar la vida en una evacuación.</p>	

GRADO:	ÁREA:	ASIGNATURA:	INTENSIDAD HORARIA:	
NOVENO	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	TECNOLOGÍA	2	
PERIODO: PRIMERO				
SITUACIÓN PROBLEMA	COMPETENCIAS / DBA	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
		ASPECTO COGNITIVO (SABER CONOCER)	ASPECTO PROCEDIMENTAL (SABER HACER)	ASPECTO ACTITUDINAL (SABER SER)
<p>Es importante para un hogar tener una cultura adecuada del manejo de la economía, por tal razón se debería utilizar las nuevas tecnologías para tener un adecuado plan de gastos, además de registrar los variados costos que implica el uso de diferentes artefactos tecnológicos en el hogar.</p> <p>¿Cuál es la influencia de las</p>	<p>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.</p>	<p>Explica, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción.</p> <p>Reconoce la importancia que tiene la tecnología para el hombre en la solución de necesidades existentes en su entorno social.</p>	<p>Realiza operaciones con fórmulas y funciones básicas.</p> <p>Diferencia las partes del problema, en un proyecto de investigación, sus características y factores que los hacen posible.</p> <p>Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la</p>	<p>Interioriza sobre temas dados en el área.</p> <p>Dominar el manejo de la hoja de cálculo como herramienta informática.</p> <p>Propone mejoras en las soluciones tecnológicas y justifica los cambios propuestos con base en la experimentación, las</p>

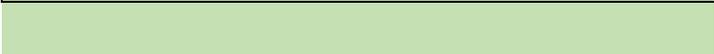
<p>técnicas y los conceptos de otras disciplinas en la generación y evolución de sistemas tecnológicos?</p>		<p>Reconoce la existencia de varios planteamientos para la solución de un problema.</p>	<p>Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse con otros en el mundo.</p>	<p>evidencias y el razonamiento lógico.</p> <p>Asume una actitud analítica sobre la relación de la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (biotecnología y medicina).</p>
		<p>TEMÁTICAS QUE SUSTENTAN LA COMPETENCIA</p>	<p>Formula los diferentes sistemas operativos, sus características y funciones</p>	
		<p>OFFICE</p>		
		<p>TECNOLOGÍA Y MUNDO DEL TRABAJO</p>		
		<p>ANTEPROYECTOS DE INVESTIGACIÓN</p>		
<p>FLEXIBILIZACIÓN CURRÍCULAR</p>				
<p>Reconoce la importancia que tiene la tecnología para el hombre en la solución de necesidades existentes en su entorno social.</p>				
<p>INTEGRACIÓN CURRICULAR: (Cátedra o Proyecto obligatorio)</p>		<p>COMPETENCIA(S) BÁSICAS A LAS QUE APUNTA</p>	<p>Círculo que identifica cada bloque con respecto al punto de encuentro.</p> <p>Guía para aplicar antes del ejercicio de movilidad, ya que en esta se dan parámetros fundamentales sobre el simulacro de evacuación.</p>	
		<p>Identifica los símbolos y normas básicas necesarias para una adecuada</p>		

	<p>evacuación en caso de emergencia.</p> <p>Realiza desplazamiento responsable teniendo en cuenta los símbolos y normas necesarios para preservar la vida en una evacuación.</p>	<p>Seleccionar dos estudiantes por grupo para crear comité de prevención y atención de desastres.</p> <p>Reunión con estudiantes para dar a conocer las actividades del proyecto.</p> <p>Identificación por parte de los estudiantes de las rutas de evacuación y los puntos de encuentro.</p> <p>Creación de la señalización para ubicarse en los sitios estratégicos de la institución</p>
--	--	--

GRADO:	ÁREA:	ASIGNATURA:	INTENSIDAD HORARIA:	
DECIMO	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	TECNOLOGÍA	2	
PERIODO: PRIMERO				
SITUACIÓN PROBLEMA	COMPETENCIAS / DBA	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
		ASPECTO COGNITIVO (SABER CONOCER)	ASPECTO PROCEDIMENTAL (SABER HACER)	ASPECTO ACTITUDINAL (SABER SER)
Las nuevas tecnologías, implican nuevos retos que permitan brindar soluciones efectivas haciendo uso de las mismas, por tal razón es importante plantear anteproyectos adecuados que conlleven finalmente a crear aplicaciones que den soluciones adecuadas a situaciones del entorno.	Analiza y valora críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.	<p>Explica la evolución de la tecnología en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.</p> <p>Describe cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.</p>	<p>Diferencia ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia tecnológica en la solución de problemas y necesidades.</p> <p>Adapta el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas.</p> <p>Formula las principales características del</p>	<p>Muestra Explica cómo las redes sociales han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura.</p> <p>Comparte el impacto de los desarrollos tecnológicos en la medicina, la industria, la biotecnología y en la vida sexual de las personas</p>

<p>¿Cuál es la norma actualizada para la presentación de trabajos escritos?</p> <p>¿Cómo ha influido la tecnología en las diferentes disciplinas que se relacionan con el hombre a través de la historia?</p>		<p>Identifica las principales aplicaciones que existen en la nube.</p> <p>TEMÁTICAS QUE SUSTENTAN LA COMPETENCIA</p> <p>Anteproyectos de Investigación</p> <p>Redes sociales.</p> <p>App inventor</p> <p>Hardware libre</p> <p>Software libre</p>	<p>hardware y software libres.</p>	<p>para participar en discusiones.</p>
FLEXIBILIZACIÓN CURRÍCULAR				
<p>Explica la evolución de la tecnología en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.</p>				
INTEGRACIÓN CURRICULAR: (Cátedra o Proyecto obligatorio)		COMPETENCIA(S) BÁSICAS A LAS QUE APUNTA	<p>Círculo que identifica cada bloque con respecto al punto de encuentro.</p>	

		<p>Guía para aplicar antes del ejercicio de movilidad, ya que en esta se dan parámetros fundamentales sobre el simulacro de evacuación.</p> <p>Seleccionar dos estudiantes por grupo para crear comité de prevención y atención de desastres.</p> <p>Reunión con estudiantes para dar a conocer las actividades del proyecto.</p> <p>Identificación por parte de los estudiantes de las rutas de evacuación y los puntos de encuentro.</p> <p>Creación de la señalización para ubicarse en los sitios estratégicos de la institución</p>
	<p>Identifica los símbolos y normas básicas necesarias para una adecuada evacuación en caso de emergencia.</p> <p>Realiza desplazamiento responsable teniendo en cuenta los símbolos y normas necesarios para preservar la vida en una evacuación.</p>	



GRADO:	ÁREA:	ASIGNATURA:	INTENSIDAD HORARIA:	
ONCE	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	TECNOLOGÍA	2	
PERIODO: PRIMERO				
SITUACIÓN PROBLEMA	COMPETENCIAS / DBA	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
		ASPECTO COGNITIVO (SABER CONOCER)	ASPECTO PROCEDIMENTAL (SABER HACER)	ASPECTO ACTITUDINAL (SABER SER)
<p>Las nuevas tecnologías, implican nuevos retos que permitan brindar soluciones efectivas haciendo uso de las mismas, por tal razón es importante plantear anteproyectos adecuados que conlleven finalmente a crear aplicaciones que den soluciones adecuadas a situaciones del entorno.</p> <p>¿Qué efectos generan las soluciones</p>	<p>Analiza y valora críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.</p>	<p>Explica los propósitos de la ciencia y de la tecnología y su mutua interdependencia.</p>	<p>Expresa con ejemplos la importancia de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos.</p> <p>Organiza mejoras en las soluciones tecnológicas existentes para generar cambios positivos en el ambiente y en la productividad.</p>	<p>Asume procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Debate sobre los procesos tecnológicos en su comunidad para evaluar el impacto sobre su posible implementación.</p>
		TEMÁTICAS QUE SUSTENTAN LA COMPETENCIA		
		Anteproyectos de Investigación		

tecnológicas en un proceso o sistema?		Recontextualización de ofimática Industria 4.0		
---------------------------------------	--	---	--	--

FLEXIBILIZACIÓN CURRÍCULAR

Describe sobre la prospectiva e incidencia de algunos desarrollos tecnológicos.

INTEGRACIÓN CURRICULAR: (Cátedra o Proyecto obligatorio)	COMPETENCIA(S) BÁSICAS A LAS QUE APUNTA	<p>Circulo que identifica cada bloque con respecto al punto de encuentro.</p> <p>Guía para aplicar antes del ejercicio de movilidad, ya que en esta se dan parámetros fundamentales sobre el simulacro de evacuación.</p> <p>Seleccionar dos estudiantes por grupo para crear comité de prevención y atención de desastres.</p> <p>Reunión con estudiantes para dar a conocer las actividades del proyecto.</p> <p>Identificación por parte de los estudiantes de las rutas de evacuación y los puntos de encuentro.</p> <p>Creación de la señalización para ubicarse en los sitios estratégicos de la institución</p>
	<p>Identifica los símbolos y normas básicas necesarias para una adecuada evacuación en caso de emergencia.</p> <p>Realiza desplazamiento responsable teniendo en cuenta los símbolos y normas necesarios para preservar la vida en una evacuación.</p>	

