

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 1 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR



PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMATICA

RECTOR

GIL ALBERTO GIRALDO JIMENEZ

COORDINADORES

OFELIA MEDINA MEDINA
JUAN CARLOS MURIEL

DOCENTES REALIZADORES

MARGARITA ROSA GIRALDO
FREDY MOSQUERA (2010)
ASTRID ELENA GARCIA (2013)
RICARDO ALONSO GUARIN
CESAR DAVID OLIVEROS
AYEN JARAMILLO (2014)

MEDELLÍN
2015

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 2 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

Contenido

1.	FILOSOFIA INSTITUCIONAL	3
1.1	APORTE DEL ÁREA A LA FILOSOFÍA INSTITUCIONAL.....	3
1.2	APORTE DEL ÁREA A LA MISIÓN INSTITUCIONAL.....	4
1.3	APORTE DEL ÁREA A LA VISIÓN INSTITUCIONAL	5
1.4	APORTE DEL ÁREA A LA POLITICA DE CALIDAD INSTITUCIONAL.	6
2.	NORMATIVIDAD.....	6
3.	CONTEXTOS.....	9
1.1	CONTEXTO SOCIO-CULTURAL	9
1.2	CONTEXTO DISCIPLINAR	9
4.	PERSPECTIVA DIDACTICA	10
4.1	APORTE DEL ÁREA AL MODELO PEDAGOGICO.....	10
4.2	METODOLOGÍA.....	10
4.3	OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA	12
4.4	OBJETIVOS DE GRADO	12
4.5	EVALUACIÓN	14
4.6	RECURSOS	15
5	MALLAS CURRICULARES	17
6	BIBLIOGRAFIA	107
7	ANEXOS	107
	CONTROL DE MODIFICACIONES DE DOCUMENTOS:	107

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 3 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

1. FILOSOFIA INSTITUCIONAL

1.1 APORTE DEL ÁREA A LA FILOSOFÍA INSTITUCIONAL

En concordancia con los planeamientos filosóficos de la Institución Educativa el Salvador, los cuales buscan integrar sus procesos educativos, el área de Tecnología e informática se constituye como una herramienta clave para el desarrollo del conocimiento y la búsqueda de experiencias compartidas.

La meta de la alfabetización tecnológica es proveer a los estudiantes de herramientas para participar asertivamente en su entorno de manera fundamentada, de ahí la importancia de educar en las tres dimensiones que ésta área comprende: el conocimiento, las formas de pensar y la capacidad para actuar.

El aprendizaje del área de tecnología e informática permite la vivencia de actividades relacionadas con la naturaleza del conocimiento tecnológico, lo mismo que con la generación, la apropiación y el uso de tecnologías. Es necesario, por lo tanto, propiciar el reconocimiento de diferentes estrategias de aproximación a la solución de problemas con tecnología, tales como el diseño, la innovación, la detección de fallas y la investigación. Todas ellas permiten la identificación, el estudio, la comprensión y la apropiación de conceptos tecnológicos desde una dimensión práctica e interdisciplinaria.

En la actualidad la educación está orientada hacia la perspectiva constructiva en el desarrollo del aprendizaje. Es el estudiante mismo quien puede integrar el conocimiento de una manera significativa. La escuela contribuye a la construcción del conocimiento al fomentar la creación de un ambiente positivo para la actividad pertinente de enseñanza-aprendizaje. Es función principal de la escuela crear un ambiente facilitador que permita al educado mediante recursos y experiencias múltiples adueñarse de los conceptos, actitudes y las destrezas que lo capaciten para auto-dirigirse en la búsqueda del conocimiento y el crecimiento personal. El educando se mantiene activo al estar expuesto a múltiples medios de aprendizaje, sobre todo, los medios electrónicos. Es por esto que educar para la comprensión, la participación y la deliberación en torno a temas relacionados con la tecnología aplicada a la vida práctica es el propósito del área de tecnología e informática el cual va ligado a la filosofía institucional.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 4 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

Esta área pretende integrar los procesos del conocimiento tecnológico con el emprendimiento formando una persona con posibilidades de innovar y con la capacidad de generar bienes y servicios de una forma creativa, metódica, ética, responsable, y afectiva mediante actividades que fortalezcan el desarrollo de la cultura de emprender acciones basadas en la formación de competencias básicas, laborales, ciudadanas y empresariales.

En la actualidad la educación está orientada hacia la perspectiva constructiva en el desarrollo del aprendizaje. Es el estudiante mismo quien puede integrar el conocimiento de una manera significativa. La escuela contribuye a la construcción del conocimiento al fomentar la creación de un ambiente positivo para la actividad pertinente de enseñanza-aprendizaje. Es función principal de la escuela crear un ambiente facilitador que permita al educado mediante recursos y experiencias múltiples adueñarse de los conceptos, actitudes y las destrezas que lo capaciten para auto-dirigirse en la búsqueda del conocimiento y el crecimiento personal. El educando se mantiene activo al estar expuesto a múltiples medios de aprendizaje, sobre todo, los medios electrónicos.

Es por esto que educar para la comprensión, la participación, la deliberación y el liderazgo en torno a temas relacionados con la tecnología aplicada a la vida práctica es el propósito del área de tecnología, informática y emprendimiento el cual va ligado a la filosofía institucional.

1.2 APORTE DEL ÁREA A LA MISIÓN INSTITUCIONAL

Como actividad humana, la tecnología busca 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.

El desarrollo de actitudes científicas y tecnológicas tiene que ver con las necesidades que son necesarias para enfrentarse a un ambiente que cambia rápidamente y son útiles para resolver problemas, proponer soluciones y tomar decisiones sobre la vida diaria.

Para estar en concordancia con nuestra misión institucional, la enseñanza de la tecnología y la informática debe ir dirigida a la formación de ciudadanos capaces de vivir y trabajar conscientemente, con libertad y con una actitud de crítica y de reflexión, al igual que a la formación de ciudadanos íntegros en una sociedad solidaria. Es por esto la importancia de la alfabetización, implementación y

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 5 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

apropiación de la tecnología en la escuela, simplemente porque constituyen una parte del mundo diario que debe ser explorado, manipulado y comprendido.

1.3APORTE DEL ÁREA A LA VISIÓN INSTITUCIONAL

En el mundo actual, la alfabetización científica y tecnológica son una necesidad imprescindible. El área de tecnología e informática pretende que todos los estudiantes adquieran la capacidad para acceder, utilizar, evaluar, y transformar artefactos, procesos y sistemas tecnológicos para la vida social y productiva. Igualmente, el área pretende lograr el desarrollo científico y tecnológico que permita al estudiante su inserción en el mundo globalizado donde estos desarrollos se constituyen en factores de competitividad, productividad e innovación.

Es papel del área de tecnología e informática enfrentar el reto de desarrollar en el individuo unas competencias básicas que le permitan enfrentar con responsabilidad el próximo milenio, estas competencias estarán orientadas a dar fundamentación básica general que le posibiliten tener una comprensión de los nuevos instrumentos y de las lógicas internas de los sistemas y procedimientos. Se busca básicamente ofrecer una formación que posibilite el acercamiento a diversas tecnologías de base, promoviendo la permanente reflexión – acción sobre objetos, sistemas o ambientes y sus usos e implicaciones, apropiándose de elementos para resolver y satisfacer en forma adecuada problemas, intereses y necesidades del mundo real.

Educación en tecnología e informática es ofrecer la oportunidad para que en la escuela se construya conocimiento y saber tecnológico, formando personas competitivas en los diferentes campos del quehacer humano; es facilitar tanto a educadores como estudiantes, espacios para reflexionar y comprender que el mundo está evolucionando constantemente y debemos estar preparados para enfrentarnos a él con las herramientas que nos ofrece la formación integral de hoy.

Educación en tecnología es permitir a los educandos desarrollar sus procesos de aprendizaje, facilitando las herramientas de aprendizaje que le permitan utilizar de forma adecuada los recursos informáticos que están a su alcance y que sea posible una interacción real de los conocimientos teóricos y los conocimientos prácticos que le sirvan para desenvolverse mejor en un medio de competencia y productividad.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 6 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

1.4 APORTES DEL ÁREA A LA POLÍTICA DE CALIDAD INSTITUCIONAL

La apropiación de la tecnología por parte de los estudiantes les provee de oportunidades para probarse a sí mismo, para autocorregirse, planificar, condicionar actividades e integrar el conocimiento.

Al igual que nuestra política de calidad, la cual tiene unas metas claras de mejoramiento continuo, la formación en tecnología e informática está orientada a la búsqueda de la excelencia, pues los estudiantes desarrollan la habilidad para investigar, buscar soluciones a problemas, llevar registros, evaluar programas y para recopilar información actualizada que les mantengan bien informados sobre las disciplinas que estudian. Son ellos quienes construyen su propio conocimiento y forman conceptos además de que establecen relaciones entre el conocimiento de las diferentes materias. De esa manera integran el conocimiento y se motivan mejor para enriquecer el círculo de información que les interesa, obteniendo así calidad en su saber y su quehacer.

2. NORMATIVIDAD

NORMAS DE CARÁCTER INTERNO

Resolución N° 1 del consejo académico febrero 13/07 Aprobación del plan de estudios de la institución Educativa el salvador.

Acuerdo Institucional de Evaluación (SIAPE)

Asignación de la intensidad horaria del área de tecnología e informática por parte del Consejo Académico Acta N° del año anterior

NORMAS DE CARÁCTER EXTERNO

Decreto 1419 de julio 1978 (Artículos 9 y 10), plantea la educación en tecnología como un aspecto propio de una modalidad y como un bachillerato con diversas modalidades en el contexto de la educación diversificada. Decreto 1002 de abril de 1984 (Artículos 6 y 7) incorpora la tecnología como área común en la educación básica.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 7 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

Ley 115 del 8 de febrero de 1994, precisa con sus fines y objetivos, la formación en tecnología e informática a la vez que la incorpora como un área común, básica y fundamental, a continuación enunciamos los artículos que hacen referencia a la tecnología e informática en la ley:

Artículo 5: Fines de la Educación, numerales 5, 7, 10,11 y 13.

Artículo 13: Objetivos comunes de todos los niveles, literales e y f.

Artículo 21: Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria, literal e.

Artículo 22: Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria, Literales c, f y g.

Artículo 23: Áreas obligatorias fundamentales, numeral 9, Tecnología e Informática.

Artículo 26: Creación del servicio especial de educación laboral.

Artículo 28: Establecimiento de la educación media técnica.

Artículo 31: Incorporación del área de tecnología e informática como fundamental y obligatoria en la educación media académica.

A través de esta serie de artículos de la ley 115, el Estado, por medio del MEN, crea un nicho propio para la Tecnología e Informática y hace conciencia acerca de su carácter y diferencia con relación a la técnica. Al precisar como una de las modalidades la Educación Media Técnica y enfocarla como capacitación básica para al trabajo, libera el área de tecnología e informática de dicha responsabilidad y la deja libre para que se enfoque a la formación y capacitación amplia y flexible de futuras posibilidades.

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA.

ARTÍCULO 27: El estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.

ARTICULO 54: Es obligación del estado y de los empleadores ofrecer formación y habilitación profesional y técnica a quienes lo requieran. El estado debe promocionar la educación laborar de las personas en edad de trabajar.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 8 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

ARTICULO 67: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y servicios de la cultura. La educación formara al colombiano e n el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia, y en la práctica para el trabajo y la recreación para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

ARTICULO 70: El estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística, y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

ARTÍCULO 71: La búsqueda de conocimientos y la expresión artística son libres. El estado creará incentivos para quienes fomentan la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones de la cultura.

LEY DE EMPRENDIMIENTO: En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal será obligatorio definir un área específica de formación para el emprendimiento empresarial y la creación de empresas, la cual deberá incorporarse al currículo y desarrollarse a través de todo el plan de estudios.

Así lo establece el artículo 13 de la Ley de Emprendimiento (1014 del 26 de enero de 2006)

Plan de Desarrollo 2008 – 2011 en la Línea 'Medellín, productiva, competitiva y solidaria' en el componente de cultura y creación de empresas.

La creación de Cultura del emprendimiento obedece a la necesidad de dinamizar la economía de Medellín mediante la creación de empresas innovadoras que apunten a la demanda del medio y a la generación de valor de diversos productos y servicios.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 9 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

3. CONTEXTOS

1.1 CONTEXTO SOCIO-CULTURAL

La institución educativa se encuentra ubicada en el barrio que lleva su mismo nombre, en la zona centro-oriental de la ciudad de Medellín perteneciente a la comuna nueve.

El estrato socio-económico de los estudiantes que pertenecen a la institución es medio bajo, y bajo; las viviendas son de estrato uno, dos y tres.

El modelo de organización familiar predominante en la comunidad del barrio El Salvador, a la cual pertenece la Institución es: Familia nuclear (30%); familias conformadas por los hijos y uno de los padres -generalmente madres cabeza de familia- corresponde al 35%; Familias disfuncionales el 30% y un 5% viven en hogares de transición.

La población estudiantil proviene de familias de escasos recursos económicos, sustentada en la gran mayoría por oficios varios, oficios domésticos, comercio esporádico, empleos en fábricas, empleos del comercio, lo cual da lugar a un nivel económico poco favorable para la familia y con incidencia en los alumnos en la formación de grupos delincuenciales, inseguridad, explotación de menores, desnutrición y poco acompañamiento académico, entre otros lo cual disminuye el nivel educativo y por ende la calidad de vida; reflejado en la formación de valores familiares que deben ser reforzados en la institución.

1.2 CONTEXTO DISCIPLINAR

La informática es hoy un motor de crecimiento sobre el cual se fundamentan la mayoría de las actividades del hombre moderno, especialmente en lo que hace relación a la toma de decisiones. Es pues, una obligación de responder a este nuevo esquema de requerimientos que origina un mundo altamente tecnificado que permita crear y desarrollar espacios que permitan el acceso al aprovechamiento eficiente de la información y la cultura tecnológica necesarias para vivir en el mundo actual y máxime hoy en día se ha convertido en área de transversalidad obligatoria a todas las áreas del conocimiento.

Entendida el área de tecnología e informática como un proceso permanente y continuo de transformación de los conocimientos, valores y destrezas inherentes al diseño y producto de artefactos, procedimientos, sistemas y ambientes

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 10 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

tecnológicos; se incorporó al sistema educativo dicha área de manera fundamental y obligatoria desde lo establecido en la ley 115 (1994) artículo 23.

A tono con la tecnología de punta la información se convierte en un elemento fundamental del proceso y el computador entra como herramienta que permite el acceso a un sistema de información que cualifica el proceso de aprendizaje. En este sentido la informática, las telecomunicaciones, la formación en emprendimiento, estimulan el desarrollo de la creatividad, la responsabilidad y autonomía que les permita tomar decisiones frente a la solución de problemas.

4. PERSPECTIVA DIDACTICA

4.1 APORTE DEL ÁREA AL MODELO PEDAGOGICO

El modelo pedagógico activo enfatiza en el desarrollo intelectual y el aprendizaje científico-técnico, a partir de la actividad del estudiante como protagonista de su propio desarrollo, con base en sus intereses siendo constructor de su aprendizaje.

El modelo pedagógico de la Institución Educativa El Salvador contempla el principio de que “Hacer se aprende haciendo”, el cual nos exige en el proyecto de tecnología e informática unas técnicas o herramientas pedagógicas flexibles bajo la consideración de que “Aprender a problematizar la realidad, es el comienzo de toda investigación”.

4.2 METODOLOGÍA

Para la Institucion Educativa El Salvador el Currículo de Informática debe convertirse en un ideario de cambio en las metodologías, conceptos y prácticas con las que se enseñan las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en las instituciones. El currículo se convertirá en el sustento pedagógico a utilizar, por eso va más allá de la simple enumeración de contenidos, pues se busca que los estudiantes adquieran competencias en el manejo de las TIC y las utilicen para mejorar el aprendizaje en otras materias.

- Mediante el manejo de la tecnología (TIC), el alumno debe emplear sus habilidades par a realizar o resolver problemas significativos
- Debe ser multidisciplinario; la tecnología debe ser transversal a otras áreas del currículo, y ofrecer herramientas para el enriquecimiento de todas ellas.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 11 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

- El aprendizaje debe favorecer actividades colaborativas y cooperativas; basadas en la interacción con el maestro, los compañeros, la comunidad y el entorno.
- La Competencia en el Manejo de la Información (CMI) debe ser aspecto primordial; con el objeto de preparar a maestros y estudiantes para enfrentar con posibilidades de éxito la cantidad abrumadora de información actualmente disponible.
- *Reconocer la heterogeneidad en la forma en que aprenden los estudiantes de un grupo;* el currículo debe reconocer la individualidad y la diversidad e identificar las diferencias en los procesos de aprendizaje de acuerdo a capacidades y oportunidades. Sin embargo, debe establecer parámetros para los contenidos a cubrir y actividades a desarrollar.
- *La enseñanza debe ser interactiva;* las actividades deben tener un carácter relacional, donde los contenidos sean valores agregados al proceso educativo, cuyo objetivo es la construcción de conocimiento, habilidades, valores, etc, por parte del estudiante.
- *Fomentar la investigación y la exploración;* los estudiantes deben adquirir habilidades para llevar a cabo investigaciones y para explorar alternativas que les permitan adquirir conocimientos.
- *El maestro debe posicionarse como facilitador de procesos;* debe haber un cambio de perspectiva pedagógica. Con frecuencia, el maestro debe asumir el rol de orientador, motivador, consultor, investigador y evaluador. El aprendizaje debe estar centrado en el estudiante.
- *La evaluación debe hacer parte del proceso de seguimiento a la evolución y progreso del estudiante;* recordar que la evaluación, proveedora de información, es parte integral de todo proceso de aprendizaje. Poder evaluar el resultado final de los procesos de aprendizaje es importante, como también lo es evaluar el procedimiento que se llevó a cabo para que estos se dieran.
- *El currículo debe ser flexible en cuanto a tiempo y espacio;* el currículo no debe ser una “camisa de fuerza”, los cambios o ajustes necesarios se deben realizar a medida que el plan de estudios se cubre durante el transcurso del año lectivo.
- Parte de los problemas que son significativos para los estudiantes en términos prácticos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 12 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

- Agota el conocimiento de los estudiantes sobre dichos problemas y los induce a la búsqueda de nuevos conocimientos.
- Potencializa a los estudiantes para construir con imaginación y creatividad su propio conocimiento.
- Desarrolla en el estudiante el espíritu científico y la disciplina de trabajo académico partiendo de sus propios intereses y motivaciones.
- Crea espacios de trabajo con el objeto de que el estudiante madure en la construcción de su propio pensamiento científico, matemático, psicológico, ambiental, filosófico, comunicativo, artístico, lúdico, ético.
- Utiliza en forma amplia y flexible distintas metodologías y recursos que potencialicen la capacidad de aprender.

4.3 OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA

4.4 OBJETIVOS DE GRADO

Grado Primero: Identificar algunos instrumentos tecnológicos del entorno inmediato de acuerdo con la función tecnológica propia de cada uno de ellos, explicando su utilidad, para mejorar condiciones de vida.

Grado Segundo: Explicar la utilidad de objetos tecnológicos para la realización de actividades humanas.

Grado Tercero: Reconocer herramientas, que como extensión del cuerpo humano, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales, estableciendo semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales, para construir objetos que ayudan a satisfacer las necesidades y contribuir con la preservación del medio ambiente.

Grado Cuarto: Reconocer que los artefactos son productos que pueden ser mejorados permanentemente y aunque algunos parecen distintos cumplen la misma función; describiendo y analizando las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos empleados para solucionar problemas de la vida cotidiana.

Grado Quinto: Describir y utilizar, adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación en el entorno; describiendo el funcionamiento y las

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 13 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

características de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos para el desarrollo de diversas actividades.

Grado Sexto: Reconocer la evolución de la tecnología a través de la historia humana y su importancia para la transformación de su entorno y la solución de problemas.

Grado Séptimo: Utilizar la creatividad y desarrollo del pensamiento lógico matemático, como base de la ciencia y la tecnología así como brindarles herramientas y estrategias metodológicas en su ingenio y creatividad.

Grado Octavo: Propiciar un acercamiento lúdico con los problemas asociados a la tecnología y la informática, despertando y generando en ellos un profundo deseo de aprender para la vida.

Grado Noveno: Acercar con criterio crítico y reflexivo al mundo del conocimiento de los problemas cotidianos, aportando creativamente ideas de solución susceptibles de ser abordadas con un enfoque tecnológico e inducirlos a los procesos de investigación.

Grado Décimo: Seleccionar y utilizar eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones.

Grado Once: Identificar, formular y resolver problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evaluar rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.

OBJETIVO GENERAL DE EMPRENDIMIENTO

Establecer y fomentar la cultura del emprendimiento en el sistema educativo de La Institución Educativa Mariscal Robledo y contribuir a la incorporación del concepto de emprendimiento en la formación básica primaria, básica secundaria y media académica.

Reconocer las potencialidades empresariales analizando la ruta real y viable que le faciliten al estudiante proyectarse en su formación, así como reconocer sus motivaciones laborales y de emprendimiento.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 14 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación
- Acceder al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.
- Desarrollar la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.
- La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

4.5 EVALUACIÓN

La Institución Educativa El Salvador adopta como referente legal el decreto 1290 de 2009, en el cual se establecen los lineamientos del Sistema Institucional para la Evaluación del Aprendizaje y promoción de los estudiantes de la Institución Educativa El Salvador, en los niveles de Educación de Básica Primaria, Básica Secundaria y Media, (Académica y Técnica), a partir del 1° de enero de 2010.

Se considera la evaluación del aprendizaje en La Institución Educativa El Salvador como el sistema valorativo que permite establecer a través de la actitud, los procedimientos y los conceptos, cuál es el nivel de obtención de logros en avances de la formación integral y de saberes específicos, a través de la manifestación de desempeños, considerados estos como la demostración de la aplicación de los conocimientos, actitudes, hábitos y habilidades en la esfera práctica, en la formulación y solución de problemas y situaciones que tienen que ver con el ser, el saber, el saber hacer y el convivir. Además que la correlación entre el nivel de obtención de logros con los procesos del pensamiento, debe ser coherentes con la competencia planeada, pero siempre teniendo en cuenta los estándares como punto referencia de lo que se espera que un alumno debe aprender para saber hacer.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 15 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

CARACTERÍSTICAS DE LA EVALUACION EN LA INSTITUCION EDUCATIVA EL SALVADOR.

Las características de la evaluación en nuestra institución son: continua y permanente, objetiva, valorativa del desempeño, integral, formativa, equitativa e incluyente.

Continua y permanente: aprender y enseñar es ante todo un quehacer que requiere constancia, dedicación además de estar conectados con la actividad teórica y práctica del estudiante. Valorar para reelaborar es la consigna fundamental del sistema de evaluación del aprendizaje en el estudiante de nuestra institución, por eso esta debe ser permanente y continua.

Objetiva: la unidad de criterios, propósitos, objetivos, competencias, logros, desempeños, estándares y competencias permiten al educador y al estudiante tener claridad sobre cómo evaluar lo que sabemos hacer.

Valorativa del desempeño: el avance en el aprendizaje debe tener una valoración que determine una utilidad exigida desde los requisitos del saber y que coincida con la aspiración del mismo estudiante pero teniendo en cuenta sus posibilidades. La valoración es el resultado de comparar lo que sabía inicialmente con su desempeño después de un proceso de acuerdo a unos estándares curriculares y unos indicadores de desempeño previstos.

Integral: la evaluación es un universo que permite llegar a todas las dimensiones del ser humano, pero también permite relacionar el mundo material con sus aspiraciones. La evaluación toca el ser y el tiempo del hombre y de sus actividades.

4.6 RECURSOS

Los Elementos tanto virtuales como físicos apoyan la función docente y contribuyen al desarrollo del modelo pedagógico.

Los recursos contribuyen para que el aprendizaje de los estudiantes sea de mayor significado, estos se convierten en el soporte material de las estrategias metodológicas y un componente del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que permiten una relación directa con la realidad, actuando como base para el inicio de la percepción sensorial que da origen al proceso del conocimiento.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 16 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

El aprendizaje necesita de la colaboración, la adquisición de conocimiento no es puramente un proceso mental que se lleva a cabo en la mente, sino que ocurre en interacción con el contexto social y cultural; en otras palabras el aprendizaje efectivo no es una actividad sola ya que debe ir acompañada de recursos y herramientas. Algunos de los recursos con que cuenta la institución para la apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación son:

EQUIPOS:

Son herramientas interactivas que apoyan el proceso activo de construcción del aprendizaje y el desarrollo de habilidades. Entre estos se cuenta con: D.V.D, computadores, televisión, grabadora, Video Beam, tablero digital, laboratorio

MATERIAL IMPRESO:

Permite obtener una amplia información importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estos son: Libros, diccionarios, enciclopedias, almanaque mundial, revistas de National Geographic, el periódico, Caja de Herramientas, prensa, cuentos, literatura universal, Constitución Política de Colombia.

MATERIAL DIDACTICO:

Posibilita un conocimiento significativo y practico en el cual el estudiante puede interactuar con diferentes elementos, entre estos se cuentan: CDRom, diferentes programas, carteles, computadores.

MATERIAL AUDIOVISUAL:

Permite disponer de una amplia información y de elementos de investigación, entre estos están: videos, documentales, registro sonoro, grabaciones, canciones, narraciones. Los programas y servicios informativos, serán: Internet, Encarta, la página Colombia aprende entre otras páginas virtuales que apoyan cada una de las áreas.

OTRAS: Se planificarán salidas pedagógicas a sitios de interés histórico y cultural como museos, parques, bibliotecas, entre otros.

La comunicación oral es el recurso del que se valen el maestro y el alumno para transmitir sus ideas, sus conocimientos y sus puntos de vista.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 17 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

5 MALLAS CURRICULARES

GRADO PRIMERO

PERIODO: 1

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

OBJETIVO: Identificar algunos instrumentos tecnológicos del entorno inmediato de acuerdo con la función tecnológica propia de cada uno de ellos, explicando su utilidad, para mejorar condiciones de vida.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: NATURALEZA DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES: Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.

COMPETENCIAS:

Identifica diferentes materiales con que se construyen los objetos

Clasifica los diferentes tipos de materiales.

Valoro y utilizo adecuadamente los útiles escolares

Reconozco la importancia de contar con un espacio para mi trabajo escolar.

Reconozco tipos de empleos de familiares (casa) e identifico diversos tipos de empleo en el entorno (barrio) y expongo la importancia de los mismos (colegio).



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR

Código: M2-PA10

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

Página 18 de 109

Revisó: Coordinadora

Aprobó: Rector

Versión: 01

	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Influye la tecnología en la construcción de mi colegio y mis útiles escolares?	<ul style="list-style-type: none"> De qué están hechos mis juguetes. Cómo eran los juguetes de mis papás y de mis abuelos. Quién fabrica mis juguetes. Qué otros materiales se utilizan para elaborar juguetes. De donde provienen los materiales con que se elaboran diferentes objetos. <p>Emprendimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> La familia El colegio Los Juguetes 	<ul style="list-style-type: none"> Describe los juguetes y diferentes objetos. Clasificación de juguetes según sus formas y colores. Construcción de juguetes utilizando recursos del medio Clasificación de juguetes de acuerdo a las generaciones. Identifica los tipos de empleo de los miembros de la familia. Reconoce en su barrio los diferentes tipos de empleos que existen. Reconoce el colegio como segundo hogar 	<ul style="list-style-type: none"> Valoro mis juguetes dando un uso adecuado de ellos. Practico los valores a través del juego. Reconozco la importancia de los recursos naturales. Disfruto de la realización de trabajos con creatividad. Expongo ideas y de compañeros con responsabilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> Interés por conocer los procesos de la elaboración de algunos juguetes. Identifica los tipos de empleo de los miembros de la familia. Reconoce en su barrio los diferentes tipos de empleos que existen.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 19 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: PRIMERO

PERIODO: 2

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

OBJETIVO: Identificar algunos instrumentos tecnológicos del entorno inmediato de acuerdo con la función tecnológica propia de cada uno de ellos, explicando su utilidad, para mejorar condiciones de vida.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES: Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.

COMPETENCIAS:

Identificación de los equipos electrónicos más comunes.

Identifica el uso de algunos equipos electrónicos

Identifica el mouse como parte del computador.

Maneja adecuadamente algunos equipos electrónicos a su alcance.

Emplea el mouse frente al seguimiento de instrucciones.

Practica el encendido y apagado en el computador.

Valora la importancia de la tecnología en la vida del hombre.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR

Código: M2-PA10

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

Página 20 de 109

Revisó: Coordinadora

Aprobó: Rector

Versión: 01

	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Qué posibilidades ofrecen los equipos electrónicos frente al aprovechamiento del tiempo libre?	<ul style="list-style-type: none"> Equipos electrónicos del aula Los video juegos PlayStation, y juegos en el computador. El computador: usos y sus partes. <p>Emprendimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> Roles en la familia. El respeto. Llegar a acuerdos. Proyecto de vida. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaboración de lista de equipos electrónicos que hay en el aula. Diálogo dirigido a cerca del uso de estos equipos. Audio de cuentos y canciones (utilizando la grabadora) Proyección de video (utilizando el T.V y el PC.) Diálogo dirigido a cerca de los beneficios del uso de la tecnología. Enumerar nombres de juegos. Narración de experiencias y procedimientos en los juegos. Intercambio y práctica de video juegos. Exploración de saberes previos a cerca del computador. Visita a la sala de sistemas para observar e identificar las partes del computador. Manejo básico del computador:(mouse, encendido, apagado) 	<ul style="list-style-type: none"> Valora la funcionalidad de los equipos electrónicos para el aprovechamiento del tiempo libre. Curiosidad por conocer y explorar las posibilidades que ofrecen los equipos del aula. Interés por aprender a cerca de los 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la funcionalidad de los equipos y su aprovechamiento para el uso del tiempo libre.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 21 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

			computadores.	
--	--	--	---------------	--

GRADO: PRIMERO

PERIODO: 3

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

OBJETIVO: Identificar algunos instrumentos tecnológicos del entorno inmediato de acuerdo con la función tecnológica propia de cada uno de ellos, explicando su utilidad, para mejorar condiciones de vida.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: SOLUCION DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA

ESTANDARES: Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 22 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

COMPETENCIAS:

Identificar la importancia de objetos creados por el hombre a través del desarrollo de actividades prácticas, que le permitan apropiarse de su utilidad y su aprovechamiento en la vida cotidiana.

Identificación de las funciones de algunas teclas.

Digitación de palabras y frases.

Reconocimiento de las posibilidades que ofrece el computador.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Cómo la tecnología fortalece los diferentes procesos en la formación de los niños en la etapa escolar?	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso el proceso de encendido y apagado del computador. • Ruta a seguir para buscar los programas Word Pad y Paint. • Explora las ventanas de Word Pad y Paint. • Las necesidades humanas 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de encendido y apagado del computador. • Ejercicios de la ruta para buscar los programas Word Pad y Paint. • Ejercicios de exploración 	<ul style="list-style-type: none"> • Generar interés, gusto y motivación por el uso del computador. • Valorar el computador como herramienta de 	Aplica los conocimientos adquiridos en la elaboración de sus trabajos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 23 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

	(definición) <ul style="list-style-type: none"> Clasificación (autorrealización, reconocimiento, seguridad, sociales y fisiológicas) Emprendimiento: <ul style="list-style-type: none"> Las necesidades básicas (alimento, vestido, salud,) Las necesidades secundarias (gustos, viajes, bienes) Proyecto de vida 	y uso de las diferentes ventanas de Word Pad y Paint. <ul style="list-style-type: none"> Ejercicios de aplicación: Coloreado, laberintos, digitación del nombre, de palabras y frases. 	trabajo y no solo de diversión.	
--	--	--	---------------------------------	--

GRADO: PRIMERO

PERIODO: 4

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

OBJETIVO: Identificar algunos instrumentos tecnológicos del entorno inmediato de acuerdo con la función tecnológica propia de cada uno de ellos, explicando su utilidad, para mejorar condiciones de vida.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: TECNOLOGIA Y SOCIEDAD

ESTANDARES: Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 24 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

COMPETENCIAS:

Identifica los cambios que han tenido los aparatos eléctricos a través del tiempo.

Describe características de aparatos eléctricos de ayer y de hoy.

Valora la importancia de la evolución de los aparatos eléctricos para su vida diaria.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Qué cambios han sufrido los aparatos eléctricos a través del tiempo?	<ul style="list-style-type: none"> • Evolución de algunos aparatos eléctricos (radio, grabadora de cassette, Betamax, v.h.s., TV blanco y negro, entre otros). • Normas de seguridad en el manejo de los aparatos eléctricos para prevenir accidentes. • Herramientas del Paint y Word 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de aparatos eléctricos utilizados anteriormente. • Manipulación, exploración y comparación de la evolución de éstos. • Construye a partir de la 	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa por ampliar sus conocimientos acerca de la evolución de los aparatos eléctricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica los conocimientos sobre el manejo seguro de los equipos eléctricos en su cotidianidad.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 25 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

	Pad. Emprendimiento: <ul style="list-style-type: none"> • La planeación: qué es. • Importancia de la planeación. • El tiempo en la planeación. • Partes de un plan. • Continuidad al proyecto de vida 	demostración del manejo de los aparatos eléctricos normas de seguridad y auto cuidado (enchufar, desenchufar, encender, apagar, entre otros). <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios prácticos (juegos y elaboración de dibujos). 		
--	--	---	--	--

GRADO: SEGUNDO

PERIODO: 1

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

OBJETIVO: Explicar la utilidad de objetos tecnológicos para la realización de actividades humanas.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: NATURALEZA DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES: Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 26 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

COMPETENCIAS:

Identificación de diferentes materiales con que se construyen las herramientas
 Identificación de la evolución de las herramientas y su importancia en la vida del hombre.
 Clasificación las herramientas según su utilidad.
 Realización de sus propias creaciones utilizando los materiales del medio.
 Valoración y utilización adecuadamente las herramientas de trabajo
 Reconocimiento de las normas de uso de cada una de las herramientas.
 Identifico las necesidades básicas de un grupo para reconocer aspectos relevantes en la convivencia.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Cómo influye la tecnología en la realización de actividades cotidianas?	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas de trabajo escolar(compás, Grapadora, perforadora, calculadora) Cómo se elaboran algunas de las herramientas para el trabajo escolar. Herramientas de uso doméstico(martillo, serrucho, 	<ul style="list-style-type: none"> Elaboración de listas de herramientas de trabajo escolar. Dibujo de herramientas. Construcción de herramientas en material 	<ul style="list-style-type: none"> Reconozco la importancia del uso adecuado de los útiles. Asumo una actitud de respeto por las 	<ul style="list-style-type: none"> Reconozco la importancia de los aportes de los creadores de las herramientas en las diferentes

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 27 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

	<p>destornillador, entre otros)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normas de seguridad para la utilización de herramientas. • Materiales utilizados para la elaboración de las herramientas. <p>Emprendimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Liderazgo • Perseverancia • Valores • Creatividad • Innovación 	<p>reciclable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de información acerca de las herramientas domésticas más comunes • Representación de escena teatral donde muestre las precauciones para el uso de las herramientas. 	<p>creaciones de los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interés por indagar acerca del tema de clase. 	<p>épocas.</p>
--	---	---	---	----------------

GRADO: SEGUNDO

PERIODO: 2

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

OBJETIVO: Explicar la utilidad de objetos tecnológicos para la realización de actividades humanas.

EJES GENERADORES, COMPONENTES Y PENSAMIENTOS: APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES: Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 28 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

COMPETENCIAS:

Identificación de las partes del computador

Identifica el uso del teclado.

Describe las partes del computador.

Utiliza adecuadamente el teclado.

Emplea las herramientas del paint.

Aprovecha adecuadamente el computador como recurso de aprendizaje.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Qué posibilidades ofrecen los computadores como herramienta de trabajo escolar?	<ul style="list-style-type: none"> El computador: usos y sus partes Sensibilización frente al uso del teclado Práctica en el manejo del mouse. 	<ul style="list-style-type: none"> Exploración de saberes previos a cerca del computador. Visita a la sala de sistemas para observar e identificar las partes del computador. Manejo básico del computador:(mouse, encendido, apagado) 	<ul style="list-style-type: none"> Valora la funcionalidad del computador como recurso para el fortalecimiento del aprendizaje Curiosidad por 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la funcionalidad del computador como herramienta de trabajo.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 29 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

	<p>Emprendimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tradiciones familiares. • Árbol genealógico. • Relaciones entre hermanos. • Relaciones de autoridad. • Proyecto de vida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación y transcripción de cifras y frases cortas. • Exploración de las funciones de las teclas(mayúsculas, signos de puntuación, barra espaciadora entre otros) • Digitación de dictados de pequeños párrafos. • Elaboración de dibujos y coloreado en Paint. 	<p>conocer y explorar las posibilidades que ofrece el computador.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interés por aprender a cerca de los computadores. 	
--	--	---	---	--

GRADO: SEGUNDO

PERIODO: 3

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

OBJETIVO: Explicar la utilidad de objetos tecnológicos para la realización de actividades humanas.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: SOLUCION DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA

ESTANDARES: Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 30 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

COMPETENCIAS:

Reconocimiento del uso de las herramientas de Word.
 Digitación de palabras, frases y párrafos.
 Exploración de algunas páginas de Internet.
 Reconocimiento de las posibilidades que ofrece el computador.

SITUACION PROBLEMA PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Cómo la tecnología fortalece los diferentes procesos en la formación de los niños en la etapa escolar?	<ul style="list-style-type: none"> Explora las herramientas de Word, Word Pad y Paint. Uso de algunas teclas (direccionales, borrar, enter, espaciadora, mayúscula, teclado numérico, símbolos). Ventanas de Word: formato y fuente. <p>Emprendimiento:</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ejercicios de encendido y apagado del computador. Ejercicios de ingreso y búsqueda de programas Word, Word Pad y Paint. Ejercicios de exploración y uso de las diferentes herramientas de Word, Word 	<ul style="list-style-type: none"> Generar interés, gusto y motivación por el uso del computador. Valorar el 	<ul style="list-style-type: none"> Aplica los conocimientos adquiridos en la elaboración de sus trabajos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 31 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

	<ul style="list-style-type: none"> • La comunicación (definición del concepto) • Importancia de la buena comunicación en las relaciones familiares y sociales • Características de una buena comunicación (clara, positiva, alcanzable, precisa, objetiva) • Actitud comunicativa (lo que dice mi cuerpo, tono de la voz, expresiones del rostro) • Escucharse a sí mismo 	<p>Pad y Paint.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de aplicación: Coloreado, laberintos, digitación del nombre, digitación palabras, frases y pequeños párrafos. • Aplicación de ventanas de Word en un texto. 	<p>computador como herramienta de trabajo y no solo de diversión.</p>	
--	---	---	---	--

GRADO: SEGUNDO

PERIODO: 4

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

OBJETIVO: Explicar la utilidad de objetos tecnológicos para la realización de actividades humanas.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: TECNOLOGIA Y SOCIEDAD

ESTANDARES: Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 32 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

COMPETENCIAS:

Identifica los aparatos eléctricos que se utilizan para el entretenimiento.
 Construye normas de utilización adecuada de la sala de informática y las aplica.
 Se interesa por ampliar sus conocimientos en el manejo de aparatos eléctricos.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Cómo aprovecha el ser humano la tecnología para su entretenimiento y el uso del tiempo libre?	<ul style="list-style-type: none"> Aparatos eléctricos de nueva generación (d.v.d., teatro en casa, video beam, video juegos). Normas de utilización de la sala de informática. 	<ul style="list-style-type: none"> Exposición de aparatos eléctricos de la actualidad. Manipulación y exploración de éstos. 	<ul style="list-style-type: none"> Se interesa por ampliar sus conocimientos en el manejo de aparatos eléctricos de la actualidad. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplica los conocimientos sobre el manejo de los equipos eléctricos en su cotidianidad.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 33 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas básicas en Word. Acceso a algunos portales educativos. <p>Emprendimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> Definición de conflictos. Los conflictos y la convivencia. Tipos de conflictos Resolución de conflictos. Continuidad al proyecto de vida. 	<ul style="list-style-type: none"> Construye normas de utilización adecuada de la sala de informática y las aplica. Ejercicios prácticos (juegos, elaboración de dibujos, digitación de textos). Explora algunos portales educativos (Colombia aprende). 		
--	--	---	--	--

GRADO: TERCERO

PERIODO: 1

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

OBJETIVO: Reconocer herramientas, que como extensión del cuerpo humano, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales, estableciendo semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales, para construir objetos que ayudan a satisfacer las necesidades y contribuir con la preservación del medio ambiente.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: NATURALEZA DE LA TECNOLOGÍA

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 34 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

ESTANDARES: Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.

COMPETENCIAS:

Identificación de diferentes materiales con que se construyen los medios de transporte.
 Identificación la evolución de los medios de transporte y su importancia en la vida del hombre.
 Clasificación los medios de transporte según sus características.
 Realización de sus propias creaciones utilizando los materiales del medio.
 Valoración de los medios de transporte en la vida del hombre
 Reconocimiento de las normas de transporte y seguridad vial.

SITUACION PROBLEMA PROBLEMA AUTENTICO	O	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
		CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 35 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

<p>¿Cómo a través de la tecnología se ha evidenciado el progreso de la sociedad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Historia e importancia del transporte en la vida del hombre. • Medios de transporte más utilizados. • Evolución de algunos medios y vías de transporte • Invención de la rueda y su influencia para el desarrollo en los medios de transporte. • Materiales que se utilizan para la construcción de medios de transporte. <p>Emprendimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es la publicidad? • Función de la publicidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo dirigido sobre los conocimientos previos a cerca de la historia e importancia del transporte. • Elaboración de lista de los medios de transporte más utilizados • Clasificación del transporte de acuerdo al medio (acuáticos, aéreos y terrestres) • Búsqueda de información acerca del origen de la rueda • Formulación de interrogantes acerca de la rueda (socialización) • Construcción de maquetas • Descripción de los medios de transporte teniendo en cuenta los materiales con que está hechos • Observación y deducción a cerca del movimiento de los automóviles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Curiosidad por conocer a cerca de la historia del transporte. • Valoración de la evolución del transporte como desarrollo de la humanidad. • Actitud crítica hacia los problemas de contaminación ambiental a causa del transporte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia que han tenido los medios de transporte en el progreso de la sociedad • Identifica las diferentes etapas de la evolución del transporte.
--	---	--	---	---

GRADO: TERCERO

PERIODO: 2

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

OBJETIVO: Reconocer herramientas, que como extensión del cuerpo humano, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales, estableciendo semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales, para construir objetos que ayudan a satisfacer las necesidades y contribuir con la preservación del medio ambiente.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 36 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

EJES GENERADORES, COMPONENTES Y PENSAMIENTOS: APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES: Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.

COMPETENCIAS:

Identificación de las partes del computador
 Identifica el uso del teclado.
 Describe las partes del computador.
 Utiliza adecuadamente el teclado.
 Emplea las herramientas del paint.
 Aprovecha adecuadamente el computador como medio de aprendizaje.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 37 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

<p>¿Influye la tecnología en la construcción de mi colegio y mis útiles escolares?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El computador: usos y sus partes • Práctica en el manejo del mouse • Sensibilización frente al uso del teclado. <p>Emprendimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El comercio en mi comunidad. • La empresa y sus propósitos. • Oferta y demanda. • Proyecto de vida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración de saberes previos a cerca del computador. • Visita a la sala de sistemas para observar e identificar las partes del computador. • Manejo básico del computador :(mouse, encendido, apagado) • Elaboración de dibujos y coloreado en paint. • Observación y transcripción de cifras y frases cortas. • Exploración de las funciones de las teclas (mayúsculas, signos de puntuación, barra espaciadora entre otros) • Digitación de dictados de pequeños párrafos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora la funcionalidad del computador como recurso para fortalecimiento del aprendizaje • Curiosidad por conocer y explorar las posibilidades que ofrece el computador. • Interés por aprender a cerca de los computadores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la funcionalidad del computador como herramienta de trabajo.
--	--	---	--	---

GRADO: TERCERO

PERIODO: 3

INTENSIDAD HORARIA: 1 HORA SEMANAL

OBJETIVO: Reconocer herramientas, que como extensión del cuerpo humano, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales, estableciendo semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales, para construir objetos que ayudan a satisfacer las necesidades y contribuir con la preservación del medio ambiente.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 38 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: SOLUCION DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA

ESTANDARES: Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.

COMPETENCIAS:

Reconocimiento del uso de las herramientas de Word.
 Digitación de palabras, frases y párrafos.
 Exploración de algunas páginas de Internet.
 Reconocimiento de las posibilidades que ofrece el computador.

SITUACION PROBLEMA PROBLEMA AUTENTICO	O	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
		CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 39 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

<p>¿Cómo la tecnología fortalece los diferentes procesos en la formación de los niños en la etapa escolar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de imágenes prediseñadas en Word. • Herramientas de Word: Copiar, pegar, justificar, centrar, subrayar. • Ruta a seguir para buscar una dirección en Internet. <p>Emprendimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de dinero • Representación física del dinero • Diferentes monedas del mundo • Cómo se obtiene el dinero • Manejo del dinero • Elaboración de presupuestos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de ingreso y búsqueda de programas Word, Word Pad y Paint. • Ejercicios de exploración y uso de las diferentes herramientas de Word, Word Pad y Paint. • Ejercicios de aplicación con las diferentes partes del teclado. • Insertar imágenes prediseñadas a un documento de Word. • Aplicar las herramientas de Word en un texto específico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Generar interés, gusto y motivación por el uso del computador. • Valorar el computador como herramienta de trabajo y no solo de diversión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica los conocimientos adquiridos en la elaboración de sus trabajos.
--	--	---	---	--

GRADO: TERCERO

PERIODO: 4

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

OBJETIVO: Reconocer herramientas, que como extensión del cuerpo humano, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales, estableciendo semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales, para construir objetos que ayudan a satisfacer las necesidades y contribuir con la preservación del medio ambiente.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 40 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: TECNOLOGIA Y SOCIEDAD

ESTANDARES: Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

COMPETENCIAS:

Identificación los medios de comunicación de la actualidad.
 Establece comparaciones de los medios de comunicación de ayer y de hoy.
 Utiliza una postura adecuada frente al computador.
 Se interesa por ampliar sus conocimientos en el manejo de los medios de comunicación actuales.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DESEMPEÑO DE
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 41 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

<p>¿Cómo los nuevos medios de comunicación han cambiado las formas de relación entre las personas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evolución de algunos medios de comunicación, como: el teléfono fijo y móvil, correo convencional y correo electrónico. • Herramientas básicas en Word. • Acceso a algunos portales educativos. <p>Emprendimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La importancia de tomar buenas decisiones. • Bases para la toma de decisiones: carácter, voluntad, intuición y razón. • Pasos para la toma de decisiones • Continuidad al proyecto de vida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investiga características de los medios de comunicación de ayer y de hoy. • Elaboración de tabla comparativa de las diferencias en cuanto a tamaño, material, eficacia. • Exposición de medios de comunicación. • Ejercicios prácticos de adecuada postura corporal. • Explora y aplica las herramientas básicas de Word. • Explora algunos portales educativos (Colombia aprende). 	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa por conocer y explorar los medios de comunicación de la actualidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica los conocimientos en el manejo de los medios de comunicación de la actualidad.
--	---	--	---	---

GRADO: CUARTO

PERIODO: 1

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

OBJETIVO: Reconocer que los artefactos son productos que pueden ser mejorados permanentemente y aunque algunos parecen distintos cumplen la misma función; describiendo y analizando las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos empleados para solucionar problemas de la vida cotidiana.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 42 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: NATURALEZA DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES: Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.

COMPETENCIAS:

Identificación de diferentes materiales con que se construyen los medios de comunicación
 Identificación la evolución de los medios de comunicación y su importancia en la vida del hombre.
 Clasificación los medios de comunicación según sus características.
 Realización de sus propias creaciones utilizando los materiales del medio.
 Valoración de los medios de comunicación en la vida del hombre
 Reconocimiento de las normas básicas para una comunicación eficaz.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 43 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

<p>¿Cómo a través de la tecnología se ha evidenciado el progreso de la sociedad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Historia e importancia de la comunicación en la vida del hombre. • Medios de comunicación más utilizados • Evolución de algunos medios de comunicación (tv, teléfono, celular, radio, computador) • Materiales que se utilizan para la construcción de medios de comunicación <p>Emprendimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los productos y la publicidad. • Diseño de material publicitario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo dirigido sobre los conocimientos previos a cerca de la historia e importancia de los medios de comunicación • Elaboración de lista de los medios de comunicación más utilizados • Clasificación de medios de comunicación (visuales, sonoros, escritos) • Búsqueda de información acerca del origen de la imprenta • Formulación de interrogantes acerca de la imprenta (socialización) • Elaboración de teléfono, TV, prensa con materiales del medio • Descripción de los medios de comunicación teniendo en cuenta los materiales con que está hecho. 	<ul style="list-style-type: none"> • Curiosidad por conocer a cerca de la historia de la comunicación • Valoración de la evolución de la comunicación en el desarrollo de la humanidad. • Actitud crítica hacia la importancia de la comunicación en las relaciones sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia que han tenido los medios de comunicación en el progreso de la sociedad • Identifica las diferentes etapas de la evolución de la comunicación oral, escrita y virtual.
--	---	--	--	---

GRADO: CUARTO

PERIODO: 2

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

OBJETIVO: Reconocer que los artefactos son productos que pueden ser mejorados permanentemente y aunque algunos parecen distintos cumplen la misma función; describiendo y analizando las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos empleados para solucionar problemas de la vida cotidiana.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 44 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES: Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.

COMPETENCIAS:

Identificación de las ventanas del Windows
 Identificación de las partes y funciones del teclado.
 Transcribe pequeños párrafos utilizando algunas herramientas del Word
 Valora la importancia del computador como medio de aprendizaje.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DESEMPEÑO DE
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 45 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

<p>¿Qué posibilidades ofrecen los computadores como herramienta de trabajo escolar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Windows básico • División del teclado • Word <p>Emprendimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eficacia-eficiencia. • Profesiones y oficios en mi comunidad • Economía personal (el ahorro) • Proyecto de vida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Partes de una ventana, Cómo mover íconos y ventanas, maximizar, minimizar, restaurar y cerrar a través de ejercicios prácticos. • funciones de las teclas(mayúsculas, signos de puntuación, barra espaciadora entre otros) • Digitación de dictados de párrafos. • Uso de algunas herramientas como: tamaño, estilo y color de fuente. Enumeración, viñetas, negrilla, subrayado, cambio de mayúsculas a minúsculas, Centrado de títulos, justificar, entre otros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora la funcionalidad del computador como recurso para fortalecimiento del aprendizaje • Curiosidad por conocer y explorar las posibilidades que ofrece el computador. • Interés por aprender a cerca de los computadores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la funcionalidad del computador como herramienta de trabajo escolar.
---	---	--	--	---

GRADO: CUARTO

PERIODO: 3

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 46 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

OBJETIVO: Reconocer que los artefactos son productos que pueden ser mejorados permanentemente y aunque algunos parecen distintos cumplen la misma función; describiendo y analizando las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos empleados para solucionar problemas de la vida cotidiana.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: SOLUCION DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA

ESTANDARES: Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.

COMPETENCIAS:

Reconocimiento del uso de las herramientas de Word.
 Digitación y almacenamiento de documentos en medio magnético.
 Exploración de algunas páginas de Internet.
 Reconocimiento de las posibilidades que ofrece el computador.

SITUACION PROBLEMA	CONTENIDOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
--------------------	------------	--------------------------



PROBLEMA AUTENTICO	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
<p>¿Cómo la tecnología fortalece los procesos en la formación de los niños en la etapa escolar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ingreso y búsqueda de los programas Word. • Explora las herramientas de Word. • División del teclado: numérico, alfabético, indicativas y funcionales. • Búsqueda de imágenes prediseñadas en Word e Internet.. • Herramientas de Word: Copiar, pegar, justificar, centrar, subrayar. • y guardar información. • Ruta a seguir para buscar una dirección en Internet. <p>Emprendimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferencia entre precio, valor y calidad • Cómo se obtiene el precio de un producto o servicio • Valor interno y valor externo de un producto • Control de calidad de un producto • Innovación de productos y servicios 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de aplicación con las diferentes partes del teclado. • Insertar imágenes prediseñadas de Word e Internet a un documento. • Aplicar las herramientas de Word en un texto específico. • Elaboración de documento y guardarlo. • Seguimiento de instrucciones para el ingreso a una página de juegos educativos en Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Generar interés, gusto y motivación por el uso del computador. • Valorar el computador como herramienta de trabajo y no solo de diversión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica los conocimientos adquiridos en la elaboración de sus trabajos

GRADO: CUARTO

PERIODO: 4

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 48 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

OBJETIVO: Reconocer que los artefactos son productos que pueden ser mejorados permanentemente y aunque algunos parecen distintos cumplen la misma función; describiendo y analizando las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos empleados para solucionar problemas de la vida cotidiana.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: TECNOLOGIA Y SOCIEDAD

ESTANDARES: Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

COMPETENCIAS:

Reconoce aspectos de la historia de la tecnología.
 Identifica los hechos que dieron origen al computador.
 Clasificación de los períodos de la historia de la tecnología.
 Se interesa por ampliar sus conocimientos sobre la historia de la tecnología.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA	CONTENIDOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
-------------------------------	------------	--------------------------



AUTENTICO	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
<p>¿Qué efectos trae para la salud y el medio ambiente el uso inadecuado de los aparatos eléctricos?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evolución del computador. • Efectos sociales y ambientales de la tecnología. • Copia de archivos a Word. • Acceso a direcciones específicas de Internet. <p>Emprendimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de contabilidad • Ingreso- egreso • Qué es un presupuesto • Elaboración de presupuestos • Continuidad del proyecto de vida 	<ul style="list-style-type: none"> • Investiga sobre la evolución del computador. • Investiga sobre las consecuencias que tiene el uso desmedido de la tecnología para la salud y medio ambiente. • Conversatorio sobre el manejo de los residuos tecnológicos y sus consecuencias para el medio ambiente. • Copia, pega y corta archivos en Word. • Explora algunos buscadores de Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa por mejorar las prácticas en el uso de la tecnología. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de cuidar el ambiente, dosificando el uso de la tecnología

GRADO: QUINTO

PERIODO: 1

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 50 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

OBJETIVO: Describir y utilizar, adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación en el entorno; describiendo el funcionamiento y las características de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos para el desarrollo de diversas actividades.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: NATURALEZA DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES: Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.

COMPETENCIAS:

Identificación de ventajas y desventajas del uso de la tecnología
 Identificación de la evolución de la tecnología y su importancia en la vida del hombre.
 Comparación de ventajas y desventajas del uso de la tecnología.
 Realización de sus propias creaciones utilizando los materiales del medio.
 Valoración de la tecnología en la vida del hombre
 Asume una posición crítica frente al uso de la tecnología.

SITUACION O PROBLEMA	PROBLEMA	CONTENIDOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	DE
----------------------	----------	------------	--------------------------	----

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 51 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

AUTENTICO	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿De qué manera la tecnología puede influir positiva o negativamente en la vida del hombre?	<ul style="list-style-type: none"> • Ventajas y desventajas que tiene el uso de la tecnología en la vida del hombre. • Inventos para la exploración científica del universo (cohete, telescopio, binóculos, lupa, microscopio, brújula,) <p>Emprendimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Barrio, empleos y profesiones. • Los Municipios, pequeñas empresas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de paralelo comparando ventajas y desventajas del uso de la tecnología • Argumentación las implicaciones del uso de la tecnología para el medio ambiente • Investigación de la historia de los aparatos de exploración científica. • Diseño de artefactos con material del medio • Exposición a cerca de la investigación y diseño de artefactos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Curiosidad por conocer el planeta en que vivimos • Valora el desarrollo de la tecnología • Reconoce las ventajas y desventajas del uso de la tecnología. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las ventajas y desventajas del uso de la tecnología asumiendo una posición crítica frente a ella.

GRADO: QUINTO

PERIODO: 2

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 52 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

OBJETIVO: Describir y utilizar, adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación en el entorno; describiendo el funcionamiento y las características de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos para el desarrollo de diversas actividades.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES: Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.

COMPETENCIAS:

Identifica las herramientas del Word
 Reconoce las posibilidades del Word Art
 Transcribe pequeños párrafos utilizando algunas herramientas del Word.
 Utiliza creativamente las herramientas del Word art
 Elabora diapositivas empleando diferentes herramientas.
 Valora la importancia del computador como herramienta para el desarrollo de la creatividad.

SITUACION O PROBLEMA	PROBLEMA	CONTENIDOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	DE
----------------------	----------	------------	--------------------------	----



AUTENTICO	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
<p>Qué posibilidades ofrecen los computadores como recurso en la elaboración y presentación de trabajos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Insertar imagines prediseñadas • Word Art • PowerPoint <p>Emprendimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costumbres y tradiciones en mi comunidad. • Economía familiar. • Cómo crear una empresa. • Conceptos de rentabilidad y crecimiento. • Proyecto de vida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de algunas herramientas como: tamaño, estilo y color de fuente. Enumeración, viñetas, negrilla, subrayado, cambio de mayúsculas a minúsculas, Centrado de títulos, justificar, entre otros. • Insertar imágenes dentro de textos. • Insertar estilos y diseños predeterminados a través de ejercicios con el nombre, meses del año, entre otros. • Realización de títulos en diapositivas en blanco. • Insertar autoformas e imágenes prediseñadas en las dispositivas. • Agregar texto a diapositiva. • Aplicar fondo, colores y marcos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora la funcionalidad del computador como recurso para fortalecimiento del aprendizaje • Curiosidad por conocer y explorar las posibilidades que ofrece el computador. • Interés por aprender a cerca de los computadores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la funcionalidad del computador como herramienta de trabajo escolar.

GRADO: QUINTO

PERIODO: 3

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 54 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

OBJETIVO: Describir y utilizar, adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación en el entorno; describiendo el funcionamiento y las características de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos para el desarrollo de diversas actividades.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: SOLUCION DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA

ESTANDARES: Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.

COMPETENCIAS:

Reconocimiento del uso de las herramientas de Word.
 Digitación y almacenamiento de documentos en medio magnético.
 Exploración de algunas páginas de Internet.
 Reconocimiento de las posibilidades que ofrece el computador.

SITUACION O PROBLEMA	CONTENIDOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
----------------------	------------	--------------------------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 55 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

AUTENTICO	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Cómo la tecnología fortalece los diferentes procesos en la formación de los niños en la etapa escolar?	<p>Herramientas de Word: Copiar, pegar, justificar, centrar, subrayar, insertar tablas, listados alfabéticos, calculadora, fondo de pantalla y otras aplicaciones.</p> <p>Guardar información en medios magnéticos: memoria USB.</p> <p>Ruta a seguir para buscar una dirección en Internet.</p> <p>Emprendimiento:</p>	<p>Aplicar las herramientas de Word en un texto específico.</p> <p>Elaboración de documento y guardarlo en un medio magnético.</p> <p>Seguimiento de instrucciones para el ingreso a una página de juegos educativos en Internet.</p> <p>Seguimiento de instrucciones para la crear su cuenta de correo electrónico.</p>	<p>Generar interés, gusto y motivación por el uso del computador.</p> <p>Valorar el computador como herramienta de trabajo y no solo de diversión.</p>	<p>Aplica los conocimientos adquiridos en la elaboración de sus trabajos.</p>

GRADO: QUINTO

PERIODO: 4

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 56 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

OBJETIVO: Describir y utilizar, adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación en el entorno; describiendo el funcionamiento y las características de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos para el desarrollo de diversas actividades.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: TECNOLOGIA Y SOCIEDAD

ESTANDARES: Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

COMPETENCIAS:

Reconoce la evolución del computador.

Identificación de los riesgos que trae para la vida del hombre el uso inadecuado de la tecnología.

Establece comparaciones de los cambios que ha tenido el computador.

Reconoce la importancia de cuidar el ambiente dosificando el uso de la tecnología.

SITUACION O PROBLEMA	PROBLEMA	CONTENIDOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	DE
----------------------	----------	------------	--------------------------	----



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR

Código: M2-PA10

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

Página 57 de 109

Revisó: Coordinadora

Aprobó: Rector

Versión: 01

AUTENTICO	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
<p>¿Qué efectos trae para la salud y el medio ambiente el uso inadecuado de los aparatos eléctricos?</p>	<p>Evolución del computador.</p> <p>Efectos sociales y ambientales de la tecnología.</p> <p>Copia de archivos a Word.</p> <p>Acceso a direcciones específicas de Internet.</p> <p>Buscadores de Internet. El Chat.</p> <p>Emprendimiento:</p>	<p>Investiga sobre la evolución del computador.</p> <p>Investiga sobre las consecuencias que tiene el uso desmedido de la tecnología para la salud y medio ambiente. Conversatorio sobre el manejo de los residuos tecnológicos y sus consecuencias para el medio ambiente.</p> <p>Copia, pega y corta archivos en Word.</p> <p>Explora algunos buscadores de Internet.</p> <p>Ventajas y desventajas del uso del Chat.</p>	<p>Se interesa por mejorar las prácticas en el uso de la tecnología.</p>	<p>Reconoce la importancia de cuidar el ambiente, dosificando el uso de la tecnología</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 58 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: SEXTO

INTENSIDAD: 3 Horas Semanales

PERIODO: 1

OBJETIVO DE GRADO: Reconocer la evolución de la tecnología a través de la historia humana y su importancia para la transformación de su entorno y la solución de problemas.

EJES TEMATICOS:				
NATURALEZA DE LA TECNOLOGÍA				
COMPETENCIAS				
Identificación de diferentes materiales con que se construyen los diferentes productos. Clasificación los medios de transporte según sus características. Realización de sus propias creaciones utilizando los materiales del medio. Valoración de los medios de transporte en la vida del hombre Reconocimiento de las normas de transporte y seguridad vial				
PREGUNTA(S)	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
PROBLEMATIZADORA(S)	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Cómo a través de la tecnología se ha evidenciado el progreso de la sociedad?	INFORMATICA HISTORIA DE LOS COMPUTADORES Las primeras máquinas Generaciones de los computadores	Explicación y diferenciación entre las generaciones de los computadores. Explicación de las razones por las cuales la evolución de la	Muestra interés en la historia de los computadores y valora el trabajo de sus inventores. Valoración de la evolución	Explica las generaciones de los computadores y las diferencias entre ellas a través de cuadros comparativos.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR

Código: M2-PA10

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

Página 59 de 109

Revisó: Coordinadora

Aprobó: Rector

Versión: 01

	<p>Hombre computador El computador: dispositivos de entrada y salida.</p> <p>TECNOLOGIA Objetivos de la Tecnología. La Tecnología una respuesta a las necesidades. Objetos tecnológicos de uso cotidiano.</p> <p>MATERIALES: Clasificación Usos Propiedades</p> <p>EMPRENDIMIENTO</p> <p>NUESTRA COMUNIDAD</p> <p>¿Cómo trabaja una comunidad? ¿En que trabajan tus</p>	<p>Tecnología, Técnica y Ciencia, han contribuido a mejorar los artefactos y sistemas tecnológicos a lo Largo de la historia.</p> <p>Realización de cuadros comparativos sobre las generaciones de los computadores.</p> <p>Construcción de prototipos de artefactos tecnológicos con recursos reciclables.</p> <p>Identifico la variedad de trabajos que hay en una comunidad.</p>	<p>tecnológica y la forma como ha ayudado a mejorar la calidad de vida del ser humano.</p> <p>Reconozco una amplia gama de oportunidades de trabajo, que satisfacen las necesidades de los habitantes.</p>	<p>Muestra interés en la historia de los computadores y valora el trabajo de sus inventores.</p>
--	---	---	--	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 60 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

	familiares? ¿Qué Productos y servicios se ofrecen en tu barrio o comunidad?			
--	--	--	--	--

GRADO: SEXTO

INTENSIDAD: 3 Horas Semanales

PERIODO: 2

OBJETIVO DE GRADO: Reconocer la evolución de la tecnología a través de la historia humana y su importancia para la transformación de su entorno y la solución de problemas.

EJES TEMATICOS:

APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA

COMPETENCIAS

Creación de documentos, archivos y carpetas.

Almacenamiento de documentos en las distintas unidades de disco.

Descripción de artefactos tecnológicos de uso cotidiano.

PREGUNTA(S) PROBLEMATIZADORA(S)	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Cómo los Artefactos han influido en los últimos años en los procesos de innovación tecnológica?	INFORMATICA Introducción a Microsoft Word. Creación y edición de	Explicación sobre la creación de un documento y de una carpeta, en las distintas unidades de	Utilización adecuada de documentos, archivos y carpetas disponibles en las	Explica paso a paso la creación de un documento y una carpeta en las distintas unidades de disco. Organiza sus documentos en



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR

Código: M2-PA10

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

Página 61 de 109

Revisó: Coordinadora

Aprobó: Rector

Versión: 01

	<p>documentos.</p> <p>Organización de Archivos y carpetas</p> <p>TECNOLOGIA artefactos tecnológicos Historia de algunos artefactos tecnológicos.</p> <p>Procesos de innovación tecnológica. Artefactos que han cambiado en los últimos años con la innovación tecnológica.</p> <p>EMPRENDIMIENTO Producción. Métodos de producción unitaria y producción en serie o línea de montaje Estrategias que se usan para producir diferentes tipos de</p>	<p>disco.</p> <p>Descripción del manejo de artefactos, tecnológicos de uso cotidiano.</p> <p>Organización de los documentos creados en carpetas de acuerdo a su contenido.</p> <p>Manipulación de artefactos tecnológicos de acuerdo a las normas de seguridad.</p> <p>Comparación de diferentes métodos de producción.</p>	<p>distintas unidades de disco que no son de su propiedad intelectual.</p>	<p>carpetas de acuerdo a su contenido.</p> <p>Utiliza adecuadamente los documentos, archivos y carpetas disponibles en las distintas unidades de disco que no son de su propiedad intelectual.</p> <p>Describe y manipula artefactos tecnológicos de uso cotidiano y valora el uso de estos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades de su entorno.</p>
--	--	---	--	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 62 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

	productos.			
--	------------	--	--	--

GRADO: SEXTO

INTENSIDAD: 3 Horas Semanales

PERIODO: 3

OBJETIVO DE GRADO: Reconocer la evolución de la tecnología a través de la historia humana y su importancia para la transformación de su entorno y la solución de problemas.

EJES TEMATICOS:

SOLUCION DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA

COMPETENCIAS

Comparación de las ventajas y desventajas de los avances tecnológicos.

Aplicación de las herramientas del sistema operativo Windows.

Reconocimiento de la importancia de los avances tecnológicos.

PREGUNTA(S) PROBLEMATIZADORA(S)	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Cuáles son las ventajas y desventajas que ha generado la tecnología en la vida del hombre y el planeta?	INFORMATICA SISTEMAS OPERATIVOS Definición, historia, clasificación, utilización. HERRAMIENTAS DE WORD: Diseño de página,	Descripción de la importancia del sistema operativo Windows y la forma como ha evolucionado. Análisis de algunas situaciones cotidianas a partir de la	Valoración de la importancia de la evolución de los sistemas operativos. Reflexiona sobre la forma como estos avances han influido en la vida	Describe situaciones cotidianas a partir de la evolución que han tenido los avances tecnológicos Compara las ventajas y desventajas de los avances tecnológicos. Aplica las herramientas del sistema operativo Windows.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 63 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

	<p>Tablas, imágenes, fondo de página, formato de párrafo.</p> <p>TECNOLOGIA Avances tecnológicos Influencia de los inventos tecnológicos en la sociedad actual. Ventajas y desventajas de los avances tecnológicos.</p> <p>EMPRENDIMIENTO Empresas y marcas Logotipos Empresas nacionales Servicios públicos</p>	<p>evolución que han tenido los avances tecnológicos. Exploración del sistema operativo Windows Paralelo de las ventajas y desventajas de algunos avances tecnológicos. Identificación de las principales empresas y marcas nacionales y extranjeras.</p>	de las personas.	
--	--	---	------------------	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 64 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: SEXTO

INTENSIDAD: 3 Horas Semanales

PERIODO: 4

OBJETIVO DE GRADO: Reconocer la evolución de la tecnología a través de la historia humana y su importancia para la transformación de su entorno y la solución de problemas.

EJES TEMATICOS:				
TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD				
COMPETENCIAS				
Elaboración de presentaciones en PowerPoint				
Identificación y clasificación de estructuras.				
Identificación de los diferentes tipos de materiales y sus usos más comunes.				
PREGUNTA(S) PROBLEMATIZADORA(S)	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Qué impacto genera el uso inadecuado de materiales en el medio ambiente?	INFORMATICA Microsoft PowerPoint : Herramientas Básicas TECNOLOGÍA Análisis de dispositivos y aparatos	Utilización de las herramientas básicas de Microsoft PowerPoint para la creación de presentaciones. Análisis de las	Muestra interés frente a la elaboración de presentaciones en PowerPoint. Reflexiona sobre el uso de algunos	Explica la funcionalidad de una herramienta ofimática. Utiliza las herramientas de PowerPoint para la elaboración de presentaciones digitales con mensajes relacionados con el deterioro medio ambiental que

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 65 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

	tecnológicos. EMPRENDIMIENTO Empresas de Transporte Medios de Transporte Empresas de servicios y multinacionales	características de algunos elementos tecnológicos del momento. Realización de informes sobre avances tecnológicos actuales.	elementos tecnológicos y el impacto generado por estos en el medio ambiente.	causa el uso de algunos materiales.
--	--	--	--	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 66 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: SEPTIMO

INTENSIDAD: 3 Horas Semanales

DOCENTE (S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO: Utilizar la creatividad y desarrollo del pensamiento lógico matemático, como base de la ciencia y la tecnología así como brindarles herramientas y estrategias metodológicas en su ingenio y creatividad.

PRIMER PERIODO

EJES TEMATICOS:

NATURALEZA DE LA TECNOLOGÍA

COMPETENCIAS

CONCEPTUAL

Identificación de las herramientas avanzadas de Word.

PROCEDIMENTAL

Utilización de las herramientas avanzadas de Word.

ACTITUDINAL

Valoración de los instrumentos y herramientas tecnológicas en el mejoramiento de la calidad de vida.

PREGUNTA(S) PROBLEMATIZADORA(S)	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Cómo a través de la tecnología se ha evidenciado el progreso de la sociedad?	INFORMÁTICA CREACIÓN DE DOCUMENTOS DIGITALES: Manejo del Teclado:	Utilización de cada una de las herramientas avanzadas de Word para diseñar un	Muestra interés en la creación de documentos digitales haciendo uso de las funciones	Utiliza las herramientas avanzadas de Word en la creación de documentos digitales.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR

Código: M2-PA10

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

Página 67 de 109

Revisó: Coordinadora

Aprobó: Rector

Versión: 01

	<p>Funciones de algunas teclas Word nivel II Configurar página Estilos Cambiar mayúsculas/minúsculas Formato de texto.</p> <p>TECNOLOGÍA INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS: Electrodomésticos Herramientas de trabajo Máquinas de trabajo</p> <p>EMPRENDIMIENTO Definición e importancia del Empresarismo y la Cultura del emprendimiento. Emprendedor, Características de un emprendedor.</p>	<p>documento. Descripción e identificación de instrumentos tecnológicos como herramientas de trabajo de uso cotidiano (artefactos electrónicos y máquinas de trabajo). Organización cronológica de algunas herramientas tecnológicas y máquinas. Ejemplificación del concepto de emprendimiento y su importancia de ideas de conceptos de emprendedor, Empresarismo,</p>	<p>de teclas en Windows y Word. Emite juicios acerca de los avances de los instrumentos y herramientas tecnológicas de uso cotidiano. Valora las ideas de la persona emprendedora, del empresarismo, motivación y liderazgo.</p>	<p>Identifica los instrumentos tecnológicos según su función y uso. Reconoce la evolución de algunos instrumentos tecnológicos a lo largo de la historia.</p>
--	--	---	--	---

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 68 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

	Motivación y Liderazgo	motivación y liderazgo.		
--	------------------------	-------------------------	--	--

GRADO: SEPTIMO

INTENSIDAD: 3 Horas Semanales

DOCENTE (S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO: Utilizar la creatividad y desarrollo del pensamiento lógico matemático, como base de la ciencia y la tecnología así como brindarles herramientas y estrategias metodológicas en su ingenio y creatividad.

SEGUNDO PERIODO

EJES TEMATICOS:

APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGÍA

COMPETENCIAS

CONCEPTUAL

Reconocimiento de las herramientas para diseñar tablas de contenido y combinación por correspondencia.

PROCEDIMENTAL

Comprensión del uso de las herramientas para diseñar tablas de contenido y combinación por correspondencia.

ACTITUDINAL

Aporta soluciones a problemas de la vida cotidiana referentes a la movilidad.

PREGUNTA(S) PROBLEMATIZADORA(S)	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿De qué manera ha incidido la invención de la rueda en el desarrollo de los medios de transporte?	INFORMATICA WORD NIVEL II: Tablas de contenido Combinación de correspondencia.	Descripción del uso de tablas de contenido y combinación por correspondencia en	Se interesa en el diseño de tablas de contenido y combinación por correspondencia	Realiza tablas de contenido y, combinación por correspondencia con las herramientas de Word. Describe la historia de la rueda.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR

Código: M2-PA10

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

Página 69 de 109

Revisó: Coordinadora

Aprobó: Rector

Versión: 01

	<p>Hipervínculos Columnas Letra capital Estructura de las cartas.</p> <p>TECNOLOGÍA LA RUEDA: MEDIOS DE TRANSPORTE Historia Proceso evolutivo de algunos medios de transporte.</p> <p>EMPRENDIMIENTO Trabajo en equipo La informalidad laboral y el trabajo formal. Fundamentación empresarial.</p>	<p>Word. Diseño de tablas de contenido y combinación de correspondencia en documentos de Word. Descripción histórica de la evolución de la rueda. Construcción de esquemas o prototipos de medios de transporte. Distinción de la informalidad laboral y el trabajo formal así como las competencias del emprendimiento como fundamento empresarial de las personas.</p>	<p>usando las herramientas de Word. Aprecia el aporte de la rueda y su uso en los medios de transporte a través de la historia. Muestra disposición para el trabajo en equipo en la construcción de prototipos de medios de transporte. Admite las competencias de la informalidad laboral y el trabajo formal en su entorno.</p>	<p>Construye esquemas y prototipos de algunos medios de transporte.</p>
--	---	--	---	---

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 70 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: SEPTIMO

INTENSIDAD: 3 Horas Semanales

DOCENTE(S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO: Utilizar la creatividad y desarrollo del pensamiento lógico matemático, como base de la ciencia y la tecnología así como brindarles herramientas y estrategias metodológicas en su ingenio y creatividad.

TERCER PERIODO

EJES TEMATICOS:

SOLUCION DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA

COMPETENCIAS

CONCEPTUAL

Identificación de las funciones de cada una de las herramientas del programa PowerPoint.

PROCEDIMENTAL

Diseño de presentaciones en PowerPoint utilizando las herramientas básicas.

ACTITUDINAL

Valoración del progreso de la humanidad a través de los diferentes inventos.

PREGUNTA(S) PROBLEMATIZADORA(S)	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Cuáles han sido los aportes de algunos inventos para el mejoramiento de la calidad de vida?	INFORMATICA PRESENTACIONES DIGITALES (POWER POINT) <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos. • Pautas para elaborar 	Definición del concepto y las características del programa PowerPoint. Utilización de las	Valora la importancia de las herramientas de PowerPoint en la elaboración de presentaciones.	Utiliza cada una de las herramientas de PowerPoint en la elaboración de presentaciones de trabajos o proyectos.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR

Código: M2-PA10

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

Página 71 de 109

Revisó: Coordinadora

Aprobó: Rector

Versión: 01

	<p>una Presentación. TECNOLOGÍA HISTORIA DE LOS INVENTOS: Historia Materiales Como funciona La Fotografía El Telégrafo.</p> <p>EMPRENDIMIENTO La empresa en Colombia Jornada laboral Publicidad comercial</p>	<p>herramientas de PowerPoint en la elaboración de presentaciones de trabajos a través de ejercicios propuestos.</p> <p>Explicación de la historia de algunos de los inventos tecnológicos, así como los materiales que la componen y su funcionamiento.</p> <p>Construcción de modelos de prototipos de los inventos más importantes de la humanidad usando diferentes materiales.</p>	<p>Emite juicios sobre la importancia para la sociedad de algunos inventos.</p>	<p>Explica el funcionamiento de algunos inventos tecnológicos y los materiales que lo componen.</p>
--	---	---	---	---

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 72 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: SEPTIMO

INTENSIDAD: 3 Horas Semanales

DOCENTE (S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO: Reconocer la evolución de la tecnología a través de la historia humana y su importancia para la transformación de su entorno y la solución de problemas.

CUARTO PERIODO

EJES TEMATICOS:

TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

COMPETENCIAS

Identificación de los pasos para el diseño de una presentación.

Emplea recursos multimedia en el diseño de presentaciones.

Propone posibles soluciones al deterioro del medio ambiente como consecuencia del impacto tecnológico.

PREGUNTA(S) PROBLEMATIZADORA(S)	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Qué posibles soluciones se pueden plantear para contrarrestar los efectos negativos de la tecnología sobre el medio ambiente?	INFORMATICA PRESENTACIONES DIGITALES: <ul style="list-style-type: none"> • Animaciones y efectos • Insertar: imágenes, video, sonidos, gráficos, etc. Publicación de 	Descripción de los pasos para el diseño de una presentación. Utilización de multimedia en la creación de diapositivas para realizar	Muestra interés en la creación de presentaciones empleando recursos multimedia. Expresa su opinión sobre las tecnologías que	Describe los pasos en la creación de presentaciones. Define el concepto de tecnología, medio ambiente e impacto ambiental, sus causas y consecuencias.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR

Código: M2-PA10

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

Página 73 de 109

Revisó: Coordinadora

Aprobó: Rector

Versión: 01

	<p>presentaciones en internet.</p> <p>TECNOLOGIA MEDIO AMBIENTE Y TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none">• Impacto ambiental por uso de artefactos• Clases de impactos ambientales• La contaminación de los suelos, las aguas y la atmósfera• Efectos en la salud del hombre• Efectos en la naturaleza. <p>EMPREDIMIENTO</p> <p>Documentos empresariales</p>	<p>presentaciones.</p> <p>Definición de los conceptos de tecnología, medio ambiente e impacto ambiental.</p> <p>Comprensión de los tipos de contaminación y sus efectos.</p> <p>Clasificación de las tecnologías que inciden positiva y negativamente en el medio ambiente.</p>	<p>inciden positiva y negativamente en el medio ambiente.</p>	
--	--	---	---	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 74 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: OCTAVO

INTENSIDAD: 3 Horas Semanales

DOCENTE (S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO: Propiciar un acercamiento lúdico con los problemas asociados a la tecnología y la informática, despertando y generando en ellos un profundo deseo de aprender para la vida.

PRIMER PERIODO

EJES TEMATICOS:

NATURALEZA DE LA TECNOLOGÍA

COMPETENCIAS

CONCEPTUAL

Explicación y diferenciación de los diferentes servicios disponibles en la web.

Explicación de las características de los artefactos tecnológicos.

Explicación de la importancia del uso de la matriz DOFA para evaluar una idea o proyecto.

PROCEDIMENTAL

Realización de cuadros comparativos sobre las características de los servicios disponibles en la web.

ACTITUDINAL

Muestra interés por la historia de la evolución de los servicios web.

PREGUNTA(S) PROBLEMATIZADORA(S)	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Identifico principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos	INFORMÁTICA Impacto de internet en la sociedad	Construcción de prototipos de artefactos	Valoración de la evolución tecnológica de los	Reconoce las diversas herramientas disponibles en los procesadores de textos y



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR

Código: M2-PA10

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

Página 75 de 109

Revisó: Coordinadora

Aprobó: Rector

Versión: 01

<p>artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos?</p>	<p>Motores de búsqueda. Correo electrónico. TECNOLOGÍA: Artefactos tecnológicos Funcionamiento Artefactos tecnológicos y medio ambiente. Recursos Energéticos Renovables y no Renovables. Concepto Características Clasificación Evolución Histórica Ventajas e inconvenientes de la energía renovable. EMPRENDIMIENTO Y FINANZAS: Ideas de Negocio Selección de ideas de negocio. Experiencias de negocios exitosos</p>	<p>tecnológicos con recursos reciclables. Elaboración de cuadros comparativos entre los recursos energéticos renovables y no renovables. Elaboración de ejercicios acerca de la evaluación de ideas de negocio, haciendo uso de una matriz DOFA.</p>	<p>artefactos. Reflexión sobre el uso de los recursos energéticos. Valoración de la importancia de utilizar adecuadamente las estrategias de evaluación de ideas y proyectos.</p>	<p>editores de diapositivas, las utiliza para presentar sus proyectos de aula, y valora de manera óptima la importancia de éstos frente a su proceso de aprendizaje. Define e interpreta estrategias de evaluación de proyectos como la matriz DOFA, la aplica para evaluar su proyecto de ahorro y valora de manera óptima la importancia de definir un proyecto de ahorro que promueva el desarrollo financiero personal y familiar. Describe el uso de los recursos naturales renovables y no renovables para la producción de energía.</p>
--	---	---	---	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 76 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

	Matriz DOFA			
--	-------------	--	--	--

GRADO: OCTAVO

INTENSIDAD: 3 Horas Semanales

DOCENTE (S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO: Propiciar un acercamiento lúdico con los problemas asociados a la tecnología y la informática, despertando y generando en ellos un profundo deseo de aprender para la vida.

SEGUNDO PERIODO

EJES TEMATICOS:

APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA

COMPETENCIAS

CONCEPTUAL

Explicación del uso de las diversas herramientas disponibles en Publisher de acuerdo a ejercicios dados.

Diferenciación de estructuras y elementos presentes en las estructuras.

Identificación y explicación de los conceptos de relacionados con el horizonte institucional de una organización.

PROCEDIMENTAL

Utilización adecuada de formatos disponibles en Publisher para dar uso cotidiano en situaciones afines.

ACTITUDINAL

Reflexión sobre las características de las estructuras para asegurar la calidad de las mismas.

PREGUNTA(S) PROBLEMATIZADORA(S)	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras	INFORMÁTICA: - Conceptos básicos	Elaboración de estructuras de acuerdo a ejercicios	Valoración de lo significativo de conocer y promover	Diferencia y utiliza distintos tipos de materiales para crear maquetas de estructuras

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 77 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

disciplinas educación (artes, física, matemáticas, ciencias).?	<ul style="list-style-type: none"> - Entorno gráfico - Crear una publicación - Trabajar con objetos - Cuadro de texto. <p>TECNOLOGÍA: Estructuras:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de Estructuras. - Estructuras primarias o básicas. - Bases, soportes, ángulos. - Uso de materiales en estructuras. - Fuerzas y fenómenos que soportan las estructuras. <p>EMPRENDIMIENTO Y FINANZAS: Constitución de una empresa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bienes y servicios - Razón social - Misión-Visión - Logo y eslogan 	datos. Elaboración del horizonte institucional de una organización determinada.	el horizonte institucional en una organización como proceso de identidad organizacional.	simples, valora de manera óptima la importancia de hacer un uso adecuado de materiales para ayudar a conservar el medio ambiente y lograr el equilibrio en el desarrollo de la sociedad. Define, interpreta y crea propuestas de planeación Estratégica a partir de la Misión, la Visión, el Eslogan y el Logo, entendiendo el papel que juegan en las estrategias publicitarias e interpreta y valora de manera óptima la importancia de conocer y mantener control sobre los activos personales y familiares.
--	---	--	--	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 78 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

	- Activos/Patrimonio			
--	----------------------	--	--	--

GRADO: OCTAVO

INTENSIDAD: 3 Semanales

DOCENTE (S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO: Propiciar un acercamiento lúdico con los problemas asociados a la tecnología y la informática, despertando y generando en ellos un profundo deseo de aprender para la vida.

TERCER PERIODO

EJES TEMATICOS:

SOLUCION DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA

COMPETENCIAS

CONCEPTUAL

Identificación del impacto de las TIC en diversos campos de la sociedad.

Identificación y Descripción de tipos de materiales de acuerdo a sus características.

Identificación y descripción de estrategias publicitarias.

Explicación de la importancia de organizar adecuadamente las finanzas para garantizar el correcto manejo de los ingresos y egresos en el desarrollo de proyectos de trabajos personales y colectivos.

PROCEDIMENTAL

Utilización de redes sociales y herramientas web 2.0 para promover las competencias comunicativas básicas con base al uso de las TIC en la educación, la cultura y la comunicación.

ACTITUDINAL

Valoración de los aportes de las TIC y los procesos “negativos” de las mismas para la educación, la cultura y la comunicación.

PREGUNTA(S) PROBLEMATIZADORA(S)	CONTENIDOS			INDICADORES DESEMPEÑO	DE
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		



<p>¿Utilizo correctamente elementos de protección cuando involucro artefactos y procesos tecnológicos en las diferentes actividades que realizo (por ejemplo, en deporte uso cascos, rodilleras, guantes, etc.)?</p>	<p>TECNOLOGÍA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales • Composición de los materiales • Clasificación de los materiales • Tipos de materiales • Propiedad de los materiales. <p>EMPRENDIMIENTO Y FINANZAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Publicidad de la empresa • Estrategias de Mercadeo (Concepto, fines) • Publicidad Digital Balance Ingreso Egreso 	<p>Exposición sobre las características de los materiales y su indicación de uso para tipos de estructuras. Elaboración de una estrategia publicitaria para publicitar un bien y/o servicio.</p> <p>Elaboración del presupuesto mensual de ingresos y egresos individuales y familiares.</p>	<p>Reflexión sobre las ventajas e inconvenientes de utilizar adecuadamente tipos de materiales para diversas estructuras.</p> <p>Reflexión acerca de los fines de la publicidad y su impacto en la sociedad frente al consumo de productos.</p> <p>Valoración de la importancia de la impecabilidad en las actuaciones cotidianas y financieras como un valor necesario para el desarrollo de proyectos personales</p>	<p>Describe la importancia de utilizar adecuadamente las TIC para abordar necesidades cotidianas, propone soluciones con el uso de las mismas y reflexiona sobre las razones para dar uso racional de las herramientas de las tecnologías de la información y comunicación, y diferencia los tipos de materiales requeridos para diferentes tipos de estructuras debido a sus características y requerimientos.</p> <p>Explica la importancia de las estrategias publicitarias para una organización cualquiera, utiliza las estrategias y herramientas disponibles para planear una estrategia publicitaria y reflexiona de manera óptima sobre la importancia de conocer los</p>
--	--	--	--	---

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 80 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

			y sociales.	fines de la publicidad y su forma de uso.
--	--	--	-------------	---

GRADO: OCTAVO

INTENSIDAD: 3 Horas Semanales

DOCENTE (S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO: Propiciar un acercamiento lúdico con los problemas asociados a la tecnología y la informática, despertando y generando en ellos un profundo deseo de aprender para la vida.

CUARTO PERIODO

EJES TEMATICOS: TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

COMPETENCIAS

Explicación de la funcionalidad de las herramientas disponibles en la web para la realización de proyectos en la escuela.

Identificación de las características de estructuras y su representación en planos.

Explicación de la importancia de los conceptos y su relación en la cotidianidad.

Comprobación de la efectividad de la utilización de las herramientas web disponibles para adelantar procesos de aprendizaje que beneficien a la comunidad educativa.

Reflexión sobre el uso seguro y adecuado de las herramientas web para elaborar proyectos y procesos de autoestudio.

PREGUNTA(S) PROBLEMATIZADORA(S)	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Analizo y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales,	INFORMÁTICA: Herramientas Web 2.0 Elaboración de proyectos. TECNOLOGÍA:	Comprobación de la relación entre algunas estructuras y sus materiales.	Reflexión sobre el adecuado diseño de estructuras y su importancia. Reflexión sobre la importancia de	Define propuestas de uso de TIC de acuerdo a las características de las herramientas web 2.0 disponibles, las utiliza como apoyo para dar a conocer sus

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 81 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

<p>individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Maquetas • Estructuras. • Escalas. • Perfiles o vistas. <p>EMPRENDIMIENTO Y FINANZAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización y presupuesto: • Organigrama • Conceptos de: capital, activos, pasivos, patrimonio. 	<p>Elaboración de un inventario de los bienes personales y familiares.</p>	<p>aprender a manejar las finanzas personales y familiares.</p>	<p>trabajos y reflexiona de manera óptima sobre la oportunidad de compartir información por medio de dichas herramientas.</p> <p>Define un proyecto para construir estructuras utilizando materiales y técnicas básicas, expone las características y funcionalidad de la estructura elaborada, valora de manera óptima la importancia de utilizar materiales y estructuras que vayan en equilibrio con el medio ambiente.</p> <p>Define, interpreta y crea estrategias para organizar y controlar destacadamente los activos, pasivo y patrimonio personales y familiares o de una organización en un caso determinado, valorando de manera óptima su importancia para lograr una estabilidad económica.</p>
--	--	--	---	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 82 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: NOVENO

PERIODO: 1

INTENSIDAD: 3 HORAS SEMANALES

DOCENTE(S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO NOVENO: Acercar con criterio crítico y reflexivo al mundo del conocimiento de los problemas cotidianos, aportando creativamente ideas de solución susceptibles de ser abordadas con un enfoque tecnológico e inducirlos a los procesos de investigación.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: NATURALEZA Y CONOCIMIENTO DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES: Identificar principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos

COMPETENCIAS:

CONCEPTUAL

Identificación de las diferentes herramientas de Excel.
Identificación de diferentes fuentes de energía.
Caracterización de una empresa

PROCEDIMENTAL

.
Elaboración de tablas de datos en Excel.
Comparación de las diferentes fuentes de energía

ACTITUDINAL

Muestra interés por la conservación de medio ambiente, haciendo uso de la electricidad.
Aprender a emprender con mentalidad empresarial.



tradicional.					
SITUACION PROBLEMA PROBLEMA AUTENTICO	O	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
		CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
<p>¿Cómo utilizar correctamente las diferentes clases de herramientas de Excel?</p> <p>¿Cómo conservar el medio ambiente utilizando las diferentes clases de energía?</p>		<p>INFORMATICA Hoja de cálculo (Excel): -Entorno gráfico -Conceptos básicos (filas, columnas, celdas, etc.). -Tipos de formatos numéricos. -Inserción de texto, números y manejo de formatos.</p> <p>TECNOLOGIA Electricidad: - Concepto de Energía - Clases de energía - Fuentes de energía - Manifestaciones de la energía - Ley de OHM - El Magnetismo - Ley de voltajes - Transformación de la energía.</p>	<p>Explora las diferentes herramientas que nos presenta una hoja de cálculo.</p> <p>Realiza fórmulas para la solución de problemas.</p> <p>Grafica datos a partir situaciones dadas</p> <p>Explora saberes previos relacionados con la energía.</p> <p>Consulta las clases y fuentes de energía. Elaborar paralelos identificando las diferentes clases y fuentes de energía.</p>	<p>Muestra interés en el manejo de las herramientas de Excel</p> <p>Valora los conocimientos y aportes aprendidos sobre la electricidad.</p> <p>Muestra interés por la conservación de medio ambiente, haciendo uso de la electricidad.</p> <p>Valora el conocimiento como el</p>	<p>Representa gráficamente datos, fórmulas y estadísticas en Excel.</p> <p>Identifica las diferentes fuentes de energía y su utilidad en su medio.</p> <p>Utiliza racionalmente la energía eléctrica, como forma de conservar el ambiente.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 84 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

	<p>EMPRENDIMIENTO La empresa tradicional La empresa actual La empresa del futuro</p>	<p>Elabora maquetas donde se vivencia las diferentes clases de energía.</p> <p>Clasifica las empresas según el momento de creación o formación.</p>	<p>principal activo de la empresa contemporánea.</p>	
--	--	---	--	--

GRADO: NOVENO

PERIODO: 2

INTENSIDAD HORARIA: 3 HORAS SEMANAL

DOCENTE(S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO NOVENO: Acercar con criterio crítico y reflexivo al mundo del conocimiento de los problemas cotidianos, aportando creativamente ideas de solución susceptibles de ser abordadas con un enfoque tecnológico e inducirlos a los procesos de investigación.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: NATURALEZA Y CONOCIMIENTO DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES:

Identifica las características de los distintos procesos de transformación de los materiales y de obtención de las materias primas
 Comparte los conocimientos con todos aquellos que tengan dificultades.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR

Código: M2-PA10

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

Página 85 de 109

Revisó: Coordinadora

Aprobó: Rector

Versión: 01

COMPETENCIAS:

Representa gráficamente datos, fórmulas y estadísticas en Excel.

Identifica las diferentes fuentes de energía y su utilidad en su medio.

Utiliza racionalmente la energía eléctrica, como forma de conservar el ambiente.

Elabora gráficos a partir datos y problemas planteados.

Presenta ensayos relacionados con los conocimientos que tiene sobre ciencia, técnica y tecnología

Muestra interés por la incidencia de la ciencia y la tecnología en la vida cotidiana.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Utilizamos de manera correcta las funciones de una hoja de cálculo? ¿Tenemos claros los conceptos de ciencia, técnica y tecnología?	INFORMÁTICA: 1. Funciones en las hojas de cálculo - Operaciones básicas (+, -, *, /) - Manejo de fórmulas y funciones (Condicional, Referencias Absoluta y Relativa).	Explora las diferentes herramientas que nos presenta una hoja de cálculo. Construcción de fórmulas propias para la solución de problemas. Solución de problemas a partir de fórmulas dadas.	Muestra interés en el manejo de las herramientas de Excel Valora los conocimientos y aportes aprendidos sobre la ciencia y la tecnología	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR

Código: M2-PA10

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

Página 86 de 109

Revisó: Coordinadora

Aprobó: Rector

Versión: 01

	<p>TECNOLOGÍA: 2. Conceptos Generales: - Ciencia y Tecnología. - Tecnología en Colombia (Educación, industria, salud, comunicación, transporte).</p> <p>EMPRESARISMO</p>	<p>Exploración de saberes previos, sobre lo que es ciencia, técnica y tecnología.</p> <p>Consultar en diferentes fuentes sobre los conceptos de ciencia, técnica y tecnología.</p> <p>Diálogos sobre la incidencia de la ciencia, la técnica y la tecnología en varios campos.</p> <p>Presentación de ensayos argumentando dicha relación en el campo de la ciencia, la técnica y la tecnología.</p>	<p>Muestra interés por la incidencia de la ciencia y la tecnología en la vida cotidiana.</p>	
--	--	--	--	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 87 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: NOVENO

PERIODO: 3

INTENSIDAD HORARIA: 3 HORAS SEMANAL

DOCENTE(S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO NOVENO: Acercar con criterio crítico y reflexivo al mundo del conocimiento de los problemas cotidianos, aportando creativamente ideas de solución susceptibles de ser abordadas con un enfoque tecnológico e inducirlos a los procesos de investigación.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: NATURALEZA Y CONOCIMIENTO DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES: Aplicar eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas

COMPETENCIAS:

Identificación de elementos tecnológicos que son utilizados en la construcción.

Elabora diagramas, gráficas y las interpreta.

Reconoce artefactos tecnológicos útiles para solucionar necesidades.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA	CONTENIDOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
-------------------------------	------------	--------------------------



AUTENTICO	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
<p>¿Aplicamos de diagramas y gráficos de interpretación?</p>	<p>INFORMÁTICA: . Hoja de cálculo Excel: - Diagramas. - Gráficos e interpretación de gráficos. - Autofiltros. - Filtros de datos. - Macros</p> <p>TECNOLOGÍA: 2. La tecnología en la construcción - Conceptos básicos de construcción - La maquinaria - Materiales</p> <p>EMPRESARISMO</p>	<p>Realiza diagramas de acuerdo a los datos presentados.</p> <p>Interpreta gráficos según las diferentes escalas y valores</p> <p>Da diferentes formatos a los gráficos de acuerdo a las necesidades.</p> <p>Realiza filtros a datos dados para obtener mayor rapidez en la información.</p> <p>Exploración de sus conocimientos acerca de la tecnología de la construcción.</p> <p>Obtiene información sobre los conceptos básicos de la tecnología usada en la construcción.</p>	<p>Muestra interés por conocer más sobre las herramientas que presenta Excel.</p> <p>Valora la importancia de la utilización de la tecnología en la construcción de objetos que sirven para mejorar la calidad de vida.</p>	<p>Elabora diagramas, gráficas y los interpreta.</p> <p>Reconoce artefactos tecnológicos útiles para solucionar necesidades del entorno.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 89 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: NOVENO

PERIODO: 4

INTENSIDAD HORARIA: 3 HORAS SEMANAL

DOCENTE(S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO NOVENO: Acercar con criterio crítico y reflexivo al mundo del conocimiento de los problemas cotidianos, aportando creativamente ideas de solución susceptibles de ser abordadas con un enfoque tecnológico e inducirlos a los procesos de investigación.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: NATURALEZA Y CONOCIMIENTO DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES: Analizar y explicar 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

COMPETENCIAS:

Excel en internet.

Direcciones, links o enlaces.

La tecnología en la construcción

Incluye hipervínculos en direcciones.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR

Código: M2-PA10

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

Página 90 de 109

Revisó: Coordinadora

Aprobó: Rector

Versión: 01

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO				INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Cómo funcionan los hipervínculos o conexiones entre Excel e internet?	INFORMATICA Comprende la importancia que tienen los hipervínculos para interactuar con internet TECNOLOGIA EMPRESARISMO	Elabora conexiones entre archivos o direcciones con una página web.	Valora la importancia que tiene los hipervínculos para conexión en internet.	Comprende que la tecnología influye en la información y cambios culturales.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 91 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: DECIMO

PERIODO: 1

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

DOCENTE(S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO DECIMO: Seleccionar y utilizar eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: NATURALEZA Y CONOCIMIENTO DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES: analizar críticamente la evolución cada vez más rápida de algunos sistemas tecnológicos y explico sus relaciones con las ciencias y la técnica.

COMPETENCIAS:

Explico cómo la tecnología ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 92 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

<p>¿Qué explicación puede tener el hecho que los sistemas tecnológicos evolucionen cada vez más rápido y sus implicaciones o impacto que tienen en el aspecto ético, social y ambiental al aplicarlas?</p>	<p>INFORMATICA Y TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evolución de la tecnología • Identificación de los tipos de tecnología. • Maneja de manera apropiada el programa de Excel. <p>EMPRESARISMO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifico los planes a futuro, teniendo en cuenta la meta, misión y visión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica la evolución de la tecnología en sus diferentes manifestaciones • Explica los diferentes tipos de tecnología según su clasificación. • Aplica los conceptos vistos sobre Excel en la solución de actividades practicas 	<ul style="list-style-type: none"> • Me apropio de la herramienta vista para la creación de trabajos propuestos para cooperar con los compañeros de grupo. • Valoro la importancia de Excel en su proceso de aprendizaje para utilizarla para mi servicio y el de la comunidad 	<p>Explica por qué los sistemas tecnológicos evolucionan cada vez más rápido y la utilidad que pueden prestar en productos de servicio.</p>
--	---	--	--	---

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 93 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: DECIMO

PERIODO: 2

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

DOCENTE(S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO DECIMO: Seleccionar y utilizar eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES: Clasificar los objetivos, las limitaciones y posibilidades de algunos sistemas tecnológicos. (transporte, comunicaciones, hábitat, producción industrial, agropecuaria y comercial).

COMPETENCIAS:

Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.

Valora los procesos creativos de innovación, investigación y desarrollo para el avance de la ciencia y la tecnología.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	



<p>¿Cuáles y Cómo influyen los inventos transexenales en la calidad de vida? ¿Cómo crear un proyecto empresarial que ayude fomentar y a fortalecer una industria familiar?</p>	<p>INFORMATICA Y TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none">• Inventos transexenales de la tecnología.• Excel y operaciones de cálculo. Graficas en Excel. Internet. <p>EMPRESARISMO</p> <ul style="list-style-type: none">• Tu proyecto una empresa posible• Proyecto• Ahorro• Riqueza.• La industria y sus clases básicas.	<ul style="list-style-type: none">• Actuó teniendo en cuenta normas de seguridad industrial.• Identifico los diferentes proyectos para una empresa.• Indago sobre la prospectiva e incidencia de algunos desarrollos tecnológicos.• Diseño algunas hojas de cálculo utilizando la herramienta informática de Excel.	<ul style="list-style-type: none">• Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas, para plantear posibles soluciones a problemas propuestos y que vayan en bien de los demás.• Utilizo herramientas informáticas para la construcción de proyectos y planes de negocio, planteando soluciones para brindar a los demás un mejor estilo de vida.• Valora la importancia de Excel e internet en su proceso de aprendizaje y lo pone al servicio de los demás.	<p>Toma decisiones responsables en las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vive, implicadas en lo ético, social y ambiental.</p>
--	---	--	--	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 95 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: DECIMO

PERIODO: 3

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

DOCENTE(S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO DECIMO: Seleccionar y utilizar eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA

ESTANDARES: analizar críticamente la evolución cada vez más rápida de algunos sistemas tecnológicos y explico sus relaciones con las ciencias y la técnica

COMPETENCIAS:

Comprende la importancia que tiene en la actualidad la biotecnología para el empleo de las células vivas para la obtención de productos útiles.

Busca el equilibrio entre acciones a corto, mediano y largo plazo

Analiza la importancia que tiene en la actualidad la biotecnología para el empleo de las células vivas para la obtención de productos útiles

Identifica cual es el equilibrio que debe haber entre acciones a corto, mediano y largo plazo.

Valora la importancia que tiene en la actualidad la biotecnología para el empleo de las células vivas para la obtención de productos útiles.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR

Código: M2-PA10

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

Página 96 de 109

Revisó: Coordinadora

Aprobó: Rector

Versión: 01

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
<p>¿Ayuda la biotecnología a mejorar la industria de los alimentos y la medicina?</p> <p>¿Cuáles la importancia que tienen las acciones a corto, mediano y largo plazo?</p>	<p>INFORMATICA Y TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La biotecnología. • La industria y la seguridad. • Internet (mails, motores de búsqueda). <p>EMPRESARISMO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buscando el equilibrio financiero • Acciones a corto plazo • Acciones a mediano plazo • Acciones a largo plazo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actuó teniendo en cuenta normas de seguridad industrial e informática. Explico con ejemplos la importancia que ha tenido la biotecnología en la época actual • Identifico la importancia de la búsqueda de un equilibrio financiero a corto, mediano y largo plazo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora la importancia de internet y los motores de búsqueda en su proceso de aprendizaje, como una herramienta que facilita la cooperación en grupo y el desarrollo de actividades dentro del mismo. 	<p>Identifica productos que han sido obtenidos por medio de la biotecnología.</p> <p>Utiliza correctamente los motores de búsqueda.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 97 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: DECIMO

PERIODO: 4

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

DOCENTE(S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO DECIMO: Seleccionar y utilizar eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

ESTANDARES: analizar críticamente la evolución cada vez más rápida de algunos sistemas tecnológicos y explico sus relaciones con las ciencias y la técnica

COMPETENCIAS:

Reconoce las tecnologías de la información y la comunicación para mejorar la productividad, eficiencia, calidad y gestión en mis actividades personales, laborales y sociales y en la realización de proyectos colaborativos.

Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para mejorar la productividad, eficiencia, calidad y gestión en mis actividades personales, laborales y sociales y en la realización de proyectos colaborativos

Asume una actitud crítica y responsable frente a las implicaciones éticas y ambientales que la tecnología pueda manifestar u ocasionar.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	



<p>¿Mejora la tecnología de la información y la comunicación la productividad, eficiencia, calidad y gestión en el individuo?</p>	<p>INFORMATICA Y TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none">Herramientas informáticas.Servicios de internet.Software libre multimedia. <p>EMPRESARISMO</p> <ul style="list-style-type: none">Administración de recursos económicos.Evaluación de ingresos y gastos.	<ul style="list-style-type: none">Identifico la importancia de la administración de recursos financierosUtilizo las diferentes herramientas informáticas.Utilizo el software libre como una herramienta informática	<ul style="list-style-type: none">Valora la importancia de las diferentes herramientas informáticas y la utilización del software libre como una herramienta de ayuda a la solución de problemas propios y de la comunidad.Valora la importancia de la administración de recursos económicos en la evaluación de gastos semanales, mensuales y anuales, en la búsqueda de su propio beneficio, el de su familia y el de la comunidad en general.	<p>Reconoce que la tecnología de la información y comunicación ha mejorado la calidad de vida.</p>
---	--	---	---	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 99 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: ONCE

PERIODO: 1

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

DOCENTE(S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO ONCE: Identificar, formular y resolver problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evaluar rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en su funcionamiento, potencialidades y limitaciones.

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: NATURALEZA Y CONOCIMIENTO DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES: Seleccionar y utilizar eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones

COMPETENCIAS:

Comprende la importancia de las TIC y de las NTIC, en la era de las comunicaciones y de la informática.

Realiza su proyecto de vida como una manera de proyectarse como persona de bien ante la sociedad.

Valora la importancia que tienen las TIC y las NTIC, en la era de las comunicaciones y de la informática.

Valora su proyecto de vida como una manera de proyectarse como persona de bien ante la sociedad.

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR

Código: M2-PA10

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

Página 100 de 109

Revisó: Coordinadora

Aprobó: Rector

Versión: 01

<p>¿Cuáles son las nuevas tecnologías que han aparecido en comunicaciones e informática?</p>	<p>INFORMATICA Y TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none">• Las TIC• Las NTIC <p>EMPRESARISMO</p> <ul style="list-style-type: none">• Proyecto de vida• Plan De Carrera	<ul style="list-style-type: none">• Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación, de acuerdo al uso de las TIC y las NTIC.• Identifica los diferentes sistemas operativos y las características de cada uno de ellos. Reconoce la evolución que han tenido los diferentes sistemas operativos.• Identifico la importancia de tener su propio proyecto de vida• Analizo la importancia que tiene la administración de recursos financieros.	<ul style="list-style-type: none">• Valora la importancia de la realización del proyecto de vida en la búsqueda no solo de su propio beneficio, el de su familia y el de su comunidad• Valora y Realizo comparaciones entre los diferentes sistemas operativos y el perjuicio que tiene el uso del software pirata a nivel social, cultural e informático.	<p>Aplica las nuevas tecnologías en comunicaciones e informática.</p>
--	---	--	---	---

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 101 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: ONCE

PERIODO: 2

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

DOCENTE(S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO ONCE: Identificar, formular y resolver problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evaluar rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDARES: Seleccionar y utilizar eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones

COMPETENCIAS:

Explica correctamente los servicios que me brindan las tecnologías de la Información y la Comunicación, atendiendo a criterios de responsabilidad y calidad.

Selecciona los servicios que me brindan las tecnologías de la Información y la Comunicación, atendiendo a criterios de responsabilidad y calidad.

Valora los servicios que me brindan las tecnologías de la Información y la Comunicación, atendiendo a criterios de responsabilidad y calidad.



SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Cuáles servicios nos brindan las tecnologías de la información y la comunicación con criterios de responsabilidad y calidad?	INFORMATICA Y TECNOLOGIA <ul style="list-style-type: none"> La nanotecnología. Seguridad informática. EMPRESARISMO <ul style="list-style-type: none"> Autobiografía Fortalezas Debilidades Oportunidades Amenazas Plan De Carrera 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los avances que ha tenido la nanotecnología en los últimos años y sus aplicaciones. Comprende que tipo de información es de vital importancia para las empresas, organizaciones, etc. Identifico la importancia de tener su propio proyecto de vida. 	<ul style="list-style-type: none"> Valora la importancia de la realización de la autobiografía, reconociendo en él, las fortalezas, las debilidades, las oportunidades y las amenazas para para corregir unas y las otras ponerlas al servicio de sí mismo, de sus compañeros y de la comunidad. Valora la importancia de los diferentes avances tecnológicos reconociendo la importancia de las diferentes normas de seguridad, no solo para su beneficio, sino el de la comunidad en general. 	<p>Maneja una clara concepción de los procesos creativos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación que producen avances tecnológicos.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 103 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: ONCE

PERIODO: 3

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

DOCENTE(S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO ONCE: Identificar, formular y resolver problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evaluar rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA.

ESTANDARES: Seleccionar y utilizar eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones

COMPETENCIAS:

Comprende la importancia que tienen los diferentes escenarios de estudio y de algunas herramientas tecnológicas.

Define conceptos de algunas herramientas informática como: servidor, internet, fibra óptica, protocolo etc.

Diferencia los distintos escenarios de estudio.

Valora las interacciones que se dan entre diversas tecnologías y sus aplicaciones en ámbitos diversos (TICS, robótica, transporte, Alimentación, y a los diferentes escenarios de estudio.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 104 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

SITUACION PROBLEMA O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
¿Qué interacciones se dan entre las diversas tecnologías y sus aplicaciones en ámbitos como la robótica, la domótica, etc.?	INFORMATICA Y TECNOLOGIA <ul style="list-style-type: none"> Internet. Principales servicios de internet. Robótica Domótica EMPRESARISMO <ul style="list-style-type: none"> Escenario de estudio Educación técnica. Educación tecnológica. Educación profesional universitaria. Plan De Carrera 	<ul style="list-style-type: none"> Define conceptos como internet, protocolo, servidor, fibra óptica, etc. Identifico los servicios que ofrece internet Identifica la importancia de los diferentes escenarios de estudios técnicos, tecnológicos y universitarios Utiliza herramientas informáticas. Identifica vocabulario técnico, para utilizar muchos de los servicios que ofrece internet como: correo electrónico, redes sociales, portales, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Valora el uso de las diferentes herramientas informáticas, reconociendo los grandes avances y beneficios que han traído para el hombre, a la vez que las usa con los compañeros de grupo. Valora la importancia de su escenario de estudio a nivel de educación técnica, educación tecnológica y educación profesional universitaria, con la intención de hacer uso de alguna de estas para el bien suyo, de la familia y de la comunidad en general que se verá reflejado en la sociedad. 	Comprende cual fue el problema que originó la necesidad del desarrollo de la tecnología y valora el impacto que tuvo entre las diversas tecnologías.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 105 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

GRADO: ONCE

PERIODO: 4

INTENSIDAD HORARIA: 2 HORAS SEMANAL

DOCENTE(S): EL ENCARGADO

OBJETIVO DE GRADO ONCE: Identificar, formular y resolver problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evaluar rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones

EJES GENERADORES, COMPONENTES O PENSAMIENTOS: TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

ESTANDARES: Seleccionar y utilizar eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones

COMPETENCIAS:

Reconoce herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de información y la comunicación de ideas (hoja de cálculo, editor de página, Internet, editores de texto y gráficos, buscadores, correo electrónico, conversación en línea, comercio electrónico).
 Utiliza adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de información y la comunicación de ideas (hoja de cálculo, editor de página, Internet, editores de texto y gráficos, buscadores, correo electrónico, conversación en línea, comercio electrónico).

Comparte sus conocimientos de las herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de información y la comunicación de ideas (hoja de cálculo, editor de página, Internet, editores de texto y gráficos, buscadores, correo electrónico, conversación en línea, comercio electrónico).

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 106 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

SITUACION O PROBLEMA AUTENTICO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
<p>¿Cuáles herramientas informáticas comunes podemos utilizar para la búsqueda y procesamiento de información y la comunicación ideas?</p> <p>¿sirven nuestros conocimientos para Salir preparados para un mundo laboral?</p>	<p>INFORMATICA Y TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> El desarrollo de la tecnología. Diseño y programación. <p>EMPRESARISMO</p> <ul style="list-style-type: none"> Escenario de trabajo Preparación para el mundo laboral Legislación Laboral. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifico el desarrollo que ha tenido la tecnología con el pasar del tiempo. Comprendo la importancia del diseño y la programación a nivel de la informática. Identifico la importancia de los diferentes escenarios de trabajo. Utilizo el diseño y programación a nivel informático. 	<ul style="list-style-type: none"> Valora la importancia de su escenario de trabajo en: la preparación para el mundo laboral, la organización de finanzas y los Salarios y cesantías, para ampliar su conocimiento y utilizarlo en su propio beneficio, el de sus compañeros, el de su familia y la comunidad en general. 	<p>Ejecuta correctamente el software para diseño y programación.</p> <p>Muestra interés en tener conocimientos técnicos y científicos para prepararse a un mundo laboral.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 107 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

6 BIBLIOGRAFIA

LEY 1014 DE 2006 (enero 26) De fomento a la cultura del emprendimiento, que busca promover el espíritu emprendedor en todos los estamentos educativos del país, en pro de fomentar y desarrollar la cultura del emprendimiento y la creación de empresas.

7 ANEXOS

CONTROL DE MODIFICACIÓN DE CAMBIOS

CONTROL DE MODIFICACIONES DE DOCUMENTOS:

VERSION:	FECHA	DESCRIPCION DE LA MODIFICACIÓN
	Marzo 7/2012	Ajustes según formato institucional. Preliminares y mallas.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR

Código: M2-PA10

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

Página 108 de 109

Revisó: Coordinadora

Aprobó: Rector

Versión: 01

	Abril 20/2012	Ajustes según formato institucional. Preliminares y mallas.
	Junio 12/2012	Ajustes según formato institucional. Preliminares y mallas.
	Septiembre 27/2012 Octubre 23/2012 Noviembre 27/2012 Noviembre 28/2012	Ajustes según formato institucional. Mallas de primaria y bachillerato unificadas.
	Enero 15/2013 Enero 16/2013 Junio 7/2013	Ajustes a los contenidos de las mallas insertando temas de emprendimiento y empresarismo como contenidos dentro del proyecto. Ajustes al encabezado. Ajustes a la portada. Ajustes a la bibliografía.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL SALVADOR		Código: M2-PA10
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA		Página 109 de 109
	Revisó: Coordinadora	Aprobó: Rector	Versión: 01

	<p>Enero 8/2014 Enero 9/2014 Enero 10/2014</p> <p>Agosto 2014</p>	<p>Homologación de objetivos. Ajustes al encabezado de las mallas. Ajustes a la portada. Ajustes a la metodología. Ajustes a los recursos.</p> <p>Se Insertaron los temas de emprendimiento de primaria en las mallas por periodo.</p>
	Julio 8/2015	Ajustes a los contenidos de las mallas de quinto, sexto y séptimo insertando temas de emprendimiento.