

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 1 de 232

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA

DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS

ESTRUCTURA GENERAL DEL ÁREA INFORMÁTICA

2019

 CÓDIGO: DF-G-01	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	 PÁGINA: 2 de 232
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
	VERSIÓN: 03	

1. ESTRUCTURA GENERAL DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

1.1. IDENTIFICACIÓN.

INSTITUCIÓN: María Jesús Mejía

MUNICIPIO: Itagüí

NÚCLEO: 0401

ÁREA: Tecnología, informática y emprendimiento.

ASIGNATURA: Informática.

NIVELES Y GRADOS: Pre-escolar, básica primaria, básica secundaria y media técnica.

INTENSIDAD HORARIA:

BÁSICO PRIMARIA: 2 hora semanal

BÁSICA SECUNDARIA: 1 hora semanal.

DOCENTES DEL ÁREA: Luz Ayde Delgado, Martha Elena Trujillo Puerta, Yajairis Paola Escobar Scott

JEFE DE ÀREA: Yajairis Paola Escobar Scott

Vigencia: 2019

2. OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 3 de 232

Estructurar el currículo del área de Tecnología, Informática y emprendimiento, integrando la realidad con las tendencias tecnológicas y educativas actuales, a partir de experiencias cognitivas que permitan el desarrollo de acciones que sirvan de base para la solución de problemas, utilizando tecnologías adecuadas; que desarrollen en el estudiante competencias de pensamiento tecnológico, laboral y comunicativo, para desempeñarse de manera adecuada en el campo productivo y de servicios, y en el contexto social.

METAS Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Utilizar adecuadamente los recursos informáticos y tecnológicos.
- Emplear las herramientas ofimáticas para la realización de sus actividades cotidianas.
- Utilizar adecuadamente los servicios de Internet para ampliar, profundizar conocimientos y comunicarse con otros.
- Reconocer la importancia del trabajo en equipo y la necesidad de actualizarse permanentemente, acorde con los avances científico - tecnológicos.
- Aplicar las TIC en el proceso educativo.
- Dar a conocer la importancia y desarrollo de la Tecnología, la informática y el emprendimiento, desde su origen hasta nuestros días.
- Brindar un aprendizaje ordenado y sistemático sobre la tecnología, la informática y el emprendimiento en el entorno social.
- Incentivar al estudiante a que reconozca la importancia del manejo de herramientas tecnológicas en su que hacer diario.
- Desarrollar espacios de discusión referente a las implicaciones económicas, políticas, sociales, científicas, morales y medio ambientales que trae con sigo la implementación de nuevas tecnologías.
- Fomentar en el estudiante un espíritu investigador y flexible a los frecuentes cambios de la sociedad de la información.
- Orientar al estudiante en el conocimiento y dominio de la herramienta computacional y sus paquetes básicos, de acuerdo a sus capacidades.
- Generar estrategias comunes para lograr la asimilación y aplicabilidad de las herramientas informáticas actuales.
- Propiciar la fundamentación teórica y práctica de las herramientas y elementos utilizados para el procesamiento automático de la información.
- Concientizar al estudiante que el computador no es sólo un objeto de estudio, sino una herramienta multifuncional, facilitadora de tareas cotidianas en las diferentes áreas del conocimiento.
- Educar a los estudiantes para el mundo laboral y social, para el sector productivo y para la educación superior; en otra palabras, educar al hombre para ser feliz y desarrollarse plenamente en sociedad impactando en ella de manera positiva.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 4 de 232

- Promover en los estudiantes una actitud responsable y crítica que el permita expresar sus ideas y pensamientos en pro de su crecimiento académico y el del grupo en general.
- Propiciar la investigación temas relacionados con el área para aumentar los conocimientos y desarrollar habilidades de autoaprendizaje.
- Lograr que el estuante valore la enseñanza de la informática como un herramienta importante y valiosa para su desarrollo profesional y laboral.
- Fomentar en los alumnos la capacidad de análisis, reflexión y solución de problemas que se le presenten empleando los conocimiento adquiridos en el área.

3. FINES DEL SISTEMA EDUCATIVO COLOMBIANO ACORDES AL ÁREA: LEY 115 GENERAL DE EDUCACIÓN.

- La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.
- El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo de la creación artística en sus diferentes manifestaciones.
- El desarrollo de 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 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.

La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad de crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 5 de 232

El conocimiento adquirido en cada una de las fases del desarrollo personal tiene un perfil integral, en las diferentes disciplinas para la formación de individuos capaces de afrontar los retos presentados en su diario vivir.

El área de Tecnología, Informática y emprendimiento propicia la aplicabilidad de la tecnología e induce a tener un pensamiento crítico, a construir las competencias laborales, comunicativas e informáticas llevando al individuo a dar solución a diferentes problemas, realizando procesos de observación, descripción, clasificación, relación, conceptualización, formulación de hipótesis, resolución de problemas, análisis, interpretación, argumentación, diseño y elaboración de productos utilizando los recursos disponibles. Así mismo, se posibilita formar en la toma de decisiones, trabajo en equipo, planeación, administración y gestión del tiempo y los recurso y convivencia. De igual manera, se forma en la búsqueda, procesamiento de información, comprensión y comunicación de la misma y manejo básico de programas, diseños, diagramación, procesadores de texto, planillas de cálculo, gráficas, multimedia, programación y tecnología aplicada, bases de datos, manejo de sistemas operativos y telecomunicaciones. En ella se fomentan y construyen valores que permiten a los estudiantes comunicarse y expresar sus sentimientos y emociones, creando así un sentido de pertenencia, responsabilidad, respeto por sí mismo y los demás, disciplina, organización y valoración de los materiales de trabajo; permite además interactuar con sus semejantes y crear espacios de compañerismo y solidaridad.

La educación por competencia en el área de tecnología orienta el desarrollo de las potencialidades de la personalidad de los individuos sin centrarse en las deficiencias; formando un ser humano ético con virtudes morales, desarrollo motriz con posibilidades y niveles de funcionalidad.

La aplicación del área de Tecnología, informática y emprendimiento a los fines del Sistema Educativo pretende propiciar espacios para el desarrollo de la creatividad como máxima expresión de la inteligencia, despertando la curiosidad por la investigación, generando el pleno desarrollo de la personalidad dentro de un proceso de desarrollo y formación integral.

Es importante anotar que se debe formar al estudiante para un desempeño laboral y social, con sentido de responsabilidad donde se aprenda a convivir respetando la pluralidad, la tolerancia, la autonomía, la plena libertad; donde se preserve el medio ambiente a través de la práctica de normas de convivencia social y adaptación, teniendo en cuenta que ésta se debe poner en práctica en todo lugar.

Lo anterior debe llevar al estudiante a la adquisición de habilidades para que aprenda a resolver problemas de la vida diaria.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 6 de 232

4. MARCO CONCEPTUAL DEL ÁREA:

El correr de los años y el constante desarrollo y progreso técnico ha llevado al ser humano a desarrollar formas de producción más avanzadas y diferentes formas de consumo. A partir del siglo XVIII, los avances tecnológicos han comenzado a plantear dificultades de control, debido a la cantidad de información de personas, datos técnicos, estadísticos, documentación han aumentado considerablemente haciendo más difícil calcular, almacenar o procesar todos estos datos de manera que hace al hombre buscar nuevas y modernas alternativas que le permitan, aumentar la capacidad de almacenaje, la rapidez en los cálculos y minimizar el margen de error a través de la tecnología.

Esta demanda de eficiencia en los procesos ha llevado al hombre a inventar un aparato que sea capaz, de asemejarse a algunos aspectos de la capacidad humana, y que debido a esto sea capaz de servir al hombre como su mejor y más confiable asistente, este aparato o maquina es lo que el hombre desarrollo y que llamó computador.

4.1 Definición de Informática: Los términos computación e informática son equivalentes, la informática estudia el tratamiento automático de la información en computadores, dispositivos electrónicos, y esto ligado a la actividad de realizar cálculos.

4.2: Antecedentes: A través de la historia el hombre se vio en la necesidad de realizar cálculos básicos para diferentes tareas; la primera herramienta de cálculo conocida y el más antiguo es el Abaco, se conoce que los griegos utilizan tablas para contar desde el siglo V A.C.

Tras el ábaco, un matemático escocés llamado John Napier (1550-1617) invento un dispositivo que consistía en unos palillos con números impresos que por medio de un ingenioso y complicado mecanismo permitía realizar operaciones de multiplicación y división.

En adelante se registraron diferentes inventos que contribuyeron a la evolución de los computadores y por ende de la informática, lo que se conoce como generaciones de los computadores.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 7 de 232

5. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES DE FORMACIÓN

5.1 DIAGNÓSTICOS POR GRADOS

BÁSICA PRIMARIA

DIAGNÓSTICO AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA Y EMPRENDIMIENTO

GRADO 1º

2019

Este diagnóstico se realizó con 41 estudiantes que se encontraban matriculados al momento de realizarlo de los cuales 17 son niñas y 24 son niños, y oscilan entre las edades de 5 años a 7 años. Hay un niño que se encuentra reiniciando el grado primero.

Se ha observado que el grupo de niños y niñas tienen interiorizado los conceptos propios para el grado en cada una de las áreas, en su mayoría muestran motivación y son muy participativos en las actividades que se les plantean desde las diferentes asignaturas, muestran gran curiosidad intelectual, tienen buena capacidad de escucha y muestran habilidad para seguir las instrucciones dadas, como es propio de su edad requieren de espacios de juego dirigido y libre para fortalecer sus emociones, compartir, disfrutar y aprender de las relaciones y situaciones que aquí surgen. En cuanto a la parte motriz y artística se percibe que la mayoría de los estudiantes tienen buena ubicación espacial, identifican la concetualización de ubicación de objetos con relación a un lugar, tienen interiorizado su esquema corporal y hacen buen uso de sus materiales de trabajo para la elaboración de todo tipo de actividades.

Se muestran asertivos en la resolución de conflictos que se les presentan con sus compañeros buscando siempre apoyo de uno de sus pares o docente para que les colabore. En las relaciones interpersonales reflejan práctica de valores e interiorización de las normas que fortalecen la sana convivencia.

Se ha detectado que los padres de familia realizan un adecuado acompañamiento.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 8 de 232

Actualmente en el grupo hay un niño diagnosticado con Déficit de atención e hiperactividad: Maximiliano Hincapié Restrepo con el que se están realizando adecuaciones curriculares.

**DIAGNÓSTICO AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA Y EMPRENDIMIENTO
GRADO 2º
2019**

DOFA GRADO	
FORTALEZAS	DEBILIDADES
<p>En el grado segundo se hizo la prueba diagnóstica de forma cualitativa en el área de tecnología, informática y emprendimiento de acuerdo al pensamiento tecnológico, con 41 estudiantes en el grupo 2º1 y 37 en el grupo 2º2 para un total de 78 niños, según el análisis realizado dio como resultado un desempeño alto y básico.</p>	<p>Entre las debilidades en grado segundo, según la evaluación diagnóstica los estudiantes obtuvieron un desempeño alto y básico</p> <p>Las preguntas evaluaban los siguientes aprendizajes: conocimiento sobre tecnología, Informática y emprendimiento</p> <p>Preguntas sobre el manejo de herramientas tecnológicas.</p>

 CÓDIGO: DF-G-01	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	 PÁGINA: 9 de 232
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
	VERSIÓN: 03	

OPORTUNIDADES

Teniendo en cuenta las debilidades encontradas en los estudiantes del grado segundo se plantearán las siguientes oportunidades:

- Desarrollo de Talleres
- Reorientar los procesos metodológicos
- Refuerzos
- Talleres de nivelación
- Sustentación de consultas
- Evaluaciones

AMENAZAS

Para cumplir con las metas propuesta y cumplir al 100 por ciento con el plan de mejoramiento, existen ciertas amenazas que perjudican el cumplimiento, como las siguientes:

- Poco compromiso de algunos padres de familia
- Falta del material de algunos estudiantes
- Niños diagnosticados
- Falta una sala de informática

PLAN DE ACCION

Los planes de acción están consignados en los planes de mejoramiento por área y por niveles, teniendo en cuenta las competencias, componentes y aprendizajes. Dentro de las estrategias para implementar se mencionan las siguientes:

- Participación de talleres
- Dosificar trabajos
- Fortalecimiento en el desarrollo mental, apoyados en el plan lector
- Utilización de material concreto
- Disminuir el porcentaje de respuestas incorrectas

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 10 de 232

<ul style="list-style-type: none"> • Implementar actividades lúdicas 	
---	--

DIAGNÓSTICO AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA Y EMPRENDIMIENTO
GRADO 3º
2019

El grado tercero uno cuenta con un total de 41 estudiantes de los cuales son 16 niñas y 25 niños cuyas edades oscilan entre los 7 y 9 años.

El grupo cuenta con 12 niños nuevos entre los cuales 3 son venezolanos, los 29 estudiantes restantes son niños que han compartido un proceso, en su mayoría desde preescolar.

En el grupo hay 6 niños diagnosticados con déficit de atención e hiperactividad: Marlon Quiroz Zea, Samuel Martínez, Valerin Cano, Juan Diego Serna, Johan Sebastián Marín, Juan Manuel Enríquez. Con estos estudiantes se realizan adecuaciones curriculares y 5 de ellos son medicados.

En general se observa un nivel académico básico, poseen bases sólidas frente a los procesos de aprendizaje para el grado.

En su mayoría muestran motivación y compromiso frente a sus responsabilidades académicas, son muy participativos en las actividades que se plantean desde las diferentes áreas del conocimiento, a pesar que son niños criados en ambientes familiares sanos y acogedores, se les dificulta practicar normas de sana convivencia por lo que con frecuencia se generan actos de intolerancia entre pares. Se evidencia un adecuado acompañamiento por parte de las familias.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 11 de 232

El diagnóstico del área se hizo a partir de lecturas, videos e indagación de saberes previos referente a los cambios e innovaciones de su entorno, los objetos tecnológicos, el uso adecuado y el intercambio de productos y servicios.

Dicho diagnóstico muestra que los estudiantes presentan mucha facilidad para expresar los pro y los contras que ofrece la tecnología en su entorno. Disfrutan del juego dirigido y de las diversas estrategias de enseñanza presentadas en el aula.

 CÓDIGO: DF-G-01	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA		 PÁGINA: 12 de 232
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA		
	VERSIÓN: 03		

BÁSICA SECUNDARIA

AREA: TIE (INFORMÁTICA) 2019							
COMPETENCIA :MANEJO DE CONCEPTOS BÁSICOS, VOCABULARIO TÉCNICO E IDENTIFICACIÓN DE DISPOSITIVOS							
FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE							
GRUPO	6º1						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	32						
D. Bajo		D.Basico		D. Alto		D.Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
3	9.38	17	53.13	10	31.25	2	6.25
COMPETENCIA: COMPRENSIÓN LECTORA							
FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE							
GRUPO	6º1						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	32						
D. Bajo		D.Basico		D. Alto		D.Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
0	0.00	10	31.25	10	31.25	12	37.50

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA		
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA		
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03		PÁGINA: 13 de 232

AREA: TIE (INFORMÁTICA) 2019

COMPETENCIA :MANEJO DE CONCEPTOS BÁSICOS, VOCABULARIO TÉCNICO E IDENTIFICACIÓN DE DISPOSITIVOS

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	6º2						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	32						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
2	6.25	13	40.63	17	53.13	0	0.00

COMPETENCIA: COMPRENSIÓN LECTORA

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	6º2						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	32						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
3	9.38	4	12.50	9	28.13	16	50.00

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 14 de 232

**DIAGNÓSTICO AREA TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO
GRADO 6º
2019**

DOFA GRADO 6º	
FORTALEZAS	DEBILIDADES
<p>Grado 6º1- Número de estudiantes diagnosticados 32.</p> <p>Grado 6º2- Número de estudiantes diagnosticados 32.</p> <p>Competencia 2: Comprensión lectora.</p> <p>Los resultados de la evaluación diagnóstica permiten concluir que la competencia más fuerte es la comprensión lectora ya que los estudiantes son capaces de identificar y recuperar información explícita en el contenido del texto, de la misma manera muestran ser hábiles en la resolución de interrogantes cuya respuesta es fácil de identificar en el texto y cuyo vocabulario es coloquial y rutinario.</p>	<p>Grado 6º1- Número de estudiantes diagnosticados 32.</p> <p>Grado 6º2- Número de estudiantes diagnosticados 32.</p> <p>Competencia 1: Manejo de conceptos básicos, vocabulario técnico e identificación de dispositivos..</p> <p>Los resultados de la evaluación diagnóstica arrojan que los estudiantes tienen dificultades en el reconocimiento y manejo de vocabulario técnico del área, tienen deficiencias para diferenciar el hardware del software y para clasificar los diferentes tipos de dispositivos (de entrada, salida y/o almacenamiento).</p> <p>Al realizar el diagnóstico de las competencias que tienen que ver con el uso y manejo del computador se identificó que los estudiantes no están muy familiarizados con el teclado, sus partes y filas, lo cual les impide tener una digitación fluida y correcta.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 15 de 232

OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<p>Teniendo en cuenta las debilidades encontradas en los estudiantes del grado 6º, se plantean las siguientes oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es un grado que cuenta con mucha afinidad hacia la asignatura. • Los estudiantes se muestran entusiastas y motivados durante las clases. • Los estudiantes muestran empatía con la docente. • Existen una sala de informática dotada con 35 computadores donde se pueden llevar a cabo las clases y por ende las prácticas informáticas. • En la biblioteca escolar también hay algunos computadores en los cuales pueden hacer prácticas extraclases. 	<p>Para cumplir con las metas propuesta y cumplir al 100 por ciento con el plan de mejoramiento, existen ciertas amenazas que perjudican el cumplimiento, como las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perdida de clases debido a imprevistos y actividades extracurriculares que retrasan el cumplimiento del plan de área. • El poco hábito de lectura que existe entre los estudiantes y el cual dificulta las actividades de comprensión lectora con temas afines al área. • La baja intensidad horaria de la asignatura la cual limita las prácticas en clase. • Desmotivación e incumplimiento de los estudiantes para desarrollar las estrategias propuestas.
PLAN DE ACCION	
<p>Los planes de acción están consignados en los planes de mejoramiento por área y por niveles, teniendo en cuenta las competencias, componentes y aprendizajes. Dentro de las estrategias para implementar se mencionan las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación frecuente de talleres de lecto-escritura para reforzar el manejo del vocabulario técnico. • Construcción de glosario el cuál se nutrirá, en lo posible, durante todas las clases, y revisión frecuente del mismo. 	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 16 de 232

<ul style="list-style-type: none"> • Lectura y análisis de textos y artículos referentes al área para familiar a los estudiantes con el vocabulario técnico.. • En cada clase se preguntará a 3 estudiantes sobre el significado de las palabras nuevas definidas. • Motivación a los estudiantes para que realicen prácticas en sus casas como medio para que adquieran mayor destreza en el manejo del computador y especialmente del teclado. 	
---	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA		
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA		
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03		PÁGINA: 17 de 232

AREA: TIE (INFORMÁTICA) 2019

COMPETENCIA :MANEJO DE CONCEPTOS BÁSICOS, VOCABULARIO TÉCNICO E IDENTIFICACIÓN DE DISPOSITIVOS

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	7º1						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	30						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
0	0.00	12	40.00	16	53.33	2	6.67

COMPETENCIA: COMPRENSIÓN LECTORA

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	7º1						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	30						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
2	6.67	7	23.33	12	40.00	9	30.00

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA		
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA		
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03		PÁGINA: 18 de 232

AREA: TIE (INFORMÁTICA) 2019

COMPETENCIA :MANEJO DE CONCEPTOS BÁSICOS, VOCABULARIO TÉCNICO E IDENTIFICACIÓN DE DISPOSITIVOS

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	7º2						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	31						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
3	9.68	5	16.13	22	70.97	1	3.23

COMPETENCIA: COMPRENSIÓN LECTORA

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	7º2						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	31						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
2	6.45	5	16.13	10	32.26	14	45.16

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 19 de 232

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA		
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA		
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03		PÁGINA: 20 de 232

AREA: TIE (INFORMÁTICA) 2019							
COMPETENCIA :MANEJO DE CONCEPTOS BÁSICOS, VOCABULARIO TÉCNICO E IDENTIFICACIÓN DE DISPOSITIVOS							
FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE							
GRUPO	7º3						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	32						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
0	0.00	11	34.38	19	59.38	2	6.25
COMPETENCIA: COMPRENSIÓN LECTORA							
FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE							
GRUPO	7º3						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	32						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
0	0.00	7	21.88	15	46.88	10	31.25

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 21 de 232

**DIAGNÓSTICO AREA TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO
GRADO 7º
2019**

DOFA GRADO 7º

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<p>Grado 7º1- Número de estudiantes diagnosticados 30.</p> <p>Grado 7º2- Número de estudiantes diagnosticados 31.</p> <p>Grado 7º3- Número de estudiantes diagnosticados 32.</p> <p>Competencia 2: Comprensión lectora.</p> <p>Los resultados de la evaluación diagnóstica permiten concluir que la competencia más fuerte es la comprensión lectora ya que los estudiantes son capaces de identificar y recuperar información explícita en el contenido del texto, de la misma manera muestran ser hábiles en la resolución de interrogantes cuya respuesta es fácil de identificar en el texto y cuyo vocabulario es coloquial y rutinario.</p>	<p>Grado 7º1- Número de estudiantes diagnosticados 30.</p> <p>Grado 7º2- Número de estudiantes diagnosticados 31.</p> <p>Grado 7º3- Número de estudiantes diagnosticados 32.</p> <p>Competencia 1: Manejo de conceptos básicos, vocabulario técnico e identificación de dispositivos..</p> <p>Los resultados de la evaluación diagnóstica arrojan que los estudiantes tienen dificultades en el reconocimiento y manejo de vocabulario técnico del área, tienen deficiencias para diferenciar el hardware del software y para clasificar los diferentes tipos de dispositivos (de entrada, salida y/o almacenamiento).</p> <p>Al realizar el diagnóstico de las competencias que tienen que ver con el uso y manejo del computador se identificó que los estudiantes no están muy familiarizados con el teclado, sus partes y filas, lo cual les impide tener una digitación fluida y correcta.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 22 de 232

OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<p>Teniendo en cuenta las debilidades encontradas en los estudiantes del grado 7º, se plantean las siguientes oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es un grado que cuenta con mucha afinidad hacia la asignatura. • Los estudiantes se muestran entusiastas y motivados durante las clases. • Los estudiantes muestran empatía con la docente. • Existen una sala de informática dotada con 35 computadores donde se pueden llevar a cabo las clases y por ende las prácticas informáticas. • En la biblioteca escolar también hay algunos computadores en los cuales pueden hacer prácticas extraclases. 	<p>Para cumplir con las metas propuesta y cumplir al 100 por ciento con el plan de mejoramiento, existen ciertas amenazas que perjudican el cumplimiento, como las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perdida de clases debido a imprevistos y actividades extracurriculares que retrasan el cumplimiento del plan de área. • El poco hábito de lectura que existe entre los estudiantes y el cual dificulta las actividades de comprensión lectora con temas afines al área. • La baja intensidad horaria de la asignatura la cual limita las prácticas en clase. • Desmotivación e incumplimiento de los estudiantes para desarrollar las estrategias propuestas.
PLAN DE ACCION	
<p>Los planes de acción están consignados en los planes de mejoramiento por área y por niveles, teniendo en cuenta las competencias, componentes y aprendizajes. Dentro de las estrategias para implementar se mencionan las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación frecuente de talleres de lecto-escritura para reforzar el manejo del vocabulario técnico. • Construcción de glosario el cuál se nutrirá, en lo posible, durante todas las clases, y revisión frecuente del mismo. 	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 23 de 232

<ul style="list-style-type: none"> • Lectura y análisis de textos y artículos referentes al área para familiar a los estudiantes con el vocabulario técnico.. • En cada clase se preguntará a 3 estudiantes sobre el significado de las palabras nuevas definidas. • Motivación a los estudiantes para que realicen prácticas en sus casas como medio para que adquieran mayor destreza en el manejo del computador y especialmente del teclado. 	
---	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA		
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA		
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03		PÁGINA: 24 de 232

AREA: Informática 2019

COMPETENCIA :Reconocimiento y manejo básico de Windows y Word

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	8º1						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	41						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
12	29.27	28	68.29	1	2.44		0.00

COMPETENCIA: Manejo adecuado del vocabulario técnico manejado en la informática

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	8º1						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	41						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
6	14.63	26	63.41	8	19.51	1	2.44

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA		
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA		
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03		PÁGINA: 25 de 232

AREA: Informática 2019							
COMPETENCIA : Reconocimiento y manejo básico de Windows y Word							
FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE							
GRUPO	8º2						
NUMERO							
TOTAL DE	41						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
9	21.95	27	65.85	4	9.76	1	2.44
COMPETENCIA: Manejo adecuado del vocabulario técnico manejado en la informática							
FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE							
GRUPO	8º2						
NUMERO							
TOTAL DE	41						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
12	29.27	27	65.85	2	4.88		0.00

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 26 de 232

**DIAGNÓSTICO AREA TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO
GRADO 8º
2019**

DOFA GRADO 8º	
FORTALEZAS	DEBILIDADES
<p>Grado 8º1- Número de estudiantes diagnosticados 41.</p> <p>Grado 8º2- Número de estudiantes diagnosticados 41.</p> <p>Competencia 1: Reconocimiento y manejo básico de Windows y Word</p> <p>Competencia 2: Manejo adecuado del vocabulario técnico manejado en la informática</p> <p>Según los resultados se concluye que la competencia más fuerte es el manejo adecuado del vocabulario técnico, ya que 18 estudiantes obtuvieron un desempeño bajo de la misma.</p>	<p>Grado 8º1- Número de estudiantes diagnosticados 41.</p> <p>Grado 8º2- Número de estudiantes diagnosticados 41.</p> <p>Competencia 1: Reconocimiento y manejo básico de Windows y Word</p> <p>Competencia 2: Manejo adecuado del vocabulario técnico manejado en la informática</p> <p>Según los resultados se concluye que la competencia más débil es el reconocimiento y manejo básico de Windows y Word, ya que 19 estudiantes obtuvieron un desempeño bajo de la misma.</p>

 CÓDIGO: DF-G-01	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	 PÁGINA: 27 de 232
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
VERSIÓN: 03		

OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<p>Teniendo en cuenta el resultado del diagnóstico de los estudiantes del grado 8º, se observan las siguientes oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interés de un alto porcentaje de los estudiantes por el área. • Gusto por estar en la sala de informática. • Empatía con las docentes. 	<p>Para cumplir con las metas propuesta y cumplir al 100 por ciento con el plan de mejoramiento, existen ciertas amenazas que perjudican el cumplimiento, como las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pérdida de las clases programadas por actividades extracurriculares. • Poca práctica en la sala de informática por ocupación con otras actividades. • Desmotivación e incumplimiento de los estudiantes para desarrollar las estrategias propuestas.
PLAN DE ACCION	
<p>Los planes de acción están consignados en los planes de mejoramiento por área y por niveles, teniendo en cuenta las competencias, componentes y aprendizajes. Dentro de las estrategias para implementar se mencionan las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una separata en el cuaderno donde se registran las palabras nuevas del área y se consulta su significado. • En cada clase se preguntará a 3 estudiantes sobre el significado de las palabras nuevas definidas. 	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA		
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA		
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03		PÁGINA: 28 de 232

AREA: Tecnología e Informática 2019

COMPETENCIA :Reconoce las características de Internet y sus aplicaciones

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	9º1						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	33						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
3	9.09	11	33.33	18	54.55	1	3.03

COMPETENCIA: Tiene un manejo adecuado del vocabulario técnico del área

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	9º1						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	33						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
10	30.30	20	60.61	3	9.09	0	0.00

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA		
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA		
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03		PÁGINA: 29 de 232

AREA: Tecnología e Informática 2019							
COMPETENCIA :Reconoce las características de Internet y sus aplicaciones							
FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE							
GRUPO	9º2						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	34						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
2	5.88	18	52.94	10	29.41	4	11.76
COMPETENCIA: Tiene un manejo adecuado del vocabulario técnico del área							
FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE							
GRUPO	9º2						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	34						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
1	2.94	27	79.41	5	14.71	1	2.94

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 30 de 232

**DIAGNÓSTICO AREA TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO
GRADO 9º
2019**

DOFA GRADO 9º

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<p>Grado 9º1- Número de estudiantes diagnosticados 33.</p> <p>Grado 9º2- Número de estudiantes diagnosticados 34.</p> <p>Competencia 1: Reconocimiento de las características de Internet y sus aplicaciones</p> <p>Competencia 2: Manejo adecuado del vocabulario técnico manejado en el área.</p> <p>Competencia 3: Reconocimiento de las características de un emprendimiento, inicio, y desarrollo de un emprendimiento, estructura y clasificación de las empresas.</p> <p>Competencia 4: Definición y desarrollo del proyecto de vida</p> <p>Según los resultados se concluye que la competencia más fuerte es Reconocimiento de las características de Internet y sus aplicaciones</p>	<p>Grado 9º1- Número de estudiantes diagnosticados 33.</p> <p>Grado 9º2- Número de estudiantes diagnosticados 34.</p> <p>Según los resultados se concluye que la competencia más débil es el Manejo adecuado del vocabulario técnico del área.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 31 de 232

OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<p>Teniendo en cuenta el resultado del diagnóstico de los estudiantes del grado 9º, se observan las siguientes oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interés de un alto porcentaje de los estudiantes por el área. • Gusto por estar en la sala de informática. • Empatía con las docentes. 	<p>Para cumplir con las metas propuesta y cumplir al 100 por ciento con el plan de mejoramiento, existen ciertas amenazas que perjudican el cumplimiento, como las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pérdida de las clases programadas por actividades extracurriculares. • Poca práctica en la sala de informática por ocupación con otras actividades. • Desmotivación e incumplimiento de los estudiantes para desarrollar las estrategias propuestas.
PLAN DE ACCION	
<p>Los planes de acción están consignados en los planes de mejoramiento por área y por niveles, teniendo en cuenta las competencias, componentes y aprendizajes. Dentro de las estrategias para implementar se mencionan las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una separata en el cuaderno donde se registran las palabras nuevas del área y se consulta su significado. • En cada clase se preguntará a 3 estudiantes sobre el significado de las palabras nuevas definidas. 	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA		
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA		
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03		PÁGINA: 32 de 232

AREA: Tecnología e Informática 2019

COMPETENCIA : Reconoce en Internet una herramienta de trabajo con sus característica, elementos positivos y negativos de su uso.

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	10º1						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	40						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
3	7.50	23	57.50	12	30.00	2	5.00

COMPETENCIA: Identificación y manejo adecuado del vocabulario técnico del área.

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	10º1						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	40						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
6	15.00	30	75.00	4	10.00	0	0.00

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA		
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA		
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03		PÁGINA: 33 de 232

AREA: Tecnología e Informática 2019

COMPETENCIA :Reconoce en Internet una herramienta de trabajo con sus característica, elementos positivos y negativos de su uso.

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	10º2						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	44						
D. Bajo		D.Basico		D. Alto		D.Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
2	4.55	24	54.55	16	36.36	2	4.55

COMPETENCIA: Identificación y manejo adecuado del vocabulario técnico del área.

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	10º2						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	44						
D. Bajo		D.Basico		D. Alto		D.Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiante	Porcentaje
11	25.00	30	68.18	3	6.82	0	0.00

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 34 de 232

**DIAGNÓSTICO AREA TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO
GRADO 10º
2019**

DOFA GRADO 10º

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<p>Grado 10º1- Número de estudiantes diagnosticados 40.</p> <p>Grado 10º2- Número de estudiantes diagnosticados 44.</p> <p>Competencia 1: Reconoce en Internet una herramienta de trabajo con sus característica, elementos positivos y negativos de su uso.</p> <p>Competencia 2: Manejo adecuado del vocabulario técnico manejado en el área.</p> <p>Competencia 3: Identifica la empresa y los pasos para elaborar un plan de negocio</p> <p>Competencia 4: Reconoce en la toma de decisiones una práctica esencial para la construcción del proyecto de vida.</p> <p>Según los resultados se concluye que las competencias más fuertes son -Manejo adecuado del vocabulario técnico manejado en el área, - Identifica la empresa y los pasos para elaborar un plan de</p>	<p>Grado 10º1- Número de estudiantes diagnosticados 40.</p> <p>Grado 10º2- Número de estudiantes diagnosticados 44.</p> <p>Según los resultados se concluye que la competencia más débil es el Reconocimiento en Internet una herramienta de trabajo con sus característica, elementos positivos y negativos de su uso.</p>

 CÓDIGO: DF-G-01	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	 PÁGINA: 35 de 232
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
	VERSIÓN: 03	

<p>negocio, -Reconoce en la toma de decisiones una práctica esencial para la construcción del proyecto de vida.</p>	
<p style="text-align: center;">OPORTUNIDADES</p> <p>Teniendo en cuenta el resultado del diagnóstico de los estudiantes del grado 9º, se observan las siguientes oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interés de un alto porcentaje de los estudiantes por el área. • Gusto por estar en la sala de informática. • Empatía con las docentes. 	<p style="text-align: center;">AMENAZAS</p> <p>Para cumplir con las metas propuesta y cumplir al 100 por ciento con el plan de mejoramiento, existen ciertas amenazas que perjudican el cumplimiento, como las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pérdida de las clases programadas por actividades extracurriculares. • Poca práctica en la sala de informática por ocupación con otras actividades. • Desmotivación e incumplimiento de los estudiantes para desarrollar las estrategias propuestas.
<p style="text-align: center;">PLAN DE ACCION</p> <p>Los planes de acción están consignados en los planes de mejoramiento por área y por niveles, teniendo en cuenta las competencias, componentes y aprendizajes. Dentro de las estrategias para implementar se mencionan las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asignar temas de clase para ser presentados con software del área de informática. • Realizar una separata en el cuaderno donde se registran las palabras nuevas del área y se consulta su significado. 	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 36 de 232

<ul style="list-style-type: none"> • En cada clase se preguntará a 3 estudiantes sobre el significado de las palabras nuevas definidas. 	
--	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA		
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA		
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03		PÁGINA: 37 de 232

AREA: Tecnología e Informática 2019

COMPETENCIA : Reconocimiento y aplicación de las Tic en la vida cotidiana

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	11º1						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	32						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
4	12.50	14	43.75	12	37.50	2	6.25

COMPETENCIA: Identificación y manejo adecuado del vocabulario técnico del área.

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	11º1						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	32						
D. Bajo		D. Basico		D. Alto		D. Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiante	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
7	21.88	17	53.13	7	21.88	1	3.13

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA		
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA		
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03		PÁGINA: 38 de 232

AREA: Tecnología e Informática 2019

COMPETENCIA :Reconocimiento y aplicación de las Tic en la vida cotidiana

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	11º2						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	32						
D. Bajo		D.Basico		D. Alto		D.Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
5	15.63	13	40.63	12	37.50	2	6.25

COMPETENCIA:Identificación y manejo adecuado del vocabulario técnico del área

FAVOR INTRODUCIR DATOS SOLO EN LAS CELDAS CON FONDO VERDE

GRUPO	11º2						
NUMERO TOTAL DE ESTUDIANTES	32						
D. Bajo		D.Basico		D. Alto		D.Superior	
No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje	No. Estudiantes	Porcentaje
6	18.75	11	34.38	14	43.75	1	3.13

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 39 de 232

**DIAGNÓSTICO AREA TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO
GRADO 11º
2019**

DOFA GRADO 11º

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<p>Grado 11º1- Número de estudiantes diagnosticados 32.</p> <p>Grado 11º2- Número de estudiantes diagnosticados 32.</p> <p>Competencia 1: Reconocimiento y aplicación de las Tic en la vida cotidiana.</p> <p>Competencia 2: Manejo adecuado del vocabulario técnico manejado en el área.</p> <p>Competencia 3: Reconoce en su proyecto de vida una herramienta de formación para la vida</p> <p>Competencia 4: Demuestra una preparación adecuada para presentar una entrevista académica y/o laboral</p> <p>Según los resultados se concluye que las competencias más fuertes son:</p>	<p>Grado 11º1- Número de estudiantes diagnosticados 32.</p> <p>Grado 11º2- Número de estudiantes diagnosticados 32.</p> <p>Según los resultados se concluye que la competencia más débil es: Demuestra una preparación adecuada para presentar una entrevista académica y/o laboral</p>

 CÓDIGO: DF-G-01	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	 PÁGINA: 40 de 232
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
	VERSIÓN: 03	

<p>Competencia 1: Reconocimiento y aplicación de las Tic en la vida cotidiana.</p> <p>Competencia 2: Manejo adecuado del vocabulario técnico manejado en el área.</p> <p>Competencia 3: Reconoce en su proyecto de vida una herramienta de formación para la vida.</p>	
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<p>Teniendo en cuenta el resultado del diagnóstico de los estudiantes del grado 9º, se observan las siguientes oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interés de un alto porcentaje de los estudiantes por el área. • Gusto por estar en la sala de informática. • Empatía con las docentes. 	<p>Para cumplir con las metas propuesta y cumplir al 100 por ciento con el plan de mejoramiento, existen ciertas amenazas que perjudican el cumplimiento, como las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pérdida de las clases programadas por actividades extracurriculares. • Poca práctica en la sala de informática por ocupación con otras actividades. • Gran cantidad de trabajo y aumento de las responsabilidades de los estudiantes de grado 11. • Desmotivación e incumplimiento de algunos estudiantes para desarrollar las estrategias propuestas.
PLAN DE ACCION	
<p>Los planes de acción están consignados en los planes de mejoramiento por área y por niveles, teniendo en cuenta las</p>	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 41 de 232

competencias, componentes y aprendizajes. Dentro de las estrategias para implementar se mencionan las siguientes:

- Asignar temas de clase para ser presentados con software del área de informática.
- Realizar una separata en el cuaderno donde se registran las palabras nuevas del área y se consulta su significado.
- En cada clase se preguntará a 3 estudiantes sobre el significado de las palabras nuevas definidas.
- Realizar actividades de refuerzo y tareas durante la clase

5.2 ESTRATEGIAS DE MEJORAMIENTO:

- Lectura comprensiva y reflexiva para mejorar la comprensión de textos.
- Elaboración de glosarios de la asignatura y asignación de nota para el período.
- Participar en talleres y eventos organizados por entidades e instituciones como la universidad Eafit.
- Realizar actividades prácticas, manualidades, experimentos, y otros.
- Trabajar con una noticia semanal.
- Realizar planes de mejoramiento por período.

5.3 DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES DE FORMACIÓN:

Desde el área, consideramos que los factores que más inciden en el bajo desempeño académico de los estudiantes son:

- Impuntualidad y/o inasistencia,
- Carencia de hábitos de estudio
- En algunas ocasiones falta responsabilidad en entregan tareas extra clase
- Desmotivación frente a las actividades propuestas.
- Poco acompañamiento de la familia

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 42 de 232

- Desestabilización escolar (factor social)
- Descomposición escolar

Por lo tanto desde el área se han realizado las actividades al interior de la clase, proponiendo grupos colaborativos, trabajos entre pares y actividades individuales. La pérdida académica bajó notablemente con respecto a lo que se presentaba en el primer y segundo periodo, pues los estudiantes fueron convocados al trabajo colaborativo y motivados a la realización de los planes de mejoramiento con procesos técnicos - prácticos y de acuerdo a las necesidades presentadas, no obstante a las propuestas dadas del mejoramiento académico con los estudiantes algunos no alcanzaron la culminación satisfactoria de sus logros, por la falta de compromiso ante la realización de las actividades propuestas.

6. METODOLOGÍA GENERAL:

La metodología es el proceso que se sigue para hacer algo. El método se define como todo proceder ordenado y sujeto a ciertos principios y normas para llegar de una manera segura a un fin, al cumplimiento de un propósito previamente determinado. Nuestra metodología se inscribe al interior de la pedagogía activa privilegiando en los procesos los enfoques pedagógicos de Las Inteligencias Múltiples, Aprendizajes Significativos y el Constructivismo.

En este plan de área se encuentran diferentes actividades pedagógicas utilizadas dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, para lo cual se privilegian unas más que otras de acuerdo a la temática si es de habilidades o en el ámbito intelectual. Dichas actividades están inspiradas desde el paradigma de la pedagogía activa de corte constructivista. Básicamente se establece la prioridad de aprender a aprender como regla general de la producción de conocimiento.

El desarrollo de las clases se realizará en 3 momentos:

Actividades de iniciación: Es el inicio y la motivación en cada una de las clases, donde el docente presenta el tema, objetivos, logros, estrategias y competencias a trabajar y en dicho proceso hace un rastreo conceptual, incitando mediante preguntas a la participación de niños y niñas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 43 de 232

Actividades de desarrollo: es allí donde el docente hace un empalme entre las ideas previas con los conocimientos transversales del área. Se proponen las actividades a desarrollar, seleccionan equipos de trabajo y plantea un proyecto tecnológico donde cada equipo elige su mejor método para realizarlo. Todos los proyectos tecnológicos son expuestos a los demás compañeros y docentes. Actividades de nivelación para los estudiantes que ingresan después de iniciado el proceso

Actividades de culminación o evaluación: Se plantean actividades para evaluar los niveles de adquisición, uso, justificación y control de las competencias del área.

La metodología debe basarse en SABER SER, SABER CONVIVIR, y SABER CONOCER donde el docente es un orientador que propone alternativas para que los estudiantes a través de ellas, desarrollen competencias: Identificar objetivos y coordinarse con otros, colaborar y generar confianza en el equipo, resolver problemas en equipo. Las estrategias a emplear son:

- Explicación y orientación del docente.
- Desarrollo de guías de trabajo
- Sustentación de consultas
- Desarrollo de talleres de aplicación
- Actividades especiales de recuperación para quien lo requiera.

7. EVALUACIÓN

CARACTERÍSTICA	CONCEPTUALIZACIÓN	CRITERIO	PROCEDIMIENTO	FRECUENCIA
DIAGNOSTICA	Ejercicio que se realiza al iniciar o finalizar el año donde el docente	Prueba diagnóstica tipo test o lista de chequeo. Al inicio del	Observación directa, evaluación escritas. Test escrito,	Durante primeras cuatro semanas del primer período

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 44 de 232

	<p>del área deja constancia del estado académico de sus estudiantes, basados en el desarrollo del currículo de cada grado, para ser tenido en cuenta como conducta de entrada.</p> <p>Esta evaluación proporciona datos acerca del punto de partida de cada estudiante, aportando una primera fuente de información sobre los conocimientos previos y características personales, que permiten una atención a</p>	<p>año se definen la cantidad de preguntas por competencia para cada grado. También se lleva a cabo por medio de la observación de las destrezas mostradas los estudiantes para con el manejo de las herramientas de hardware y de software.</p>	<p>conversatorios, puestas en común.</p> <p>académico</p>
--	---	--	---

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 45 de 232

	<p>las diferencias y una metodología adecuada y adoptará las medidas pertinentes de refuerzo de materias, para aquellos estudiantes que lo requieran, así como las adecuaciones curriculares para los estudiantes con necesidades educativas especiales.</p> <p>También se debe tener en cuenta los resultados pruebas externas, resultados institucionales, e índice sintético de calidad educativa para analizar</p>			
--	--	--	--	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 46 de 232

	fortalezas y debilidades para hacer planes de mejoramiento.			
INTEGRAL:	Tiene en cuenta los aspectos o dimensiones del desarrollo del estudiante. Relaciona todos los aspectos de la formación de la conducta, lo cual motiva a utilizar diversos medios, procedimientos y técnicas para garantizar el éxito del proceso de valoración.	Actitudinal (Competencias ciudadanas).	Responsabilidad, participación en clase, puntualidad, cumplimiento de normas. Observación continua, autoevaluación. coevaluación y heteroevaluación. Transversalización de proyectos institucionales mediante contenidos temáticos, actividades de comprensión lectora	Continua

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 47 de 232

			<p>y producción escrita, juego de roles, consultas, entre otras. Situaciones problemas. Estudio de casos.</p>	
		Conceptual	<p>Trabajo individual y en equipo, elaboración de mapas conceptuales y esquemas mentales, portafolio, exposición, talleres de comprensión lectora y producción escrita, juego de roles, socialización de consulta, evaluación oral y escrita (proceso), presentación de</p>	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 48 de 232

			trabajos a través de las tecnologías de la información, prueba de periodo, talleres y actividades a partir del horizonte institucional. Actividades propuestas por el MEN.	
		Procedimental	Presentación de trabajo escrito a través de metodologías emergentes, portafolio, socialización de avances, trabajo creativo.	
OBJETIVA:	Permite reorientar los procesos y metodologías educativas, cuando se presenten indicios de	Valoración de desempeños: Cognitivo.	Pruebas institucionales desde las	Continua

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 49 de 232

	<p>reprobación en la asignatura, analizando las causas y buscando que lo aprendido en clase, incida en el comportamiento y actitudes de los alumnos en el salón, en la calle, en el hogar y en la comunidad en que se desenvuelve. Se habla de evaluación formativa, cuando se desea averiguar si los objetivos de la enseñanza están siendo alcanzados o no, y lo que es preciso hacer para mejorar el</p>	<p>Actitudinal. Las competencias propias del área.</p>	<p>competencias propias del área. Talleres de nivelación. Talleres de mejoramiento.</p>
--	---	--	---

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 50 de 232

	desempeño de los educandos.			
VALORATIVA DEL DESEMPEÑO:	<p>Los niveles de valoración del desempeño obtenido en su proceso de aprendizaje.</p> <p>El Desempeño, es la aplicación de los conocimientos, actitudes, hábitos y habilidades en la esfera práctica, en la solución de cierta clase de problemas y situaciones. Lo importante es que el estudiante en esta etapa aplica los conocimientos adquiridos. Se tiene en cuenta los juicios de valor</p>	<p>Valoración de desempeños desde:</p> <p>Cognitivo (Las competencias propias del área.)</p>	<p>Pruebas internas.</p> <p>Exposiciones, trabajos en equipo, actividades de clase, producción textual, solución de talleres, de guías.</p>	<p>Continúa</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 51 de 232

	o escala valorativa según el Sistema Institucional de evaluación: desempeño superior, alto, básico, bajo.			
INCLUYENTE:	Implementación y valoración de los indicadores de inclusión haciendo la flexibilización curricular a los estudiantes que presentan necesidades educativas permanentes y transitorias. Se valora el derecho a la educación que incluye a desplazados, adolescentes	Valoración de desempeños desde los aspectos Cognitivo, Actitudinal, y procedimental- Desde el desarrollo de las competencias propias del área. Flexibilización curricular: Indicadores de desempeño. Metodología de enseñanza.	Adecuaciones curriculares Trabajo colaborativo. Talleres con plan padrino. Planes de mejoramiento Tutorías en clase. Semilleros Planes nivelatorio Apoyo orientación escolar	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 52 de 232

	embarazadas, negritud, venezolanos, entre otras	Metodología de evaluación.		
FORMATIVA:	<p>Proceso en el cual profesores y estudiantes comparten metas de aprendizaje y evalúan constantemente sus avances en relación a estos objetivos. Esto se hace con el propósito de determinar la mejor forma de continuar el proceso de enseñanza y aprendizaje según las necesidades de cada curso.</p> <p>El enfoque de evaluación formativa considera la evaluación como parte</p>	<p>Identificación de avances y dificultades en el dominio de aprendizajes y el desarrollo de las competencias.</p>	<p>Evaluación de avances y dificultades con base a los criterios establecidos</p> <p>Retroalimentación permanente con el docente y entre pares.</p> <p>Aplicación de estrategias para promover la colaboración entre estudiantes.</p> <p>Juego de ejemplos y contraejemplos para clarificar lo que espera de los estudiantes.</p>	continua

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 53 de 232

	del trabajo cotidiano del aula y la utiliza para orientar este proceso y tomar decisiones oportunas que den más y mejores frutos.			
--	---	--	--	--

7.1 FLEXIBILIZACIÓN CURRICULAR

De acuerdo con los parámetros que establece el Ministerio de Educación Nacional y por ende, nuestro sistema de calidad institucional, un currículo flexible es aquel que mantiene los mismos objetivos generales para todos los estudiantes, pero da diferentes oportunidades de acceder a ellos: es decir, organiza su enseñanza desde la diversidad social, cultural de estilos de aprendizaje de sus estudiantes, tratando de dar a todos la oportunidad de aprender.

Esto quiere decir que al trabajar con los mismos planes de área: estándares, lineamientos curriculares, Derechos básicos de aprendizaje, metas y objetivos de grado, contenidos e indicadores de desempeño; pero con diferentes metodologías de enseñanza – aprendizaje, cualquier estudiante pueda acceder al sistema educativo. De manera que el énfasis se hace en el proceso de enseñanza - aprendizaje desde la planeación, las estrategias didácticas, y la evaluación.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 54 de 232

La flexibilización busca acercar al estudiante a la propuesta curricular de su grado de una manera dinámica y respetuosa de sus ritmos de aprendizaje. Es decir, la flexibilización curricular hace referencia a la posibilidad de dar una respuesta acertada a la diversidad del aula, al reconocimiento de las diferencias, multiplicidad de características, estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes en general, no solo para aquellos que presentan una determinada discapacidad.

Según el Sistema Institucional de Evaluación, los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE) y que son diagnosticados con barreras para el aprendizaje, se determina una promoción regular fundamentada en una flexibilización de saberes que atienda el ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante y con base a los desempeños esperados para ellos.

La promoción será determinada por la Comisión de Promoción atendiendo a las directrices dadas desde la comisión de evaluación.

El equipo de docentes y profesionales podrán proponer la repitencia de un grado a la comisión de promoción respectiva si las estudiantes no alcanzan la consecución de las competencias mínimas establecidas y flexibilizadas para ellos.

Para la planeación de las adecuaciones curriculares, es recomendable tener presente los siguientes criterios:

- Tener seguridad sobre lo que un niño o niña con necesidades educativas especiales puede y no puede realizar.
- Detectar sus necesidades educativas, estilos de aprendizaje, competencias e intereses.
- Decidir qué es lo más conveniente para él o para ella, en cuanto al desarrollo de competencias, considerando el tipo de necesidades educativas especiales que presentan y la complejidad de los propósitos y contenidos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 55 de 232

- Tomar en cuenta los recursos y materiales didácticos disponibles en el aula, así como los apoyos de los padres y madres y de los y las especialistas, para determinar el alcance de las adecuaciones.
- Planear y elaborar las adecuaciones curriculares, procurando respetar al máximo las necesidades individuales de cada alumno y alumna, pero sin perder de vista la planeación curricular y las actividades para todo el grupo.
- Llevar a cabo adecuaciones que favorezcan el desarrollo integral del alumno y alumna, de tal manera que se pueda valer por sí mismo (a) cada vez más.
- Tratar de que el alumno y alumna puedan realizar aprendizajes que estén a su alcance.
- Procurar que puedan interactuar con sus compañeros y compañeras de grupo.
- Tener presente que aprenden más y mejor cuando lo que están aprendiendo responde a una preferencia o a un interés personal.
- Del mismo modo, las actividades que se realicen deben ser significativas y funcionales para el desarrollo de sus capacidades y habilidades. En este sentido, se debe tratar de que los alumnos y alumnas puedan relacionar lo que aprenden con situaciones de su vida cotidiana.
- Aprovechar las ventajas del entorno para romper con la monotonía, y proveer de experiencias novedosas que satisfagan sus intereses.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 56 de 232

- Realizar modificaciones a las estructuras gramaticales y el vocabulario, adecuándolas al nivel del alumno o alumna: reemplazando algunos términos por sinónimos, explicando el significado entre paréntesis o con notas de pie, seccionando o reescribiendo frases demasiado largas o complejas.
- Ampliación de contenidos, generalmente a través de explicaciones adicionales, o bien utilizando contenidos de educación especial.
- Supresión de contenidos que no se ajusten a las posibilidades de comprensión del alumno. Es importante no suprimir contenidos que afecten a la comprensión global o idea principal del texto.
- Fomentar técnicas de trabajo cooperativo en las diferentes áreas curriculares para favorecer la interacción de los alumnos y alumnas y la consecución de competencias y contenidos a través de tareas grupales, respetando los diferentes ritmos y niveles de aprendizaje y valorando las aportaciones que cada alumno o alumna realiza para el grupo.
- El propósito de la evaluación debe ser orientar y regular el aprendizaje para que esté sea significativo para los niños y niñas. Además debe ser un proceso que facilite el desarrollo y la realización personal en función de las competencias propuestas
 - Ubicación estratégica del estudiante en el lugar del aula en el que se compense al máximo sus dificultades y en el que participe, lo más posible, en la dinámica del grupo.
 - Proporcionar al estudiante el mobiliario específico que requiera
 - Reconocimiento de las dificultades y fortalezas de las estudiantes a través del diagnóstico enviado por el docente orientador

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 57 de 232

- Flexibilización de evaluaciones para que las estudiantes accedan al conocimiento de acuerdo a sus capacidades
- Afianzamiento de temas a través de estrategias más accesibles para ellas, como conversatorios personalizados, exposiciones de parte de ellas
- Los criterios y procedimientos evaluativos deberán ir acorde a la discapacidad que el estudiante presenta para que sea flexible, tomando en cuenta los indicadores de logro.
- Las actividades las planifica el docente para construir el conocimiento, basadas en las competencias de aprendizaje.
- Asesorías permanentes para aclarar conceptos y superar competencias.
- Leer en voz alta el trabajo asignado, con el fin de asegurar que la estudiante haya entendido las actividades que allí se sugieren.
- Dar tiempo adicional y prudencial para la realización de las actividades.
- Cuando se dan instrucciones verbales, solicitarle a la estudiante que las repita para asegurarme que las logró entender.
- Revisar los trabajos de las estudiantes en clase con el fin de señalar los errores cometidos o confusiones para dar las orientaciones respectivas.
- Seguir las sugerencias de la UAI y orientador escolar para determinar cómo se pueden orientar mejor las clases
- Apoyo de un compañero monitor.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 58 de 232

- Dosificar trabajos de lecto-escritura.
- Proporcionar tiempos mayores para el cumplimiento de los compromisos si así lo requiere su exigencia
- Aprovechar al máximo los recursos tecnológicos para facilitar el aprendizaje (videos, imágenes, recursos digitales, entre otros).
- Lectura en voz alta y escritura en el tablero para facilitar la aprehensión del conocimiento
- Propiciar uso y elaboración de mapas mentales y conceptuales, al igual que infografías, las cuales facilitan el aprendizaje por su carácter visual.
- Evaluación oral en casos requeridos, o modificar tipo y tamaño de letra en pruebas escritas.
- Dar poca importancia al error y fortalecer los aciertos.
- Generar preguntas de retroalimentación y contacto con estudiantes de NEE, para mantenerlos conectados a la clase.
- Realizar seguimiento constante a sus producciones y ejercicios de aplicación, realizando la retroalimentación respectiva.
- Incluirlo en equipos de carácter colaborativo que lo impulsen a la consecución de logros.
- Asignarle tareas que estén dentro de sus capacidades para disminuir o evitar sentimiento de fracaso o frustración.
- Generarle conciencia de sus limitaciones, pero sobre todo, de sus compromisos y metas.
- Propiciar la comunicación y participación de la familia en el proceso formativo del estudiante.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 59 de 232

- Priorizar la expresión oral y la exposición de ideas claras, aunque sean cortas; es necesario fomentar el alcance de intenciones comunicativas.
- Proponer ejercicios en los cuales el estudiante busque aportar una solución a una situación conflictiva desde la creatividad, el razonamiento o la crítica.

8. RECURSOS GENERALES:

RECURSOS: Para facilitar el aprendizaje significativo por parte de los estudiantes, los profesores de la Institución proponen el empleo de los siguientes recursos didácticos para el desarrollo del plan de área, con el fin de dar cumplimiento a los objetivos del área, a los estándares básicos de enseñanza y a las competencias:

Sala de cómputo: a través de ésta los estudiantes tienen la facilidad de acceder a las nuevas tecnologías y el software que tiene el sistema operativo instalado en la computadora, principalmente la consulta en los diferentes sitios de la Internet.

Medios audiovisuales: se cuenta con televisores, grabadoras, VHS, DVD y video Beam los cuales son utilizados para exposiciones tanto de estudiantes como de profesores, para ver videos; como también para la proyección de documentales tecnológicos y tutoriales de software. **Material audiovisual:** videos que sirven como complemento de los conceptos teóricos expuestos en el desarrollo de las actividades, tales como:

- Paint
- Creación de carpetas
- Manejo de los Sistemas Operativos
- Office
- Internet
- Emprendimiento
- Tecnología

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 60 de 232

Material gráfico: fotocopias, Blogs, sitio web, video y libros.

Equipos de impresión: impresoras de computadores, fotocopiadoras y duplicadoras; que sirven para la impresión de la diversa documentación complementaria de las temáticas.

Sala de cómputos: Se encuentra dotada de herramientas como 35 computadores portátiles.

9. Estructura del área:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 61 de 232

**MAPA CONCEPTUAL
TECNOLOGÍA E
INFORMÁTICA**



	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 62 de 232

BÁSICA PRIMARIA

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 63 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIA JESUS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMATICA
ASIGNATURA: INFORMÁTICA

PERIODO: UNO GRADO: PRIMERO I.H.S: 1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes del grado primero estarán en capacidad de reconocer objetos tecnológicos, su uso adecuado.

OBJETIVO PERIODO: Reconocer la historia y uso de los artefactos tecnológicos como medio de aprendizaje.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad Apropiación y uso de la tecnología	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y	Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas. Identifico la tecnología que me rodea y explico la importancia que	Los X.O (concepto) (PROYECTO TIEMPO LIBRE)	Reconoce los XO como medio de aprendizaje.	Utiliza los XO como medio de aprendizaje.	Disfruta del uso de los XO.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 64 de 232

Solución de problemas con tecnología	<p>herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Tiene para desarrollar actividades en mi barrio, casa, colegio y parque.</p> <p>Detecto fallas en el funcionamiento de algunos artefactos, actúo de manera Segura frente a ellas e informo a los adultos mis observaciones.</p>				
---	--	--	--	--	--	--

COMPETENCIAS PERIODO 1	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>Reconozco e identifico los elementos naturales y los aparatos tecnológicos de mi entorno de forma acertada.</p> <p>Reconozco la utilidad de los X.O dentro de la institución como herramienta de aprendizaje significativo</p>	<p>CONCEPTUAL Reconocimiento de las utilidades de los X.O como herramienta para el aprendizaje.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Operación de las XO y sus aplicaciones con suficiencia y destreza.</p> <p>ACTITUDINAL: Cuida de los elementos naturales y aparatos tecnológicos dentro de la institución.</p>

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
----------------	----------	----------------	------------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 65 de 232

NIVELACIÓN	<p>Prueba diagnóstica</p> <p>Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Dibujos alusivos a las temáticas del periodo ● Fichas de trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sensibilización frente al tema ● Orientación en los ejes temáticos ● Motivación y ambientación con lecturas dirigidas ● Dibujos vinculados con el tema ● Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo ● Taller práctico sobre uso del XO 	<p>Cuando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera.</p>
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión de la información dada explícitamente en el texto ● Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal ● Observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación ● Fichas de trabajo. ● Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. ● Relatos y talleres en forma grupal o individual: 	<p>Lecturas complementarias</p> <p>Taller en el XO</p> <p>Utilización de herramientas</p> <p>Trabajo colaborativo</p> <p>Participación en actividades del medio ambiente</p>	<p>Momento indicado</p>
PROFUNDIZACION	<p>Producción autónoma apropiándose de diferentes herramientas</p> <p>Exposición de los conocimientos adquiridos</p> <p>Autocorrección y autorregulación temas de su interés</p> <p>Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Procesos de investigación ● Visita guiada virtual y presencial ● Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes ● Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC 	<p>Cuando se requiera</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 66 de 232

SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIA JESUS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMATICA
ASIGNATURA: INFORMÁTICA

PERIODO: DOS

GRADO: PRIMERO

I.H.S: 1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes de primero identificarán: artefactos tecnológicos, herramientas básicas que resuelven problemas de acuerdo a su entorno.

OBJETIVO PERIODO: Clasificar artefactos del entorno según las características física, uso y procedencia.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
-----------------------	---------------------------------	-------------------	-----------------------------	---------------------	------------------------	----------------------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 67 de 232

<p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p>	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.</p> <p>Identifico la tecnología que me rodea y explico la importancia que tiene para desarrollar actividades en mi barrio, casa, colegio y parque.</p> <p>Detecto fallas en el funcionamiento de algunos artefactos, actúo de manera segura frente a ellas e informo a los adultos mis observaciones.</p>	<p>Aparatos adecuados para las tareas cotidianas.</p> <p>El XO como herramienta para la producción de textos (Proyecto lector)</p>	<p>Reconoce las características principales de algunos aparatos que permiten realizar tareas cotidianas de manera rápida y eficiente.</p>	<p>Realiza diferentes actividades empleando como herramienta principal las</p>	<p>Es responsable con el uso y cuidado de las XO.</p> <p>Es creativo para realizar producciones textuales empleando las XO.</p>
---	---	--	--	---	--	---

COMPETENCIAS PERIODO 2	INDICADORES DE DESEMPEÑO
-------------------------------	---------------------------------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 68 de 232

<p>Expreso y comparo la evolución de la tecnología a través de la historia así como identifico las potencialidades de los artefactos tecnológicos en la solución de problemas cotidianos.</p>	<p>CONCEPTUAL: Conocimiento de las herramientas de software con que cuentan las XO para la creación de texto.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Producción de textos creativos empleando la XO y sus herramientas.</p> <p>ACTITUDINAL: Reconoce la importancia del el uso y cuidado adecuado de las XO.</p>
---	--

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ● Prueba diagnóstica ● Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado ● Lecturas complementarias ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo 	<p>Sensibilización frente al tema Orientación en los ejes temáticos Motivación y ambientación con lecturas Motivación y ambientación con lecturas dirigidas Dibujos vinculados con el tema Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo</p>	<p>Cuando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera</p>
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión de la información dada explícitamente en el texto ● Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal ● Observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación ● Fichas de trabajo. ● Relatos y talleres en forma grupal o individual: ● 	<p>Lecturas complementarias Taller en el XO Utilización de herramientas Trabajo colaborativo Participación en actividades del medio ambiente Exposición con de objetos con material reutilizado</p>	<p>Momento indicado</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 69 de 232

PROFUNDIZACION	<p>Producción autónoma apropiándose de diferentes herramientas</p> <p>Exposición de los conocimientos adquiridos</p> <p>Autocorrección y autorregulación temas de su interés</p> <p>Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno</p> <p>Monitoría o acompañamiento a otros estudiantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Procesos de investigación ● Visita guiada virtual y presencial ● Monitoría o acompañamiento a otros estudiantes ● Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC 	<p>Cuando se requiera</p>
-----------------------	--	---	---------------------------

SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIA JESUS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 70 de 232

ASIGNATURA: INFORMÁTICA

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes de primero identificarán: artefactos tecnológicos, herramientas básicas que resuelven problemas de acuerdo a su entorno.

OBJETIVO DEL PERÍODO: Identificar diversos artefactos adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y en la escuela.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.	Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida.	Partes del XO	Reconoce la importancia del XO como herramienta que le brinda beneficios al Hombre.	Utiliza de manera adecuada y responsable el XO y algunos de sus periféricos.	Crea e inventa actividades para realizar en el XO.

COMPETENCIAS PERIODO 3	INDICADORES DE DESEMPEÑO
-------------------------------	---------------------------------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 71 de 232

<p>Conozco algunas de las herramientas en la vida del hombre en diferentes épocas de manera adecuada.</p> <p>Utiliza artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas</p>	<p>CONCEPTUAL Reconocimiento de la importancia del XO como herramienta que le brinda beneficios al hombre.</p> <p>PROCEDIMENTAL Utilización adecuada y responsable el XO y algunos de sus periféricos.</p> <p>ACTITUDINAL Crea e inventa actividades para realizar en el XO.</p>
---	---

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado <ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre.	<ul style="list-style-type: none"> ● Sensibilización frente al tema ● Orientación en los ejes temáticos ● Motivación y ambientación con lecturas Motivación y ambientación con lecturas dirigidas ● Dibujos vinculados con el tema ● Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo Taller práctico uso del PC	Cando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión de la información dada explícitamente en el texto ● Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal ● observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación Lecturas complementarias: Primeras actividades realizadas por el hombre. <ul style="list-style-type: none"> ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. ● Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Taller en el computador ● Utilización de herramientas ● Trabajo colaborativo ● Visitas guiadas ● Participación en actividades del medio ambiente ● Exposición con de objetos con material reutilizado 	Momento indicado

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 72 de 232

	<ul style="list-style-type: none"> • Relatos y talleres en forma grupal o individual: • Primeras actividades realizadas por el hombre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño y realización de productos para el emprendimiento • Análisis y comparación de manejo de productos • Taller de solución de problemas tecnológicos Reconocimiento de riesgos y beneficios en el uso de las TIC	
PROFUNDIZACION	Producción apropiándose de diferentes herramientas Exposición de los conocimientos adquiridos Autocorrección y autorregulación temas de su interés Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes <ul style="list-style-type: none"> • Investiga y sustenta surgimiento de las actividades económicas. • Profundiza mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias 	Procesos de investigación Visita guiada virtual y presencial Análisis y críticas sobre actividades económicas Profundización mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias y herramientas Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC	Cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 73 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIA JESUS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMATICA
ASIGNATURA: INFORMÁTICA

PERIODO: CUATRO GRADO: PRIMERO

I.H.S:1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes de primero identificarán artefactos tecnológicos, herramientas básicas que resuelven problemas de acuerdo a su entorno.

OBJETIVO: Participar con interés en intercambios comunicativos frente al uso y desuso de la tecnología de manera reflexiva.

	EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
	Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad Apropiación y uso de la tecnología	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y	Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades	Importancia del computador y sus partes.	Conoce la historia del computador y sus partes. Identifica las partes básicas del computador	Maneja de forma adecuada el computador.	Demuestra intereses frente al manejo del computador. Representa las partes del computador empleando diferentes materiales.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 74 de 232

Solución de problemas con tecnología	herramientas tecnológicas. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.						
COMPETENCIAS PERIODO 4				INDICADORES DE DESEMPEÑO			
Identifico la importancia de la tecnología en la vida del hombre y el uso del computador en las labores escolares de forma asertiva y la empleo en la vida diaria principalmente en mi actividad escolar				CONCEPTUAL: Conocimiento de la historia del computador y sus partes. PROCEDIMENTAL: Utiliación de la tecnología en la ejecución de tareas escolares. ACTITUDINAL: Cuida del medio ambiente a través del manejo adecuado de los residuos sólidos.			

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado <ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre.	<ul style="list-style-type: none"> ● Sensibilización frente al tema ● Orientación en los ejes temáticos ● Motivación y ambientación con lecturas Motivación y ambientación con lecturas dirigidas ● Dibujos vinculados con el tema ● Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo 	Cando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 75 de 232

		Taller práctico uso del PC	
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de la información dada explícitamente en el texto • Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal • observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación <li style="text-align: right;">Lecturas complementarias: Primeras actividades realizadas por el hombre. • Dibujos alusivos: Actividades económicas. • Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. • Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. • Relatos y talleres en forma grupal o individual: • Primeras actividades realizadas por el hombre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lecturas complementarias • Taller en el computador • Utilización de herramientas • Trabajo colaborativo • Visitas guiadas • Participación en actividades del medio ambiente • Exposición con de objetos con material reutilizado • Diseño y realización de productos para el emprendimiento • Análisis y comparación de manejo de productos • Taller de solución de problemas tecnológicos Reconocimiento de riesgos y beneficios en el uso de las TIC	Momento indicado
PROFUNDIZACION	Producción apropiándose de diferentes herramientas Exposición de los conocimientos adquiridos Autocorrección y autorregulación temas de su interés Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes <ul style="list-style-type: none"> • Investiga y sustenta surgimiento de las actividades económicas. 	Procesos de investigación Visita guiada virtual y presencial Análisis y críticas sobre actividades económicas Profundización mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias y herramientas Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes	Cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 76 de 232

	<ul style="list-style-type: none"> • Profundiza mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias 	Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC	
--	--	--	--

SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIA JESUS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMATICA

PERIODO: UNO

GRADO: SEGUNDO

I.H.S: 1

ASIGNATURA: INFORMÁTICA

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes de primero identificarán artefactos tecnológicos, herramientas básicas que resuelven problemas de acuerdo a su entorno.

OBJETIVO PERIODO: Reconocer la historia los algunos artefactos, su evolución y uso.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 77 de 232

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Detecto fallas en el funcionamiento de algunos artefactos, actúo de manera segura frente a ellas e informo a los adultos mis observaciones.</p>	<p>Los X.O:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repaso sobre las partes principales del XO - Funcionamiento del teclado <p>(PROYECTO EMPRENDIMIENTO)</p>	<p>Identifica la computadora (XO) como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, utilizándola en diferentes actividades.</p>	<p>Manipula de forma segura algunos aparatos tecnológicos en especial los X.O.</p>	<p>Demuestra interés por reconocer el manejo de algunos artefactos tecnológicos.(X.O).</p>

COMPETENCIAS PERIODO 1	INDICADORES DE DESEMPEÑO
-------------------------------	---------------------------------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 78 de 232

<p>Manejo los X.O dentro del aula de clase de manera transversal orientado a la cualificación de mi proceso de aprendizaje.</p>	<p>CONCEPTUAL: Identificación de las principales características y funciones del XO.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Manipulación segura de algunos aparatos tecnológicos en especial los X.O.</p> <p>ACTITUDINAL: Demuestra interés en el manejo de los X.O. aplicando las herramientas que él proporciona.</p>
META DE MEJORAMIENTO	Reconocimiento de la historia del uso de los artefactos y su evolución

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado <ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Dibujos alusivos a las temáticas del periodo ● Fichas de trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sensibilización frente al tema ● Orientación en los ejes temáticos ● Motivación y ambientación con lecturas dirigidas ● Dibujos vinculados con el tema ● Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo ● Taller práctico sobre uso del XO 	Cuando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión de la información dada explícitamente en el texto ● Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal ● Observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación ● Fichas de trabajo. ● Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. 	Lecturas complementarias Taller en el XO Utilización de herramientas Trabajo colaborativo Participación en actividades del medio ambiente	Momento indicado

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 79 de 232

PROFUNDIZACION	<ul style="list-style-type: none"> ● Relatos y talleres en forma grupal o individual: <p>Producción autónoma apropiándose de diferentes herramientas</p> <p>Exposición de los conocimientos adquiridos</p> <p>Autocorrección y autorregulación temas de su interés</p> <p>Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno.</p> <p>Monitoría o acompañamiento a otros estudiantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Procesos de investigación ● Visita guiada virtual y presencial ● Monitoría o acompañamiento a otros estudiantes ● Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC 	Cuando se requiera
-----------------------	--	---	--------------------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 80 de 232

**DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

PERIODO: DOS

GRADO: SEGUNDO

I.H.S:1

ASIGNATURA: INFORMÁTICA

META: Al finalizar el año los estudiantes del grado segundo estarán en capacidad de reconocer objetos tecnológicos, el uso adecuado, y el intercambio de productos y servicios.

OBJETIVO DEL PERIODO: Utilizar en forma adecuada instrumentos herramientas y materiales de uso cotidiano teniendo en cuenta sus necesidades.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.	Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.	Sistema operativo de la laptop XO	Reconoce el sistema operativo de la laptop XO y sus herramientas básicas.	Maneja adecuadamente el sistema operativo de la laptop XO.	Es responsable con el manejo de las laptop XO dándole un correcto uso al emplearlas en su proceso de aprendizaje.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 81 de 232

		Identifico herramientas de hardware y software que permiten llevar a cabo tareas rutinarias de manera más rápida, fácil y eficiente.				
--	--	--	--	--	--	--

COMPETENCIA PERIODO DOS:	INDICADOR DE DESEMPEÑO:
Reconozco las herramientas básicas del sistema operativo de las laptop XO haciendo uso adecuado del mismo para apoyar mis procesos de aprendizaje.	<p>CONCEPTUALES: Reconocimiento del sistema operativo de la laptop XO.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Manejo adecuado del sistema operativo de la laptop XO y sus herramientas.</p> <p>ACTITUDINAL: Demuestra responsabilidad en el manejo de las XO y las emple adecuadamente en su proceso de aprendizaje.</p>

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado <ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sensibilización frente al tema ● Orientación en los ejes temáticos ● Motivación y ambientación con lecturas Motivación y ambientación con lecturas dirigidas 	Cando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 82 de 232

	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. <p>Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujos vinculados con el tema • Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo <p>Taller práctico uso del PC</p>	
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de la información dada explícitamente en el texto • Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal • observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación <p style="text-align: right;">Lecturas complementarias: Primeras actividades realizadas por el hombre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujos alusivos: Actividades económicas. • Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. • Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. • Relatos y talleres en forma grupal o individual: • Primeras actividades realizadas por el hombre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lecturas complementarias • Taller en el computador • Utilización de herramientas • Trabajo colaborativo • Visitas guiadas • Participación en actividades del medio ambiente • Exposición con de objetos con material reutilizado • Diseño y realización de productos para el emprendimiento • Análisis y comparación de manejo de productos • Taller de solución de problemas tecnológicos <p>Reconocimiento de riesgos y beneficios en el uso de las TIC</p>	Momento indicado
PROFUNDIZACION	<p>Producción apropiándose de diferentes herramientas</p> <p>Exposición de los conocimientos adquiridos</p> <p>Autocorrección y autorregulación temas de su interés</p> <p>Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno</p> <p>Monitoría o acompañamiento a otros estudiantes</p>	<p>Procesos de investigación</p> <p>Visita guiada virtual y presencial</p> <p>Análisis y críticas sobre actividades económicas</p> <p>Profundización mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias y herramientas</p>	Cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 83 de 232

	<ul style="list-style-type: none"> • Investiga y sustenta surgimiento de las actividades económicas. • Profundiza mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias 	Monitoría o acompañamiento a otros estudiantes Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC	
--	---	--	--

SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIA JESUS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
MATERIA: INFORMÁTICA.

PERIODO: TRES

GRADO: SEGUNDO

I.H.S:1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes del grado segundo estarán en capacidad de reconocer objetos tecnológicos, el uso adecuado, y el intercambio de productos y servicios.

OBJETIVO PERIODO: Reconozco el funcionamiento de algunos artefactos sencillos y su utilización de forma segura.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y seguro	Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivada del uso de algunos artefactos y productos Tecnológicos.	Funcionamiento del interfaz grafica SUGAR Producción y comprensión de textos empleando XO. (Proyecto PILEO)	Reconoce y comprende del funcionamiento del interfaz gráfica SUGAR.	Utiliza de manera correcta la interfaz o vista grafica SUGAR.	Valora las potencialidades de la interfaz o vista grafica SUGAR.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 84 de 232

Apropiación y uso de la tecnología	de elementos y herramientas tecnológicas.	Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan.				
Solución de problemas con tecnología	Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.					
COMPETENCIAS PERIODO 3				INDICADORES DE DESEMPEÑO		
<ul style="list-style-type: none"> • Integro y asocio el uso de la tecnología y el medio ambiente a través de prácticas de forma reflexiva. • Reconozco en diferentes espacios los símbolos y señales que alertan sobre posibles peligros a la salud por el uso de aparatos tecnológicos de manera preventiva 				<p>CONCEPTUAL: Reconocimiento y comprensión del funcionamiento del interfaz gráfica SUGAR.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Demostración de habilidad la interfaz gráfica SUGAR.</p> <p>ACTITUDINAL: Es cuidadoso y responsable con el manterial tecnológico, el cuál emplea adecuadamente en su aprendizaje.</p>		

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilización frente al tema • Orientación en los ejes temáticos 	Cando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 85 de 232

	<p>Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lecturas complementarias • Dibujos alusivos: Actividades económicas. • Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. <p>Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación y ambientación con lecturas Motivación y ambientación con lecturas dirigidas • Dibujos vinculados con el tema • Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo <p>Taller práctico uso del PC</p>	
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de la información dada explícitamente en el texto • Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación • Lecturas complementarias: Primeras actividades realizadas por el hombre. • Dibujos alusivos: Actividades económicas. • Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. • Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. • Relatos y talleres en forma grupal o individual: • Primeras actividades realizadas por el hombre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lecturas complementarias • Taller en el computador • Utilización de herramientas • Trabajo colaborativo • Visitas guiadas • Participación en actividades del medio ambiente • Exposición con de objetos con material reutilizado • Diseño y realización de productos para el emprendimiento • Análisis y comparación de manejo de productos • Taller de solución de problemas tecnológicos <p>Reconocimiento de riesgos y beneficios en el uso de las TIC</p>	Momento indicado
PROFUNDIZACION	<p>Producción apropiándose de diferentes herramientas</p> <p>Exposición de los conocimientos adquiridos</p> <p>Autocorrección y autorregulación temas de su interés</p>	<p>Procesos de investigación</p> <p>Visita guiada virtual y presencial</p> <p>Análisis y críticas sobre actividades económicas</p>	Cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 86 de 232

	<p>Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno</p> <p>Monitoría o acompañamiento a otros estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Investiga y sustenta surgimiento de las actividades económicas. ● Profundiza mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias 	<p>Profundización mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias y herramientas</p> <p>Monitoría o acompañamiento a otros estudiantes</p> <p>Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC</p>	
--	---	--	--

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIA JESUS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMATICA
MATERIA: INFORMÁTICA.

PERIODO: CUATRO GRADO: SEGUNDO

I.H.S: 1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes del grado segundo estarán en capacidad de reconocer objetos tecnológicos, el uso adecuado, y el intercambio de productos y servicios.

OBJETIVO: Analizar los avances científicos y tecnologías de punta y su influencia en la producción y desarrollo social para solucionar problemas de la industrialización.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 87 de 232

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, particularmente los relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias).</p> <p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p>	Uso del XO	Identifica la laptop XO como artefacto tecnológico para la información y la comunicación.	Usa la laptop en diferentes actividades.	Valora la laptop XO como artefacto tecnológico para la información y la comunicación.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 88 de 232

--	--	--	--	--	--	--

COMPETENCIAS PERIODO 4	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> • Manejo el computador en diferentes espacios de manera adecuada • Identifico y utilizo señales, símbolos y artefactos tecnológicos de uso cotidianos apropiadamente, relacionados con la seguridad, información y comunicación. 	<p>CONCEPTUAL: Aplicación de diferentes herramientas en algunos programas de acuerdo a las indicaciones dadas.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Manejo adecuado de la laptop en diferentes actividades.</p> <p>ACTITUDINAL: Realiza acciones en el aula que permiten la convivencia escolar.</p>

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado <ul style="list-style-type: none"> • Lecturas complementarias • Dibujos alusivos: Actividades económicas. • Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre.	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilización frente al tema • Orientación en los ejes temáticos • Motivación y ambientación con lecturas Motivación y ambientación con lecturas dirigidas • Dibujos vinculados con el tema • Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo Taller práctico uso del PC	Cando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 89 de 232

RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión de la información dada explícitamente en el texto ● Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal ● observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación <li style="text-align: right;">Lecturas complementarias: Primeras actividades realizadas por el hombre. ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. ● Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. ● Relatos y talleres en forma grupal o individual: ● Primeras actividades realizadas por el hombre. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Taller en el computador ● Utilización de herramientas ● Trabajo colaborativo ● Visitas guiadas ● Participación en actividades del medio ambiente ● Exposición con de objetos con material reutilizado ● Diseño y realización de productos para el emprendimiento ● Análisis y comparación de manejo de productos ● Taller de solución de problemas tecnológicos <p>Reconocimiento de riesgos y beneficios en el uso de las TIC</p>	Momento indicado
PROFUNDIZACION	<p>Producción apropiándose de diferentes herramientas</p> <p>Exposición de los conocimientos adquiridos</p> <p>Autocorrección y autorregulación temas de su interés</p> <p>Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Investiga y sustenta surgimiento de las actividades económicas. ● Profundiza mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias 	<p>Procesos de investigación</p> <p>Visita guiada virtual y presencial</p> <p>Análisis y críticas sobre actividades económicas</p> <p>Profundización mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias y herramientas</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p> <p>Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC</p>	Cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 90 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIA JESUS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

PERIODO: UNO

GRADO: TERCERO

I.H.S: 1

ASIGNATURA: INFORMÁTICA

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes del grado segundo estarán en capacidad de reconocer objetos tecnológicos, el uso adecuado, y el intercambio de productos y servicios.

OBJETIVO PERIODO: Identifico, describo y utilizo artefactos que se utilizan en la actualidad.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p>	<p>Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.</p> <p>Selecciono entre diversos artefactos disponibles los más adecuadas para realizar tareas cotidianas en el hogar y la</p>	<p>Los XO:</p> <p>- Características de las interfaces de las interfaces (PROYECTO TIEMPO LIBRE, PROYECTO LECTOR)</p>	<p>Identifico las diferentes interfaces de la laptop (Xo) y sus características.</p>	<p>Comprendo la utilización de las herramientas; de las diferentes interfaces del Xo, dando un buen uso a los mismos y optimizando su funcionalidad.</p>	<p>Reconozco la importancia de darle un buen uso a las diferentes herramientas como estrategia para la optimización de los procesos de clase.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 91 de 232

	Participación social.	escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.				
--	-----------------------	---	--	--	--	--

COMPETENCIAS PERIODO 1	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>Reconozco e identifico los elementos naturales y los aparatos tecnológicos de mi entorno de forma acertada.</p> <p>Reconozco la utilidad de los X.O dentro de la institución como herramienta de aprendizaje significativo</p>	<p>CONCEPTUAL: Identificación de las características principales de las interfaces de XO.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Manejo adecuado y hábil de las interfaces del XO.</p> <p>ACTITUDINAL: Es responsable en el manejo de las XO empleándolas en sus actividades académicas.</p>

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado <ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Dibujos alusivos a las temáticas del periodo ● Fichas de trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sensibilización frente al tema ● Orientación en los ejes temáticos ● Motivación y ambientación con lecturas dirigidas ● Dibujos vinculados con el tema ● Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo ● Taller práctico sobre uso del XO 	Cuando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión de la información dada explícitamente en el texto ● Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal 	Lecturas complementarias Taller en el XO Utilización de herramientas Trabajo colaborativo	Momento indicado

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 92 de 232

	<ul style="list-style-type: none"> • Observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación • Fichas de trabajo. • Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. • Relatos y talleres en forma grupal o individual: 	Participación en actividades del medio ambiente	
PROFUNDIZACION	<p>Producción autónoma apropiándose de diferentes herramientas</p> <p>Exposición de los conocimientos adquiridos</p> <p>Autocorrección y autorregulación temas de su interés</p> <p>Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Procesos de investigación • Visita guiada virtual y presencial • Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes • Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC 	Cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 93 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIA JESUS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMATICA PERIODO: DOS GRADO: TERCERO I.H.S:1
MATERIA: INFORMÁTICA.

META: Al finalizar el año los estudiantes del grado segundo estarán en capacidad de reconocer objetos tecnológicos, el uso adecuado, y el intercambio de productos y servicios.

OBJETIVO: Utilizo una herramienta tecnológica haciendo énfasis en la realización de tareas que refuercen y clarifiquen los conceptos aprendidos.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y seguro	Ensamblaje y desarmado de artefactos sencillos siguiendo instrucciones gráficas.	Los Xos ¿Qué causas producen el deterioro ambiental y cuáles son sus principales	Identifico los elementos necesarios para lograr establecer conectividad y compartir las diferentes actividades	Realizo prácticas guiadas que conlleven a la comprensión y aplicación de los criterios necesarios para establecer conectividad y compartir exitosamente las actividades desarrolladas.	Reconozco la importancia de darle buena utilidad a los recursos disponibles en la laptop Xos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 94 de 232

<p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p>	<p>de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos</p> <p>Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.</p>	<p>consecuencias? (PRAE)</p>	<p>desarrolladas en la laptop.</p>		
---	---	--	------------------------------	------------------------------------	--	--

COMPETENCIAS PERIODO 2	INDICADORES DE DESEMPEÑO PERÍODO 2:
<ul style="list-style-type: none"> • Detecto fallas básicas en el funcionamiento de algunos artefactos tecnológicos y describo de manera segura sus observaciones. • Transformo artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones 	<p>CONCEPTUAL: Identificación de los elementos necesarios para lograr establecer conectividad y compartir las diferentes actividades desarrolladas en la laptop.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Transformación de artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones.</p> <p>ACTITUDINAL: Expresa en forma abierta las inquietudes que tiene respecto al funcionamiento de los artefactos estudiados.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 95 de 232

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado <ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre.	<ul style="list-style-type: none"> ● Sensibilización frente al tema ● Orientación en los ejes temáticos ● Motivación y ambientación con lecturas Motivación y ambientación con lecturas dirigidas ● Dibujos vinculados con el tema ● Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo Taller práctico uso del PC	Cando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión de la información dada explícitamente en el texto ● Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal ● observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación ● Lecturas complementarias: Primeras actividades realizadas por el hombre. ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. ● Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. ● Relatos y talleres en forma grupal o individual: ● Primeras actividades realizadas por el hombre. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Taller en el computador ● Utilización de herramientas ● Trabajo colaborativo ● Visitas guiadas ● Participación en actividades del medio ambiente ● Exposición con de objetos con material reutilizado ● Diseño y realización de productos para el emprendimiento ● Análisis y comparación de manejo de productos ● Taller de solución de problemas tecnológicos Reconocimiento de riesgos y beneficios en el uso de las TIC	Momento indicado

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 96 de 232

PROFUNDIZACION	<p>Producción apropiándose de diferentes herramientas</p> <p>Exposición de los conocimientos adquiridos</p> <p>Autocorrección y autorregulación temas de su interés</p> <p>Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p> <p>Investiga y sustenta surgimiento de las actividades económicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Profundiza mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias 	<p>Procesos de investigación</p> <p>Visita guiada virtual y presencial</p> <p>Análisis y críticas sobre actividades económicas</p> <p>Profundización mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias y herramientas</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p> <p>Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC</p>	<p>Cuando se requiera</p>
-----------------------	---	---	---------------------------

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIA JESUS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMATICA
MATERIA: INFORMÁTICA.

PERIODO: TRES

GRADO: TERCERO

I.H.S:1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes del grado segundo estarán en capacidad de reconocer objetos tecnológicos, el uso adecuado, y el intercambio de productos y servicios.

OBJETIVO PERIODO: Reconozco los conceptos básicos de la tecnología y la informática encontrando en esta aplicabilidad para la resolución de problemas de la vida de los seres humanos

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 97 de 232

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Ensamblado y desarmado de artefactos sencillos siguiendo Instrucciones gráficas.</p> <p>Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos</p> <p>Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.</p>	<p>Los X0</p> <p>Reconocimiento de los riesgos ambientales y de salud causado por el uso de artefactos tecnológicos. (Proyecto emprendimiento)</p>	<p>Identifico las diferentes actividades que pueden ser realizadas con la laptop XO.</p>	<p>Realizo prácticas guiadas de diferentes actividades como escribir, navegar, calcular entre otros empleando las XO.</p>	<p>Doy solución a mis necesidades personales utilizando como recurso las herramientas tecnológicas identificadas en el aula de clase.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 98 de 232

COMPETENCIA PERIODO 3	INDICADORES DE DESEMPEÑO PERÍODO 3:
<ul style="list-style-type: none"> • Exploro mi entorno cotidiano y elaboro aparatos simples • Propongo formas sencillas de conocer los artefactos con las herramientas propias de su entorno. 	<p>CONCEPTUAL: Identificación de las diferentes actividades que pueden ser realizadas con la laptop XO.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Elaboración de aparatos simples con las herramientas propias de su entorno.</p> <p>ACTITUDINAL Muestra interés por conocer los artefactos y herramientas propias de su entorno.</p>

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado <ul style="list-style-type: none"> • Lecturas complementarias • Dibujos alusivos: Actividades económicas. • Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre.	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilización frente al tema • Orientación en los ejes temáticos • Motivación y ambientación con lecturas Motivación y ambientación con lecturas dirigidas • Dibujos vinculados con el tema • Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo • Taller práctico uso del PC 	Cando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de la información dada explícitamente en el texto • Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal • observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y 	<ul style="list-style-type: none"> • Lecturas complementarias • Taller en el computador • Utilización de herramientas • Trabajo colaborativo 	Momento indicado

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 99 de 232

	<p>evaluación complementarias: Primeras actividades realizadas por el hombre.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. ● Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. ● Relatos y talleres en forma grupal o individual: ● Primeras actividades realizadas por el hombre. 	<p>Lecturas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Visitas guiadas ● Participación en actividades del medio ambiente ● Exposición con de objetos con material reutilizado ● Diseño y realización de productos para el emprendimiento ● Análisis y comparación de manejo de productos ● Taller de solución de problemas tecnológicos ● Reconocimiento de riesgos y beneficios en el uso de las TIC 	
PROFUNDIZACION	<p>Producción apropiándose de diferentes herramientas</p> <p>Exposición de los conocimientos adquiridos</p> <p>Autocorrección y autorregulación temas de su interés</p> <p>Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Investiga y sustenta surgimiento de las actividades económicas. ● Profundiza mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias 	<p>Procesos de investigación</p> <p>Visita guiada virtual y presencial</p> <p>Análisis y críticas sobre actividades económicas</p> <p>Profundización mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias y herramientas</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p> <p>Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC</p>	Cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 100 de 232

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMATICA
MATERIA: INFORMÁTICA.

PERIODO: CUATRO GRADO: TERCERO

I.H.S: 1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes del grado segundo estarán en capacidad de reconocer objetos tecnológicos, el uso adecuado, y el intercambio de productos y servicios.

OBJETIVO PERIODO: Participo en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología e informática

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Ensamblado y desarmado de artefactos sencillos siguiendo instrucciones gráficas.</p> <p>Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos</p> <p>Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos</p>	<p>El Internet: Historia</p> <p>Producción de historietas sobre la historia de internet (Proyecto lector)</p>	<p>Identifico los momentos más importantes en la historia del internet, su incursión en la sociedad y su evolución.</p>	<p>Realizo consultas de diferentes temáticas empleando buscadores de internet.</p>	<p>Doy solución a posibles dudas mediante la investigación y la búsqueda de información necesaria para avanzar en mi proceso educativo.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 101 de 232

		sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.				
--	--	---	--	--	--	--

COMPETENCIA PERIODO 4	INDICADORES DE DESEMPEÑO PERÍODO 4
<ul style="list-style-type: none"> • Propone actividades para la integración y ejecución de los diferentes proyectos • Participa activamente en grupos colaborativos teniendo en cuenta su rol. 	<p>CONCEPTUAL: Identificación de los momentos más importantes en la historia del internet, su incursión en la sociedad y su evolución.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Proposición de actividades para la integración y ejecución de los diferentes proyectos.</p> <p>ACTITUDINAL Participa en trabajos colaborativos, asumiendo los diferentes roles que garanticen la consecución de los objetivos.</p>

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado <ul style="list-style-type: none"> • Lecturas complementarias • Dibujos alusivos: Actividades económicas. • Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre.	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilización frente al tema • Orientación en los ejes temáticos • Motivación y ambientación con lecturas Motivación y ambientación con lecturas dirigidas • Dibujos vinculados con el tema • Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo 	Cando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 102 de 232

		Taller práctico uso del PC	
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de la información dada explícitamente en el texto • Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal • observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación <li style="text-align: right;">Lecturas complementarias: Primeras actividades realizadas por el hombre. • Dibujos alusivos: Actividades económicas. • Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. • Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. • Relatos y talleres en forma grupal o individual: • Primeras actividades realizadas por el hombre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lecturas complementarias • Taller en el computador • Utilización de herramientas • Trabajo colaborativo • Visitas guiadas • Participación en actividades del medio ambiente • Exposición con de objetos con material reutilizado • Diseño y realización de productos para el emprendimiento • Análisis y comparación de manejo de productos • Taller de solución de problemas tecnológicos Reconocimiento de riesgos y beneficios en el uso de las TIC	Momento indicado
PROFUNDIZACION	Producción apropiándose de diferentes herramientas Exposición de los conocimientos adquiridos Autocorrección y autorregulación temas de su interés Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes <ul style="list-style-type: none"> • Investiga y sustenta surgimiento de las actividades económicas. 	Procesos de investigación Visita guiada virtual y presencial Análisis y críticas sobre actividades económicas Profundización mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias y herramientas Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes	Cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 103 de 232

	<ul style="list-style-type: none"> • Profundiza mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias 	Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC	
--	--	--	--

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIA JESUS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
ASIGNATURA: INFORMÁTICA

PERIODO: UNO

GRADO: CUARTO

I.H.S: 1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes del grado cuarto estarán en capacidad de analizar las necesidades tecnológicas e informáticas y los procesos de producción para la solución de problemas del entorno

OBJETIVO PERIODO: Reconocer las diferentes situaciones que se presentan con el uso inadecuado de internet.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y	Utilizo Tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de	Uso de internet: <ul style="list-style-type: none"> • Riesgos del internet (PROYECTO EDUCACION SEXUAL Y CIUDADANÍA, PROYECTO PREVENCIÓN DE LA FARMACODEPENDENCIA) • Conductas protectoras en el uso de internet 	Conceptualizo los riesgos a los que conlleva el uso inadecuado del internet.	Identifico los diferentes tipos de riesgos a los que estoy expuesto frente al uso inadecuado del internet.	Reconozco los riesgos a los cuales estoy expuesto, frente al uso indiscriminado e inapropiado del Internet.

 CÓDIGO: DF-G-01	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	 PÁGINA: 104 de 232
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
	VERSIÓN: 03	

con tecnología	<p>herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>información, investigación, etc.).</p> <p>Participo En discusiones que involucran predicciones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.)</p>				
-----------------------	--	--	--	--	--	--

COMPETENCIAS PERIODO 1	INDICADORES DE DESEMPEÑO
Planteo estrategias para usar el internet de manera segura	<p>CONCEPTUAL: Reconocimiento de los riesgos y las conductas protectoras en el uso del internet</p> <p>PROCEDIMENTAL: Aplicación de las normas de uso adecuado de internet en su proceso de aprendizaje.</p> <p>ACTITUDINAL:</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 105 de 232

	Interioriza las normas para el uso adecuado de internet en la clase.
META DE MEJORAMIENTO	Reconocimiento de las diferentes situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones, tecnológicos e informática

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado <ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Dibujos alusivos a las temáticas del periodo ● Fichas de trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sensibilización frente al tema ● Orientación en los ejes temáticos ● Motivación y ambientación con lecturas dirigidas ● Dibujos vinculados con el tema ● Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo ● Taller práctico sobre seguridad informática 	Cuando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión de la información dada explícitamente en el texto ● Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal ● Observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación ● Fichas de trabajo. ● Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. ● Relatos y talleres en forma grupal o individual. 	Lecturas complementarias Taller en el XO Utilización de herramientas Trabajo colaborativo Participación en actividades del medio ambiente	Momento indicado
PROFUNDIZACION	Producción autónoma apropiándose de diferentes herramientas Exposición de los conocimientos adquiridos	<ul style="list-style-type: none"> ● Procesos de investigación ● Visita guiada virtual y presencial ● Monitoría o acompañamiento a otros estudiantes 	Cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 106 de 232

	<p>Autocorrección y autorregulación temas de su interés</p> <p>Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno</p> <p>Monitoría o acompañamiento a otros estudiantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC 	
--	---	--	--

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIA JESUS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMATICA
MATERIA: INFORMÁTICA.

PERIODO: DOS

GRADO: CUARTO

I.H.S: 1

META: Al finalizar el año los estudiantes del grado cuarto estarán en capacidad de analizar las necesidades tecnológicas e informáticas y los procesos de producción para la solución de problemas del entorno.

OBJETIVO DEL PERÍODO: Identificar los peligros potenciales de los virus informáticos y su repercusión en el sistema informático.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 107 de 232

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas</p> <p>Diseño, construyo, adapto y reparo artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales</p> <p>Asocio Costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos</p>	<p>Virus informáticos</p> <p>Ventajas y desventajas del uso de las TIC. Tecnología (PROYECTO EMPRENDIMIENTO)</p>	<p>Comprendo el concepto de virus informático y sus diferentes formas de propagación.</p>	<p>Identifico los peligros informáticos más comunes en la actualidad.</p>	<p>Aplico en mis procesos cotidianos medidas preventivas para evitar el contagio de virus informáticos.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 108 de 232

COMPETENCIA PERIODO 2:	INDICADOR DE DESEMPEÑO PERIODO 2:
<ul style="list-style-type: none"> • Diseña y elabora proyectos tecnológicos sencillos convenientemente, a partir de la identificación de dificultades y riesgos asociados con el empleo o producción de algunos artefactos. • Reutiliza materiales caseros para satisfacer intereses personales o del entorno 	<p>CONCEPTUAL: Identificación de los peligros potenciales de los virus informáticos y su repercusión en el sistema informático.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Diseño y elaboración de proyectos tecnológicos sencillos.</p> <p>ACTITUDINAL: Reutiliza materiales caseros para satisfacer intereses personales o del entorno.</p>

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado <ul style="list-style-type: none"> • Lecturas complementarias • Dibujos alusivos: Actividades económicas. • Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre.	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilización frente al tema • Orientación en los ejes temáticos • Motivación y ambientación con lecturas Motivación y ambientación con lecturas dirigidas • Dibujos vinculados con el tema • Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo • Taller práctico uso del PC 	Cando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de la información dada explícitamente en el texto • Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal • observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y 	<ul style="list-style-type: none"> • Lecturas complementarias • Taller en el computador • Utilización de herramientas • Trabajo colaborativo • Visitas guiadas 	Momento indicado

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 109 de 232

	<p>evaluación complementarias: Primeras actividades realizadas por el hombre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujos alusivos: Actividades económicas. • Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. • Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. • Relatos y talleres en forma grupal o individual: • Primeras actividades realizadas por el hombre. 	<p>Lecturas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación en actividades del medio ambiente • Exposición con de objetos con material reutilizado • Diseño y realización de productos para el emprendimiento • Análisis y comparación de manejo de productos • Taller de solución de problemas tecnológicos • Reconocimiento de riesgos y beneficios en el uso de las TIC 	
PROFUNDIZACION	<p>Producción apropiándose de diferentes herramientas</p> <p>Exposición de los conocimientos adquiridos</p> <p>Autocorrección y autorregulación temas de su interés</p> <p>Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investiga y sustenta surgimiento de las actividades económicas. • Profundiza mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias 	<p>Procesos de investigación</p> <p>Visita guiada virtual y presencial</p> <p>Análisis y críticas sobre actividades económicas</p> <p>Profundización mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias y herramientas</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p> <p>Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC</p>	Cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 110 de 232

DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
MATERIA: INFORMÁTICA.

PERIODO: TRES

GRADO: CUARTO

I.H.S: 1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes del grado cuarto estarán en capacidad de analizar las necesidades tecnológicas e informáticas y los procesos de producción para la solución de problemas del entorno.

OBJETIVO PERIODO: Identificar y utilizar los elementos del entorno del Internet Explorer, además de hacer consultas en buscadores referentes a temas de interés.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p>	<p>Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.</p> <p>Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos.</p> <p>Participo Con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades</p>	<p>El correo electrónico: Servidores de correo electrónico.</p> <p>Basura electrónica (PRAE)</p>	<p>Defino el concepto de correo electrónico, su función e importancia en la actualidad.</p> <p>Identifico el concepto de spam en servidores de correo electrónico.</p>	<p>Creo cuentas de correo electrónico para el envío de correspondencia vía web.</p> <p>Aplico estrategias de configuración para la prevención del correo electrónico spam.</p>	<p>Aplico en la vida cotidiana las herramientas tecnológicas que facilitan el envío y recepción de información a través de la web.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 111 de 232

	Participación social.	en el desarrollo de proyectos en tecnología				
		Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad.				

COMPETENCIA PERIODO 3:	INDICADOR DE DESEMPEÑO PERIODO 3:
<ul style="list-style-type: none"> Analizo y valoro adecuadamente innovaciones, procesos y servicios relacionados con su entorno y con el desarrollo del país. 	<p>CONCEPTUAL: Identificación de las principales características y ventajas del correo electrónico y sus potencialidades en la comunicación y el intercambio de información.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Utilización del correo electrónico como herramienta para la comunicación y el intercambio de información.</p> <p>ACTITUDINAL: Participa en las actividades programadas para cumplir con los objetivos académicos.</p>

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
----------------	----------	----------------	------------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 112 de 232

NIVELACIÓN	<p>Prueba diagnóstica</p> <p>Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. <p>Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Sensibilización frente al tema ● Orientación en los ejes temáticos ● Motivación y ambientación con lecturas Motivación y ambientación con lecturas dirigidas ● Dibujos vinculados con el tema ● Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo ● Taller práctico uso del PC 	Cando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión de la información dada explícitamente en el texto ● Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal ● observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación <p style="text-align: right;">Lecturas complementarias: Primeras actividades realizadas por el hombre.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. ● Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. ● Relatos y talleres en forma grupal o individual: ● Primeras actividades realizadas por el hombre. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Taller en el computador ● Utilización de herramientas ● Trabajo colaborativo ● Visitas guiadas ● Participación en actividades del medio ambiente ● Exposición con de objetos con material reutilizado ● Diseño y realización de productos para el emprendimiento ● Análisis y comparación de manejo de productos ● Taller de solución de problemas tecnológicos ● Reconocimiento de riesgos y beneficios en el uso de las TIC 	Momento indicado
PROFUNDIZACION	<p>Producción apropiándose de diferentes herramientas</p> <p>Exposición de los conocimientos adquiridos</p>	<p>Procesos de investigación</p> <p>Visita guiada virtual y presencial</p>	Cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 113 de 232

	<p>Autocorrección y autorregulación temas de su interés</p> <p>Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Investiga y sustenta surgimiento de las actividades económicas. ● Profundiza mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias 	<p>Análisis y críticas sobre actividades económicas</p> <p>Profundización mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias y herramientas</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p> <p>Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC</p>	
--	---	--	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 114 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIA JESUS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
MATERIA: INFORMÁTICA.

PERIODO: CUATRO GRADO: CUARTO

I.H.S:1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes del grado cuarto estarán en capacidad de analizar las necesidades tecnológicas e informáticas y los procesos de producción para la solución de problemas del entorno.

OBJETIVO PERIODO: Reconozco en la tecnología elementos que le permitan acercarse al medio que lo rodea y de solución a los problemas que se le presente

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.	Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.	Herramientas de almacenamiento web. Desarrollo sostenible (PRAE)	Identifico las herramientas web para el almacenamiento de información. Reconozco las herramientas de	Utilizo las herramientas y recursos virtuales para el almacenamiento de información a través de la web.	Utilizo las herramientas virtuales como medio de almacenamiento de datos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 115 de 232

<p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p>	<p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.</p> <p>Comparto Diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas</p>		<p>almacenamiento web como recurso seguro para el respaldo de información.</p>		
---	--	---	--	--	--	--

COMPETENCIA POR PERIODO	INDICADORES DE DESEMPEÑO POR PERÍODO:
<ul style="list-style-type: none"> Identifico y utilizo sistemas tecnológicos de Información y Comunicación, en forma segura y responsable para obtener conocimiento y compartir información. 	<p>CONCEPTUAL: Identificación de sistemas tecnológicos de información y comunicación, en forma segura y responsable para obtener conocimiento y compartir información.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Utilización de sistemas tecnológicos de información y comunicación, en forma segura y responsable para obtener conocimiento y compartir información.</p> <p>ACTITUDINAL: Muestra responsabilidad en el manejo de sistemas tecnológicos de información y comunicación.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 116 de 232

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado <ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre.	<ul style="list-style-type: none"> ● Sensibilización frente al tema ● Orientación en los ejes temáticos ● Motivación y ambientación con lecturas Motivación y ambientación con lecturas dirigidas ● Dibujos vinculados con el tema ● Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo Taller práctico uso del PC	Cando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión de la información dada explícitamente en el texto ● Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal ● observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación <li style="text-align: right;">Lecturas complementarias: Primeras actividades realizadas por el hombre. ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. ● Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. ● Relatos y talleres en forma grupal o individual: ● Primeras actividades realizadas por el hombre. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Taller en el computador ● Utilización de herramientas ● Trabajo colaborativo ● Visitas guiadas ● Participación en actividades del medio ambiente ● Exposición con de objetos con material reutilizado ● Diseño y realización de productos para el emprendimiento ● Análisis y comparación de manejo de productos ● Taller de solución de problemas tecnológicos 	Momento indicado

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 117 de 232

		Reconocimiento de riesgos y beneficios en el uso de las TIC	
PROFUNDIZACION	Producción apropiándose de diferentes herramientas Exposición de los conocimientos adquiridos Autocorrección y autorregulación temas de su interés Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno Monitoría o acompañamiento a otros estudiantes <ul style="list-style-type: none"> ● Investiga y sustenta surgimiento de las actividades económicas. ● Profundiza mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias 	Procesos de investigación Visita guiada virtual y presencial Análisis y críticas sobre actividades económicas Profundización mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias y herramientas Monitoría o acompañamiento a otros estudiantes Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC	Cuando se requiera

SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIA JESUS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
ASIGNATURA: INFORMÁTICA

PERIODO: UNO

GRADO: QUINTO

I.H.S: 1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes del grado quinto estarán en capacidad de utilizar de manera autónoma diferentes herramientas tecnológicas e informáticas

OBJETIVO PERIODO: Comprender la importancia de los motores de búsquedas como herramienta para la investigación y el hallazgo de información de todo tipo.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 118 de 232

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Utilizo Tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).</p> <p>Participo En discusiones que involucran predicciones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y</p>	<p>El Navegador: Elementos y herramientas</p> <p>(PROYECTO LECTOR)</p>	<p>Defino el concepto de navegador e identifico los diferentes motores de búsqueda.</p>	<p>Realizo prácticas orientadas a la búsqueda de información a través de la utilización de diferentes navegadores web.</p>	<p>Comparo las ventajas y las desventajas de los diferentes navegadores web.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 119 de 232

		argumento mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.)				
--	--	---	--	--	--	--

COMPETENCIAS PERIODO 1	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>Reconozco, utilizo y aprovecho los avances tecnológicos de la actualidad a partir de la interacción cotidiana</p> <p>Consulto la página web: www.ytacui.com, selecciono y presento en grupo los datos más importantes sobre el patrimonio cultural del municipio (CÁTEDRA MUNICIPAL)</p>	<p>CONCEPTUAL: Reconocimiento de los diferentes navegadores, sus características y herramientas.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Empleo de navegadores como herramientas para la búsqueda de información y cualificación de su aprendizaje</p> <p>ACTITUDINAL: Hace uso responsable de los navegadores de internet empleándolos en el fortalecimiento de su proceso académico.</p>
META DE MEJORAMIENTO	Comprensión y explicación de la importancia de las redes de información y comunicación para el funcionamiento de las instituciones.

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	<p>Prueba diagnóstica</p> <p>Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Dibujos alusivos a las temáticas del periodo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sensibilización frente al tema ● Orientación en los ejes temáticos ● Motivación y ambientación con lecturas dirigidas ● Dibujos vinculados con el tema 	Cuando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 120 de 232

	<ul style="list-style-type: none"> Fichas de trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo Taller práctico sobre uso de los diferentes navegadores 	
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> Comprensión de la información dada explícitamente en el texto Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal Observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación Fichas de trabajo. Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. Relatos y talleres en forma grupal o individual: 	<p>Lecturas complementarias</p> <p>Taller sobre el uso de los navegadores</p> <p>Utilización de herramientas</p> <p>Trabajo colaborativo</p> <p>Participación en actividades del medio ambiente</p>	Momento indicado
PROFUNDIZACION	<p>Producción autónoma apropiándose de diferentes herramientas</p> <p>Exposición de los conocimientos adquiridos</p> <p>Autocorrección y autorregulación temas de su interés</p> <p>Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno</p> <p>Monitoría o acompañamiento a otros estudiantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> Procesos de investigación Visita guiada virtual y presencial Monitoría o acompañamiento a otros estudiantes Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC 	Cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 121 de 232

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
MATERIA: INFORMÁTICA.

PERIODO: DOS

GRADO: QUINTO

I.H.S: 1

META: Al finalizar el año los estudiantes del grado cuarto estarán en capacidad de analizar las necesidades tecnológicas e informáticas y los procesos de producción para la solución de problemas del entorno.

OBJETIVO: Comprendo y explico la importancia de las redes de información y comunicación para el funcionamiento de las instituciones.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.	Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información Diseño, construyo, adapto y reparo artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer	La movilidad masiva como solución tecnológica. (PROYECTO EMPRENDIMIENTO) Herramientas virtuales para publicación de información	Identifico las herramientas virtuales para la publicación de información.	Creo los espacios virtuales para la publicación de información a través de la web.	Aplico los recursos tecnológicos virtuales para la administración de contenidos académicos en la web.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 122 de 232

		<p>intereses personales</p> <p>Participo en discusiones que involucran los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno (energía, comunicación, vivienda, etc.)</p>				
--	--	---	--	--	--	--

COMPETENCIAS PERIODO 2:	INDICADORES DE DESEMPEÑO PERIODO 2:
<ul style="list-style-type: none"> Identifico, formulo y valoro algunos artefactos tecnológicos y fuentes energía presentes en su medio de manera precisa. 	<p>CONCEPTUAL: Reconocimiento de los recursos tecnológicos que hacen posible la comunicación.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Formulación de estrategias para la optimización de recursos tecnológicos que hacen posible la comunicación.</p> <p>ACTITUDINAL: Asume una actitud responsable frente a los recursos tecnológicos que hacen posible la comunicación.</p>

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
-----------------------	-----------------	-----------------------	-------------------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 123 de 232

NIVELACIÓN	<p>Prueba diagnóstica</p> <p>Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. <p>Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Sensibilización frente al tema ● Orientación en los ejes temáticos ● Motivación y ambientación con lecturas Motivación y ambientación con lecturas dirigidas ● Dibujos vinculados con el tema ● Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo <p>Taller práctico uso del PC</p>	<p>Cando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera</p>
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión de la información dada explícitamente en el texto ● Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal ● observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación <p style="text-align: center;">Lecturas complementarias: Primeras actividades realizadas por el hombre.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. ● Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. ● Relatos y talleres en forma grupal o individual: ● Primeras actividades realizadas por el hombre. 	<p>Lecturas complementarias</p> <p>Taller en el computador</p> <p>Utilización de herramientas</p> <p>Trabajo colaborativo</p> <p>Visitas guiadas</p> <p>Participación en actividades del medio ambiente</p> <p>Exposición con de objetos con material reutilizado</p> <p>Diseño y realización de productos para el emprendimiento</p> <p>Análisis y comparación de manejo de productos</p> <p>Taller de solución de problemas tecnológicos</p> <p>Reconocimiento de riesgos y beneficios en el uso de las TIC</p>	<p>Momento indicado</p>
PROFUNDIZACION	<p>Producción apropiándose de diferentes herramientas</p>	<p>Procesos de investigación</p> <p>Visita guiada virtual y presencial</p>	<p>Cuando se requiera</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 124 de 232

	<p>Exposición de los conocimientos adquiridos</p> <p>Autocorrección y autorregulación temas de su interés</p> <p>Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Investiga y sustenta surgimiento de las actividades económicas. ● Profundiza mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias 	<p>Análisis y críticas sobre actividades económicas</p> <p>Profundización mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias y herramientas</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p> <p>Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC</p>	
--	---	--	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 125 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIA JESUS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

**ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
MATERIA: INFORMÁTICA.**

PERIODO: TRES

GRADO: QUINTO

I.H.S: 1

META POR GRADO: al terminar el año los estudiantes del grado quinto estarán en capacidad de analizar las necesidades tecnológicas e informáticas y los procesos de producción para la solución de problemas del entorno

OBJETIVO: Utilizar las técnicas actuales necesarias para la organización de información estadística.

	EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
	Naturaleza y evolución de la tecnología Tecnología y sociedad	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.	Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas	Presentaciones virtuales Uso de productos tecnológicos del entorno. (PROYECT	Identificación de programas virtuales que facilitan la creación de presentaciones en la web.	Creo presentaciones en la web y las utilizo como recurso académico para sus exposiciones.	Expreso la importancia de la utilización de las herramientas tecnológicas como recurso para facilitar los

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 126 de 232

	Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.	Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida.	O EMPRENDIMIENTO) Elementos naturales y artefactos que mejoran las condiciones de vida. (PROYECTO EMPRENDIMIENTO)			procesos académicos.
COMPETENCIAS PERIODO 3:						INDICADORES DE DESEMPEÑO PERIODO 3:	
<ul style="list-style-type: none"> Reconozco, construyo y me intereso por la elaboración de proyectos tecnológicos aplicables al medio que me rodea. 						CONCEPTUAL: Identificación de las etapas principales para llevar a cabo proyectos tecnológicos aplicables al medio. PROCEDIMENTAL: Construcción de proyectos tecnológicos aplicables al medio. ACTITUDINAL: Participa activamente en la realización de un proyecto tecnológico de acuerdo al medio que lo rodea.	

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
----------------	----------	----------------	------------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 127 de 232

NIVELACIÓN	<p>Prueba diagnóstica</p> <p>Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. <p>Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Sensibilización frente al tema ● Orientación en los ejes temáticos ● Motivación y ambientación con lecturas Motivación y ambientación con lecturas dirigidas ● Dibujos vinculados con el tema ● Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo <p>Taller práctico uso del PC</p>	Cando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión de la información dada explícitamente en el texto ● Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal ● observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación <p style="text-align: center;">Lecturas complementarias: Primeras actividades realizadas por el hombre.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. ● Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. ● Relatos y talleres en forma grupal o individual: ● Primeras actividades realizadas por el hombre. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Taller en el computador ● Utilización de herramientas ● Trabajo colaborativo ● Visitas guiadas ● Participación en actividades del medio ambiente ● Exposición con de objetos con material reutilizado ● Diseño y realización de productos para el emprendimiento ● Análisis y comparación de manejo de productos ● Taller de solución de problemas tecnológicos <p>Reconocimiento de riesgos y beneficios en el uso de las TIC</p>	Momento indicado

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 128 de 232

PROFUNDIZACION	<p>Producción apropiándose de diferentes herramientas</p> <p>Exposición de los conocimientos adquiridos</p> <p>Autocorrección y autorregulación temas de su interés</p> <p>Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Investiga y sustenta surgimiento de las actividades económicas. ● Profundiza mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias 	<p>Procesos de investigación</p> <p>Visita guiada virtual y presencial</p> <p>Análisis y críticas sobre actividades económicas</p> <p>Profundización mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias y herramientas</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p> <p>Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC</p>	Cuando se requiera
----------------	---	---	--------------------

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIA JESUS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

**ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMATICA
MATERIA: INFORMÁTICA.**

PERIODO: CUATRO GRADO: QUINTO

I.H.S: 1

META: Al finalizar el año los estudiantes del grado quinto estarán en capacidad de analizar las necesidades tecnológicas e informáticas y los procesos de producción para la solución de problemas del entorno.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 129 de 232

OBJETIVO: Conocer la importancia de la comunicación a través de la página Web

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p>	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas</p> <p>Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida.</p>	<p>Consecuencias ambientales y de salud derivadas del uso de la tecnología.</p> <p>Acciones que ayuden al cuidado del ambiente.</p> <p>Técnicas de digitación</p>	<p>Identifico las técnicas apropiadas de digitación y creación de documentos.</p>	<p>Creo documentos aplicando las técnicas básicas de digitación y edición de textos en Word.</p>	<p>Utilizo las herramientas tecnológicas para la creación de documentos brindándole a sus trabajos escritos una mejor apariencia.</p>

COMPETENCIAS PERIODO 4	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> Reconozco, utilizo y valoro los medios de la comunicación e información, dentro del proceso de cuidado de la salud y el medio ambiente de forma oportuna. 	<p>CONCEPTUAL: Análisis de las consecuencias ambientales y de salud producidas por el mal uso de la tecnología.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 130 de 232

	<p>PROCEDIMENTAL: Utilización de la tecnología y los medios de comunicación para el cuidado de la salud y el medio ambiente.</p> <p>ACTITUDINAL: Asume en su vida cotidiana normas que benefician su salud y el medio.</p>
--	--

PLANES DE POYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica Entrevista personal y/o con los acudientes Ejercicios de acuerdo al tema y al grado <ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre.	<ul style="list-style-type: none"> ● Sensibilización frente al tema ● Orientación en los ejes temáticos ● Motivación y ambientación con lecturas Motivación y ambientación con lecturas dirigidas ● Dibujos vinculados con el tema ● Aplicación evaluativa con talleres y fichas de trabajo Taller práctico uso del PC	Cando entra un estudiante nuevo y cuando se requiera
RECUPERACION	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión de la información dada explícitamente en el texto ● Uso de diferentes estrategias para la comprensión literal ● observación, comparación, relación, clasificación simple, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación Lecturas complementarias: Primeras actividades realizadas por el hombre. <ul style="list-style-type: none"> ● Dibujos alusivos: Actividades económicas. ● Fichas de trabajo: Dibuja la rueda. ● Descripción de gráficos: Primeras actividades del hombre. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lecturas complementarias ● Taller en el computador ● Utilización de herramientas ● Trabajo colaborativo ● Visitas guiadas ● Participación en actividades del medio ambiente ● Exposición con de objetos con material reutilizado 	Momento indicado

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 131 de 232

	<ul style="list-style-type: none"> • Relatos y talleres en forma grupal o individual: • Primeras actividades realizadas por el hombre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño y realización de productos para el emprendimiento • Análisis y comparación de manejo de productos • Taller de solución de problemas tecnológicos <p>Reconocimiento de riesgos y beneficios en el uso de las TIC</p>	
PROFUNDIZACION	<p>Producción apropiándose de diferentes herramientas</p> <p>Exposición de los conocimientos adquiridos</p> <p>Autocorrección y autorregulación temas de su interés</p> <p>Promoción y cuidado de actividades relacionadas con el entorno</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investiga y sustenta surgimiento de las actividades económicas. • Profundiza mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias 	<p>Procesos de investigación</p> <p>Visita guiada virtual y presencial</p> <p>Análisis y críticas sobre actividades económicas</p> <p>Profundización mediante una investigación sobre el origen y evolución de las maquinarias y herramientas</p> <p>Monitoria o acompañamiento a otros estudiantes</p> <p>Promoción de actividades sobre riesgos y beneficios en el uso de las TIC</p>	Cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 132 de 232

SECUNDARIA Y MEDIA

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 133 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPREDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: UNO GRADO: SEXTO I.H.S: 2

META POR GRADO: Al finalizar el año, los estudiantes del grado sexto deben estar en capacidad de reconocer principios y conceptos propios de la tecnología y la informática, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades a través del registro de evidencias.

OBJETIVO PERIODO: Identificar y explicar los momentos más importantes en la evolución de la informática.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.	Análisis y explicación de la evolución y vinculación que los procesos tecnológicos	- Introducción a la informática. - Historia de la informática (generaciones)	Análisis de la evolución de técnicas, procesos, herramientas, materiales y artefactos	Uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos aplicando normas de seguridad.	Participo de procesos colaborativos asumiendo el rol que me corresponde haciendo uso

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 134 de 232

<p>la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p>	<p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas.</p>	<p>de los computadores).</p> <p>- Escritorio Windows</p> <p>-Partes del escritorio.</p> <p>Paint</p> <p><i>PROYECTO DE EDUCACIÓN SEXUAL Y CONSTRUCCIÓN CIUDADANA</i></p> <p>Los medios de comunicación (Youtube).</p>	<p>tecnológicos y su contribución a las diversas dinámicas sociales.</p>	<p>ético responsable y legal de las TIC.</p>
--	--	---	--	--	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 135 de 232

COMPETENCIAS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>Análizo la evolución de técnicas, procesos, herramientas, materiales y artefactos tecnológicos y su contribución a las diversas dinámicas sociales.</p> <p>Uso algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos aplicando normas de seguridad.</p> <p>Participo de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético responsable y legal de las TIC.</p>	<p>CONCEPTUAL Análisis de la evolución de técnicas, procesos, herramientas, materiales y artefactos tecnológicos y su contribución a las diversas dinámicas sociales.</p> <p>PROCEDIMENTAL Uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos aplicando normas de seguridad.</p> <p>ACTITUDINAL Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético responsable y legal de las TIC.</p>
<p>META DE MEJORAMIENTO</p> <p>Identificación y explicación de los procesos de evolución de la tecnología, la informática y el emprendimiento y la relación con otras áreas del conocimiento.</p>	

PLANES DE APOYO			
PLANES DE APOYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTO	FRECUENCIA

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 136 de 232

NIVELACIÓN	<p>Comunicación de ideas</p> <p>Tutorías</p>	<p>Conversatorio, Taller, Exposición, Socialización, videos de apoyo, exploración web</p> <p>Asignación de un alumno que le brinde tutorías.</p>	Al finalizar cada periodo
RECUPERACIÓN	<p>Solución de problemas con tecnología</p>	<p>Explicación de los conceptos y teorías vistas en el periodo por parte del docente con ejercicios de muestra.</p> <p>Realización de talleres por parte del estudiante</p> <p>Sustentación de talleres en forma oral y escrita</p> <p>Exposiciones de temas de consulta por parte del estudiante</p> <p>Sustentación de los temas trabajados</p>	Periodos académicos
PROFUNDIZACIÓN	<p>Manejo de información</p>	<p>Investigación permanente de los temas relacionados con la tecnología</p> <p>Sensibilización cultura virtual.</p>	Permanente

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 137 de 232

		Lecturas de temas actualizados correspondientes a la tecnología	
--	--	---	--

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA
PERIODO: DOS GRADO: SEXTO I.H.S: 2

META POR GRADO: Al finalizar el año, los estudiantes del grado sexto deben estar en capacidad de reconocer principios y conceptos propios de la tecnología y la informática, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades a través del registro de evidencias.

OBJETIVO PERIODO: Aplicar herramientas de windows en la administración de información.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 138 de 232

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información)</p> <p>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Manejo de ventanas - Explorador de windows: Manejo de archivos y carpetas. - El Teclado y sus partes. - Procesador de texto: generalidades teóricas. 	<p>Conozco e identifico los componentes del explorador de windows, el teclado así como las generalidades de los procesadores de texto y las implicaciones de algunas herramientas de la web desde lo económico y lo social.</p>	<p>Utilizo el explorador de windows para realizar una correcta administración de la información.</p>	<p>Participo de procesos tanto individuales como colaborativos haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 139 de 232

			<p><i>PROYECTO PRAE Y PILEO</i></p> <p>Basura electrónica.</p>			
			<p><i>PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO Y PROYECTO DE VIDA</i></p> <p>Reconocimiento de las ventajas y desventajas</p>			

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 140 de 232

			de youtube desde lo económico y lo social.			
--	--	--	--	--	--	--

COMPETENCIAS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>INFORMÁTICA</p> <p>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar procesos de aprendizaje (recolectar, seleccionar, organizar, digitalizar y procesar información).</p> <p>Conozco el concepto y utilidad del procesador de texto (Microsoft Word).</p> <p>Reconozco el sistema informático y sus dispositivos.</p>	<p>INFORMÁTICA</p> <p>CONCEPTUAL Conocimiento e identificación de los componente del explorador de windows, el teclado así como las generalidades de los procesadores de texto y las implicaciones de algunas herramientas de la web desde lo economico y lo social.</p> <p>PROCEDIMENTAL Utilización el explorador de windows para realizar una correcta administración de la información.</p> <p>ACTITUDINAL Participa de procesos tanto individuales como colaborativos haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</p>
META DE MEJORAMIENTO	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 141 de 232

Aplicación de los procesos tecnológicos simples en su entorno.

PLANES DE APOYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTO	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Comunicación de ideas Tutorías	Conversatorio, Taller, Exposición, Socialización, videos de apoyo, exploración web Asignación de un alumno que le brinde tutorías.	Al finalizar cada periodo
RECUPERACIÓN	Solución de problemas con tecnología	Explicación de los conceptos y teorías vistas en el periodo por parte del docente con ejercicios de muestra. Realización de talleres por parte del estudiante Sustentación de talleres en forma oral y escrita Exposiciones de temas de consulta por parte del estudiante Sustentación de los temas trabajados	Periodos académicos
PROFUNDIZACIÓN	Manejo de información	Investigación permanente de los temas relacionados con la tecnología Sensibilización cultura virtual. Lecturas de temas actualizados correspondientes a la tecnología	Permanente

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS**

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 142 de 232

DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: TRES GRADO: SEXTO I.H.S: 2

META POR GRADO: Al finalizar el año, los estudiantes del grado sexto deben estar en capacidad de reconocer principios y conceptos propios de la tecnología y la informática, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades a través del registro de evidencias.

OBJETIVO PERIODO: Conocer y aplicar conceptos básicos de los sistemas operativos y el procesador de texto Wordpad.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y	Utilizo editores de texto para elaborar mis trabajos.	- Técnicas de digitación. - Sistema operativo: Concepto, tipos y usos. - Wordpad: Concepto, Ventana principal	Identifico los componentes básicos de un sistema operativo y de wordpad.	Empleo las herramientas del sistema operativo y wordpad para manejar adecuadamente la información.	Reconozco las potencialidades de los sistemas operativos y los procesadores de texto y los aplica a su cotidianidad.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 143 de 232

con tecnología	herramientas tecnológicas.		y sus partes, herramientas.			
Tecnología y sociedad	Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.		PROYECTO VIAL Prevención de accidentes por la mala movilidad.			

COMPETENCIAS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>Identifico los componentes básicos de un sistema operativo y de wordpad.</p> <p>Utilizo las herramientas del sistema operativo y wordpad para manejar adecuadamente la información.</p> <p>Reconozco las potencialidades de los sistemas operativos y los procesadores de texto aplicándolos a su cotidianidad.</p>	<p>CONCEPTUAL: Identificación de los componentes básicos de un sistema operativo y de wordpad.</p> <p>PROCEDIMENTAL Utilización de las herramientas del sistema operativo y wordpad para manejar adecuadamente la información.</p> <p>ACTITUDINAL Reconoce las potencialidades de los sistemas operativos y los procesadores de texto aplicándolos a su cotidianidad.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 144 de 232

<p>META DE MEJORAMIENTO</p> <p>Identificación y formulación de problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas.</p>	

PLANES DE APOYO			
PLANES DE APOYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTO	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	<p>Comunicación de ideas</p> <p>Tutorías</p>	<p>Conversatorio, Taller, Exposición, Socialización, videos de apoyo, exploración web</p> <p>Asignación de un alumno que le brinde tutorías.</p>	Al finalizar cada periodo

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 145 de 232

RECUPERACIÓN	Solución de problemas con tecnología	<p>Explicación de los conceptos y teorías vistas en el periodo por parte del docente con ejercicios de muestra.</p> <p>Realización de talleres por parte del estudiante</p> <p>Sustentación de talleres en forma oral y escrita</p> <p>Exposiciones de temas de consulta por parte del estudiante</p> <p>Sustentación de los temas trabajados</p>	Periodos académicos
PROFUNDIZACIÓN	Manejo de información	<p>Investigación permanente de los temas relacionados con la tecnología</p> <p>Sensibilización cultura virtual.</p> <p>Lecturas de temas actualizados correspondientes a la tecnología</p>	Permanente

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 146 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: CUATRO GRADO SEXTO I.H.S: 2

META POR GRADO: Al finalizar el año, los estudiantes del grado sexto deben estar en capacidad de reconocer principios y conceptos propios de la tecnología y la informática en relación con el medio ambiente así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades a través del registro de evidencias.

OBJETIVO PERIODO: Identificar las herramientas informáticas disponibles en la web para la representación gráfica de ideas.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 147 de 232

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas.</p>	<p>¿Cómo el hombre representa sus ideas?</p> <p>Infografía: generalidades teóricas.</p> <p>Herramientas gráficas para la representación de ideas: CANVA</p> <p><i>PROYECTO DE EDUCACIÓN SEXUAL Y CONSTRUCCIÓN CIUDADANA</i></p>	<p>Identifico algunas herramientas informáticas que permiten sintetizar e interpretar información.</p>	<p>Utilizo herramientas informáticas y recursos de la web para representar ideas de manera sintética.</p>	<p>Reconozco las ventajas y desventajas de las herramientas disponibles en la web para la socialización y masificación de la información.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 148 de 232

			Los medios de comunicación (Youtube).			
--	--	--	---------------------------------------	--	--	--

COMPETENCIAS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>INFORMÁTICA Identifico algunas heramientas informáticas que permiten sintetizar e interpretar información.</p> <p>Utilizo las herramientas informáticas y recursos de la web para representar ideas de manera sintética.</p> <p>Reconozco las ventajas y desventajas de las herramientas disponibles en la web para la socialización y masificación de la información.</p>	<p>INFORMÁTICA</p> <p>CONCEPTUAL: Identificación de algunas heramientas informáticas que permiten sintetizar e interpretar información.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Utilización de las herramientas informáticas y recursos de la web para representar ideas de manera sintética.</p> <p>ACTITUDINAL: Reconoce las ventajas y desventajas de las herramientas disponibles en la web para la socialización y masificación de la información.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 149 de 232

META DE MEJORAMIENTO

Identificación de la transformación y el cuidado del medio ambiente e el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.

PLANES DE APOYO

PLANES DE APOYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTO	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Comunicación de ideas Tutorías	Conversatorio, Taller, Exposición, Socialización, videos de apoyo, exploración web Asignación de un alumno que le brinde tutorías.	Al finalizar cada periodo
RECUPERACIÓN	Solución de problemas con tecnología	Explicación de los conceptos y teorías vistas en el periodo por parte del docente con ejercicios de muestra. Realización de talleres por parte del estudiante Sustentación de talleres en forma oral y escrita Exposiciones de temas de consulta por parte del estudiante Sustentación de los temas trabajados	Periodos académicos
PROFUNDIZACIÓN	Manejo de información	Investigación permanente de los temas relacionados con la tecnología Sensibilización cultura virtual. Lecturas de temas actualizados correspondientes a la tecnología	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 150 de 232

			Permanente
--	--	--	------------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 151 de 232

SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO **ASIGNATURA:** INFORMÁTICA **PERIODO:** UNO **GRADO:** SÉPTIMO **I.H.S:** 2

META POR GRADO: Al finalizar el año, los estudiantes del grado séptimo deben estar en capacidad de apropiarse de las diferentes herramientas tecnológicas e informáticas, de acuerdo al plan a las establecidas en el plan de aula.

OBJETIVO PERIODO: Identificar las herramientas y potencialidades del procesador de texto word para aplicarlos en la creación de documentos.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.	Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos,	-La informática y sus implicaciones en la sociedad.	Conozco las herramientas de diseño de página con el editor de texto.	Realizo prácticas de diseño de página con el editor de texto.	Participo de procesos tanto individuales como colaborativos haciendo uso

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 152 de 232

<p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p>	<p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>productos, procesos y sistemas tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El procesador de texto Word: Generalidades. - Diseño de página con el editor de texto Word: orientación, tamaño, márgenes, texto en columnas. - Manejo de archivos. <p style="text-align: center;"><i>PROYECTO DE EDUCACIÓN SEXUAL Y CIUDADANÍA</i></p> <p>El Cyberbulling</p>			<p>ético, responsable y legal de las TIC.</p>
---	--	---	--	--	--	---

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 153 de 232

COMPETENCIAS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>INFORMÁTICA</p> <p>Conozco las herramientas de diseño de página con el editor de texto. Realizo prácticas de diseño de página con el editor de texto. Participo de procesos tanto individuales como colaborativos haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</p>	<p>INFORMÁTICA</p> <p>CONCEPTUAL: Conocimiento de las herramientas de diseño de página con el editor de texto.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Realización de prácticas de diseño de página con el editor de texto.</p> <p>ACTITUDINAL: Participa de procesos tanto individuales como colaborativos haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</p>
<p>META DE MEJORAMIENTO</p> <p>Reconocimiento y aplica de herramientas, instrumentos y componentes informáticos v útiles en la vida cotidiana para la solución de problemas.</p>	

PLAN DE APOYO DE NIVELACIÓN.PRIMER PERIODO			
PLANES DE APOYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTO	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnostica	A través de entrevistas, prueba escrita u oral y autoevaluación	Transcurso del periodo

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 154 de 232

	Apropiación de las tic y uso adecuado de las herramientas ofimáticas	Laboratorios en la sala de sistemas. Utilización de herramientas ofimáticas	Continuo
PROFUNDICACIÓN	Apropiación de las tic	Consultas Laboratorios Talleres en equipo Evaluaciones oral y escrita Exposiciones	Continuo
RECUPERACIÓN	Reconocimiento de los artefactos y su innovación en su uso cotidiano	Consultas Realización de prototipos Exposiciones	Continuo

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 155 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: DOS GRADO: SÉPTIMO I.H.S: 2

META POR GRADO: Al finalizar el año, los estudiantes del grado séptimo deben estar en capacidad de apropiarse de las diferentes herramientas tecnológicas e informáticas, de acuerdo al plan a las establecidas en el plan de aula.

OBJETIVO PERIODO: Identificar las herramientas y potencialidades del procesador de texto word para aplicarlos en la creación de documentos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 156 de 232

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Análisis y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada.</p>	<p>Insertar imágenes, formas y videos en Word.</p> <p>Diseño en Word de mapas conceptuales.</p> <p>Herramientas de diseño de letra capital.</p> <p>Tablas con el procesador de texto.</p> <p>Las Tic en la sociedad</p>	<p>Conozco las herramientas para la creación de mapas conceptuales y tablas en el editor de texto.</p>	<p>Creo documentos de texto empleando las herramientas de mapas conceptuales y tablas del editor de texto.</p>	<p>Valoro los conocimientos aprendidos con respecto a la utilización de herramientas ofimáticas y los aplico para resolver problemas de mi cotidianidad.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 157 de 232

Tecnología y sociedad			PROYECTO PRAE Identificando peligros en el hogar y colegio.			
------------------------------	--	--	---	--	--	--

COMPETENCIAS	INDICADORES
<p>INFORMÁTICA</p> <p>Conozco las herramientas para la creación de mapas conceptuales y tablas en el editor de texto.</p> <p>Creo documentos de texto empleando las herramientas de mapas conceptuales y tablas del editor de texto.</p> <p>Valoro los conocimientos aprendidos con respecto a la utilización de herramientas ofimáticas y los aplica para resolver problemas de su cotidianidad.</p>	<p>INFORMÁTICA</p> <p>CONCEPTUAL Conocimiento de las herramientas para la creación de mapas conceptuales y tablas en el editor de texto.</p> <p>PROCEDIMENTAL Creación de documentos de texto empleando las herramientas de mapas conceptuales y tablas del editor de texto.</p> <p>ACTITUDINAL Valora los conocimientos aprendidos con respecto a la utilización de herramientas ofimáticas y los aplica para resolver problemas de su cotidianidad.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 158 de 232

<p>META DE MEJORAMIENTO</p> <p>Utilización adecuada, pertinente y crítica de la tecnología con el fin de optimizar procesos.</p>	

	PLAN DE APOYO		
PLANES DE APOYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTO	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnostica	A través de entrevistas, prueba escrita u oral y autoevaluación	Transcurso del periodo
	Apropiación de las tic y uso adecuado de las herramientas ofimáticas	Laboratorios en la sala de sistemas. Utilización de herramientas ofimáticas	Continuo
PROFUNDIZACIÓN	Apropiación de las tic	Consultas Laboratorios Talleres en equipo Evaluaciones oral y escrita Exposiciones	Continuo

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 159 de 232

RECUPERACIÓN	Reconocimiento de los artefactos y su innovación en su uso cotidiano	Consultas Realización de prototipos Exposiciones	Continuo
---------------------	--	--	----------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 160 de 232

SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: TRES GRADO: SÉPTIMO I.H.S: 2

META POR GRADO: Al finalizar el año, los estudiantes del grado séptimo deben estar en capacidad de apropiarse de las diferentes herramientas tecnológicas e informáticas, de acuerdo al plan a las establecidas en el plan de aula.

OBJETIVO PERIODO: Utilizar herramientas tecnológicas para solucionar problemas del entorno.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico,	Selecciono, adapto y utilizo artefactos, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de	-El correo electrónico y su importancia. -Herramientas del correo electrónico: adjuntar archivos, enviar	Conoce las diferentes herramientas informáticas que le permiten solucionar	Aplica las TIC, en la solución de problemas de su entorno cotidiano.	Reconoce la importancia de las herramientas informáticas para solucionar problemas cotidianos haciendo uso

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 161 de 232

Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad	eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.	problemas en diferentes contextos.	archivos con copia. -Ventajas y desventajas de las redes sociales: Facebook <i>PROYECTO DE EDUCACIÓN SEXUAL Y CONSTRUCCIÓN CIUDADANA</i> Métodos de planificación familiar.	problemas de su cotidianidad.	ético y responsable de las mismas.
--	---	------------------------------------	---	-------------------------------	------------------------------------

COMPETENCIAS	DESEMPEÑO
INFORMÁTICA	INFORMÁTICA

 CÓDIGO: DF-G-01	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	 PÁGINA: 162 de 232
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
	VERSIÓN: 03	

<p>Conozco las diferentes herramientas informáticas que le permiten solucionar problemas de su cotidianidad.</p> <p>Aplico las TIC en la solución de problemas de su entorno cotidiano.</p> <p>Reconozco la importancia de las herramientas informáticas para solucionar problemas cotidianos haciendo uso ético y responsable de las mismas.</p>	<p>CONCEPTUAL Conocimiento de las diferentes herramientas informáticas que le permiten solucionar problemas de su cotidianidad.</p> <p>PROCEDIMENTAL Aplicación de las TIC en la solución de problemas de su entorno cotidiano.</p> <p>ACTITUDINAL Reconoce la importancia de las herramientas informáticas para solucionar problemas cotidianos haciendo uso ético y responsable de las mismas.</p>
<p>META DE MEJORAMIENTO</p> <p>Utilización de las herramientas tecnológicas para solucionar problemas del entorno.</p>	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 163 de 232

PLANES DE APOYO	CRITERIO	PROCEDIMIENTO	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica	A través de entrevistas, prueba escrita u oral y autoevaluación	Transcurso del periodo
	Apropiación de las tic y uso adecuado de las herramientas ofimáticas	Laboratorios en la sala de sistemas. Utilización de herramientas ofimáticas	Continuo
PROFUNDIZACIÓN	Apropiación de las tic	Consultas Laboratorios Talleres en equipo Evaluaciones oral y escrita Exposiciones	Continuo
RECUPERACIÓN	Reconocimiento de los artefactos y su innovación en su uso cotidiano	Consultas Realización de prototipos Exposiciones	Continuo

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 164 de 232

SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: CUATRO GRADO: SÉPTIMO I.H.S: 2

META POR GRADO: Al finalizar el año, los estudiantes del grado séptimo deben estar en capacidad de apropiarse de las diferentes herramientas tecnológicas e informáticas, de acuerdo al plan a las establecidas en el plan de aula.

OBJETIVO PERIODO: Aplicar recursos y herramientas disponibles en la Web para la solución de problemas cotidianos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 165 de 232

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p>	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales.</p>	<p>Google Docs:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Generalidades -Creación de cuentas de correo en gmail. -Herramientas de google docs. -El procesador de texto de google docs. <p>PROYECTO DE VIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Configuraciones de seguridad en facebook. 	<p>Identifica las TIC disponibles en la web para el desarrollo de diferentes actividades.</p>	<p>Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para validar y buscar información.</p>	<p>Promueve comportamientos legales relacionados con el uso de las redes sociales.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 166 de 232

Tecnología y sociedad						
------------------------------	--	--	--	--	--	--

COMPETENCIAS	DESEMPEÑO
<p>INFORMÁTICA</p> <p>Identifico las TIC disponibles en la web para el desarrollo de diferentes actividades.</p> <p>Uso herramientas tecnológicas y recursos de la web para validar y buscar información.</p> <p>Promuevo comportamientos legales relacionados con el uso de las redes sociales.</p>	<p>INFORMÁTICA</p> <p>CONCEPTUAL Identificación de las TIC disponibles en la web para el desarrollo de diferentes actividades.</p> <p>PROCEDIMENTAL Uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para validar y buscar información.</p> <p>ACTITUDINAL Promueve comportamientos legales relacionados con el uso de las redes sociales.</p>
META DE MEJORAMIENTO	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 167 de 232

Aplicación de los conceptos básicos de las tic

PLANES DE APOYO	CRITERIOS	PROCEDIMIENTOS
NIVELACIÓN	Prueba diagnostica	A través de entrevistas, prueba escrita u oral y autoevaluación
	Apropiación de las tic y uso adecuado de las herramientas ofimáticas	Laboratorios en la sala de sistemas. Utilización de herramientas ofimáticas
PROFUNDIZACIÓN	Apropiación de las tic	Consultas Laboratorios Talleres en equipo Evaluaciones oral y escrita Exposiciones
	Elaboración de un manual de funciones e instrucciones de sistemas automáticos	Plegables utilizando las TIC Realización de prototipos Exposiciones
RECUPERACIÓN	Apropiación de las tic y transversalización de temas en forma holística	Trabajos extracurricular Sustentaciones

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 168 de 232

	Identificación de medios de transportes e innovaciones	Salidas pedagógicas Laboratorios Juegos de roles Debates Sustentaciones

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 169 de 232

**DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: UNO GRADO: OCTAVO I.H.S: 2

META POR GRADO: Al finalizar el año, los estudiantes del grado octavo estarán en capacidad de interpretar, codificar y graficar información, utilizando las herramientas apropiadas de acuerdo a las establecidas en el plan aula

OBJETIVO PERIODO: Utilizar herramientas apropiadas que me permitan editar presentaciones.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y	Utilizo editores de texto para elaborar mis trabajos.	La informática y la comunicación. Cronología del computador Conceptos básicos del editor de presentaciones: Generalidades. <i>PROYECTO DE EDUCACIÓN</i>	Reconoce los hechos históricos de la informática y su relación con la comunicación así como las generalidades de los editores de presentaciones.	Diseña presentaciones aplicando las herramientas apropiadas.	Analiza diversos puntos de vista e intereses relacionados con la percepción de los problemas y soluciones tecnológicas y los toma en cuenta en sus argumentaciones.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 170 de 232

con tecnología	herramientas tecnológicas.		SEXUAL Y CONSTRUCCIÓN CIUDADANA			
Tecnología y sociedad	Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.		Derechos sexuales y reproductivos.			

COMPETENCIAS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>INFORMÁTICA</p> <p>Reconozco los hechos históricos de la informática y su relación con la comunicación así como las generalidades de los editores de presentaciones.</p> <p>Diseño presentaciones aplicando las herramientas apropiadas.</p> <p>Analizo diversos puntos de vista e intereses relacionados con la percepción de los problemas y soluciones tecnológicas y los tengo en cuenta en mis argumentaciones.</p>	<p>INFORMÁTICA</p> <p>CONCEPTUAL Reconocimiento de los hechos históricos de la informática y su relación con la comunicación así como las generalidades de los editores de presentaciones.</p> <p>PROCEDIMENTAL Diseño de presentaciones aplicando las herramientas apropiadas.</p> <p>ACTITUDINAL Analiza diversos puntos de vista e intereses relacionados con la percepción de los problemas y soluciones tecnológicas teniéndolos en cuenta en los procesos de argumentación.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 171 de 232

Motivación en la realización y desarrollo de las actividades propuestas		Muestra interés en las actividades propuestas	
PLANES DE APOYO	CRITERIOS	PRCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN Y RECUPERACIÓN	Resultado académico del estudiante durante el año.	Se diseña instrumento y se establece la aplicación de la prueba diagnóstica, al inicio y/o al finalizar el año escolar. El resultado se entrega a los docentes para su correspondiente análisis e implementación de metas para subsanar vacíos.	Al iniciar y/o finalizar el año académico (1 vez)
	IDENTIFICAR LAS DIFERENTES FUENTES DE ENERGIA	Lectura Exposición magistral Socialización del tema	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
	USO RACIONAL DE LOS INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Consultar acerca del consumo de los electrodomésticos cotidianos, de acuerdo a la cuenta de servicios públicos de la casa. • Observar el consumo de energía de la casa 	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 172 de 232

		<p>diariamente, dejando registro fotográfico cada vez que se realice.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuadro comparativo con un listado de objetos tecnológicos comparando lo que se está haciendo y lo que se debe hacer. 	
	USO DE HOJAS DE CALCULO	<p>Registro organizado de información.</p> <p>Operaciones matemáticas y estadísticas.</p> <p>Extractar información específica de las hojas de cálculos.</p>	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
	IDENTIFAR LAS DIFERENTES FUENTES DE ENERGIA	Lectura y sustentación.	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
	USO RACIONAL DE LOS INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Consultar acerca del consumo de los electrodomésticos cotidianos, de acuerdo a la cuenta de servicios públicos de la casa. • Observar el consumo de energía de la casa diariamente, dejando registro 	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 173 de 232

		<p>fotográfico cada vez que se realice.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuadro comparativo con un listado de objetos tecnológicos comparando lo que se está haciendo y lo que se debe hacer. 	
	USO DE HOJAS DE CALCULO	<p>Registro organizado de información.</p> <p>Operaciones matemáticas y estadísticas.</p> <p>Extractar información específica de las hojas de cálculos.</p>	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
PROFUNDIZACIÓN	IDENTIFICAR LAS DIFERENTES FUENTES DE ENERGIA	Solución de situaciones problema de las formas de energía, proponiendo alternativas de conservación del medio ambiente.	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
	USO RACIONAL DE LOS INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Cuadro comparativo con un listado de objetos tecnológicos comparando lo que se está haciendo y lo que se debe hacer. Identificando hallazgos posteriores. 	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
	USO DE HOJAS DE CALCULO	Realizar operaciones lógicas y estadísticas.	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 174 de 232

SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: DOS GRADO: OCTAVO I.H.S: 2

META POR GRADO: Al finalizar el año, los estudiantes del grado octavo estarán en capacidad de interpretar, codificar y graficar información, utilizando las herramientas apropiadas de acuerdo a las establecidas en el plan aula

OBJETIVO PERIODO: Crear presentaciones utilizando las herramientas apropiadas.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 175 de 232

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para aprender investigar y comunicar mis ideas.</p>	<p>Power Point</p> <ul style="list-style-type: none"> -Generalidades y entorno gráfico. - Manejo de imágenes y formas. - Gif animados - Transiciones y animaciones. <p>PROYECTO PRAE</p> <p>Conociendo los símbolos de la ruta de evacuación.</p>	<p>Identifica las tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el entorno para el desarrollo de diferentes actividades con la aplicación del editor de presentaciones.</p>	<p>Utiliza y aplica diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar sus ideas, representadas en un programa de diseño de presentaciones.</p>	<p>Usa responsable y autónomamente las tecnologías de la información y la comunicación para aprender, investigar y comunicar sus ideas.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 176 de 232

COMPETENCIAS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>Identifico las tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el entorno para el desarrollo de diferentes actividades con la aplicación del editor de presentaciones.</p> <p>Utilizo y aplico diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas representadas en un programa de diseño de presentaciones.</p> <p>Uso de manera responsable y autónoma las tecnologías de la información y la comunicación para aprender, investigar y comunicar mis ideas.</p>	<p>CONCEPTUAL</p> <p>Identificación de las tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el entorno para el desarrollo de diferentes actividades con la aplicación del editor de presentaciones.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Utilización y aplicación de diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar ideas representadas en un programa de diseño de presentaciones.</p> <p>ACTITUDINAL</p> <p>Usa responsable y autónomamente las tecnologías de la información y la comunicación para aprender, investigar y comunicar ideas.</p>
<p>META DE MEJORAMIENTO</p> <p>Creación de gráficos utilizando las herramientas las apropiadas.</p>	

PLANES DE APOYO	CRITERIOS	PRCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
------------------------	------------------	----------------------	-------------------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 177 de 232

NIVELACIÓN	Uso de TIC en el proceso de aprendizaje	<p>Construcción de mapas conceptuales de acuerdo a los contenidos del área.</p> <p>Construcción de un blog de acuerdo a los contenidos del área.</p> <p>Entrega de producto (video, audio, blog)</p>	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
	Identificación de sistemas de producción para el emprendimiento	Identificación de los pasos para emprender una empresa. (plan de negocios)	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
RECUPERACIÓN	Uso de TIC en el proceso de aprendizaje	<p>Construcción de mapas conceptuales de acuerdo a los contenidos del área.</p> <p>Construcción de un blog de acuerdo a los contenidos del área.</p> <p>Entrega de producto (video, audio, blog)</p>	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
	Identificación de sistemas de producción para el emprendimiento	Identificación de los pasos para emprender una empresa. (plan de negocios)	
PROFUNDIZACIÓN	Uso de TIC en el proceso de aprendizaje	Implementación de un sitio web o blog multimedia con los pasos de creación de una empresa y además que proponga alternativas de negocio.	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
	Identificación de sistemas de producción para el emprendimiento		

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 178 de 232

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 179 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: TRES GRADO: OCTAVO I.H.S: 2

META POR GRADO: Al finalizar el año, los estudiantes del grado octavo estarán en capacidad de interpretar, codificar y graficar información, utilizando las herramientas apropiadas de acuerdo a las establecidas en el plan aula

OBJETIVO PERIODO: Aplicar las herramientas propias de los editores de presentaciones.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y	Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para recolectar, seleccionar, organizar y procesar información	Power Point: -Videos -Sonidos -Hipervínculos y acciones -Gráficos -WordArt	Identifica las herramientas apropiadas para la construcción de contenidos empleando programa de edición de presentaciones.	Hace uso de herramientas tecnológicas para la edición de presentaciones.	Socializa temáticas a manera de exposición empleando el editor de presentaciones.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 180 de 232

Solución de problemas con tecnología	herramientas tecnológicas.	para la solución de problemas.	-Álbum de fotografías.			
Tecnología y sociedad	Gestión de la información.		PROYECTO PRAE			
	Cultura digital.		Seguridad industrial			
	Participación social.					

COMPETENCIA	INDICADORES DE DESEMPEÑO POR PERÍODO
<p>INFORMÁTICA</p> <p>Identifico las herramientas apropiadas para la construcción de contenidos empleando el programa de edición de presentaciones.</p> <p>Uso las herramientas tecnológicas para la edición de presentaciones.</p> <p>Socializo temáticas a manera de exposición empleando el editor de presentaciones.</p>	<p>INFORMÁTICA</p> <p>CONCEPTUAL Identificación de las herramientas apropiadas para la construcción de contenidos empleando el programa de edición de presentaciones.</p> <p>PROCEDIMENTAL Uso de herramientas tecnológicas para la edición de presentaciones.</p> <p>ACTITUDINAL Socializa temáticas a manera de exposición empleando el editor de presentaciones.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 181 de 232

META DE MEJORAMIENTO

Aplicación de las herramientas apropiadas que me permitan interpretar y sistematizar información

PLANES DE APOYO	CRITERIOS	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Utilización de lenguaje técnico de sistemas de producción.	Glosario de sobre conceptos en sistemas de producción a contextos específicos.	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
RECUPERACIÓN	Utilización de lenguaje técnico de sistemas de producción.	Glosario de sobre conceptos en sistemas de producción a contextos específicos.	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
PROFUNDIZACIÓN	Utilización de lenguaje técnico de sistemas de producción.	Aplicación de glosario de sistemas de producción a situaciones determinadas.	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 182 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: CUATRO GRADO: OCTAVO I.H.S: 2

META POR GRADO: Al finalizar el año, los estudiantes del grado octavo estarán en capacidad de interpretar, codificar y graficar información, utilizando las herramientas apropiadas de acuerdo a las establecidas en el plan aula

OBJETIVO PERIODO: Realizar publicaciones aplicando las herramientas apropiadas.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología	Conocimiento y desarrollo e artefactos y	Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la información y la	Internet: Historia, evolución, Internet hoy.	Plantea soluciones a problemas tecnológicos utilizando las herramientas	Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web	Utiliza los conocimientos adquiridos en la solución de problemas diarios mediante

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 183 de 232

<p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p>	<p>procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Comunicación (TiC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.</p>	<p>Web 2.0: Página Web, Blog y Wiki.</p> <p>PROYECTO DE TIEMPO LIBRE</p> <p>Blogs que incentiven el aprovechamiento del tiempo libre.</p>	<p>apropiadas ofrecidas por Internet.</p>	<p>para buscar y validar información.</p>	<p>el uso de la tecnología.</p>
---	--	--	---	---	---	---------------------------------

COMPETENCIA	INDICADORES DE DESEMPEÑO POR PERÍODO:
<p>Planteo soluciones a problemas tecnológicos utilizando las herramientas apropiadas ofrecidas por Internet.</p>	<p>CONCEPTUAL Planteamiento de soluciones a problemas tecnológicos utilizando las herramientas apropiadas ofrecidas por Internet.</p> <p>PROCEDIMENTAL</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 184 de 232

<p>Uso las herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.</p> <p>Utilizo los conocimientos adquiridos en la solución de problemas diarios mediante el uso de la tecnología.</p>	<p>Uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.</p> <p>ACTITUDINAL Utiliza los conocimientos adquiridos en la solución de problemas diarios mediante el uso de la tecnología.</p>
--	--

META DE MEJORAMIENTO

Realización de publicaciones aplicando las herramientas apropiadas.

PLANES DE APOYO	CRITERIOS	PRCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Evolución de las tecnologías	Lectura y ponencia de la revolución industrial y sus aportes tecnológicos.	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
	Ciencia tecnología e innovación	Lectura y ponencia sobre la ciencia y tecnología en el marco de la globalización.	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
RECUPERACIÓN	Evolución de las tecnologías	Lectura y ponencia de la revolución industrial y sus aportes tecnológicos.	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
	Ciencia tecnología e innovación	Lectura y ponencia sobre la ciencia y tecnología en el marco de la globalización.	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
PROFUNDIZACIÓN	Evolución de las tecnologías	Lectura y ponencia de la revolución industrial, sus aportes tecnológicos y su impacto socio cultural.	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo
	Ciencia tecnología e innovación	Lectura y ponencia sobre la ciencia y tecnología e innovación en el marco de la globalización.	Una vez en el año de acuerdo con la intensidad horaria del primer periodo

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 185 de 232

SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO **ASIGNATURA: INFORMÁTICA** **PERIODO: UNO**
GRADO: NOVENO **I.H.S: 1**

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes estarán en capacidad de resolver ejercicios propuestos en la hoja de cálculo e identificar los delitos informáticos más comunes.

OBJETIVO PERIODO: Proponer ejercicios para la solución en hoja de cálculo e identificar los delitos informáticos más comunes.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 186 de 232

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad.</p>	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Identifico, formulo y resuelvo problemas apropiando conocimiento científico y tecnológico, teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones; reconozco y comparo las diferentes soluciones.</p>	INFORMÁTICA			
			<p>-Ramas de la informática.</p> <p>-Robótica</p> <p>-Realidad Virtual</p> <p>-Excel: Generalidades y ambiente gráfico.</p> <p>-Excel: operadores aritméticos.</p> <p>PROYECTO PILEO Delitos informáticos</p>	<p>Reconoce los modelos tecnológicos haciendo uso de herramientas ofimáticas como la hoja de cálculo.</p>	<p>Elabora y diseña modelos tecnológicos mediante el uso de las herramientas ofimáticas.</p>	<p>Valora la aplicabilidad de las herramientas ofimáticas como la hoja de cálculo en la resolución de problemas cotidianos.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 187 de 232

COMPETENCIAS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>Reconozco los modelos tecnológicos haciendo uso de herramientas ofimáticas como la hoja de cálculo.</p> <p>Elaboro y diseño modelos tecnológicos mediante el uso de las herramientas ofimáticas.</p> <p>Valoro la aplicabilidad de las herramientas ofimáticas como la hoja de cálculo en la resolución de problemas cotidianos.</p>	<p>CONCEPTUAL Reconocimiento de los modelos tecnológicos haciendo uso de herramientas ofimáticas como la hoja de cálculo.</p> <p>PROCEDIMENTAL Elaboración y diseño de modelos tecnológicos mediante el uso de las herramientas ofimáticas.</p> <p>ACTITUDINAL Valora la aplicabilidad de las herramientas ofimáticas como la hoja de cálculo en la resolución de problemas cotidianos.</p>
<p>META DE MEJORAMIENTO</p> <p>Se espera que al finalizar el periodo el 90% de los estudiantes utilicen herramientas informáticas que permitan la solución de problemas matemáticos y reconozcan los delitos informáticos más comunes.</p>	

PLANES DE APOYO	CRITERIOS	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Argumentación	<p>Comparar similitudes y diferencias por medio de la observación y experimentación.</p> <p>Formular hipótesis, Sacar conclusiones a partir de lo experimentado y de la reflexión propia y grupal.</p> <p>Establecer relaciones</p>	<p>Quando se requiera</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 188 de 232

	Explicación de fenómenos	Construir explicaciones a situaciones cotidianas, comprender y argumentar modelos que den razón de fenómenos naturales Establecer la validez o coherencia de una afirmación, desde el ámbito físico, químico y biológico	Cuando se requiera
	Indagación	Planteamiento de preguntas, Explicación y predicción de fenómenos, realización de investigaciones, interpretación, comunicación y reflexión de resultados	Cuando se requiere
	Solución de problemas	Deduca información presentada en tablas, gráficas y modelos haciendo un uso comprensivo de la información , Propone soluciones viables a diferentes problemas, haciendo deducciones, Resuelve situaciones problemáticas r	Cuando se requiera
RECUPERACIÓN	Trabajo en equipo	Desarrollo de talleres, exposiciones, debates, espacios de socialización, trabajo colaborativo.	Cuatro: uno cada trimestre
PROFUNDIZACIÓN	Comunicación de ideas	Elaboración de plegables, info-gráficos, carteleras, resúmenes sobre noticias de tecnología e informática, exposiciones	Cuando se requiera

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 189 de 232

DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: DOS
GRADO: NOVENO I.H.S: 2

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes estarán en capacidad de resolver ejercicios propuestos en la hoja de cálculo mediante el uso de fórmulas y/o funciones.

OBJETIVO PERIODO: Aplicar fórmulas y funciones a ejercicios propuestos en diferentes áreas para ser desarrollados en la hoja de cálculo.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y	Identifico y formulo problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología.	INFORMÁTICA			
			Funciones aritméticas básicas y su aplicación en la hoja de cálculo.	Identifica e interpreta fórmulas y gráficos trabajados en la hoja de cálculo por medio de ejercicios.	Aplica y pone en práctica fórmulas y gráficos en la hoja de cálculo mediante ejercicios aplicados a la cotidianidad.	Desarrolla la lógica con la elaboración de diferentes documentos comerciales cotidianos, aplicando operaciones matemáticas.
			Aplicación de fórmulas y gráficos en hojas de cálculo.			
			Análisis de cuentas de servicio, uso de paréntesis y su			

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 190 de 232

<p>herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>prioridad en la aplicación de fórmulas.</p> <p>Uso de gráficos en la hoja de cálculo.</p> <p>PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO</p> <p>Elementos naturales y artefactos que mejoran las condiciones de vida</p>			
--	---	--	--	--

COMPETENCIAS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>Identifico e interpreto fórmulas y gráficos trabajados en la hoja de cálculo por medio de ejercicios.</p> <p>Aplicaco y pongo en práctica fórmulas y gráficos en la hoja de cálculo mediante ejercicios aplicados a la cotidianidad.</p> <p>Desarrollo la lógica con la elaboración de diferentes documentos comerciales cotidianos, aplicando operaciones matemáticas.</p>	<p>CONCEPTUAL Identificación e interpretación de fórmulas y gráficos trabajados en la hoja de cálculo por medio de ejercicios.</p> <p>PROCEDIMENTAL Aplicación y práctica de fórmulas y gráficos en la hoja de cálculo mediante ejercicios aplicados a la cotidianidad.</p> <p>ACTITUDINAL Desarrolla la lógica con la elaboración de diferentes documentos comerciales cotidianos, aplicando operaciones matemáticas.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 191 de 232

META DE MEJORAMIENTO

Se espera que al finalizar el periodo el 90% de los estudiantes apliquen procesos de la hoja de cálculo para la solución de problemas matemáticos o de otra área mediante la utilización de fórmulas o funciones.

PLANES DE APOYO	CRITERIOS	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnostica	Evaluación teórico practica de los contenidos vistos el año anterior.	Cuando se requiera.
	Taller de retroalimentación	Respecto a los resultados de un diagnóstico, fortalecer al estudiante en saberes significativos (conceptuales, procedimentales y actitudinales).	Al inicio de cada periodo o cuando se requiera
	Tutorías	Asignación de un tutor para el acompañamiento en el desarrollo de las actividades	Cuando se requiera.
	Prueba diagnostica	Evaluación teórico practica de los contenidos vistos el año anterior.	Cuando se requiera.
RECUPERACIÓN	Manejo de información	Comprensión de lecturas: análisis y síntesis de textos, elaboración de mapas conceptuales o mentales y de gráficos	Cuatro: uno cada trimestre
PROFUNDIZACIÓN	Identificación de problemas propios de su entorno con tecnología	Elaboración de proyecto: diseño de proyecto colaborativo	Uno

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 192 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: TRES
GRADO: NOVENO I.H.S: 2

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes estarán en capacidad de resolver problemas de tipo matemático utilizando la lógica y aplicando algunas funciones teniendo en cuentas condiciones y restricciones.

OBJETIVO PERIODO: Reconocer las tipologías de los diferentes delitos informáticos y sus consecuencias tanto legales como sociales.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología	Conocimiento y desarrollo e artefactos y	Utilizo responsable y autónomamente las	INFORMÁTICA			
			- Internet - Buscadores - Correo electrónico	Reconoce los aspectos más importantes de internet	Explica con propiedad las implicaciones sociales y legales de	Participa de procesos colaborativos para fomentar el

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 193 de 232

<p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad.</p>	<p>procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.</p>	<p>DELITOS INFORMÁTICOS. Definición y formas o tipos de delitos informáticos.</p> <p>Comportamientos de las víctimas de estas modalidades.</p> <p>Recomendaciones.</p> <p>PROYECTO DE DEMOCRACIA Identificación de situaciones que vulneran derechos.</p>	<p>Identifica los delitos informáticos más comunes y las normas que los rigen.</p>	<p>los diferentes delitos informáticos.</p>	<p>uso ético, responsable y legal de las TIC.</p>
---	--	---	---	--	---	---

COMPETENCIAS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
	<p>CONCEPTUAL Reconocimiento de los aspectos más importantes de internet e Identificación de los delitos informáticos más comunes y las normas que los rigen.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 194 de 232

Reconozco los aspectos más importantes de internet e Identifico los delitos informáticos más comunes y las normas que los rigen.

Explico las implicaciones sociales y legales de los diferentes delitos informáticos.

Participo de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.

PROCEDIMENTAL

Explicación de las implicaciones sociales y legales de los diferentes delitos informáticos.

ACTITUDINAL

Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.

META DE MEJORAMIENTO: Se espera que al finalizar el periodo el 90% de los estudiantes apliquen procesos de la hoja de cálculo para la solución de problemas lógico - matemáticos o de otra área mediante la utilización de fórmulas o funciones.

PLANES DE APOYO	CRITERIOS	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnostica	Evaluación teórico practica de los contenidos vistos el año anterior.	Cuando se requiera.
	Taller de retroalimentación	Respecto a los resultados de un diagnóstico, fortalecer al estudiante en saberes significativos (conceptuales, procedimentales y actitudinales).	Al inicio de cada periodo o cuando se requiera
	Tutorías	Asignación de un tutor para el acompañamiento en el desarrollo de las actividades	Cuando se requiera.
	Prueba diagnostica	Evaluación teórico practica de los contenidos vistos el año anterior.	Cuando se requiera.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 195 de 232

RECUPERACIÓN	Indagación e investigación de la tecnología y su entorno.	Respuestas a preguntas de exploración que implica un diálogo con el estudiante. Seguimiento a registros físicos: Fotografías, videos, consultas y socialización.	Cuatro: uno cada trimestre
PROFUNDIZACIÓN	Propuestas de solución a problemas	Ejecución de proyecto colaborativo	Uno

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO:
CUATRO GRADO: NOVENO I.H.S: 2

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes estarán en capacidad de reconocer la importancia de las diferentes herramientas informáticas y sus potencialidades para resolver problemas del mundo moderno.

OBJETIVO PERIODO: Reconocer la importancia, ventajas y desventajas de las redes sociales en el mundo moderno.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 196 de 232

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad.</p>	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.</p>	INFORMÁTICA			
			<p>Redes sociales: Generalidades.</p> <p>Conocimiento y Manejo ético de las redes sociales.</p> <p>Historia, evolución, impacto de Whatsapp, Instagram, Facebook.</p> <p>Seguridad informática con respecto a las redes sociales.</p> <p>PROYECTO DE VIDA</p>	<p>Identifica los elementos éticos de las redes sociales y su impacto en el mundo moderno.</p>	<p>Utiliza correctamente las redes sociales desde el punto de vista ético.</p>	<p>Muestra interés por la influencia de las TIC en los cambios culturales y sociales para participar en debates.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 197 de 232

			Historias exitosas o de efectos negativos del manejo de las redes sociales.			
--	--	--	---	--	--	--

COMPETENCIAS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>Identifico los elementos éticos de las redes sociales y su impacto en el mundo moderno.</p> <p>Utilizo de manera correcta las redes sociales desde el punto de vista ético.</p> <p>Muestro interés por la influencia de las TIC en los cambios culturales y sociales para participar en debates.</p>	<p>CONCEPTUAL Identificación de los elementos éticos de las redes sociales y su impacto en el mundo moderno.</p> <p>PROCEDIMENTAL Utilización correcta de las redes sociales desde el punto de vista ético.</p> <p>ACTITUDINAL Muestra interés por la influencia de las TIC en los cambios culturales y sociales para participar en debates.</p>
<p>META DE MEJORAMIENTO: Se espera que al finalizar el periodo el 90% de los estudiantes reconozcan elementos básicos de las herramientas ofimáticas para el manejo de la información y aplicarla en el campo empresarial y proyectos tecnológicos.</p>	

PLANES DE APOYO	CRITERIOS	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
------------------------	------------------	-----------------------	-------------------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 198 de 232

NIVELACIÓN	Prueba diagnostica	Evaluación teórico practica de los contenidos vistos el año anterior.	Cuando se requiera.
	Taller de retroalimentación	Respecto a los resultados de un diagnóstico, fortalecer al estudiante en saberes significativos (conceptuales, procedimentales y actitudinales).	Al inicio de cada periodo o cuando se requiera
	Tutorías	Asignación de un tutor para el acompañamiento en el desarrollo de las actividades	Cuando se requiera.
	Prueba diagnostica	Evaluación teórico practica de los contenidos vistos el año anterior.	Cuando se requiera.
RECUPERACIÓN	Solución de problemas con tecnología	Actividades prácticas	Cuatro: uno cada trimestre
PROFUNDIZACIÓN	Evaluación de proyecto	Evaluación de actividades desarrolladas y realización de ajustes	Uno

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS**

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 199 de 232

DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: UNO
 GRADO: DECIMO I.H.S: 1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes estarán en capacidad de aplicar diversos formatos de imagen digital en procesos informáticos y reconocer diversas aplicaciones ofrecidas por la web.

OBJETIVO PERIODO: Aplicar diversos formatos de imagen digital y reconocer diversas aplicaciones ofrecidas por la web.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
			INFORMÁTICA			
Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y	Utilizo adecuadamente herramientas informáticas para editar imágenes, buscar y procesar información, y con ellas comunicar ideas.	- Qué es la imagen digital. - El pixel. - Modos de color. - Resolución de una imagen. - Formatos de imagen digital. - Funcionamiento básico de una red. - Conexiones a internet.	Identifica y configura herramientas de software gráfico así como las aplicaciones de la web a través de la evolución tecnológica.	Diferencia y ejemplifica procesos relacionados con el tratamiento de imágenes digitales y el análisis de la web a través del tiempo.	Reflexiona sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos en la medicina, la biotecnología y la vida sexual de las personas para participar en discusiones.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 200 de 232

	<p>herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>		<p>- Servicios disponibles.</p> <p>- La WWW y su estructura.</p> <p>Páginas web.</p> <p><i>PROYECTO DE EDUCACIÓN SEXUAL Y CONSTRUCCIÓN CIUDADANA</i></p> <p>Salud sexual y reproductiva.</p>			
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO			
<p>Identifico y configuro las herramientas de software gráfico así como las aplicaciones de la web a través de la evolución tecnológica.</p> <p>Diferencio y ejemplifico procesos relacionados con el tratamiento de imágenes digitales y el análisis de la web a través del tiempo.</p>			<p>CONCEPTUAL Identificación y configuración de las herramientas de software gráfico así como las aplicaciones de la web a través de la evolución tecnológica.</p> <p>PROCEDIMENTAL Diferenciación y ejemplificación de procesos relacionados con el tratamiento de imágenes digitales y el análisis de la web a través del tiempo.</p> <p>ACTITUDINAL</p>			

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 201 de 232

Reflexiono sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos en la medicina, la biotecnología y la vida sexual de las personas para participar en discusiones.	Reflexiona sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos en la medicina, la biotecnología y la vida sexual de las personas para participar en discusiones.
---	---

META DE MEJORAMIENTO

Se espera que al finalizar el periodo el 90% de los estudiantes identifiquen diversas extensiones para la aplicación y modificación de una imagen; y reconozcan diversas aplicaciones ofrecidas por la web.

PLANES DE APOYO	CRITERIOS	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACION	Usa recursos y herramientas de tecnología para comunicar información personal y profesional	A través de aplicaciones que permitan trabajar finanzas, correspondencia, compras, programas entre otros.	Permanente.
	Implementación de herramientas web.	Usa eficientemente y rutinariamente recursos informáticos en línea, para satisfacer necesidades.	Permanente.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 202 de 232

	Evalúa opciones educativas basadas en tecnología para el aprendizaje durante toda la vida.	Aprendizaje a través de herramientas en línea como webquest, herramientas en la nube.	Permanente.
RECUPERACION	Investiga el conjunto tecnológico en el mercado laboral, social y productivo.	Analiza en conjunto las ventajas y desventajas del extenso uso y dependencia de la tecnología en el mercado laboral y el mundo social y productivo	Finalizando periodo
	Experimentación a través de los recursos tecnológicos creados y su evolución.	Identifica las capacidades y limitaciones de los recursos tecnológicos emergentes y evalúa el potencial de los sistemas para dirigir el aprendizaje personal durante toda la vida.	Finalizando periodo
PROFUNDIZACION	A través de trabajo colaborativo. A través de trabajo entre pares.	Colabora con sus pares expertos y otros para contribuir a desarrollar contenidos y conocimientos relacionados con la tecnología para compilar, producir y divulgar información, genera nuevos modelos y otros trabajos colectivos.	Durante el proceso temático
	Desarrolla procesos experimentales e investigativos.	Selecciona y aplica herramientas de tecnología para análisis de información, investigación, tomar decisiones y solucionar problemas.	Durante el proceso temático

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 203 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: DOS
GRADO: DECIMO I.H.S: 1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes estarán en capacidad de utilizar herramientas web con las cuales optimizaran procesos comunicativos y académicos.

OBJETIVO PERIODO: Manejar espacios virtuales para optimizar procesos comunicativos.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y	Utilizo adecuadamente e herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la	INFORMÁTICA			
			Herramientas On-Line: Google Drive Ambiente, Herramientas, Subir Archivos Compartir	Conoce las herramientas web que permiten la creación de espacios virtuales para mejorar los	Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas,	Planifica diversas maneras de optimizar el trabajo diario en las diferentes áreas del

 CÓDIGO: DF-G-01	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	 PÁGINA: 204 de 232
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
VERSIÓN: 03		

<p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p>	<p>seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>información y la comunicación de ideas.</p>	<p>Administración de carpetas.</p>	<p>procesos de comunicación.</p>	<p>procesamiento y producción de información.</p>	<p>conocimiento con el uso de herramientas online de google.</p>
---	--	--	------------------------------------	----------------------------------	---	--

COMPETENCIAS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>Conozco las herramientas web que permiten la creación de espacios virtuales para mejorar los procesos de comunicación.</p> <p>Utilizo las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas, procesamiento y producción de información.</p> <p>Planifico diversas maneras de optimizar el trabajo diario en las diferentes áreas del conocimiento con el uso de herramientas online de google.</p>	<p>CONCEPTUAL Conocimiento de herramientas web que permiten la creación de espacios virtuales para mejorar los procesos de comunicación.</p> <p>PROCEDIMENTAL Utilización de las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas, procesamiento y producción de información.</p> <p>ACTITUDINAL</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 205 de 232

	Planifica diversas maneras de optimizar el trabajo diario en las diferentes áreas del conocimiento con el uso de herramientas online de google.
--	---

META DE MEJORAMIENTO

Se espera que al finalizar el periodo el 90% de los estudiantes reconozcan las herramientas de google para el manejo de información on-line

PLANES DE APOYO	CRITERIOS	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACION	Usa recursos y herramientas de tecnología para comunicar información personal y profesional	A través de aplicaciones que permitan trabajar finanzas, correspondencia, compras, programas entre otros.	Permanente.
	Implementación de herramientas web.	Usa eficientemente y rutinariamente recursos informáticos en línea, para satisfacer necesidades	Permanente.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 206 de 232

	Evalúa opciones educativas basadas en tecnología para el aprendizaje durante toda la vida.	Aprendizaje a través de herramientas en línea como webquest, herramientas en la nube.	Permanente.
RECUPERACION	Investiga el conjunto tecnológico en el mercado laboral, social y productivo.	Analiza en conjunto las ventajas y desventajas del extenso uso y dependencia de la tecnología en el mercado laboral y el mundo social y productivo	Finalizando periodo
	Experimentación a través de los recursos tecnológicos creados y su evolución.	Identifica las capacidades y limitaciones de los recursos tecnológicos emergentes y evalúa el potencial de los sistemas para dirigir el aprendizaje personal durante toda la vida.	Finalizando periodo
PROFUNDIZACIÓN	A través de trabajo colaborativo. A través de trabajo entre pares.	Colabora con sus pares expertos y otros para contribuir a desarrollar contenidos y conocimientos relacionados con la tecnología para compilar, producir y divulgar información, genera nuevos modelos y otros trabajos colectivos.	Durante el proceso temático

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 207 de 232

	Desarrolla procesos experimentales e investigativos.	Selecciona y aplica herramientas de tecnología para análisis de información, investigación, tomar decisiones y solucionar problemas.	Durante el proceso temático
--	--	--	-----------------------------

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJIA
 DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
 DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: TRES
GRADO: DECIMO I.H.S: 1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes estarán en capacidad de reconocer herramientas multimediales y de diseño, con fines empresariales y publicitarios.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 208 de 232

OBJETIVO PERIODO: Conocer herramientas de diseño que permitan la elaboración de diseños gráficos.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología Tecnología y sociedad	Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.	Utilizo adecuadamente herramientas informáticas para la búsqueda, procesamiento, diseño de información y la comunicación de ideas.	INFORMÁTICA			
			Concepto de diseño: objetos en dos y tres dimensiones y términos bases. Introducción al diseño de 2d y 3d. Los Blogs -Generalidades. -Herramientas para la creación de blogs. - Jimdo. PROYECTO DE VIDA Reconocimiento de las ventajas y desventajas del uso de las TIC (BLOG).	Clasifica diferentes herramientas de diseño para la construcción de esquemas o prototipos.	Utiliza tecnologías y recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento, resolución de problemas, procesamiento y producción de información.	Es creativo y dinámico al momento de diseñar elementos gráficos que le permiten comunicar ideas.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 209 de 232

COMPETENCIAS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>Clasifico diferentes herramientas de diseño para la construcción de esquemas o prototipos.</p> <p>Utilizo tecnologías y recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento, resolución de problemas, procesamiento y producción de información.</p> <p>Soy creativo y dinámico al momento de diseñar elementos gráficos que me permiten comunicar ideas.</p>	<p>CONCEPTUAL Clasificación de diferentes herramientas de diseño para la construcción de esquemas o prototipos.</p> <p>PROCEDIMENTAL Utilización de tecnologías y recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento, resolución de problemas, procesamiento y producción de información.</p> <p>ACTITUDINAL Es creativo y dinámico al momento de diseñar elementos gráficos que le permiten comunicar ideas.</p>
<p>META DE MEJORAMIENTO</p> <p>Se espera que al finalizar el periodo el 90% de los estudiantes utilicen herramientas de diseño para optimizar procesos escolares y mejorar su rendimiento.</p>	

PLANES DE APOYO	CRITERIOS	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 210 de 232

NIVELACIÓN	Usa recursos y herramientas de tecnología para comunicar información personal y profesional	A través de aplicaciones que permitan trabajar finanzas, correspondencia, compras, programas entre otros.	Permanente.
	Implementación de herramientas web.	Usa eficientemente y rutinariamente recursos informáticos en línea, para satisfacer necesidades.	Permanente.
	Evalúa opciones educativas basadas en tecnología para el aprendizaje durante toda la vida.	Aprendizaje a través de herramientas en línea como webquest, herramientas en la nube.	Permanente.
RECUPERACIÓN	Investiga el conjunto tecnológico en el mercado laboral, social y productivo.	Analiza en conjunto las ventajas y desventajas del extenso uso y dependencia de la tecnología en el mercado laboral y el mundo social y productivo	Finalizando periodo
	Experimentación a través de los recursos tecnológicos creados y su evolución.	Identifica las capacidades y limitaciones de los recursos tecnológicos emergentes y evalúa el potencial de los sistemas para dirigir el aprendizaje personal durante toda la vida.	Finalizando periodo
PROFUNDIZACION	A través de trabajo colaborativo. A través de trabajo entre pares.	Colabora con sus pares expertos y otros para contribuir a desarrollar contenidos y conocimientos relacionados con la tecnología para compilar, producir y divulgar información, genera nuevos modelos y otros trabajos colectivos.	Durante el proceso temático

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 211 de 232

	<p>Desarrolla procesos experimentales e investigativos.</p>	<p>Selecciona y aplica herramientas de tecnología para análisis de información, investigación, tomar decisiones y solucionar problemas.</p>	<p>Durante el proceso temático</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 212 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJIA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO **ASIGNATURA: INFORMÁTICA** **PERIODO:**
CUATRO **GRADO: DECIMO** **I.H.S: 1**

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes estarán en capacidad de utilizar herramientas multimediales y de diseño con fines empresariales y publicitarios.

OBJETIVO PERIODO: Manejar herramientas de diseño que permitan la elaboración procesos gráficos.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología	Conocimiento y desarrollo e artefactos y	Utilizo adecuadamente herramientas informáticas para la búsqueda,	INFORMÁTICA			
			INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN DIGITAL.	Identificación de las herramientas y plataformas	Construcción de historias animadas con software libre.	Es creativo e innovador al momento de realizar

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 213 de 232

<p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p>	<p>procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>procesamiento, diseño de información y la comunicación de ideas.</p>	<p>Qué es la animación digital.</p> <p>Fundamentos básicos.</p> <p>Modelamiento.</p> <p>Texturas y materiales.</p> <p>Animación.</p> <p>PROYECTO PRAE</p> <p>Basura tecnológica.</p>	<p>para la creación de animaciones.</p>	<p>prototipos animados utilizando adecuadamente las herramientas de software.</p>
--	--	---	---	---	---

COMPETENCIAS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>Identifico las herramientas y plataformas para la creación de animaciones.</p> <p>Construyo historias animadas con software libre.</p>	<p>CONCEPTUAL Identificación de las herramientas y plataformas para la creación de animaciones.</p> <p>PROCEDIMENTAL Construcción de historias animadas con software libre.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 214 de 232

Soy creativo e innovador al momento de realizar prototipos animados utilizando adecuadamente las herramientas de software.	ACTITUDINAL Es creativo e innovador al momento de realizar prototipos animados utilizando adecuadamente las herramientas de software.
--	---

META DE MEJORAMIENTO: Se espera que al finalizar el periodo el 90% de los estudiantes utilicen herramientas de diseño transversalizados con proyectos escolares.

PLANES DE APOYO	CRITERIOS	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Usa recursos y herramientas de tecnología para comunicar información personal y profesional	A través de aplicaciones que permitan trabajar finanzas, correspondencia, compras, programas entre otros.	Permanente.
	Implementación de herramientas web	Usa eficientemente y rutinariamente recursos informáticos en línea, para satisfacer necesidades.	Permanente.
	Evalúa opciones educativas basadas en tecnología para el aprendizaje durante toda la vida.	Aprendizaje a través de herramientas en línea como webquest, herramientas en la nube.	Permanente.

 CÓDIGO: DF-G-01	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	 PÁGINA: 215 de 232
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
VERSIÓN: 03		

RECUPERACION	Investiga el conjunto tecnológico en el mercado laboral, social y productivo.	Analiza en conjunto las ventajas y desventajas del extenso uso y dependencia de la tecnología en el mercado laboral y el mundo social y productivo	Finalizando periodo
	Experimentación a través de los recursos tecnológicos creados y su evolución.	Identifica las capacidades y limitaciones de los recursos tecnológicos emergentes y evalúa el potencial de los sistemas para dirigir el aprendizaje personal durante toda la vida.	Finalizando periodo
PROFUNDIZACION	A través de trabajo colaborativo. A través de trabajo entre pares.	Colabora con sus pares expertos y otros para contribuir a desarrollar contenidos y conocimientos relacionados con la tecnología para compilar, producir y divulgar información, genera nuevos modelos y otros trabajos colectivos.	Durante el proceso temático
	Desarrolla procesos experimentales e investigativos.	Selecciona y aplica herramientas de tecnología para análisis de información, investigación, tomar decisiones y solucionar problemas.	Durante el proceso temático

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 216 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO
GRADO: UNDECIMO

ASIGNATURA: INFORMÁTICA
I.H.S: 1

PERIODO: UNO

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes estarán en la capacidad de manejar algunos programas disponibles en la web para la administración de imágenes digitales.

OBJETIVO PERIODO: Identificar software online para la administración de imágenes digitales.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 217 de 232

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.	Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la administración de la información y la comunicación de ideas.	INFORMÁTICA			
			Traductor: Ambiente, idiomas, traducir Fotos, Office Online. Subir Fotos, Crear carpetas. PROYECTO DE EDUCACIÓN SEXUAL Y CONSTRUCCIÓN CIUDADANA El aborto	Conoce e identifica de herramientas online de google.	Desarrolla y analiza de herramientas online ofrecidas por google para su trabajo cotidiano.	Planifica diversas maneras de optimizar el trabajo diario en las diferentes áreas del conocimiento con el uso de herramientas online de google.
COMPETENCIAS:			INDICADOR DE DESEMPEÑO:			

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 218 de 232

<p>Conozco e identifico de herramientas online de google.</p> <p>Desarrollo y analizo herramientas online ofrecidas por google para mi trabajo cotidiano.</p> <p>Planifico diversas maneras de optimizar el trabajo diario en las diferentes áreas del conocimiento con el uso de herramientas online de google.</p>	<p>CONCEPTUAL Conocimiento e identificación de herramientas online de google.</p> <p>PROCEDIMENTAL Desarrollo y análisis de herramientas online ofrecidas por google para su trabajo cotidiano.</p> <p>ACTITUDINAL Planifica diversas maneras de optimizar el trabajo diario en las diferentes áreas del conocimiento con el uso de herramientas online de google.</p>
<p>META DEMEJORAMIENTO: Se espera que al finalizar el periodo el 90% de los estudiantes reconozcan las herramientas de google para el manejo de información on-line</p>	

PLANES DE APOYO	CRITERIOS	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica	<p>Prueba oral y escrita sobre los temas vistos en el periodo.</p> <p>Realización entrevista.</p> <p>Proceder a la recuperación o a la profundización dependiendo de los resultados obtenidos.</p>	Cuando ingrese un alumno nuevo.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 219 de 232

RECUPERACIÓN	<p>Apropiación y uso adecuado de la tecnología</p> <p>Aplicación y evaluación de los conceptos.</p> <p>Acompañamiento más personalizado en el proceso de recuperación.</p>	<p>Realización de talleres prácticos.</p> <p>Sustentación oral o escrita de los temas a recuperar.</p> <p>Revisión de las evaluaciones y verificación del cumplimiento del objetivo esperado.</p>	<p>Terminando cada eje temático y finalizando cada periodo académico.</p>
PROFUNDIZACION	<p>Consultas, investigación, monitoria y socialización del conocimiento</p>	<p>Consulta e investigación de forma extracurricular</p> <p>Retroalimentación con el docente sobre los temas consultados</p> <p>Socialización con los pares sobre el tema consultado.</p> <p>Realización de monitorias y tutorías para apoyar a los estudiantes en el área de recuperación y nivelación (padrinazgo).</p>	<p>Cuando se requiera.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 220 de 232

**DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: DOS
GRADO: UNDECIMO I.H.S: 1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes estarán en la capacidad de utilizar herramientas multimediales y de diseño de páginas web para optimizar propuestas publicitarias con fines empresariales.

OBJETIVO PERIODO: Construir un sitio web integrando el uso de las Tic.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología. Apropiación y uso de la tecnología. Solución de problemas	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos. Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y	Utilizo adecuadamente e herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.	INFORMÁTICA			
			HERRAMIENTAS PARA CREAR PÁGINAS WEB Características generales de una página Web Estructura de las páginas web	Identifica e interpreta procesos necesarios para la construcción de un sitio web.	Construye un sitio web teniendo en cuenta procesos de diseño e implementación.	Es creativo para diseñar espacios web que permitan interactuar y compartir conocimientos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 221 de 232

con tecnología.	<p>herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>		<p>Tipos de páginas Web</p> <p>Imágenes</p> <p>Tablas.</p> <p>Frames.</p> <p>PROYECTO PRAE</p> <p>Residuos sólidos, recursos naturales y contaminación, desarrollo sostenible.</p>			
COMPETENCIAS:			INDICADOR DE DESEMPEÑO:			
<p>Identifico e interpreto procesos necesarios para la construcción de un sitio web.</p> <p>Construyo un sitio web teniendo en cuenta procesos de diseño e implementación.</p> <p>Soy creativo para diseñar espacios web que permitan interactuar y compartir conocimientos.</p>			<p>CONCEPTUAL Identificación e interpretación de los procesos necesarios para la construcción de un sitio web.</p> <p>PROCEDIMENTAL Construcción de un sitio web teniendo en cuenta procesos de diseño e implementación.</p>			

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 222 de 232

		ACTITUDINAL Es creativo para diseñar espacios web que permitan interactuar y compartir conocimientos.	
META DEMEJORAMIENTO: Se espera que al finalizar el periodo el 90% de los estudiantes diseñen páginas web para optimizar procesos de comunicación, y fortalecer el uso de herramientas Tic.			
PANES DE APOYO	CRITERIOS	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica	Prueba oral y escrita sobre los temas vistos en el periodo. Realización entrevista. Proceder a la recuperación o a la profundización dependiendo de los resultados obtenidos.	Cuando ingrese un alumno nuevo.
RECUPERACIÓN	Apropiación y uso adecuado de la tecnología Aplicación y evaluación de los conceptos. Acompañamiento más personalizado	Realización de talleres prácticos. Sustentación oral o escrita de los temas a recuperar. Revisión de las evaluaciones y verificación del cumplimiento del objetivo esperado.	Terminando cada eje temático y finalizando cada periodo académico.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 223 de 232

	en el proceso de recuperación.		
PROFUNDIZACION	Consultas, investigación, monitoria y socialización del conocimiento	<p>Consulta e investigación de forma extracurricular</p> <p>Retroalimentación con el docente sobre los temas consultados</p> <p>Socialización con los pares sobre el tema consultado.</p> <p>Realización de monitorias y tutorías para apoyar a los estudiantes en el área de recuperación y nivelación (padrinazgo).</p>	Cuando se requiera.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 224 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO: TRES
GRADO: UNDECIMO I.H.S: 1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes estarán en la capacidad de utilizar herramientas multimediales y de diseño para optimizar propuestas publicitarias con fines empresariales.

OBJETIVO PERIODO: Elaborar proyectos audiovisuales mediante herramientas de edición y video.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Naturaleza y evolución de la tecnología	Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.	Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y	INFORMÁTICA			
			HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS PARA LA EDICIÓN DE	Identifica procesos tecnológicos para la realización de	Utiliza recursos digitales para la resolución de problemas, procesamiento y	Es creativo para diseñar productos audiovisuales.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 225 de 232

<p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p>	<p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>procesamiento de la información y la comunicación de ideas.</p>	<p>AUDIO Y VIDEO.</p> <p>Reconocimiento de la interfaz de Windows Movie Maker.</p> <p>Inserción de colecciones (imagen, video y audio).</p> <p>Aplicación de efectos de transición.</p> <p>Aplicación de efectos de video.</p> <p>Guardado de proyecto y película.</p> <p>PROYECTO DE DEMOCRACIA</p> <p>Empatía</p>	<p>Y un proyecto audiovisual.</p>	<p>producción de información.</p>	
--	--	--	---	-----------------------------------	-----------------------------------	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 226 de 232

COMPETENCIAS:	INDICADOR DE DESEMPEÑO:
<p>Identifico procesos tecnológicos para la realización de un proyecto audiovisual.</p> <p>Utilizo recursos digitales para la resolución de problemas, procesamiento y producción de información.</p> <p>Soy creativo para diseñar productos audiovisuales.</p>	<p>CONCEPTUAL Identificación de los procesos tecnológicos para la realización de un proyecto audiovisual.</p> <p>PROCEDIMENTAL Utilización de recursos digitales para la resolución de problemas, procesamiento y producción de información.</p> <p>ACTITUDINAL Es creativo para diseñar productos audiovisuales.</p>
<p>META DEMEJORAMIENTO: Se espera que al finalizar el periodo el 90% de los estudiantes utilicen herramientas audiovisuales para la construcción de proyectos multimediales.</p>	

PANES DE APOYO	CRITERIOS	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Prueba diagnóstica	<p>Prueba oral y escrita sobre los temas vistos en el periodo.</p> <p>Realización entrevista.</p> <p>Proceder a la recuperación o a la profundización dependiendo de los resultados obtenidos.</p>	Cuando ingrese un alumno nuevo.
RECUPERACIÓN	Apropiación y uso adecuado de la tecnología	<p>Realización de talleres prácticos.</p> <p>Sustentación oral o escrita de los temas a recuperar.</p>	Terminando cada eje temático y finalizando cada periodo académico.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 227 de 232

	<p>Aplicación y evaluación de los conceptos.</p> <p>Acompañamiento más personalizado en el proceso de recuperación.</p>	<p>Revisión de las evaluaciones y verificación del cumplimiento del objetivo esperado.</p>	
PROFUNDIZACION	<p>Consultas, investigación, monitoria y socialización del conocimiento</p>	<p>Consulta e investigación de forma extracurricular</p> <p>Retroalimentación con el docente sobre los temas consultados</p> <p>Socialización con los pares sobre el tema consultado.</p> <p>Realización de monitorias y tutorías para apoyar a los estudiantes en el área de recuperación y nivelación (padrinazgo).</p>	<p>Cuando se requiera.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 228 de 232

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE ITAGÜÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA
DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS
DISTRIBUCIÓN DE ESTÁNDARES Y CONTENIDOS POR PERÍODO**

ÁREA: TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO ASIGNATURA: INFORMÁTICA PERIODO:
CUATRO GRADO: UNDECIMO I.H.S: 1

META POR GRADO: Al finalizar el año los estudiantes estarán en capacidad de reconocer herramientas multimediales y de diseño, con fines empresariales y publicitarios.

OBJETIVO PERIODO: Conocer herramientas de diseño que permitan la elaboración de elementos gráficos.

EJES TEMÁTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTÁNDARES	CONTENIDOS TEMÁTICOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
----------------	--------------------------	------------	----------------------	--------------	-----------------	---------------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 229 de 232

		INFORMÁTICA				
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>Solución de problemas con tecnología</p> <p>Tecnología y sociedad</p>	<p>Conocimiento y desarrollo e artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social.</p>	<p>Integro componente y pongo en marcha sistemas informáticos personales utilizando manuales e instrucciones.</p>	<p>DISEÑO DE IMÁGENES EN 3D Y 4D.</p> <p>Qué es la animación digital.</p> <p>Fundamentos básicos.</p> <p>Modelamiento .</p> <p>Texturas y materiales.</p> <p>Animación.</p> <p>PROYECTO PILEO</p> <p>Caricaturas (Textos discontinuos)</p>	<p>Reconoce la utilización de la ilusión óptica en 3D, para crear comparaciones con la realidad.</p>	<p>Utiliza las herramientas básicas de informática para el diseño de imágenes en 3D.</p>	<p>Confronta la realidad virtual a partir de la creación de objetos en 3D.</p>
COMPETENCIAS:			INDICADOR DE DESEMPEÑO:			

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 230 de 232

<p>Reconozco la utilización de la ilusión óptica en 3D, para crear comparaciones con la realidad.</p> <p>Utilizo las herramientas básicas de informática para el diseño de imágenes en 3D.</p> <p>Confronto la realidad virtual a partir de la creación de objetos en 3D.</p>	<p>CONCEPTUAL Reconocimiento de la utilización de la ilusión óptica en 3D, para crear comparaciones con la realidad.</p> <p>PROCEDIMENTAL Utilización de las herramientas básicas de informática para el diseño de imágenes en 3D.</p> <p>ACTITUDINAL Confronta la realidad virtual a partir de la creación de objetos en 3D.</p>
<p>META DEMEJORAMIENTO: Se espera que al finalizar el periodo el 90% de los estudiantes utilicen herramientas de diseño que puedan ser transversalizadas con proyectos escolares.</p>	

PLANES DE APOYO	CRITERIOS	PROCEDIMIENTOS	FRECUENCIA
NIVELACIÓN	Usa recursos y herramientas de tecnología para comunicar información personal y profesional	A través de aplicaciones que permitan trabajar finanzas, correspondencia, compras, programas entre otros.	Permanente.
	Implementación de herramientas web.	Usa eficientemente y rutinariamente recursos informáticos en línea, para satisfacer necesidades.	Permanente.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 231 de 232

	Evalúa opciones educativas basadas en tecnología para el aprendizaje durante toda la vida.	Aprendizaje a través de herramientas en línea como webquest, herramientas en la nube.	Permanente.
RECUPERACION	Investiga el conjunto tecnológico en el mercado laboral, social y productivo.	Analiza en conjunto las ventajas y desventajas del extenso uso y dependencia de la tecnología en el mercado laboral y el mundo social y productivo	Finalizando periodo
	Experimentación a través de los recursos tecnológicos creados y su evolución.	Identifica las capacidades y limitaciones de los recursos tecnológicos emergentes y evalúa el potencial de los sistemas para dirigir el aprendizaje personal durante toda la vida.	Finalizando periodo
PROFUNDIZACION	A través de trabajo colaborativo. A través de trabajo entre pares.	Colabora con sus pares expertos y otros para contribuir a desarrollar contenidos y conocimientos relacionados con la tecnología para compilar, producir y divulgar información, genera nuevos modelos y otros trabajos colectivos.	Durante el proceso temático

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA JESÚS MEJÍA	
	DISEÑO CURRICULAR INFORMÁTICA	
CÓDIGO: DF-G-01	VERSIÓN: 03	PÁGINA: 232 de 232

	Desarrolla procesos experimentales e investigativos	Selecciona y aplica herramientas de tecnología para análisis de información, investigación, tomar decisiones y solucionar problemas.	Durante el proceso temático
--	---	--	-----------------------------