

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.	
	PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO	
	CÓDIGO: M2-PL09	VERSIÓN: 2

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA
RE CONTEXTUALIZACIÓN PLANES DE ÁREA
TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPREDIMIENTO**



DOCENTES DE SISTEMAS, TECNOLOGÍA Y EMPRENDIMIENTO

2018



I. PRESENTACIÓN

Como actividad humana, la tecnología busca resolver problemas y satisfacer necesidades individuales y sociales, transformando el entorno y la naturaleza mediante la utilización racional, crítica y creativa de recursos y conocimientos. Según afirma el *NationalResearch Council*, la mayoría de la gente suele asociar la tecnología simplemente con artefactos como computadores y *software*, aviones, pesticidas, plantas de tratamiento de agua, píldoras anticonceptivas y hornos microondas, por mencionar unos pocos ejemplos.

Sin embargo, la tecnología es mucho más que sus productos tangibles. Otros aspectos igualmente importantes son el conocimiento y los procesos necesarios para crear y operar esos productos, tales como la ingeniería del *saber cómo* y el diseño, la experticia de la manufactura y las diversas habilidades técnicas.

NationalResearch Council (Consejo de Investigación Nacional), es una entidad auspiciada por las Academias de Ciencias, de Ingeniería y de Medicina de los Estados Unidos. Esta organización de carácter académico, busca influir en las decisiones de política pública vinculadas con la adquisición y divulgación de conocimientos relacionados con la ciencia, la ingeniería, la tecnología y la salud, que tengan impacto en el mejoramiento de la calidad de vida de las personas, no sólo en los Estados Unidos, sino en todo el mundo. En el trabajo que realiza este Consejo participan voluntariamente más de 6.000 científicos, ingenieros y otros profesionales del más alto nivel.

La tecnología incluye, tanto los artefactos tangibles del entorno artificial diseñados por los humanos e intangibles como las organizaciones o los programas de computador. También involucra a las personas, la infraestructura y los procesos requeridos para diseñar, manufacturar, operar y reparar los artefactos.

En la presente propuesta se asume que el emprendimiento consiste en “asumir el riesgo y la responsabilidad al diseñar e implementar una estrategia de negocio nuevo o, en un sentido más amplio, un proyecto de vida mejor o más ambicioso...” (Tarapues, Sanchez y angel, 2007, 126).

Este esquema supone que el emprendimiento es algo más amplio que lo que comúnmente se ha considerado, es, en realidad, el desarrollo de la capacidad creativa de las personas sobre la realidad que las rodea. En este sentido es la capacidad que posee todo ser humano para percibir, interpretar e interrelacionarse con su entorno, mediando para ellos el uso de las competencias empresariales para concretar mejor condiciones de vida, ya sean cualitativas y/o cuantitativas.



LA TECNOLOGÍA

Tecnología, término general que se aplica al proceso a través del cual los seres humanos diseñan herramientas y máquinas para incrementar su control y su comprensión del entorno material. El término proviene de las palabras griegas *tecné*, que significa 'arte' u 'oficio', y *logos*, 'conocimiento' o 'ciencia', área de estudio; por tanto, la tecnología es el estudio o ciencia de los oficios.

Algunos historiadores científicos argumentan que la tecnología no es sólo una condición esencial para la civilización avanzada y muchas veces industrial, sino que también la velocidad del cambio tecnológico ha desarrollado su propio ímpetu en los últimos siglos. Las innovaciones parecen surgir a un ritmo que se incrementa en progresión geométrica, sin tener en cuenta los límites geográficos ni los sistemas políticos. Estas innovaciones tienden a transformar los sistemas de cultura tradicionales, produciéndose con frecuencia consecuencias sociales inesperadas. Por ello, la tecnología debe concebirse como un proceso creativo y destructivo a la vez.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Los significados de los términos ciencia y tecnología han variado significativamente de una generación a otra. Sin embargo, se encuentran más similitudes que diferencias entre ambos términos.

Tanto la ciencia como la tecnología implican un proceso intelectual, ambas se refieren a relaciones causales dentro del mundo material y emplean una metodología experimental que tiene como resultado demostraciones empíricas que pueden verificarse mediante repetición.

La ciencia, al menos en teoría, está menos relacionada con el sentido práctico de sus resultados y se refiere más al desarrollo de leyes generales; pero la ciencia práctica y la tecnología están inextricablemente relacionadas entre sí. La interacción variable de las dos puede observarse en el desarrollo histórico de algunos sectores.

En realidad, el concepto de que la ciencia proporciona las ideas para las innovaciones tecnológicas, y que la investigación pura, por tanto, es fundamental para cualquier avance significativo de la civilización industrial tiene mucho de mito. La mayoría de los grandes cambios de la civilización industrial no tuvieron su origen en los laboratorios. Las herramientas y los procesos fundamentales en los campos de la mecánica, la química, la astronomía, la metalurgia y la hidráulica fueron desarrollados antes de que se descubrieran las leyes que los gobernaban. Por ejemplo, la máquina de vapor era de uso común antes de que la ciencia de la termodinámica dilucidara los principios físicos que sostenían sus operaciones. Sin embargo, algunas actividades tecnológicas modernas, como la astronáutica y la energía nuclear, dependen de la ciencia.

En los últimos años se ha desarrollado una distinción radical entre ciencia y tecnología. Con frecuencia los avances científicos soportan una fuerte oposición, pero en los últimos tiempos muchas personas han llegado a temer más a la tecnología que a la ciencia. Para estas personas, la ciencia puede percibirse como una fuente objetiva y serena de las leyes eternas de la naturaleza, mientras que estiman que las manifestaciones de la tecnología son algo fuera de control (véase los apartados de este artículo *Logros y beneficios tecnológicos*, y *Efectos de la tecnología*).



LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Aplicadas a la Educación

El auge cada vez mayor de las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (NTIC) en las diferentes esferas de la sociedad a escala mundial. El rápido desarrollo de la ciencia y la tecnología ha llevado a la sociedad a entrar al nuevo milenio inmerso en lo que se ha dado en llamar la "era de la información" e incluso se habla de que formamos parte de la "sociedad de la información". Sin lugar a dudas, estamos en presencia de una revolución tecnológica y cultural de alcance insospechado.

Entonces, ¿qué son las NTIC? Existen muchas definiciones al respecto, pero nos parece acertado definir las como "... un conjunto de aparatos, redes y servicios que se integran o se integrarán a la larga, en un sistema de información interconectado y complementario. La innovación tecnológica consiste en que se pierden las fronteras entre un medio de información y otro". Estas NTIC conforman un sistema integrado por:

- **Las telecomunicaciones:** representadas por los satélites destinados a la transmisión de señales telefónicas, telegráficas y televisivas; la telefonía que ha tenido un desarrollo impresionante a partir del surgimiento de la señal digital; el fax y el MODEM; y por la fibra óptica, nuevo conductor de la información en forma luminosa que entre sus múltiples ventajas económicas se distinguen el transmitir la señal a grandes distancias sin necesidad de usar repetidores, y tener ancho de banda muy amplio.

- **La informática:** caracterizada por notables avances en materia de hardware y software que permiten producir, transmitir, manipular y almacenar la información con más efectividad, distinguiéndose la multimedia, las redes locales y globales (Internet), los bancos interactivos de información, los servicios de mensajería electrónica, etc.

La tecnología audiovisual: que ha perfeccionado la televisión de libre señal, la televisión por cable, la televisión restringida (pago por evento) y la televisión de alta definición.

La denominación de "Nuevas" ha traído algunas discusiones y criterios divergentes, al punto de que muchos especialistas han optado por llamarlas simplemente Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). No deja de asistirlas la razón cuando comprobamos que muchas de ellas son realmente ancianas, como el teléfono que data de 1876, es decir, ¡del siglo antepasado! Lo que no puede perderse de vista es que el término "Nuevas" se les asocia fundamentalmente porque en todas ellas se distinguen transformaciones que erradican las deficiencias de sus antecesoras y por su integración como técnicas interconectadas en una nueva configuración física.

La integración de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje crea ambientes innovadores de aprendizaje permitiendo el desarrollo de modelos y metodologías didácticas, de prototipos y materiales didácticos y la formación de comunidades académicas. Todo esto provoca la modernización de la práctica docente y la creación de ambientes virtuales de aprendizaje; elevándose por tanto el trabajo colaborativo. De ahí que sólo con la tecnología no basta, es importante adiestrar a



los docentes para que después ellos propongan y desarrollen nuevas estrategias didácticas, cambiando su rol, para así incorporar plenamente y con ventajas las TIC.

Las TIC como herramienta de apoyo en la adquisición del conocimiento nos permite:

- Educación sincrónica y asincrónica.
- Las TIC como herramientas de compilación, análisis y procesamiento de información.
- Favorece el trabajo cooperativo.
- Uso eficiente y constante de los recursos de cómputo e informático.
- Trae el mundo al salón de clases y lleva el aula al ámbito global.
- Nuevos esquemas de gestión de conocimiento.
- Soporte para implementar nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje e investigación.

Teniendo en cuenta el Plan Director de la Informática donde se establece a la computadora en tres campos: la enseñanza de la computación, como medio de enseñanza y como herramienta de trabajo

LA INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN

Informática no puede ser una asignatura más, sino la herramienta que pueda ser útil a todas las materias, a todos los docentes y a la escuela misma, en cuanto institución que necesita una organización y poder comunicarse con la comunidad en que se encuentra.

Entre las aplicaciones más destacadas que ofrecen las nuevas tecnologías se encuentra la multimedia que se inserta rápidamente en el proceso de la educación y ello es así, porque refleja cabalmente la manera en que el alumno piensa, aprende y recuerda, permitiendo explorar fácilmente palabras, imágenes, sonidos, animaciones y videos, intercalando pausas para estudiar, analizar, reflexionar e interpretar en profundidad la información utilizada buscando de esa manera el deseado equilibrio entre la estimulación sensorial y la capacidad de lograr el pensamiento abstracto. En consecuencia, la tecnología multimedia se convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los alumnos, de receptores pasivos de la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad. No obstante, la mera aplicación de la multimedia en la educación no asegura la formación de mejores alumnos y futuros ciudadanos, si entre otros requisitos dichos procesos no van guiados y acompañados por el docente. El docente debe seleccionar criteriosamente el material a estudiar a través del computador; será necesario que establezca una metodología de estudio, de aprendizaje y evaluación, que no convierta por ejemplo a la información brindada a través de un CD-ROM en un simple libro animado, en el que el alumno consuma grandes cantidades de información que no aporten demasiado a su formación personal. Por



sobre todo el docente tendrá la precaución no sólo de examinar cuidadosamente los contenidos de cada material a utilizar para detectar posibles errores, omisiones, ideas o conceptos equívocos, sino que también deberá fomentar entre los alumnos una actitud de atento juicio crítico frente a ello.

A la luz de tantos beneficios resulta imprudente prescindir de un medio tan valioso como lo es la Informática, que puede conducirnos a un mejor accionar dentro del campo de la educación. Pero para alcanzar ese objetivo, la enseñanza debe tener en cuenta no sólo la psicología de cada alumno, sino también las teorías del aprendizaje, aunque se desconozca aún elementos fundamentales de esos campos. Sin embargo, la educación en general y la Informática Educativa en particular, carecen aún de estima en influyentes núcleos de la población, creándose entonces serios problemas educativos que resultan difíciles de resolver y que finalmente condicionan el desarrollo global de la sociedad. La mejora del aprendizaje resulta ser uno de los anhelos más importante de todos los docentes; de allí que la enseñanza individualizada y el aumento de productividad de los mismos son los problemas críticos que se plantean en educación; el aprendizaje se logra mejor cuando es activo, es decir cuando cada estudiante crea sus conocimientos en un ambiente dinámico de descubrimiento.

La duración de las clases y la metodología empleada en la actualidad, son factores que conducen fundamentalmente a un aprendizaje pasivo. Dado que la adquisición de los conocimientos no es activa para la mayoría de los estudiantes la personalización se hace difícil. Sería loable que los docentes dedicasen más tiempo a los estudiantes en forma individual o en grupos pequeños; solamente cuando cada estudiante se esfuerza en realizar tareas, podemos prestarle atención como individuo.

La incorporación de nuevos avances tecnológicos al proceso educativo necesita estar subordinada a una concepción pedagógica global que valore las libertades individuales, la serena reflexión de las personas y la igualdad de oportunidades, hitos trascendentes en la formación de las personas, con vistas a preservar en la comunidad los valores de la verdad y la justicia. La computadora es entonces una herramienta, un medio didáctico eficaz que sirve como instrumento para formar personas libres y solidarias, amantes de la verdad y la justicia.

En consecuencia toda evaluación de un proyecto de Informática Educativa debería tener en consideración en qué medida se han logrado esos objetivos.

De lo expuesto se desprende lo siguiente:

-Problema: Puede la Informática utilizarse como recurso didáctico pedagógico en las distintas áreas y/o disciplinas de la Educación sistemática?

-Hipótesis: La Informática puede utilizarse como recurso didáctico pedagógico en las distintas áreas y/o disciplinas de la Educación sistemática porque favorece al proceso de enseñanza-aprendizaje.

A. PRINCIPIOS FILOSÓFICOS:

El área de Tecnología e informática está enfocada hacia el mejoramiento de la calidad educativa en la institución; busca formar ciudadanos competentes con espíritu científico, desde la inclusión y con



sentido humano, que conozcan, analicen y propongan soluciones a los problemas sociales de su comunidad. Pretende formar un estudiante crítico, creativo, protagonista de su propio aprendizaje donde su profesor es un generador de valores, principios y actitudes un posibilitado de los ambientes necesarios para la formación del futuro ciudadano. Para ello es importante tener en cuenta las acciones individuales de los estudiantes sobre su proceso de aprendizaje y la forma como aplica lo aprendido a su entorno.

Lo anterior descrito busca posibilitar en cada uno de nuestros estudiantes su promoción en la sociedad, con lo cual el lema de nuestra institución que refiere la promoción humana cobrará sentido.

Por lo cual uno de los principios filosóficos básicos del plan de estudio de Tecnología, Informática y emprendimiento. se basan en la premisa de que los estudiantes se destacaran en posiciones relacionadas con el campo de la informática en diversas instituciones y organizaciones. Es por ello que el programa se orienta a desarrollar capacidades de:

- a. Conocimientos, destrezas y actitud de liderato en la integración de los fundamentos de los sistemas de información y la informática para llevar a cabo diferentes actividades de manejo de información con fines diversos en los procesos y actividades de la vida común, para:
 1. Desarrollar actividades de investigación con el objeto de diseñar, desarrollar, utilizar, administrar y evaluar aplicaciones de la computación.
 2. Optimizar las dinámicas y los resultados en las áreas de tecnología, sistemas, emprendimiento, la investigación, aspectos administrativos de empresas, evaluación y 'AssesmentCentres' o Centros de Evaluación de las situaciones de la vida diaria.
- b. Capacidad para administrar proyectos de tecnología informática aplicada a la vida diaria desde su diseño hasta la evaluación de la misma.
- c. Diseñar ambientes de convivencia optimizada seleccionando tecnologías informáticas adecuadas.
- d. Facilitar los procesos de integración de la computación en las actividades diarias en cualquier escenario.
- e. Diseñar programas de capacitación y adiestramiento usando tecnología informática y conceptos empresariales.
- f. Ejercer como líderes en equipos de trabajo en computación educativa.
- g. Diseñar planes curriculares basados en los paradigmas actuales de enseñanza mediados por tecnología e informática.
- h. Seleccionar el conjunto tecnológico informático más adecuado para optimizar el logro de un objetivo de aprendizaje
- i. Evaluar modelos educativos o recursos educativos basados en tecnología informática.



- j. Investigar en el área de la educación con apoyo tecnológico-informático, produciendo contribuciones que impulsen el progreso en su área de especialidad.
- k. Acorde con la misión y visión institucional, promoverá la colaboración intensa entre sus pares para generar el compromiso con las guías ético-morales de la conducta personal y la excelencia profesional desde una perspectiva integral del ser humano y de compromiso con el bienestar social.

Áreas de investigación

Las capacidades investigativas en el campo de la informática educativa con miras a promover la formación de profesionales líderes, investigadores e integradores de la tecnología, tal cual se expresa en el perfil del egresado de programa.

Nuestros esfuerzos y recursos se enfocarán en tres (3) áreas de investigación en el campo, a saber:

- Desarrollo de actividades orientadas a actividades presenciales mediante la informática educativa;
- Diseño de ambientes de aprendizaje optimizados mediante la informática educativa (presencial, escolar y extraescolar);
- La evaluación y 'assessment' de actividades obstruccionales (presenciales /no presenciales) mediante informática educativa.

Estas tres áreas de énfasis se promoverán a lo largo de todo el currículo y mediante la provisión de recursos para apoyar a docentes y estudiantes del programa.

Los egresados de este programa se enfocarán en contribuir con sus investigaciones a dar respuesta a los dilemas propios del campo de la informática educativa. Son de especial interés para este enfoque filosófico los asuntos relativos a:

1. La aplicación de los fundamentos teóricos y las referencias conceptuales apropiadas para diseñar la aplicación de la tecnología y su integración curricular en forma coherente.
2. La contextualización del aprendizaje con mediación tecnológica para un desarrollo integrado de las destrezas de razonamiento y de compromiso social, junto con el desarrollo de las destrezas tecnológicas.
3. La capacitación para un uso seguro y ético de los instrumentos y procesos tecnológicos enfrentando de modo adecuado las amenazas contra la infraestructura tecnológica (Virus, Spam, Spyware, Hacking y otros), o contra la persona (robo de identidad, acceso a sitios indeseados, información inauténtica y otros).
4. La validación de la información accesada por medio de redes para garantizar la fiabilidad y validez de la misma.



5. La aplicación de principios de diseño instruccional para crear procesos de educación a distancia que no se divorcien del mundo real.
Asimismo, los estudiantes podrán presentar para evaluación propuestas de investigación

B. NORMATIVIDAD:

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA A LA LUZ DE LA LEY 115 DE 1994

La ley de 1994, que reglamenta la educación básica general, convoca a toda la comunidad educativa (Administrativos, docentes, padres y alumnos a trabajar con decisión y en forma integral para cualificar los procesos de educación, buscando que respondan con exactitud e intensidad a las expectativas individuales y colectivas del sector educativo, y en forma general a la sociedad actual que continuamente está enfrentada a cambios profundos en todas las esferas y con ellos el vertiginoso desarrollo tecnológico imperante.

Es papel del área de tecnología e informática enfrentar el reto de desarrollar en el individuo unas competencias básicas que le permitan enfrentar con responsabilidad el próximo milenio, estas competencias estarán orientadas a dar fundamentación básica general que le permitan tener una comprensión de los nuevos instrumentos y de las lógicas internas de los sistemas y procedimientos. Todo ello requiere de un serio componente de ciencias básicas y competencias lectoras que le faciliten el acceso a los nuevos códigos y lenguajes en los que se fundamenta la tecnología actual. Se entiende entonces el área como aquella que propicia un trabajo interdisciplinario en el cual se busca básicamente ofrecer una formación de carácter polivalente que posibilite el acercamiento a diversas tecnologías de base, promueva la permanente reflexión – acción sobre objetos, sistemas o ambientes y sus usos e implicaciones, apropiándose de elementos para resolver y satisfacer in forma adecuada problemas, intereses y necesidades del mundo real.

Otros retos que ahora plantea el área de tecnología e informática están constituidos por:

- Actitud de cambio y compromiso frente al área a todos los niveles.
- Unidad de criterios.
- Capacitación adecuada a las necesidades actuales.
- Conocimiento del medio, desde los diferentes aspectos.
- Trabajo interdisciplinario e interinstitucional.
- Optimización de recursos.
- Delimitación de políticas y lineamientos a nivel Nacional y regional.

Alcanzar el nivel de excelencia en la implementación del nuevo enfoque del área de tecnología e informática significa, aparte de las políticas gubernamentales, un serio compromiso de los educadores representados en la formación de grupos de estudio para la formulación de propuestas curriculares, en la experiencia de aula, en la ejecución de proyectos institucionales, en la elaboración de materiales en la apropiación de metodologías que respondan a los retos planteados por el microsistema CIENCIA –TECNOLOGÍA, contribuyendo así al desarrollo del país.



Emprendimiento

Entre tanto, con relación al área de emprendimiento, el ministerio de educación, determinan que los estándares se definieron para que los estudiantes no se limiten a acumular conocimientos, sino que aprendan lo que es necesario en la vida y lo apliquen todos los días en la solución de problemas reales. Se trata que un niño, una niña o un joven hagan bien lo que tienen que hacer. Y, so todos tiene claro lo que se espera de la educación, se asumirá la tara sabiendo hacia donde se va, sin dar tantas vueltas, así los estudiantes cambien de escuela.

En este contexto, la idea de ser competente significa aplicar lo que se sabe para desempeñarse en una situación particular, no se trata de competir, pues esta palabra puede contener aspectos poco pertinentes para el tema educativo.

Para organizar esta propuesta de curricular para el área de emprendimiento se tuvo en cuenta la coherencia, la secuencia y el grado de complejidad, de tal manera que al pasar de un nivel a otro el estudiante pueda tener habilidades y retos más complejos. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que con los estándares curriculares no se pretenden “uniformar” la educación, sino contar con un referente común, que asegure el dominio de concepto y de competencias básicas para vivir en sociedad y participar en ella en igualdad de condiciones. Las instituciones educativas, en el marco de su PEI, son autónomas para elegir sus estrategias pedagógicas (cortes, 2008).

La propuesta de estándares que aquí se presente tiene en cuenta varios aspectos propios de nuestro contexto especificando, por ejemplo:

La autonomía de cada institución educativa para desarrollar su proyecto educativo, motivo por el cual este ofrecimiento es flexible para que cada lector, si así lo desea, pueda adaptar o tomar como referencia los aspectos que considere pertinentes. Lo anterior en virtud de la autonomía escolar ordenada por el artículo 77 de la ley 115 de 1994, según la cual los establecimientos educativos que ofrezcan la educación formal, gozan de autonomía para organizar las áreas obligatorias y fundamentales definidas para cada nivel, introducir asignaturas optativas dentro de las áreas establecidas en la ley, adaptar algunas áreas a las necesidades y características regionales, adaptar métodos de enseñanza y organizar actividades formativas, culturales y deportivas, dentro de los lineamientos que establezca el ministerio de educación nacional.

El tipo de empresario que se quiere formar, es decir, ¿Qué valores, habilidades, competencias y destrezas desarrollar en nuestros estudiantes bajo un esquema para el emprendimiento?

C. LOS CONTEXTOS:

En La Institución Educativa La Esperanza converge una población estudiantil muy variada en los, niveles sociales, económicos y culturales, ubicada en la comuna cuatro con más de 2000 estudiantes distribuidos en cinco sedes y dos jornadas.

Para alcanzar la calidad en la institución es necesario trabajar en los siguientes aspectos:



- ❖ Falta de compromiso y responsabilidad en los estudiantes.
- ❖ Desinterés en la adquisición de los conceptos básicos de área.
- ❖ Poca comprensión lectora.
- ❖ Problemática familiar y social.
- ❖ Algunos conocimientos populares que impiden afrontar nuevos conocimientos.
- ❖ Falta de solidez y coherencia en los procesos administrativos.
- ❖ Falta de material didáctico.
- ❖ Falta de comunicación y acompañamiento de los padres en el proceso formativo de los estudiantes.
- ❖ Dificultad para motivar el aprendizaje por causa del decreto 230 (qué sociedad forjamos si no hay esfuerzo individual).

Para solucionar estas dificultades la institución cuenta con personal idóneo para cada una de las áreas básicas, a sus alrededores con grandes infraestructuras para el desarrollo de sus actividades académicas y culturales, tales como el Jardín Botánico, Parque Explora, Parque Norte, Universidad de Antioquia, Museo Pedro Nel Gómez, Parque E, Parque de los Deseos, Casa de Justicia, Hospital San Vicente de Paúl, Clínica León XIII; que son espacios generadores de recreación, conocimiento y cultura ciudadana.

En el área de Tecnología e informática nuestra meta es lograr el énfasis, para lo cual contamos con 6 salas de informática, profesores idóneos y dispuestos a realizar el trabajo de inclusión y de profundizar en las competencias

D. METODOS UTILIZADOS EN LA ASIGNATURA

MÉTODO:

El aprendizaje en el área de tecnología, sistemas y emprendimiento se construye a través de una serie de actividades teóricas prácticas en el interior del aula, en la que los niños, niñas y jóvenes, relacionan sus conceptos previos con los nuevos, llegando así al desarrollo de propuestas innovadoras y creativas, combinándolas con las nuevas TIC'S, solucionando además problemas propios y de su entorno.

E. OBJETIVO

Desarrollas las actitudes y aptitudes de los niños, niñas y jóvenes, en el manejo de las nuevas TIC'S, aplicándolas a la solución de problemas básicos y complejos, teniendo en cuenta la importancia de analizar, proponer y llevar a cabo nuevas ideas.



1. MALLAS CURRICULARES:

TECNOLOGÍA

Tecnología y sociedad

El (la) estudiante adoptará actitudes, valorará y comprenderá la participación social de la tecnología.

Apropiación y uso de la tecnología

El (la) estudiante utilizará adecuada, pertinente y críticamente la tecnología con el fin de optimizar, aumentar su productividad, facilitarle la realización de diferentes tareas y potenciar sus procesos de aprendizaje, entre otros.

Naturaleza y evolución de la tecnología

El (la) estudiante comprenderá y apropiará las características y objetivos de la tecnología, sus conceptos fundamentales, sus relaciones con otras disciplinas y reconocerá su evolución a través de la historia y la cultura.

OBJETIVOS POR GRADOS TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO PRIMERO

- Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. • Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

GRADO SEGUNDO

- Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

GRADO TERCERO

- Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.



- Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

GRADO CUARTO

- Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades y relacionarlos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.
- Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y utilizarlos en forma segura.
- Identificar y comparar ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Identificar y mencionar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.

GRADO QUINTO

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

GRADO SEXTO

- Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades. Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
- Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas en diferentes contextos.
- Relacionar la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad

GRADO SEPTIMO

- Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades. Relacionar el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
- Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.
- Relacionar la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.



GRADO OCTAVO

- Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.
- Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro.
- Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.
- Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.

GRADO NOVENO

- Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.
- Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro.
- Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.
- Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.

GRADO DECIMO

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

GRADO ONCE

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



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 2

PÁGINA 15 de 145

CONTENIDOS	GRADO										
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º
ARTEFACTOS TECNOLOGICOS (AYER Y HOY)		X	X	X							
NUEVAS TECNOLOGIAS		X	X	X							
RECURSOS NATURALES	X	X	X	X	X						
PROFESIONES Y OFICIOS	X	X									
MEDIOS DE TRANSPORTE	X	X	X	X							
NORMAS DE TRANSITO	X	X		X							
IMAGEN Y SONIDO	X	X					X				
EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA				X	X	X					
DISEÑO						X					
TECNOLOGIA Y ARTESANIAS COLOMBIANAS					X	X					
ELEMENTOS DE OFICINA		X	X								
SERVICIOS PUBLICOS				X							
UN MUNDO TECNOLÓGICO						X		X			
PASOS DEL PROCESO TECNOLÓGICO						X					
DIBUJO TÉCNICO RECURSOS GRÁFICOS Y DISEÑOS						X					
MATERIALES DE USO TÉCNICO, LA MADERA Y OTROS MATERIALES						X					
TECNICAS DE TRABAJO, TECNICAS DE UNION Y ACABADO						X					
ESTRUCTURAS Y ESFUERZOS						X					
CIRCUITOS ELECTRICOS, TECNICAS ELECTRICAS						X					
LA ENERGIA							X				
FUENTES DE ENERGIA							X				
							X				
TANSMISION DE MOVIMIENTOS							X				
LAS MAQUINAS (OPERADORES MECANICOS)							X				
TECNICAS DE EXPRESION Y COMUNICACIÓN GRÁFICA							X				
EL PETRÓLEO								X			
EL CARBÓN								X			
MATERIALES Y HERRAMIENTAS								X			
SEGURIDAD INDUSTRIAL								X			
PLÁSTICOS Y OTROS MATERIALES							X				
ELECTRICIDAD Y ELECTRONICA								X			
LA INDUSTRIA DE LA MADERA Y EL MEDIO AMBIENTE								X			
INDUCCION MEDIAS TECNICAS									X		
SEGURIDAD E HIGIENE EN EL PUESTO DE TRABAJO									X		
MUNDO LABORAL									X		
PRODUCTIVIDAD Y CALIDAD									X		



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 2

PÁGINA 17 de 145

CONTENIDOS	GRADO										
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º
WORD			X	X	X	X					
EXCEL				X	X	X					
POWERPOINT			X	X	X	X	X	X			
INTERNET	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
HISTORIA DE LOS COMPUTADORES	X	X									
EL COMPUTADOR: SOFTWARE Y HARDWARE	X	X	X	X	X	X					
NOMAS DE LA SALA DE INFORMATICA	X	X	X	X	X	X					
AMBIENTE DE WINDOWS		X	X	X	X	X					
PAINT	X	X	X	X							
WORDPAD		X	X								
SISTEMA OPERATIVO					X	X					
MANEJO DE LA INFORMACION						X					
REPASO MANEJO DE LA INFORMACION							X	X	X	X	X
EXPLORADOR DE WINDOWS						X					
WORD PRIMERA PARTE						X					
LOS VIRUS INFORMATICOS						X					
SISTEMA OPERATIVO REPASO							X	X	X	X	X
WORD PARTE 2							X				
POWER POINT PARTE 1							X				
TRATAMIENTO DE IMAGENES							X	X	X		
POWER POINT PARTE 2								X			
MICROSOFT EXCEL PRIMERA PARTE								X			
RAZONAMIENTO LOGICO									X	X	
EXCEL FORMULAS Y FUNCIONES									X	X	
PUBLISHER									X		
APLICACIONES AVANZADAS DE EXCEL									X	X	
BASES DE DATOS PARTE 1										X	
EDITOR DE PAGINAS WEB PARTE 1										X	
BASES DE DATOS PARTE 2											X
EDITOR DE PAGINAS WEB PARTE 2											X
MANEJO DE PROGRAMAS INTERACTIVOS											X
RAZONAMIENTOS LOGICOS									X	X	X
CUADERNIA										X	
SEGURIDAD DE LA INFORMACION						X	X		X		
APRENDIZAJE VIRTUAL									X	X	



EMPRENDIMIENTO

Estimular el interés por el área de emprendimiento, incentivando la creatividad en diversas actividades para elaborar productos como los trabajos manuales resultando una experiencia para el educando.

Participar con entusiasmo e interés en las diferentes actividades programadas por el área.

Reconocer la importancia del saber hacer como forma de contribuir al bien común, al desarrollo social y al crecimiento personal en el contexto de los procesos de producción, circulación y consumo de bienes y servicios.

OBJETIVOS POR GRADO

GRADO PRIMERO

- ❖ Reconoce la importancia de ser un Líder positivo
- ❖ Diferenciará las artes y oficios igualmente las herramientas

GRADO SEGUNDO

- Reconoce su rol en el entorno familiar, social y en el aula de clase.
- ❖ Identifica los diferentes entornos sociales, económicos y culturales de las empresas
- Analizar la importancia del ahorro en las empresas y la vida cotidiana.
- ❖ Analiza la importancia de la tecnología como herramienta en la organización empresaria

GRADO TERCERO:

- ❖ Identifica con claridad el papel que cumple la familia en su desarrollo personal y cuáles son los aportes que él le hace a su familia a partir de su desarrollo.
- ❖ Contribuir al mejoramiento de las capacidades, habilidades y destrezas en los estudiantes, que les permitan emprender iniciativas para la generación de ideas propias y ponerlas en práctica.

GRADO CUARTO

- ❖ Implementar las herramientas necesarias como son: contenidos, recursos, actividades para desarrollar en los estudiantes las competencias básicas y laborales de acuerdo con la edad, el contexto sociocultural y desarrollo psicológico.
- Apoyar procesos de emprendimiento sostenibles desde la perspectiva social, cultural, ambiental y regional.
- ❖ Propiciar en los estudiantes la valoración positiva de sus propias capacidades para hacer frente a las exigencias del mundo contemporáneo.

GRADO QUINTO:

- ❖ Implementar las herramientas necesarias como son: contenidos, recursos, actividades para desarrollar en los estudiantes las competencias básicas y laborales de acuerdo con la edad, el contexto sociocultural y desarrollo psicológico.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 2

PÁGINA 20 de 145

CONTENIDOS	GRADO										
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º
DERECHOS Y DEBERES		X									
LA EMPRESA		X	X	X			X	X			
LIDERAZGO		X					X	X	X		
MI FAMILIA Y YO			X								
LA FAMILIA			X								
LAS RELACIONES INTERPERSONALES			X								
INSTITUCIONES EDUCATIVAS				X							
LA CREATIVIDAD COMO PAPEL FUNDAMENTAL EN LA CONSTRUCCIÓN DE EMPRESA				X				X	X		
TIEMPO LIBRE				X							
EMPRESA Y FAMILIA					X						
ECONOMIA FAMILIAR					X						
LA PUBLICIDAD					X						
LA EMPRESA Y MI PROYECTO DE VIDA.					X	X					
MI PERFIL HACIA EL EMPRENDIMIENTO						X					
MERCADO Y MERCANCÍA						X	X	X	X		
SISTEMAS MONETARIOS						X					
AHORRO, PRESUPUESTO E INVERSIÓN			X			X					
PERFIL DEL EMPRENDEDOR Y MERCADO			X								
SISTEMA MONETARIO Y MATRIZ DOFA				X			X				
LOGICA		X	X				X	X			
COMERCIO.									X		
HISTORIA EMPRESARIAL DE MEDELLIN								X			
AUTOESTIMA								X			
AUTOCONTROL								X			
AUTO MOTIVACIÓN								X			
TIPOS DE PENSAMIENTO								X			
MANEJO DE CONFLICTOS								X			
RECURSOS HUMANOS											
TRABAJO						X	X	X			
POLITICAS ECONOMICAS								X	X		
PRODUCTOS Y SERVICIOS								X	X		
PENSAMIENTO ESTRATÉGICO Y CULTURA EMPRESARIAL									X		
OFERTA Y DEMANDA								X	X		
PEQUEÑA Y MEDIANA EMPRESA								X	X		
PENSAMIENTO ESTRATÉGICO									X		
CULTURA EMPRESARIAL						X			X		
IDEA DE NEGOCIO								X	X		
PLAN DE NEGOCIO								X	X		
ESTUDIO DE MERCADEO									X		
COMPONENTES DE MERCADEO								X	X		



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 2

PÁGINA 22 de 145

PLAN AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA PRIMARIA

GRADO: PRIMERO	PERIODO: PRIMERO
EJE CURRICULAR: <ul style="list-style-type: none"> ❖ La casa y sus divisiones. ❖ Elementos de nuestra casa. ❖ La historia del computador. ❖ Normas en la sala de sistemas 	
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. ❖ Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada. ❖ Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. ❖ Reconozco la importancia de un buen comportamiento dentro de la sala mediante el cumplimiento de las normas. 	
OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none"> ❖ Identifica en su entorno diferentes clases de máquinas como creación del hombre para mejorar y facilitar su vida. ❖ Conoce al computador como una máquina que le brinda muchos beneficios al hombre. ❖ Reconoce las partes del computador (teclado, Mouse, CPU, monitor, impresora) ❖ Acata las recomendaciones que se le dan para permanecer en la sala de sistemas 	
COMPETENCIAS <ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificar la importancia de la tecnología en el desarrollo del ser humano. ❖ Identificaré la importancia de la historia del computador como un artefacto de gran ayuda para un mejor conocimiento de las nuevas tecnologías. ❖ Reconoceré las diferentes normas que se deben tener en cuenta dentro de la sala mediante el cumplimiento de las normas 	

PROYECTO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA	
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					PROG	REAL
¿Por qué es tan importante la casa donde vivimos?	Sistemas simples:	Modelación con plastilina las dependencias de la casa.	Expresa creativamente sus emociones frente a su casa.	Distingue las partes que conforman la casa.	Realiza con plastilina las dependencias de la casa	Plastilina, tabla o cartón			
¿Cómo está dividida nuestra casa y a que se debe esta división?	Dependencias de la casa: la sala, cocina, las habitaciones, el baño, el patio de ropas.	Elaboración una maqueta con material de desecho de una muestra de su casa	Es creativo en sus realizaciones plásticas. Emite conceptos	Reconoce la utilidad de cada una de las dependencias de la casa	Con material de desecho elabora la maqueta de tu casa.	Material de desecho.			

<p>¿Qué elementos encontramos en nuestra casa?</p> <p>¿Para qué sirven? ¿Cómo se utilizan y qué cuidados debemos tener?</p> <p>¿Qué tipos de computadores han existido?</p>	<p>Manejo de utensilios de cocina y de aseo</p>	<p>Realización de una cartera explicativa acerca de los cuidados que se deben tener al manipular los utensilios de cocina.</p>	<p>Cumple responsablemente con todos sus compromisos.</p>	<p>Explica adecuadamente el uso y cuidado de los utensilios de aseo y cocina.</p>	<p>Dibuja algunos utensilios de la cocina.</p>	<p>Cartulina, hojas de block.</p>			
	<p>Tipos de computadores.</p> <p>-El porqué del computador.</p>	<p>Elaboración con material del medio los diferentes tipos de computadores.</p>	<p>Sigue instrucciones</p> <p>Es creativo en la realización de sus trabajos.</p>	<p>Aplica estrategias personales en el manejo y cuidado de los elementos que encuentra en casa.</p>	<p>Ver registro de clase del docente</p>				
	<p>-Partes principales del computador.</p> <p>-Características del</p>	<p>Escribe cuales crees que fueron los motivos por los cuales se inventaron los computadores.</p> <p>Arma un rompecabezas</p>	<p>Emite conceptos</p> <p>Cumple responsablemente con</p>	<p>Selecciona diversas soluciones, aplica procedimientos y estrategias para resolver problemas de su casa</p>	<p>Ver registro de clase del docente</p>	<p>Humano, material del medio.</p>			



<p>¿Por qué se inventaron los computadores?</p> <p>¿Qué partes principales tiene un computador?</p> <p>¿Qué cambios ha sufrido el computador a través de la historia?</p> <p>¿Qué normas se deben tener en cuenta al ingresar a la sala de sistemas?</p>	<p>computador.</p> <p>-Normas en la sala de informática</p>	<p>con las partes principales del computador.</p> <p>Realización de una cartera explicativa acerca de los cambios que ha sufrido el computador a través de la historia.</p> <p>Representa por medio de dibujos las normas que se deben tener en cuenta al ingresar a la sala de sistemas.</p>	<p>todos sus compromisos.</p> <p>Sigue instrucciones</p> <p>Comunica sus pensamientos a través del dibujo.</p>	<p>Utiliza adecuadamente material del medio para la elaboración de los diferentes tipos de computadores</p> <p>Describe algunos motivos por los cuales crees que se inventaron los computadores</p> <p>Identifica las partes principales de un computador</p> <p>Reconoce las diferencias y los cambios que ha tenido el computador a través de la historia.</p> <p>Cumple las normas establecidas en la sala de sistemas.</p>	<p>Manipula material del medio</p> <p>En el cuaderno escribe 4 razones por las cuales se inventó el computador.</p> <p>Recorta las piezas y arma un rompecabezas con las partes principales del computador.</p> <p>Con una cartelera explica los cambios del computador a través de la historia</p> <p>Representa por medio de dibujos la norma que más te llame la atención.</p>	<p>Humano, cuaderno, lápiz, borrador.</p> <p>Humano, cartulina, hojas de block, colbón, revistas, tijeras.</p> <p>Humano, cartulina, marcadores, colores, revistas, colbón, tijeras.</p> <p>Humano, cartulina, marcadores, colores, revistas, colbón, tijeras.</p>			
--	---	---	--	--	---	--	--	--	--



GRADO: PRIMERO

PERIODO: SEGUNDO

EJE CURRICULAR:

- ❖ Elementos naturales y artificiales del hogar.
- ❖ Mi computador

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS:

- ❖ Clasifico y describo artefactos de mi entorno según algunos criterios (uso, material, forma...).
- ❖ Selecciono entre diversos artefactos disponibles los más adecuadas para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.
- ❖ Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.
- ❖ Ser responsable con la práctica y la continuidad de las actividades de clase propuestas.

OBJETIVOS:

- ❖ Reconoce y clasifica los diferentes artefactos tecnológicos de su entorno
- ❖ Establece diferencias entre el hardware y el software
- ❖ Utiliza el botón inicio para entrar a diversos programas.
- ❖ Maneja las diferentes acciones del ratón para desplazarse por la pantalla.
- ❖ Abre y cierra programas correctamente
- ❖ Crea y da nombre a sus carpetas.

COMPETENCIAS:

- ❖ Exploraré mi entorno cotidiano y diferenciaré artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.
- ❖ Clasificaré herramientas de acuerdo con sus características y funcionalidad.
- ❖ Desarrolla con creatividad cada una de las actividades que puede hacer en el computador.
- ❖ Relaciona lugares del barrio y su entorno donde puede utilizar el computador



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 2

PÁGINA 28 de 145

<p>mi computador? ¿Cómo ingreso a un programa?</p>		<p>Encender y apagar el computador. Ingresa a los programas en forma sencilla.</p>	<p>Confianza en sí mismo para manejar el ordenador.</p>	<p>Relaciona algunos lugares donde podemos utilizar el computador. Realiza el encendido y apagado del computador siguiendo los pasos correctamente.</p>	<p>computador con el nombre del lugar donde lo utilizan. Con dibujos explica cada paso que se debe seguir para prender y apagar el computador.</p>	<p>papel, lápiz. Humano, computadores cuadernos, lápiz.</p>			
---	--	---	---	--	---	--	--	--	--



GRADO: PRIMERO

PERIODO: TERCERO

EJE CURRICULAR:

- ❖ Productos tecnológicos del entorno.
- ❖ Solución de problemas tecnológicos en la vida cotidiana
- ❖ Disfrutando de mis dibujos en Paint.
- ❖ **Medios de transporte y normas de tránsito.**

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS:

- ❖ Identifico la tecnología que me rodea y explico la importancia que tiene para desarrollar actividades en mi barrio, casa, colegio y parque.
- ❖ Identifico características de algunos artefactos y productos tecnológicos, utilizados en el entorno cercano
- ❖ Identificar la función de cada uno de los botones y elementos de la barra de Menú del Paint
- ❖ Emplear la función de cada uno de los botones y elementos de la barra de herramientas de Paint.
- ❖ Reconozco y utilizo símbolos y señales de la vida cotidiana, particularmente las relacionadas con la seguridad (tránsito, basuras advertencias)

OBJETIVOS

- ❖ Identificar las características principales del programa paint
- ❖ Solucionar problemas tecnológicos de la vida cotidiana

COMPETENCIAS:

- ❖ Reconoceré productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizare en forma segura y apropiada.
- ❖ Identificare productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- ❖ Identifica la utilidad de invertir colores, convertir a blanco y negro, crear colores y acercamientos, con el fin de usar paint. .
- ❖ Reconoce las herramientas de dibujo que ofrece paint para elaborar dibujos con líneas, rectángulos, óvalos, polígonos y rellenos.
Identifica a paint como un programa que permite llevar dibujos al escritorio.



PROYECTO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA	
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					PROG	REAL
<p>¿Qué profesiones u oficios observas en tu entorno?</p> <p>¿Qué herramientas se utilizan en las diferentes profesiones u oficios?</p> <p>¿Qué oficios desempeñan los miembros de tú hogar?</p> <p>Qué pasos debo seguir para ingresar a paint?</p> <p>Qué partes tiene paint?</p> <p>¿Para qué sirve la barra de herramientas?</p> <p>¿Cómo utilizar algunas de las opciones que se encuentran en la barra de herramientas</p> <p>¿Qué beneficios trae el uso de las señales de tránsito en la vida cotidiana?</p>	<p>Profesiones y oficios del entorno.</p> <p>Herramientas utilizadas en cada una de las profesiones u oficios.</p> <p>Domino con cada una de las profesiones.</p> <p>Oficios de cada uno de los miembros de la familia.</p> <p>Señales de seguridad vial en el colegio y en el barrio.</p> <p>Clases de señales de tránsito.</p> <p>Inicio, programas, accesorios, paint.</p> <p>Menú, barra de herramientas, barra de colores, ventana de edición.</p> <p>Botón de selección libre,</p>	<p>Observación del entorno y descripción de las diferentes profesiones u oficios.</p> <p>Relación de las herramientas que se usan en cada profesión u oficio</p> <p>Elaboración de algunas señales de seguridad vial con material de desecho.</p> <p>Realización de una cartelera explicativa con las señales preventivas, informativas,</p> <p>Dramatización del oficio de uno de los miembros de tú hogar.</p> <p>Reconocer y manejar cada uno de los pasos para ingresar a paint.</p> <p>Resaltar en la pantalla cada una de las partes</p>	<p>Observa del entorno y describe las diferentes profesiones u oficios.</p> <p>Relaciona las herramientas que se usan en cada profesión u oficio</p> <p>Es creativo en sus realizaciones plásticas.</p> <p>Cumple responsablemente con todos sus compromisos.</p> <p>Imita personajes cumpliendo una profesión u oficio.</p> <p>Valora la informática como recurso necesario para el desarrollo de múltiples actividades escolares.</p> <p>Asume con responsabilidad el trabajo asignado.</p>	<p>Describe las diferentes profesiones u oficios de su entorno.</p> <p>Reconoce las herramientas utilizadas en cada profesión u oficio</p> <p>Elabora un domino con las diferentes profesiones u oficios.</p> <p>Posee actitudes para la imitación de personajes de su medio.</p> <p>Domina el programa de PAINT y dibuja con todas sus herramientas.</p> <p>Conoce las herramientas del programa Paint.</p> <p>Realiza actividades en Paint y ayuda a que sus compañeros</p>	<p>Dibuja algunas personas de su entorno realizando un oficio.</p> <p>De revistas recorta diferentes herramientas utilizadas en algunas profesiones u oficios y las clasifica de acuerdo a su utilidad.</p> <p>Con material del medio elabora un domino de las diferentes profesiones.</p> <p>Ver diario de registro de clase del docente</p> <p>Ingresar a paint siguiendo los pasos aprendidos</p>	<p>Cuaderno, lápiz, humano, colores.</p> <p>Humano, revistas, tijeras, colbón, cuaderno.</p> <p>Humano, cartulina, cartón paja, colores, lápiz, tijeras, revistas.</p> <p>Humanos, computador</p>			



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 2

PÁGINA 31 de 145

	líneas curva, recta, borrador, relleno de color, pincel.	que contiene paint. Utilización de las diferentes herramientas que tiene paint en el diseño de dibujos.	Crea un ambiente propicio para la adquisición de nuevos conocimientos.	realicen sus tareas. Proyecta el uso de paint en actividades cotidianas. Distingue las normas de seguridad vial. Respeto las normas de seguridad vial en el colegio y en el barrio. Realiza el semáforo con material del medio	Utilizar cada una de las herramientas creando imágenes Realiza con responsabilidad las actividades asignadas por el profesor.					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 2

PÁGINA 32 de 145

GRADO: SEGUNDO

PERIODO: PRIMERO

EJE CURRICULAR:

- ❖ Entorno Inmediato
- ❖ **El Computador**

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS:

- ❖ Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada
- ❖ Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

OBJETIVOS

- ❖ Identificar y usar instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato contruidos por artefactos, sistemas y procesos.

ESTANDARES

- ❖ La estudiante recocerá los diferentes programas que se usan en la actualidad, clases, versiones, para el aprendizaje de las áreas del conocimientos dando uso de la tecnología, en los procesos de evolución del ser humano como parte fundamental de cubrir las necesidades, logrando diferenciar las ventajas, desventajas que puedan presentar afectando el medio ambiente, las personas, la familia y la poca relación que pueda existir con Dios, creando soluciones sencillas como ayuda a las demás personas que la rodean logrando que las comunicaciones existentes se fortalezca la familia.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 2

PÁGINA 33 de 145

PROYECTO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA	
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					PR OG	RE AL
<p>¿Cómo se utiliza la tecnología en el hogar?</p> <p>¿Qué tanto conocemos del ambiente de windows?</p> <p>Hablemos de Hardware y de software</p> <p>¿Qué beneficios trae el cumplimiento de las normas y cuáles son las consecuencias cuando estás se trasgreden?</p>	<p>Uso y cuidado de instrumentos tecnológicos en el hogar</p> <p>Historia de la tecnología</p> <p>Normas de la sala del computador</p> <p>Pantalla: escritorio de Windows</p> <p>Teclado</p> <p>Mouse</p> <p>CPU</p> <p>Archivos</p> <p>Las ventanas</p> <p>Fondos protectores y de pantalla</p> <p>Iconos y organización de los iconos en el escritorio</p>	<p>Realización de un artefacto tecnológico utilizado en el hogar empleando material de desecho.</p> <p>Elaboración de una cartelera explicando el uso y cuidado que se le debe dar a los artefactos tecnológicos</p> <p>Construir Juguetes sencillos con material reciclable</p> <p>Almacenamiento de información en medios magnéticos.</p> <p>Creación y modificación de carpetas en el computador.</p> <p>Asignación de nombres a las carpetas creadas.</p> <p>Elaborar plegable explicativo acerca de las</p>	<p>Manifiesta interés y agrado para la ejecución de las actividades</p> <p>Comparto con los miembros de la comunidad educativa experiencias significativas sobre la utilización de artefactos tecnológicos</p> <p>Presenta una actitud abierta frente a la adquisición de nuevos conocimientos</p> <p>Expresa sus ideas e inquietudes con claridad frente al tema trabajado</p> <p>Cumple a tiempo y con calidad con las</p>	<p>Identifico los artefactos tecnológicos del hogar</p> <p>Usa artefactos tecnológicos del hogar</p> <p>Demuestra interés por la tecnología y hace buen uso de ella</p> <p>Indaga cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.</p> <p>Identifica materiales caseros y partes de artefactos en desuso, para construir objetos, que le ayuden a satisfacer sus necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente</p>	<p>Maqueta con las dependencias de la casa</p> <p>Tipos de casas a través de la historia</p> <p>Carteles, afiches</p> <p>Construcción de juguetes con materiales reciclables</p>	<p>Pegante, cartulina, tijeras, colbón, etc</p> <p>Láminas, presentación en PowerPoint,</p> <p>Pegante, cartulina, tijeras, colbón, etc</p> <p>Materiales de desecho. Cartulina, pegante. etc</p>			



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 2

PÁGINA 34 de 145

	El reloj y la fecha La calculadora	ventajas que trae el cumplir las normas de la sala de sistemas.	obligaciones escolares asignadas en clase y extra clase. Se muestra respetuoso (a) y colaborador (a) con sus compañeros						
--	---	---	--	--	--	--	--	--	--

GRADO: SEGUNDO	PERIODO: SEGUNDO
EJE CURRICULAR: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Entorno cercano_ casa, barrio, colegio ❖ El computador y su Aplicación de Word 	
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Identifico la tecnología que me rodea y explico la importancia que tiene para desarrollar actividades en mi barrio, casa, colegio y parque. ❖ Identifico características de algunos artefactos y productos tecnológicos, utilizados en el entorno cercano para satisfacer necesidades. ❖ Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. 	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. ❖ Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. ❖ Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. ❖ Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 	
COMPETENCIAS: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Identifica las características de los artefactos y productos tecnológicos que son utilizados en mi entorno. ❖ Reconozco la computadora como recurso de trabajo y comunicación y la utilizo en diferentes actividades. 	



PROYECTO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA	
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					PROG	REAL
¿Cuáles son los antecedentes históricos de la tecnología en mi barrio?	Artefactos tecnológicos de mi barrio. Manejo de los artefactos tecnológicos en mi barrio.	Investigación sobre cuáles son los artefactos tecnológicos de mi barrio.	Asume una actitud de compromiso y participación demostrando respeto y responsabilidad en la ejecución de las actividades.	Identifica los artefactos tecnológicos del barrio.	Entrevistas y charlas con los habitantes del barrio	Papel, lapiceros, grabadora			
		Utiliza los artefactos tecnológicos de mi colegio, casa y barrio en la vida diaria.	Manifiesta interés en aprender los conceptos básicos del tema.	Utiliza adecuadamente los artefactos tecnológicos del colegio y el barrio	Elaboración de guías para el uso de los electrodomésticos.	Láminas, papel, pegante, marcadores, etc			
		Distingue el entorno tecnológico del colegio.	Distingue los entornos tecnológicos del colegio.	Asume una actitud reflexiva de los conocimientos que se le ofrecen en el espacio de clase y en el entorno donde vive.	Lectura de Manuales de funcionamiento de artefactos tecnológicos de uso casero Elaboración de una maqueta con cada una de las dependencias del colegio y los diferentes artefactos tecnológicos	Manuales, internet			



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 2

PÁGINA 36 de 145

PROYECTO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA	
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					PROG	REAL
¿Qué ventajas para la sociedad ha tenido la invención del papel y de la escritura y cuáles son los diferentes usos que se le han dado a través del tiempo?	Historia de la invención del papel	Elaborar diferentes figuras utilizando diversos tipos de papel	Demuestra interés en las actividades que se realizan dentro de cada clase.	Identifica la historia del papel y su utilidad en la vida cotidiana.	Origami Doblado de papel	Papel, papel de colores, tijeras			
	Diferentes tipos de papel	Proyecto: Elaboración de papel reciclado y a partir de este crear diversos elementos (tarjetas, sobres, afiches, etc)	Valora la función que cumple el papel reciclado en el ambiente donde se encuentra.	Participa con entusiasmo, responsabilidad y creatividad en la elaboración de los proyectos propuestos en clase.	Elaborar papel reciclado Diseñar tarjetas, separadores, sobres, entre otros				
	El papel y sus usos		Elabora afiches, carteles, cartas utilizando diferentes estilos de letras.	Da buen uso al papel en las diferentes actividades que se realizan.	Realizar afiches,				
	La contaminación y el papel reciclado	Practicar el uso de diferentes estilos de letras en la elaboración de afiches, escritura de cartas, etc.	Pone en práctica lo aprendido en compañía de sus compañeros.	Presenta con calidad y estética sus producciones realizadas con los diversos tipos de papel	Realizar diferentes figuras con doblado de papel - origami				
Historia de la escritura									
Tipos de letras y escrituras									
		El papel y el origami.							



PROYECTO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA	
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					PROG	REAL
¿Puede el dibujo convertirse en una herramienta de comunicación tan efectiva como la escritura?	Paint	¿Cómo encontrar el programa del Paint? Ruta a seguir	Utiliza un vocabulario adecuado para expresar sus ideas	Observa, nombra y describe objetos	Dibujos				
	Las barras de menú, herramientas y paleta de colores.	Dibujar figuras geométricas, poner color.	Crea un ambiente propicio para la adquisición de nuevos conocimientos	Dibuja elementos del entorno	Prácticas dirigidas en los proyectos				
	Guardar los trabajos realizados	El aerógrafo	Asume con responsabilidad el trabajo asignado	Construye replicas	Elaboración de aerógrafo casero				
	Dibujos originales e imágenes prediseñadas	Añadir mensajes		Usa adecuadamente las herramientas del Paint	Ejercicios de escritura y utilización del teclado alfabético				
		El papel tapiz		Crea diseños y dibujos originales con el programa del Paint que luego usa como papel tapiz en su computador	Dibujos y Diseños para papel tapiz				
		Creaciones originales y coloreado de imágenes prediseñadas-abrir otros archivos		Atiende y sigue instrucciones en forma adecuada	Ver registro de clase del docente				
				Arrastra el mouse para utilizar los iconos de la barra de herramientas del Paint.	Ver registro de clase del docente				



GRADO: SEGUNDO

PERIODO: TERCERO

EJE CURRICULAR:

- ❖ Artefactos tecnológicos
- ❖ **Aplicaciones de Windows**

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS:

- ❖ Clasifico y describo artefactos de mi entorno según algunos criterios (uso, material, forma...).
- ❖ Selecciono entre diversos artefactos disponibles los más adecuadas para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones utilización.
- ❖ Identifica los artefactos de estudio, clasificando los elementos de oficina, según su función, cuidado y materiales de fabricación.
- ❖ Reconocer e interpretar diversos tipos de diagramas y elaborar sus propios diagramas como ayudas al momento de solucionar un problema
- ❖ Dar un uso adecuado al mouse y al teclado en las actividades de juegos en el computador
- ❖ Ser responsable con la práctica y la continuidad de las actividades de clase propuestas.

OBJETIVOS

- ❖ Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.

ESTANDARES DE COMPETENCIAS

- ❖ Identifica las características de los artefactos y productos tecnológicos que son utilizados en mi entorno.
- ❖ Reconozco la computadora como recurso de trabajo y comunicación y la utilizo en diferentes actividades.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 2

PÁGINA 39 de 145

PROYECTO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA	
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					PROG	REAL
¿Qué artefactos y espacios encontramos en nuestra casa que podamos destinar para hacer tareas y además sirvan de apoyo para otras actividades que realicen los miembros de la familia?	Elementos de oficina (tijeras, borrador, saca ganchos, regla, borrador, entre otros)	Construir una palanca utilizando elementos de oficina (regla, borrador, clip)	Demuestra una actitud amable y receptiva frente a las distintas actividades que se proponen.	Identifica y describe artefactos que se pueden utilizar hoy y que no se utilizaban en épocas pasadas	Construcción de palancas	Material de desecho			
	Las palancas en los elementos de oficina (Resistencia, potencia y punto de apoyo)	Cómo unir clips sin tocarlos Cómo hacer levitar un clip	Cumple a tiempo y con responsabilidad con las distintas actividades propuestas en clase y extra clase	Identifica y utiliza artefactos que facilitan sus actividades y satisfacen sus necesidades cotidianas	Elaboración de juegos didácticos	Cartón, cartón paja, cartulina, colores, marcadores, cinta, pegante, etc.			
	Papeleras de reciclaje (separación de los recursos)	Elaboración de juegos didácticos: escaleras, dominós, loterías, entre otras que incluyan imágenes alusivas a los artefactos de uso en la oficina.	Tiene buena actitud al momento del trabajo cooperativo, respeta las ideas de sus compañeros y expresa diversas opiniones que enriquecen las actividades.	Identifica los operadores mecánicos que permiten el funcionamiento de algunos artefactos de oficina	Proyecto: Separación de residuos en la escuela	Bolsas, Papel, colores, marcadores, cinta, etc.			
				Identifica las diversas formas en que se deben separar los recursos sólidos para su posterior reciclaje o desecho	Ver registro de clase del docente	Internet			



PROYECTO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA	
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					PROG	REAL
¿Qué tanto nuestras actividades diarias, cotidianas, se pueden convertir en herramientas de aprendizaje continuo?	<p>Cálculos (uso de la calculadora personal y la del computador) (Aproximación a Excel)</p> <p>Pensamiento aleatorio-Diagramas</p> <p>Análisis de datos (aproximación a Excel)</p> <p>Compujuegos</p>	<p>Utilización y apropiación de la calculadora personal. (Transversalidad de áreas) ejercicios matemáticos</p> <p>Lectura y diseño de gráficas</p> <p>Juegos en el computador</p> <p>Juegos en línea</p>	<p>Es respetuoso con las opiniones del otro y tiene una adecuada actitud de escucha.</p> <p>Participa activamente en el desarrollo de la clase.</p> <p>Realiza las actividades propuestas para la clase de forma adecuada y en el tiempo acordado.</p> <p>Su trabajo se caracteriza por seguir las instrucciones.</p>	Desarrolla su capacidad de lectura e interpretación de iconos	Uso de la calculadora Análisis numéricos	Biblioteca			
				Usa diagramas de sucesión de operaciones	Juegos en línea-bajo supervisión	Libros			
				Desarrolla su capacidad de lectura e interpretación de iconos	Juegos en el computador-bajo supervisión	Recurso humano			
				Utiliza adecuadamente el computador y se divierte jugando en él	Actividades de interpretación de datos, de gráficas y principios de conteo (Probable-poco probable)	Internet			
				Muestra habilidad y destreza con el uso del mouse y del teclado					
				Explica con claridad y orden lógico los pasos a seguir en sus rutinas cotidianas					



GRADO :TERCERO

PERIODO: PRIMERO

EJE CURRICULAR:

- ❖ De paseo por mi entorno
- ❖ El computador: Software y hardware
- ❖ Normas de la sala de informática
- ❖ Elementos del escritorio de Windows

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS:

- ❖ Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados
- ❖ Identifico artefactos que se hoy y que no se utilizaban en épocas pasadas
- ❖ Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.
- ❖ Discrimina y utiliza íconos y botones de la computadora.
- ❖ Identifica las funciones de los elemento del escritorio.
- ❖ Maneja herramientas de Windows
- ❖ Soy Consiente sobre la importancia del uso de las carpetas.

OBJETIVOS:

- ❖ Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada
- ❖ .Capacitar al estudiante en el manejo del computador y en los principales programas que se utilizan en el mercado ocupacional.

COMPETENCIAS:

- ❖ Reconoceré y describiré la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados
- ❖ Reconoceré productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- ❖ Identificar las funciones de los elementos del escritorio de Windows
- ❖ Aprender a manejar herramientas de Windows



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 2

PÁGINA 42 de 145

PROYECTO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA	
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					PROG	REAL
<p>¿Cómo se ha beneficiado el hombre a través de la historia con los avances tecnológicos?</p> <p>¿Por qué son importantes las normas?</p> <p>¿Para qué nos sirve la informática y los Juegos tecnológicos?</p>	Historia de la tecnología	Reconoce la importancia de la tecnología y maneja algunas nociones elementales de tecnología	Reconoce y tiene cuidado con el uso del fuego	Realiza investigaciones verbales sobre los avances tecnológicos en su entorno	Consulta el termino de tecnología y lo socializa con sus compañeros y profesor(a)	<p>Cartulina, fotografías, láminas, marcadores, colores, tijeras, colbón, etc.</p> <p>Miembros de la Familia</p> <p>Papel</p> <p>Lápiz, colores, etc.</p> <p>Humano</p> <p>Locativo</p> <p>Madera, cartón</p> <p>Material de desecho</p> <p>Pegante</p> <p>Papel, Cartón o cartulina</p>			
	Historia del fuego	Reconoce y entiende los diferentes usos que se le puede dar al fuego.	Respetar y Valorar el trabajo de sus compañeros	Reconoce el fuego como un elemento esencial en la cotidianidad de los seres. Identifica las diferentes formas de producir el fuego	Dibuja algunos inventos tecnológicos.				
	Utilidades y beneficios que presta el fuego	Explica los cuidados que debe tener al utilizar actividades donde requiera el uso del fuego	Cuida, protege transforma y organiza los espacios donde se desenvuelve	Identifica las diferentes formas de producir el fuego.	Elaboración del monitor con una ventana y sus diferentes barras.				
	Uso adecuado de los servicio públicos	Identifica la utilidad de cada uno de los servicios públicos	Organiza y Participa responsa Demuestra buen comportamiento en el uso de la sala de sistemas	Establece semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales	Crea diferentes carpetas.				
	Elementos naturales y las viviendas	Identifica objetos que necesita para cada juego	Demuestra buen comportamiento en el uso de la sala de sistemas.	Reconoce la composición de los materiales y estructura de algunos juguetes	Creación de su propia carpeta guardar texto y dibujos, cambiar de nombre.				
	Mi barrio, calles y carreras	Reconoce técnicas para la producción de objetos	Construye con diferentes materiales los elementos que componen el software y el hardware	Orienta juegos tradicionales y participa en la construcción de juguetes (carro).	Exposición y explicación de trabajos				
	El juego y los juguetes	diferencia los objetos que necesita para cada juego, su uso y servicio a la sociedad	Identifica y utiliza lo diferente íconos	Utiliza de manera responsable la sala de sistemas. Identifica el software y hardware como herramientas tecnológicas y medios de investigación					
	Reglamento del aula de informática								
	Reglamento del aula de informática								
	Software y hardware								
Iconos de Windows									
Mover, agrandar y									



	<p>ocultar la barra de tareas</p> <p>Estructura de la ventanas de Windows</p> <p>Organización de la información en carpetas</p> <p>La calculadora</p> <p>Formatear discos</p>			<p>Dibuja íconos de cada clase y escribe para qué sirve cada uno.</p> <p>Identifica el software y hardware como herramientas tecnológicas y medios de investigación</p> <p>Demuestra habilidad y responsabilidad en la modificación a la barra de tareas</p> <p>Reconoce y explica el uso de las diferentes barras.</p> <p>Investiga otra forma de renombrar una carpeta y escribe el procedimiento</p> <p>Realiza operaciones con la ayuda de la calculadora</p>	<p>Elaboración de un rompecabezas con el juguete de tu agrado</p>				
--	---	--	--	---	---	--	--	--	--



GRADO: TERCERO

PERIODO: SEGUNDO

EJE CURRICULAR:

- ❖ Las fábricas y la transformación de la materia prima
- ❖ Recursos naturales
- ❖ Aprendamos a escribir en Word
- ❖ Diseñando las historietas en Paint

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS:

- ❖ Identifico artefactos que se utilizan en mi entorno para satisfacer las necesidades cotidianas
- ❖ Describo procesos sencillos para la obtención de productos del entorno
- ❖ Edita textos en Word
- ❖ Identifica el programa para realizar dibujos y practica en él.

OBJETIVO

- ❖ Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.
- ❖ Desempeñarse con excelencia en las distintas actividades tecnológicas a la que se enfrente en su vida futura.

COMPETENCIAS:

- ❖ Reconoceré las materias primas utilizadas en la fabricación de diferentes productos
- ❖ Identificare los pasos para la transformación de materias primas.
- ❖ Indagaré acerca del uso de maquinaria y herramientas empleadas en la transformación de materias primas
- ❖ Aprender a manejar el manejo de archivos tanto en Word como en paint.



PROYECTO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA	
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					PROG	REAL
<p>¿Cómo se organiza el hombre en la transformación de la materia prima para la adquisición de nuevos productos?</p> <p>¿Cómo puede emplear el ser humano Word y Paint en su vida diaria?</p>	<p>Materias primas y su clasificación (vegetal, animal, mineral)</p> <p>Clasificación de las fabricas (textiles,</p> <p>Las máquinas y las herramientas</p> <p>Artefactos incluidos en los computadores modernos</p> <p>Normas de seguridad.</p> <p>Ingresar a Word y a Paint</p> <p>Escribir en Word.</p> <p>Abrir, guardar, seleccionar, dar formato a documentos.</p>	<p>Sigue instrucciones de manera lógica para ingresar a Word y a Paint.</p> <p>Utilización de Word para escribir y diseñar textos cortos</p> <p>Investigación de los dispositivos en los que se puede guardar un documento</p> <p>Utilización de la diferentes herramientas que tiene Paint en el diseño de dibujos</p>	<p>Valora la función que cumplen las diferentes materias primas en el ambiente donde se encuentra</p> <p>Da aportes que contribuyen al mejoramiento y desarrollo del medio</p> <p>Valora los artefactos que componen el computador.</p> <p>Comprende el valor de producir textos por computador</p> <p>Plantea cambios en el formato de un documento ya elaborado</p> <p>Diseña la presentación de un documento</p>	<p>Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.</p> <p>Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno.</p> <p>Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano. Conoce la historia sobre materiales y sus efectos en los estilos de vida.</p> <p>Copia textos cortos en Word</p> <p>Aplica diferente formato de texto, realizando modificaciones: color, alineación y otras propiedades.</p>	<p>Recorta de una revista y pega cinco productos fabricados con la leche</p> <p>Fabricación de la plastilina casera</p> <p>Elaboración de un artefacto de los que hacen parte de los computadores modernos</p> <p>Realización de caricaturas expresando normas de seguridad</p> <p>Escritura de cuentos o lecturas en Word.</p> <p>Realización de cambios a los cuentos creados</p> <p>Socialización del plegable</p> <p>Realiza historietas</p>	<p>Revistas</p> <p>Pegante</p> <p>Hojas de block</p> <p>Harina de trigo</p> <p>Colorantes</p> <p>Bicarbonato</p> <p>Agua</p> <p>Aceite de cocina</p> <p>Materiales de desecho</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz</p> <p>Marcadores</p> <p>Hojas de block</p> <p>Computador</p> <p>Libros</p> <p>Barra de herramientas de Word.</p> <p>Computador</p> <p>Humano</p> <p>Libros</p> <p>Computador</p>			



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 2

PÁGINA 46 de 145

	Paint y su barra de herramienta		Comprende la importancia del manejo de Paint como medio de comunicación	Diseñar un plegable a tres columnas con temas relacionados con el cuidado y aprovechamiento de los recursos naturales. Crea en el cuaderno historietas relacionadas con el medio ambiente.	en el computador relacionadas con el medio ambiente	Fotocopias Papel Humano Humano Cuaderno			
--	---------------------------------	--	---	---	---	--	--	--	--



GRADO: TERCERO

PERIODO: TERCERO

EJE CURRICULAR:

- ❖ Evolución tecnológica
- ❖ calcular con Excel.

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS

- ❖ Explico la forma y el funcionamiento de artefactos por medio de dibujos
- ❖ Manejo adecuadamente herramientas de uso cotidiano para transformar materiales con algún propósito (recorta, pegar, construir, pintar,)
- ❖ Identifica secuencias de procesos en el empleo de Excel.
- ❖ Reconoce comandos, mediante el empleo de fichas, botones y menús en un documento de Excel.
- ❖ Efectúa operaciones matemáticas sencillas dentro de Excel.

OBJETIVO

- ❖ Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.
- ❖ Estimular la creatividad, la comunicación, el razonamiento visual, las habilidades artísticas y la integración con otras áreas del conocimiento.

COMPETENCIAS:

- ❖ Reconoceré y mencionaré productos tecnológicos a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- ❖ Exploraré mi entorno cotidiano y diferenciaré elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de la vida
- ❖ Realizar ejercicios sencillos en Excel



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 2

PÁGINA 48 de 145

PROYECTO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIE MP O	FECHA	
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					PRO G	REA L
<p>¿Cómo podemos utilizar la información desde la tecnología en las industrias?</p> <p>¿Qué utilidades y beneficios presta el programa de Excel en tu vida?</p>	<p>El supermercado</p> <p>El Abaco, la calculadora y la caja registradora</p> <p>Aparatos eléctricos: El calentador, el microondas, el teléfono inalámbrico.</p> <p>La telecomunicación Tv Teléfono y fax.</p> <p>La madera.</p> <p>Ingresar a Excel.</p> <p>Escribir datos.</p> <p>Poner nombre a las etiquetas.</p> <p>Abrir una hoja de cálculo.</p> <p>Seleccionar celdas.</p> <p>Sumar, contar, ordenar palabras y</p>	<p>Indaga como están y cómo funcionan algunos artefactos de su uso cotidiano</p> <p>Utiliza diferentes expresiones para describe la forma y funcionamiento de algunos artefactos</p> <p>Compara longitudes, magnitudes y cantidades en el armado y desarmado de artefactos y dispositivos sencillos</p> <p>Utiliza en forma adecuada la telecomunicación</p> <p>Elabora objetos con madera.</p> <p>Investiga el concepto de Excel y el uso</p> <p>Organiza la información de eventos y actividades académicas</p> <p>Describe el proceso como se cambia la etiqueta a las hojas de Excel.</p>	<p>Le agrada el poder participar de estas actividades extractases</p> <p>Genera expectativas sobre el trabajo realizado en clase</p> <p>Muestra cada día interés por aprender</p> <p>Colabora a sus compañeros en las diferentes dificultades que se presentan al realizar los trabajos</p> <p>Explica de manera lúdica el concepto de Excel y su uso</p> <p>Elabora una hoja de cálculo siguiendo instrucciones</p> <p>Cambia el nombre de las etiquetas</p>	<p>Reconoce y menciona productos tecnológicos</p> <p>Diferencia elementos naturales de artefactos de su entorno</p> <p>Explica la procedencia de la madera y la creatividad del hombre para su uso.</p> <p>Utiliza las telecomunicaciones para comunicarse, recibir información e interactuar de manera efectiva</p> <p>Elabora elementos telecomunicación</p> <p>Identifica secuencias de procesos en el empleo de Excel</p> <p>Aplica los conocimiento de Excel para la elaboración del horario de clase</p> <p>Maneja en forma correcta los conocimientos básicos</p>	<p>Dramatización la tienda</p> <p>Nombrar artefactos que facilitan las actividades de compra y venta y describe su función</p> <p>Elaboración de objetos con madera</p> <p>Realización de un juego libre</p> <p>Realización de un teléfono con material de desecho</p> <p>Elabora el material para la exposición</p> <p>Realización del horarios de clases</p> <p>Describe en el</p>	<p>Productos Dinero Calculadora Humano Otros</p> <p>Dibujos Lápiz Colores</p> <p>Madera. Lija</p> <p>Cartón Cartulina, Fomy u otro material Pegante Laminas etc.</p> <p>Cartón Tubos de papel higiénico Hilo</p> <p>Computador Libros Recursos del medio Humano</p>			



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 2

PÁGINA 49 de 145

	números.	<p>Explica el proceso que hay que seguir para abrir una hoja de cálculo.</p> <p>Maneja el concepto de fila y columna</p> <p>Explica la forma como se pueden hacer operaciones matemáticas en Excel</p>	<p>Demuestra lo aprendido en Excel</p> <p>Fomenta una actitud de ayuda frente a las inquietudes de sus compañeros</p> <p>Asume una actitud crítica frente a la participación de los compañeros</p>	<p>de Excel</p> <p>Reconoce comandos, mediante, el empleo de fichas, botones y menús en un documento de Excel</p>	<p>cuaderno como se cambia las etiquetas a las hojas de Excel</p> <p>En grupos elaborar un cartel donde explique cómo se abre un archivo en Excel y cómo en Word</p>				
--	----------	--	--	---	--	--	--	--	--

GRADO: CUARTO	PERIODO: PRIMERO
EJE CURRICULAR: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Las regiones y los recursos naturales ❖ WORD 	
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Identifica y describe la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas del entorno y el de los antepasados <input type="checkbox"/> Reconoce el sistema operativo Windows y utiliza sus aplicaciones. ❖ Asimila los conceptos básicos y la importancia de la aplicación de WORD 	
OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none"> ❖ Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades y relacionarlos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. ❖ Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y utilizarlos en forma segura. 	
COMPETENCIAS: <ul style="list-style-type: none"> ❖ reconocer los artefactos creados por el ser humano para satisfacer sus necesidades , la relación con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados ❖ Reconocer las características del funcionamiento de productos tecnológicos del entorno y utilizarlos de forma adecuada y segura ❖ Conocer y utilizar el computador para mejorar el desarrollo de sus tareas habituales, mediante el uso del sistema operativo, procesador de texto y herramientas de Word, para lograr una adecuada utilización del procesador de texto 	

PROYECTO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA	
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					PROG	REAL
¿Cómo intervienen los recursos naturales en	Reglamento del aula de informática Máquinas	Reconocimiento y aplicación de las normas de aplicación en el uso de la sala de y	Actitudinales Se expresa acerca del buen comportamiento en el uso de la sala de	Utiliza de manera apropiada y responsable la sala de cómputo.	Realización de afiches alusivos a las normas	Cuaderno Lápiz. Libros			



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA TECNOLOGIA, SISTEMAS Y EMPRENDIMIENTO

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 2

PÁGINA 51 de 145

cada una de las regiones?	herramientas en la elaboración de artesanías	informática Reconocer los elementos del proceso de trabajo (materia prima, mano de obra, producto)	informática Participa en eventos que realice la institución en el cuidado de los recursos	Describe y analiza artefactos que responden a necesidades particulares en contexto sociales, económico y cultural	Identifica los recursos renovables y los colorea	Fotocopia Colores lápiz			
	Materias primas: madera, petróleo ,ganadería ,minería	Explicar la evolución que han tenido algunos artefactos desde el tiempo iniciales hasta nuestros días	Cuida los implementos a que se encuentran a su alrededor y hace uso adecuado de ellos	Clasifica y usa materiales básicos para la construcción de diferentes objetos	Realización de pequeñas consultas sobre materias primas de nuestra región.	Tijeras Colbón Cuaderno Revistas Laminas			
	Concepto de internet (computador)	Consultar la importancia del internet en la investigación	Hace buen uso del internet en su desarrollo y crecimiento personal	Reconoce características del funcionamiento de algunos de algunos productos tecnológicos Reconoce invenciones e innovaciones que han aportado al desarrollo del país.	Identifica los recurso renovables y los colorea	Computador Cuaderno Lápiz Colores			
	Software y hardware	Utilización de los diferentes componentes del hardware en la aplicación de los programas	Valora la utilidad del hardware y el software en el desarrollo de diferentes actividades	Identifica el software y hardware como herramientas tecnológicas y medios de investigación.	Recorta y pega artículos producidos con materias primas colombianas.	Internet Computador Cuaderno Lapicero o lápiz			
	Periféricos de entrada y salida	Consultar la definición de periféricos de entrada y salida y aplicarlos en ejercicios determinados	Investiga las posibilidades más específicas de los periféricos y utilidades de mantenimiento	Reconoce los periféricos de entrada y de salida como los componentes que sirven para la comunicación de la computadora con el medio externo.	Realización de pequeñas consultas sobre materias primas de nuestra región	Fotocopia colores			
	Explorador de Windows	Utilizar de las herramientas básicas de Windows	Demuestra la importancia del explorador de Windows en comparación con otros programas	Utiliza las diferentes	Consulta en internet algunos artefactos y su importancia				



		<p>Utilizar adecuadamente la creación de carpetas para almacenar diferentes tipos de archivos</p> <p>Creación de documentos con formato y estilo propios, a partir de una definición de los contenidos que debe de contener dicho documento.</p> <p>in</p>	<p>Manejo adecuado de la tecnología e informática para la creación de carpetas y archivos</p> <p>Mostrar sensibilidad hacia el buen gusto y originalidad en el diseño de documentos</p>	<p>herramientas para la creación de carpetas para archivar textos Reconoce los principales elementos del escritorio de Windows y su funcionalidad.</p> <p>Utiliza las diferentes herramientas para la creación de carpetas para archivar textos</p> <p>Aplica las herramientas Del procesador de Texto para crear o editar un documento con un formato específico</p>	<p>Realización de crucigrama</p>					
--	--	--	---	--	----------------------------------	--	--	--	--	--



		<p>Consultar la definición de periféricos de entrada y salida y Sigue instrucciones adecuadamente y de manera lógica para la realización de sus trabajos.</p> <p>Utilizar de las herramientas básicas de Windows</p> <p>Utilizar adecuadamente la creación de carpetas para almacenar diferentes tipos de archivos</p> <p>Creación de documentos con formato y estilo propios, a partir de una definición de los contenidos que debe de contener dicho documento.</p>		<p>Reconoce características del funcionamiento de algunos de algunos productos tecnológicos</p> <p>Reconoce invenciones e innovaciones que han aportado al desarrollo del país</p> <p>Identifica el software y hardware como herramientas tecnológicas y medios de investigación</p>	<p>Creación de capeta para guardar imágenes y diferentes archivos</p>	<p>Sala de computo Computador humano</p>			
				<p>Identifica el software y hardware como herramientas tecnológicas y medios de investigación</p>	<p>Escribir textos utilizando diferentes formatos de Word</p>	<p>computador</p>			
				<p>Reconoce los periféricos de entrada y de salida como los componentes que sirven para la comunicación de la computadora con el medio externo</p>	<p>Hacer un computador con material de desecho</p>	<p>Material de desecho</p>			



GRADO: CUARTO	PERIODO: SEGUNDO
EJE CURRICULAR: <ul style="list-style-type: none">❖ Los materiales del entorno y sus usos❖ Que maravilloso es trabajar en Excel❖ Practico las operaciones matemáticas en mi computador	
OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none">❖ . Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y utilizarlos en forma segura.❖ Identificar y comparar ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.	
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS: <ul style="list-style-type: none">❖ Utiliza herramientas manuales para realizar procesos de medición trazado, corte y doblado y la unión de materiales para construir modelos y maquetas❖ Describo y argumento mis propuestas y decisiones para la solución de problemas.❖ Describo y analizo los efectos que tienen los avances tecnológicos para la salud (uso adecuado de antibióticos en el tratamiento de infecciones)	
COMPETENCIAS: <ul style="list-style-type: none">❖ Identifica y compara ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana❖ Reconoce características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y los utiliza en forma segura❖ Resolver problemas planteando y ejecutando algoritmos matemáticos a través de Excel❖ Identificar problemas en el ámbito experimental y generar alternativas de solución	

PROYECTO	CONTENIDOS	INDICADORES DE	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMP	FECHA
----------	------------	----------------	-------------	----------	-------	-------



	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	DESEMPEÑO			O	PRO G	REA L
¿Cómo influye la tecnología en las artesanías colombianas?	Tipos de materiales y su uso (metálicos, polímeros, cerámicos, madera) El papel y su reutilización Servicios públicos (energía, gas, agua, teléfono) Excel y su barra de herramientas Organizar información	Identificar Las herramientas como medio para construir diferentes objetos útiles a su necesidad Describir procesos sencillos (artesanales e industriales) para la obtención de productos en su entorno. Contribuye a la preservación del medio ambiente en la reutilización del papel Investiga y describe el manejo adecuado de cada uno de los servicios públicos	Destaca la importancia de los elementos Hace uso adecuado de los elementos de trabajo Destaca la importancia de los diferentes materiales en la elaboración de objetos Utiliza adecuadamente el pal como fuente de reciclaje Entiende la importancia del ahorro de los servicios públicos y la incorporación a su vida Aplica normas de conservación del medio asume una actitud de responsabilidad y cuidado en el uso de los servicios a su disposición Valora el uso de los beneficios sociales	Reconoce artefactos creados por el ser humano para satisfacer su necesidad	Elaboración de artesanías con materias primas	Barro o arcilla Madera Plumas Agua Etc.			
				Diferencia los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados	Elaboración de una artesanía con madera según instrucciones dadas	Madera Lija ,pintura, betún laca y barniz			
				Propone e implementa soluciones que apoyan la debida utilización y reutilización del papel	Elaboración del papel artesanal	Papel reciclado Tinturas Bastidor o tamiz Agua Tejeras Licuadora plancha			
				Conoce los bienes y servicios que ofrece la comunidad y vela por su cuidado y buen uso	Consultas y socialización, recolección de ideas, consignación en el cuaderno	Cuaderno Libros de consulta lapicero			



	<p>en Excel dar formato</p> <p>Creación de filas y columnas Operaciones con Excel)</p> <p>Cambio de nombre de etiqueta</p>		<p>Expone sus ideas y respeta la opinión de los compañeros</p>	<p>Maneja en forma correcta los conocimientos básicos de Excel</p> <p>Identifica elementos básicos de Excel</p>	<p>Fabricación de bolsas de papel</p>	<p>Papel de color Tijera Colbón citas</p>			
				<p>Demuestra lo aprendido en Excel</p> <p>Resuelve ejercicios de suma y resta</p>	<p>Elaboración de un domino artesanal Ver registro de clase del docente. Incorporación de datos a las tablas de Excel</p>	<p>Cartón paja, madera, fomy o cartulina Pegamento laminas</p>			
				<p>Muestra interés en aprender cada día sobre los avances del computador</p> <p>Utiliza adecuadamente las herramientas de trabajo</p>	<p>Escritura de datos en Excel para dar formato</p> <p>Realización de operaciones en Excel</p> <p>Dado un texto aplicar autoformato</p> <p>Practica de juegos dirigidos por la profesora</p>				



GRADO: CUARTO	PERIODO: TERCERO
EJE CURRICULAR: <ul style="list-style-type: none">❖ Los procesos tecnológicos❖ Hago mis presentaciones en PowerPoint	
OBJETIVOS. <ul style="list-style-type: none">❖ Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y utilizarlos en forma segura.❖ Identificar y mencionar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología	
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS: <ul style="list-style-type: none">❖ Describe y utiliza adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación disponible en su entorno, para el desarrollo de diversas actividades❖ Valora la función que cumplen los diferentes instrumentos tecnológicos dentro del ambiente en que se desenvuelve❖ Innovaciones que han aportado al desarrollo del país.❖ Participo en discusiones que involucran predicciones sobre posibles consecuencias relacionadas con el uso de artefactos y procesos tecnológicos e n mi entorno y argumento mis planteamientos	
COMPETENCIAS: <ul style="list-style-type: none">❖ Reconoce artefactos creados por el ser humano para satisfacer sus necesidades los relaciona con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados❖ Reconoce a PowerPoint como medio de comunicación, creación y entretenimiento❖ Aprovecha a PowerPoint como medio para expresar conocimiento en forma escrita y grafica	



		Creación de diapositivas	medio social	Diferencia los medios de comunicación través de la historia.	Realización de un plegables sobre los medios de comunicación	Internet Videos, Laminas, presentaciones			
		Aplicación de autoformas	Asume una actitud de respeto y cuidado al hacer uso del computador	Realiza trabajos sencillos en PowerPoint	Realización y presentación de trabajos en PowerPoint	Computador Hojas Colores Humano			
		Dar animación a las diapositivas	Asume actitud crítica frente a la información que recibe a través de los distintos medios de comunicación	utiliza adecuadamente herramientas y diferentes recursos de PowerPoint	Creación de viñetas	Computador humano			
		Exposición de trabajos realizados	Hace uso adecuado al hacer sus investigaciones en internet	Realiza aplicaciones de la informática como uso habitual	Aplicación de autoformas para ponerle color	Hojas de block Lapicero Colores			
		Pequeñas investigaciones en internet	Contribuye a mantener un ambiente aseado para el trabajo	Demuestra la importancia de internet en nuestro medio	Insertar un dibujo y darle movimiento				
		Crear correo electrónico			Presentación de un trabajo escrito sobre internet				
					Creación de su correo electrónico				



GRADO: QUINTO

PERIODO: PRIMERO

EJE CURRICULAR:

- ❖ **La Historia y la Tecnología**
- ❖ **WORD**

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS:

- ❖ Reconozco objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad
- ❖ Producción y la relación con los recursos naturales involucrados.
- ❖ Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana
- ❖ Diferencio objetos producidos en procesos tecnológicos de objetos naturales
- ❖ Reconozco invenciones e innovaciones que han aportado al desarrollo del país.
- ❖ Reconoce el sistema operativo Windows y utiliza sus aplicaciones.
- ❖ Asimila los conceptos básicos y la importancia de la aplicación de WORD

OBJETIVOS

- ❖ Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.
- ❖ Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.

COMPETENCIAS:

- ❖ Adquirir un concepto de la historia de la tecnología.
- ❖ Realizar aplicaciones de la informática y reconocerla como parte de la tecnología en su historia.
- ❖ Conocer y utilizar el computador para mejorar el desarrollo de sus tareas habituales, mediante el uso del sistema operativo, procesador de texto y herramientas de Word, para lograr una adecuada utilización del procesador de texto



PROYECTO/PREGUNTA A PROBLEMATIZADORA /O NOMBRE DE LA UNIDAD	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA	
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					PROG	REAL
¿Qué podemos aprender de la historia de la tecnología y sus diferentes aplicaciones?	Evolución de la tecnología	Realización un recuento histórico del devenir de la tecnología a través de la historia.	Manifestación de buenas ideas con relación a las actividades de la clase, los conceptos y experiencias adquiridas en clase a la comunidad misma.	Aprende la historia de la tecnología y las aplicaciones de informática.	Ver diario de registro de clase del docente	Imágenes, fotos películas equipos de computación			
	Herramientas tecnológicas y su uso en la cotidianidad.	Realización de Comparaciones de cómo la informática le ayuda al hombre en su desempeño cotidiano.	Ahonda en la temática y aporta a sus compañeros respetando el trabajo de los demás	Realiza aplicaciones de los artefactos tecnológicos con uso habitual					
	Barra de Herramientas y su uso en la cotidianidad	Usa las diferentes opciones que le brinda la barra de herramientas de Word	Es constante en la entrega de sus trabajos	Reconoce la historia de la tecnología y la compara con la tecnología actual.					
	Documentos, carpetas y subcarpetas	Elabora textos con el procesador de palabras y lo guarda.	Es respetuoso con el trabajo propio y el de los demás.	Cumple con cada una de las actividades que le son asignadas, mostrando orden, claridad y calidad					
Formato de texto de Word	Implementa en la presentación de un documento la configuración que este requiere.	Mantiene aseado su lugar de trabajo y sus implementos	Distinguir los diferentes tipos de carpetas y trabajar con ellas.		Computador Cuaderno Cartuchera				
Creación de tablas en Word			Digita textos utilizando las normas del Icontec		Computador Cuaderno Cartuchera				



GRADO: QUINTO

PERIODO: SEGUNDO

EJE CURRICULAR:

- ❖ **Herramientas tecnológica**
- ❖ **s** Otras herramientas de Windows e internet

. ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS:

- ❖ Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos
- ❖ Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación (esquemas, dibujos, diagramas).
- ❖ Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas.

OBJETIVOS

- ❖ Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.

COMPETENCIAS:

- ❖ Reconocer objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de producción y la relación con los recursos naturales involucrados.
- ❖ Describo y explico las características y los artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma segura y apropiada.



	<p>escofina o formón...</p> <p>Herramientas manuales de uso general: Destornillador de pala, destornillador de estrella, destornillador de copa.</p> <p>Normas de seguridad</p> <p>Excel (celdas, columnas, filas)</p> <p>Formato de Excel</p> <p>Insertar funciones (suma, promedio y producto)</p> <p>Creación de gráficos y hojas de cálculo en Excel</p>	<p>Representación gráfica de herramientas a mano. Presentación de la información mediante la ofimática (actividades básicas de un sistema ofimático comprenden el almacenamiento de datos en bruto, la transferencia electrónica de los mismos y la gestión de información electrónica)</p> <p>Insertar celdas, copiar formato, modificar datos, siguiendo las instrucciones dadas.</p> <p>Construir y modificar gráficos</p>	<p>y positivamente en las diferentes actividades propuestas por el área.</p> <p>Realiza lectura comprensiva de los textos sugeridos en clase.</p> <p>Comparte su saber y dudas con sus compañeros.</p> <p>Participa de forma activa en los equipos de trabajo cooperativo.</p> <p>Entrega tareas en tiempo y forma</p> <p>Comparte su saber y dudas con sus compañeros.</p> <p>Participa de forma activa en los equipos de trabajo cooperativo.</p> <p>Entrega tareas en el tiempo y forma acordada</p>	<p>complejo</p> <p>Desarrollar gráficas y tablas a partir de datos de la vida real, de tal manera que la información que se genere sea convenientemente representada</p> <p>Sigue indicaciones para el correcto desarrollo de las actividades</p>	<p>Cuaderno Cartuchera</p>			
--	---	---	---	---	--------------------------------	--	--	--



GRADO: QUINTO

PERIODO: TERCERO

EJE CURRICULAR:

- ❖ **Avances Tecnológicos**
- ❖ **Power Point**

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS:

- ❖ 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,)
- ❖ Asocio costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos.
- ❖ Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.
- ❖ Accedo y utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas, ampliar mi perspectiva crítica y tomar decisiones frente a dilemas tecnológicos
- ❖ Describo y utilizo, adecuadamente, las 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,)

OBJETIVOS

- ❖ Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.

COMPETENCIAS:

- ❖ Identificar la Revolución Industrial como base de los avances tecnológicos
- ❖ Conocer la historia de la imprenta y el papel.
- ❖ Seleccionar y aplicar herramientas digitales para recolectar, organizar y analizar datos para evaluar teorías o comprobar hipótesis.
- ❖ Diseñar, desarrollar y realizar la presentación de productos con nuevas tecnologías informáticas para mostrar y comunicar conceptos dentro y fuera del aula (páginas web, presentaciones de PowerPoint, blogs, etc.) (*)



		<p>adecuada información en Excel</p> <p>Explica la forma como se pueden hacer operaciones matemáticas en Excel</p> <p>Explica el proceso que hay que seguir para dar formato a un rango</p> <p>Aplica autoformato a un texto</p>	<p>Valora el uso de los beneficios sociales</p> <p>Expone sus ideas y respeta la opinión de los compañeros</p> <p>Usa con cuidado y delicadeza la sala de computo</p> <p>Se integra con agrado a los grupos de trabajo</p> <p>Destaca la importancia del uso del computador para su aprendizaje</p> <p>Fomenta una actitud de ayuda frente a las inquietudes de sus compañeros</p>	<p>Maneja en forma correcta los conocimientos básicos de Excel</p> <p>Identifica elementos básicos de Excel</p> <p>Demuestra lo aprendido en Excel</p> <p>Resuelve ejercicios de suma y resta.</p> <p>Muestra interés en aprender cada día sobre los avances del computador</p> <p>Utiliza adecuadamente las herramientas de trabajo</p>	<p>Incorporación de datos a las tablas de Excel</p> <p>Escritura de datos en Excel para dar formato</p> <p>Realización de operaciones en Excel</p> <p>Dado un texto aplicar autoformato</p> <p>Practica de juegos dirigidos por la profesora</p>	<p>Papel de color</p> <p>Tijera</p> <p>Colbón</p> <p> citas</p> <p>Cartón paja, madera, foamy o cartulina</p> <p>Pegamento laminas</p> <p>Computador y herramientas de Excel</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--