



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



## **PLAN DE AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA 2024**

**JOHN JAIRO GRAJALES HOLGUIN**

**JUAN MANUEL VELASQUEZ ESCOBAR**

**DIANA YULIED LONDOÑO LEZCANO**

**LEANDRO AGUDELO GRISALES**



## TABLA DE CONTENIDO

<b>Nº</b>	<b>CONTENIDO</b>
1	DIAGNOSTICO DEL ÁREA
2	JUSTIFICACIÓN
3	OBJETIVOS DEL ÁREA
4	OBJETIVOS ESPECÍFICOS POR NIVELES Y POR GRADO
5	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
6	LINEAMIENTOS CURRICULARES
7	MARCO TEORICO
7.1	MARCO LEGAL
8	CONTENIDOS BÁSICOS DEL ÁREA O DBA
9	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
10	RECURSOS
11	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
12	ESTRATEGIAS PARA EVALUACIÓN DE NIÑOS NEE Y TALENTOS EXCEPCIONALES
13	MALLAS CURRICULARES
14	BIBLIOGRAFÍA



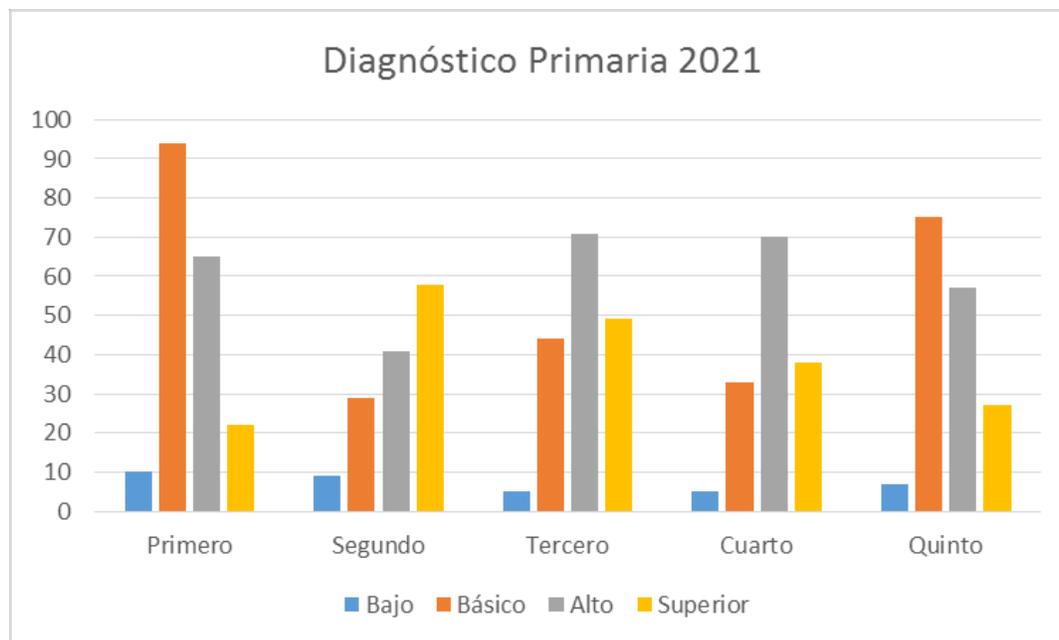
## 1. DIAGNOSTICO DEL ÁREA

Garantizar la conectividad dado que las nuevas prácticas de enseñanza y el contexto de la generación requiere de herramientas de comunicación (dispositivos, plataformas, redes sociales, etc) necesarias en el contexto educativo y actualización de docentes dadas las herramientas de la cuarta revolución industrial es necesario que toda la comunidad educativa y en especial los docentes que son los que transmiten los conocimientos estén apropiados en estas herramientas didácticas para el aprendizaje.

La transición de trabajo en casa a la alternancia generó una alta motivación por parte de los estudiantes y del personal docente en las prácticas académicas, lo cual se evidencio en la recuperación y nivelación en los logros que produjeron buenos resultados tanto académicos como en la parte emocional.

Se utilizan los datos del año 2021 del registro académico institucional para el análisis de los niveles académicos.

### Primaria

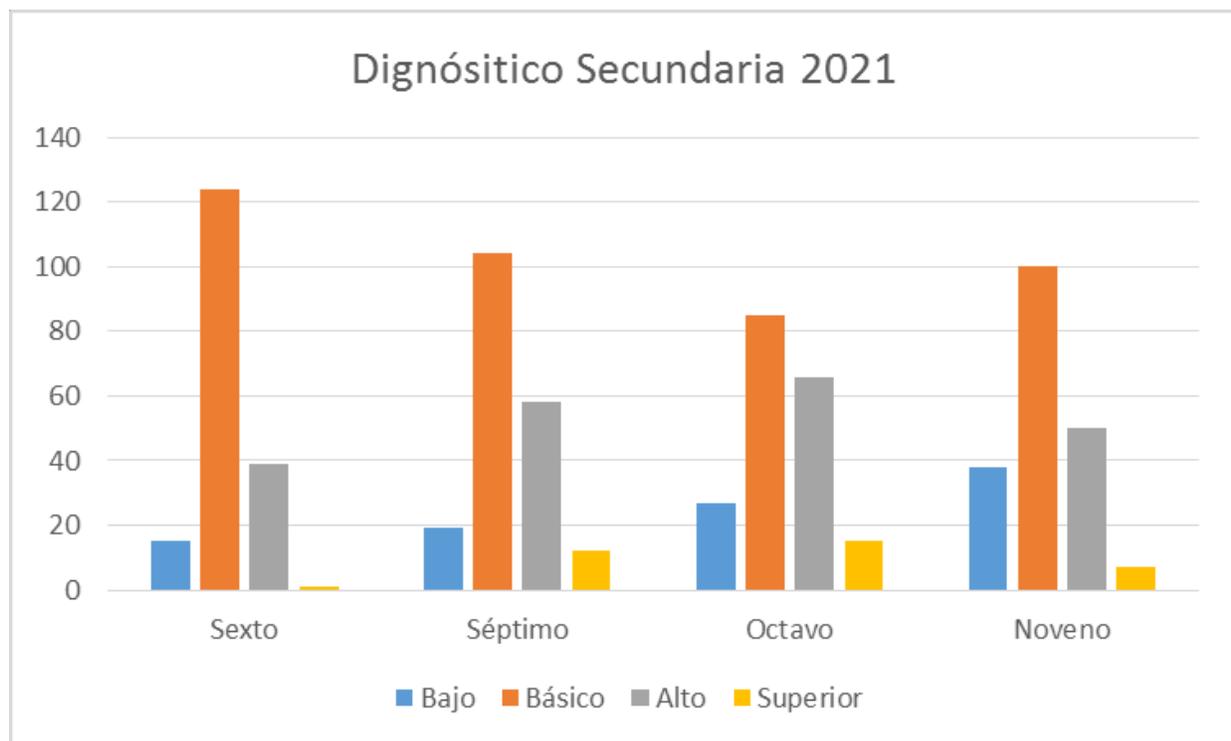




## Diagnóstico.

En primaria se evidencia que el año 2021 hubo un alto porcentaje de aprobación del área, dada la necesidad de interacción entre docentes y estudiantes fueron utilizadas las herramientas tecnológicas para comunicarse como oficiales como la plataforma Teams como alternativas como whatsapp, meet, correo electrónico y msn. Se evidenció un mayor compromiso por parte de los acudientes para fortalecer el proceso académico.

## Bachillerato

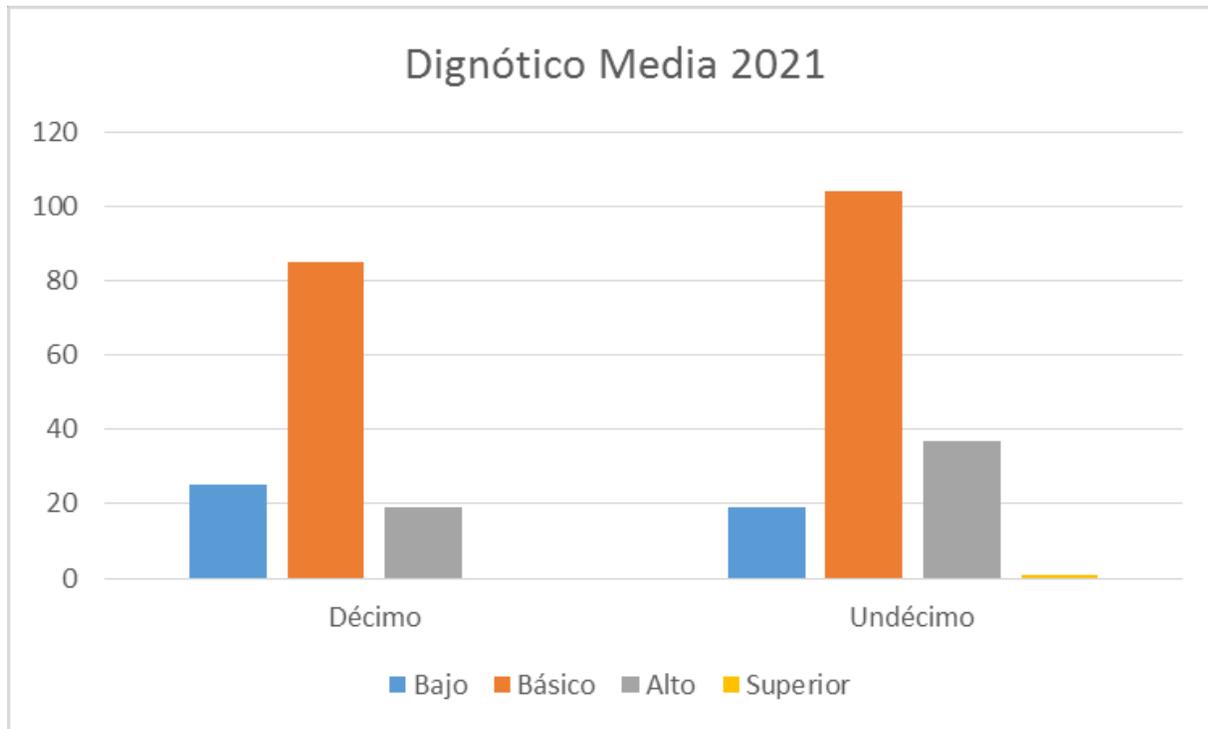


Se puede notar que hay mucha parte de la población en nivel básico, lo cual refleja una baja apropiación de los contenidos. Esto preocupa ya que pudo existir el riesgo de repitencia. También se evidencia que muy poca población se encuentre en el nivel superior.

Uno de los factores que pudo incidir en los resultados tan básicos es el trabajo en casa ya que, en estos niveles, se muestra bajo acompañamiento de los padres de familia y poco interés de los adolescentes.



## MEDIA



En el año 2021 se aprecia mucha población en nivel bajo y además el nivel básico es cerca del 70% de la población.

A pesar de que en la media se contó con alternancia desde el principio del año, los resultados no fueron los mejores. Se evidencia poco acompañamiento de los acudientes y bajo interés por el estudio por parte de los estudiantes, a pesar de que la institución ofreció plataformas, guías y diversos medios para la apropiación de los conocimientos.



## PLAN DE FORTALECIMIENTO ACADÉMICO 2022

### AREA: TECNOLOGÍA

El Plan de Fortalecimiento Académico, nace del análisis de los resultados obtenidos al finalizar el año escolar y de los resultados obtenidos en Pruebas externas. En su estructura, el plan incluye: la priorización de aprendizajes, identificación, disposición, uso y apropiación de recursos educativos de calidad y, el seguimiento y valoración de los procesos de enseñanza y aprendizaje; teniendo en cuenta estrategias de evaluación formativa.

#### 1. **Tabla 2.** Estructura del plan de fortalecimiento

<b>Armonizar</b>	<p><b>Aprendizajes por fortalecer a la luz de los referentes de calidad y los principios institucionales</b></p> <p><b>Preguntas dinamizadoras</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cuáles son los aprendizajes previos que se deben considerar para que los estudiantes alcancen los aprendizajes propuestos?</li></ul> <p>Pensamiento computacional: Reconocer su contexto, las posibilidades tecnológicas de su entorno</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué aprendizajes del plan de área se deben priorizar para seguir trabajando en este plan de fortalecimiento?</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>- Normatividad de los procesos.</li><li>- Proceso tecnológico</li></ul>
<b>Analizar</b>	<p><b>Mediaciones pedagógicas a la luz de los recursos educativos disponibles para fortalecer aprendizajes priorizados según el contexto, necesidades, fortalezas, rezagos y potencialidades identificadas</b></p> <p><b>Preguntas dinamizadoras</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué recursos educativos existentes se pueden emplear y cuales se pueden diseñar? y ¿cómo convergen con las características del contexto y las posibilidades de acceso?</li></ul> <p><b>Plataformas, transversalización con otras áreas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué mediaciones pedagógicas se pueden implementar para ayudar a superar estas dificultades teniendo en cuenta los recursos educativos disponibles?, ¿cómo se puede involucrar el contexto familiar y social de los estudiantes para favorecer el desarrollo de aprendizajes?</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Actividades que vinculen emprendimiento y pensamiento computacional, junto con actividades familiares.</b></li></ul>
<b>Diseñar</b>	<p><b>Estrategias didácticas que promuevan la integración curricular</b></p> <p><b>Preguntas dinamizadoras</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué ambientes de aprendizaje y qué actividades se pueden implementar para el fortalecimiento de los aprendizajes?</li></ul> <p><b>El uso de plataformas educativas, uso del tic.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué estrategias se necesitan para que los estudiantes logren desarrollar las competencias necesarias a corto, mediano y largo plazo, en coherencia con el horizonte institucional?</li></ul> <p><b>Uso responsable del internet, uso apropiado del tiempo libre.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cuándo se deben emplear las estrategias y durante cuánto tiempo?</li></ul> <p><b>Anualmente y en cada periodo académico</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cómo se involucran las familias y otros actores en el proceso educativo de los estudiantes?</li></ul> <p><b>Acompañamiento familiar, seguimiento al proceso mediante visitas los días de atención a padres de familia, mediante la comunicación con la dirección de grupo y el conducto regular.</b></p>
<b>Monitorear</b>	<p><b>Avance del desarrollo de los aprendizajes Preguntas dinamizadoras</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué permitirá evidenciar que los estudiantes han alcanzado los aprendizajes?</li></ul> <p><b>La disminución en los índices de pérdida del área de Tecnología.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Que se evidencie una mayor población alcanzando el perfil del estudiante que se desea.</li><li>• ¿Qué estrategias de evaluación formativa son pertinentes para hacer seguimiento del proceso de enseñanza aprendizaje?</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>La clase debe tener tres momentos: Exploración (Donde se oriente el origen del conocimiento), Confrontación (Se hace un paralelo o discusión con los estudiantes, que inviten a participar) y Apropiación (Se evidencia que los estudiantes adquirieron el conocimiento que se deseaba)</b></li><li>• ¿Qué acciones se pueden implementar de cara al mejoramiento del proceso educativo?, ¿Cuándo se deben realizar?</li></ul> <p><b>El proceso educativo ya está definido,</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ser fieles a la malla curricular y ser innovadores, diferenciando las cualidades y ritmos de aprendizaje de cada grupo.</li><li>• El SIE es favorable al proceso de aprendizaje del estudiante.</li></ul>
--	--

## 2. JUSTIFICACIÓN

La tecnología ha jugado un papel muy importante en el desarrollo del ser humano como mecanismo que ayuda a satisfacer sus necesidades. A sí mismo como área educativa ha tenido diferentes etapas de acuerdo a las necesidades concretas de cada sociedad. La importancia del conocimiento científico y tecnológico, para el desarrollo de los pueblos es evidente. Es por esto, que ante una realidad mundial impactada por la tecnología poseer conocimiento tecnológico constituye un valor clave para cualificar la productividad de los individuos y por ende de la sociedad en su conjunto. De aquí que uno de los campos importantes sobre los cuales el sistema educativo debe dar respuesta y posibilitar oportunidades es el relacionado con la tecnología. Hoy la tecnología se debe entender como un campo de naturaleza interdisciplinar como un poderoso factor de integración curricular que rompe los esquemas de lo pedagógico tradicional. Donde el alumno es colocado ante situaciones de la vida diaria las cuales él debe resolver, recurriendo a los conocimientos y conceptos trabajados en las demás áreas de estudio.

Este es el verdadero currículo integrado. De acuerdo con lo anterior, la educación en tecnología e informática, implica una escuela abierta con procesos flexibles con una organización horizontal y participativa donde los valores y las necesidades de los alumnos sean importantes y donde no exista discriminación. Así pues, la misión de la educación en tecnología e informática es capacitar a los estudiantes en la vida y para la vida, es decir, en el manejo de principios y valoraciones inherentes a la tecnología e



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



informática sobre los que se basan y fundamentan los distintos desarrollos tecnológicos como preparación para el mundo del trabajo en procura de su desempeño social exitoso. Lo que se pretende es la preparación de individuos en torno a las constantes manifestaciones de la tecnología en todos los contextos de la vida cotidiana, es decir, que se debe preparar al alumno para que su relación con la tecnología pase del simple uso, sin conocimiento de causa efecto, al nivel de comprensión y desarrollo; logrando así su cualificación personal y por consiguiente del proceso educativo.

### **3. OBJETIVO DEL ÁREA**

Formar ciudadanos críticos, reflexivos con liderazgo capaces de utilizar con responsabilidad y eficacia los desarrollos tecnológicos que permitan mejorar su calidad de vida y desempeñarse eficientemente el mundo laboral, dando soluciones sostenibles a problemas complejos utilizando la tecnología y la informática.

### **4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS POR NIVELES Y POR GRADO**

- Determinar los niveles de competencia de los estudiantes en tecnología e informática y emprendimiento.
- Implementar el plan de área de tecnología e informática y emprendimiento con los lineamientos del modelo pedagógico sociocultural.
- Evidenciar los resultados logrados mediante la ejecución del plan de área

### **5. COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

Naturaleza y evolución de la tecnología: Se refiere a las características y objetivos de la tecnología, a sus conceptos fundamentales (sistema, componente, estructura, función, recurso, optimización, proceso, etc.), a sus relaciones con otras disciplinas al reconocimiento de su evolución a través de la historia y la cultura.



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



**Apropiación y uso de la tecnología:** Se trata de la utilización adecuada, pertinente y crítica de la tecnología (artefactos, productos, procesos y sistemas) con el fin de optimizar, aumentar la productividad, facilitar la realización de diferentes tareas y potenciar los procesos de aprendizaje, entre otros.

**Solución de problemas con tecnología:** Se refiere al manejo de estrategias en y para la identificación, formulación y solución de problemas con tecnología, así como para la jerarquización y comunicación de ideas. Comprende estrategias que van desde la detección de fallas y necesidades, hasta llegar al diseño y a su evaluación. Utiliza niveles crecientes de complejidad según el grupo de grados de que se trate.

**Tecnología y sociedad:**

- 1) Las actitudes de los estudiantes hacia la tecnología, en términos de sensibilización social y ambiental, curiosidad, cooperación, trabajo en equipo, apertura intelectual, búsqueda, manejo de información y deseo de informarse
- 2) La valoración social que el estudiante hace de la tecnología para reconocer el potencial de los recursos, la evaluación de los procesos y el análisis de sus impactos (sociales, ambientales y culturales) así como sus causas y consecuencias
- 3) La participación social que involucra temas como la ética y responsabilidad social, la comunicación, la interacción social, las propuestas de soluciones y la participación, entre otras.

## **6. LINEAMIENTOS CURRICULARES**

El ministerio de Educación nacional propone la Guía 30 y la guía 39 definiendo los conceptos básicos

### **La tecnología múltiples relaciones y posibilidades**

- **Tecnología y técnica**

En el mundo antiguo, la técnica llevaba el nombre de “techne” y se refería, no solo a la habilidad para el hacer y el saber-hacer del obrero manual, sino también al arte.

- **Tecnología y ciencia**



Como lo explica el National Research Council, la ciencia y la tecnología se diferencian en su propósito: la ciencia busca entender el mundo natural y la tecnología modifica el mundo para satisfacer necesidades humanas.

- **Tecnología, innovación, invención y descubrimiento**

La innovación implica introducir cambios para mejorar artefactos, procesos y sistemas existentes e incide de manera significativa en el desarrollo de productos y servicios

- **Tecnología e informática**

La informática se refiere al conjunto de conocimientos científicos y tecnológicos que hacen posible el acceso, la búsqueda y el manejo de la información por medio de procesadores

- **Tecnología y ética**

El cuestionamiento ético sobre la tecnología conduce, por lo general, a discusiones políticas contemporáneas. Tal cuestionamiento se debe al hecho de que algunos desarrollos tecnológicos aportan beneficios a la sociedad pero, a la vez, le plantean dilemas

En resumen, junto a conceptos tan tradicionales como el bien, la virtud y la justicia, la ciencia y la tecnología imponen nuevos desafíos a la reflexión ética y la llevan a investigar y a profundizar en torno a nuevos temas que afectan a la sociedad, tales como el futuro en peligro, la seguridad, el riesgo y la incertidumbre, el ambiente, la privacidad y la responsabilidad. La ética de la tecnología también se relaciona con el acceso equitativo a los productos y a los servicios tecnológicos que benefician a la humanidad y mejoran su calidad de vida. Si bien no se pueden desconocer los efectos negativos de la producción y utilización de algunas tecnologías, hay que reconocer que, gracias a ellas, la humanidad ha resuelto problemas en todas las esferas de su actividad. Uno de los efectos más palpables es la prolongación de la esperanza de vida que, en el pasado, se reducía a menos de la mitad de la actual. Igualmente, la tecnología representa una esperanza para resolver problemas tan graves como el acceso al agua potable o la producción de suficientes alimentos, así como para prevenir y revertir los efectos negativos del cambio climático o para combatir algunas de las enfermedades que afectan a las personas.

Como expresión del fomento a la Cultura Institucional del Emprendimiento en los Establecimientos Educativos, desde el preescolar a la educación media pueden



adelantarse diversas experiencias de aprendizaje para promover el desarrollo de competencias básicas, ciudadanas y laborales específicas en los estudiantes, que promuevan simultáneamente diversos tipos de emprendimiento escolar, para la institución se plantea:

- Construir conocimientos y desarrollar hábitos, actitudes y valores necesarios para generar acciones orientadas al mejoramiento personal y a la transformación del entorno y de la sociedad.
- Promover la cooperación y el trabajo en equipo en todos los miembros de la comunidad.

La formación para el emprendimiento busca el desarrollo de la cultura del emprendimiento con acciones que buscan entre otros la formación en competencias básicas, competencias laborales, competencias ciudadanas y competencias empresariales, dentro del sistema educativo formal y no formal y su articulación con el sector productivo. (Ley 1014, Art. 1 L. e). Guía 39. MinEducación

## 7. MARCO TEORICO

### DEFINICIÓN DEL ÁREA:

La tecnología, como fenómeno cultural, es el conjunto de conocimientos que han hecho posible la transformación de la naturaleza por el hombre y que son susceptibles de ser estudiados, comprendidos y mejorados por las generaciones presentes y futuras.

### DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS:

**Tecnología:** es el uso del conocimiento aplicado para el mejoramiento de la calidad de vida.

**Informática:** conjunto de los conocimientos y técnica donde se basan los procesos de tratamiento automático de la información mediante computadores u ordenadores electrónicos.

**Computador:** Máquina que efectuar, procesar, almacenar en un tiempo extremadamente corto operaciones automáticas y lógicas muy sencillas.

**Ciencia:** es una actividad que busca y establece provisionalmente, sistemas explicativos y predictivos a partir de principios universales sobre el mundo real o el mundo informal.



**Producto:** es el resultado de una operación, a la cual el hombre le ha dado valor por medio del trabajo.

**Proceso:** son los pasos lógicos que se deben seguir para transformar la materia prima, materiales o insumos hasta alcanzar el producto deseado.

**Técnica:** es el saber práctico, el saber hacer, se refiere al conjunto de actividades, procedimentales para el uso de herramientas materiales y equipos.

**Información:** es todo lo que es capaz de aumentar el conocimiento.  
Comunicación: transmisión de un mensaje con un código común.

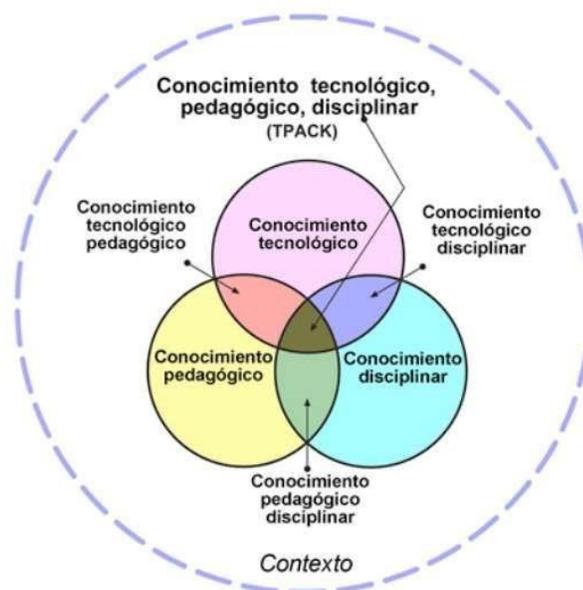
**Invento:** es una cosa nueva que alguien idea o pone de moda.

**Innovación:** es la extensión de una invención a la escuela industrial.

**Creatividad:** es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo. Herramienta: instrumento fabricado. Utilizado manualmente o mediante máquina para realizar un trabajo.

**Materia:** es la sustancia que constituyen los cuerpos, dotados de propiedades físicas.

La integración eficaz de tecnología en la enseñanza resultará de la combinación de conocimientos del contenido tratado, de la pedagogía y de la tecnología pero siempre teniendo en cuenta el contexto particular en que se aplica.





**TPACK** es el acrónimo de la expresión «*Technological PedAgogical Content Knowledge*» (Conocimiento Técnico Pedagógico del Contenido).

El Emprendimiento Empresarial Escolar (EEE) corresponde a un proceso educativo intencionalmente orientado a la creación, liderazgo y fortalecimiento de actividades, procesos o proyectos pedagógicos, económicamente productivos. Se promueve e implica experiencias de aprendizaje conducentes al desarrollo, la promoción y comercialización de productos o servicios que satisfagan expectativas y necesidades de las personas.

Tales emprendimientos se fomentan mediante procesos pedagógicos que toman en consideración el entorno social, cultural, económico y productivo en el que se desarrollan y convocan la acción decidida y comprometida de los diversos estamentos de la comunidad educativa y de su entorno. Frecuentemente, requieren de la interacción coordinada de las diversas áreas curriculares y proyectos pedagógicos que hacen parte del currículo escolar



Guía 39 Min TIC

## 7.1 MARCO LEGAL.

La Constitución Política de Colombia como norma de normas establece en algunos artículos relacionados a continuación la importancia del área de tecnología e informática. Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El estado, la



sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

Artículo 70. El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de valores culturales de la nación.

Artículo 71. La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología de las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.

La Ley 115 de 1994, ley general de la educación, establece en cuanto a la formación del colombiano para el mejoramiento tecnológico, unos fines precisados en (fin 5, 7, 9, 11 y 13) y objetivos (Artículo 16, literal C y G para el Preescolar, Artículo 20, literal A y C para la Educación Básica y Media; son un reconocimiento a la importancia del tema de la formación en tecnología y un punto de apoyo para la gestión de proyectos innovadores por lo menos en cuatro aspectos claves: - Incorporación del Área de Tecnología e Informática como fundamental y obligatoria en la Educación Básica (Artículo 23). - Incorporación del Área de Tecnología e Informática como fundamental y obligatoria en la Educación Media Académica (Artículo 31).

Establecimiento de la Educación Media Técnica (Artículo 28), como preparación de los estudiantes para el desempeño laboral y para la continuación en la Educación Superior (Artículo 32). - Creación del Servicio Especial de Educación Laboral (Artículo (26). De esta forma, la Ley 115 abre varias posibilidades para el



desarrollo de la Educación en Tecnología. En primer lugar le otorga un espacio en la educación básica y media, como formación de carácter general y dimensión fundamental de la cultura de los individuos, a través del Área de Tecnología e Informática. En segundo lugar mediante la Educación Media Técnica como capacitación básica para el trabajo que implica el fomento a proyectos y actividades tecnológicas en campos amplios del sector laboral.



## 8. CONTENIDOS BÁSICOS DEL ÁREA O DBA

Primero a Tercero

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

Cuarto a Quinto

- Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer las necesidades, relacionar con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.



- Reconocer las características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y utilizar 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.

#### Sexto a Séptimo

- Reconocer los 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.

#### Octavo a 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 utilizar artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.
- Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilizar artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.
- Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y tener en cuenta algunas restricciones y condiciones.
- Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos Tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.

#### Décimo a Undécimo.

- Analizar y valorar críticamente los componentes y 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 de mi 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 vivo, y actúo responsablemente.

## 9. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS.

- Observar el entorno e identificar los avances tecnológicos que utilice, analizar sus ventajas y desventajas. Consignarlo en el cuaderno.
- Reconoce los conceptos y elementos de Software y Hardware
- Actividades de creación e innovación lúdicas
- Explorar con preguntas sobre el tema a tratar.
- Trabajo grupal.
- Exposiciones.
- El alumno aprende a partir de un movimiento interior: intelectual, volitivo, para actuar sobre lo social (contenidos objetos de conocimiento) y lo hace con su individualidad y su estilo.
- Usar como herramienta didáctica la multimedia.
- Utilizar el internet a modo de fuente de información.
- Los mapas conceptuales permiten organizar de una manera coherente la información.
- Debates.
- Socialización.
- Sistematización de la organización.
- Formulación de preguntas.
- Habilidad de procesar información.
- El alumno aprende a partir de un movimiento interior: intelectual, volitivo, para actuar sobre lo social (contenidos objetos de conocimiento) y lo hace con su individualidad y su estilo.
- Usar como herramienta didáctica la multimedia.
- Utilizar el internet a modo de fuente de información.
- Autoevaluación.
- Heteroevaluación.
- Integrar las tecnologías en el ámbito educativo.
- Las tecnologías pueden ser utilizadas como recurso complementario y de apoyo en clases de trabajo en grupo en las que se utilice el método expositivo y en clases en las que el protagonista sea el alumno, y por tanto, se promueva su participación y la colaboración orientada a un objetivo común.



- Diagnóstico Previo.
- Talleres
- Trabajos escritos
- Consultas
- Evaluaciones
- Exposiciones
- Trabajo en grupo
- Participación en Clase.
- Preguntas previas y formulación de propósitos.
- Lluvia de ideas. Ideogramas. Ilustraciones.
- Lectura dirigida. Resúmenes.
- Preguntas intercaladas. Analogías. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Estudio de casos.
- Pruebas Escritas. Pruebas orales.
- Mapas conceptuales. Proyectos. Blog's. Consultas. Informes.
- Argumenta con propiedad la relación de la tecnología con la técnica, el diseño, la ciencia y la informática, tanto a nivel conceptual como práctico.
- Es capaz de enfrentar situaciones de la cotidianidad, dándole solución para su propio beneficio.

## 10. RECURSOS

### TECNOLÓGICOS

Equipos de cómputo

Tableros digitales

Equipo de sonido

Televisores

Tabletas

Herramientas Tecnológicas de los más sencillo a lo más complejo.



## FÍSICOS

Sala de Informática.

Laboratorios.

Aula de Clase.

Placa polideportiva.

Aula Múltiple.

Corredores.

## DIDÁCTICOS

Plastilina

Vinilos

Pinceles

Material reciclable.

Otros.

## 11. CRITERIOS DE EVALUACION

COMPETENCIAS	DIMENSIONES	CRITERIOS DE EVALUACION
COGNITIVA	COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Precisión de la información</li><li>• Observa los elementos y sus cambios en el procedimiento.</li><li>• Claridad y dominio del tema.</li></ul>
PROCEDIMENTAL	ETICA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Uso adecuado de los recursos</li><li>• Respeta las acciones que promueven la convivencia</li><li>• Asume con responsabilidad las funciones propias del área</li></ul>



	ESTETICA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Iniciativa, innovación y creatividad.</li><li>• Mantiene en buen estado los elementos a utilizar en el aula de informática.</li><li>• Aprovecha los recursos y materiales para el trabajo en clase</li></ul>
ACTITUDINAL	AFFECTIVA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mantiene y refleja el entusiasmo e interés en las actividades planteadas.</li><li>• Fomenta ambientes que fortalecen las relaciones humanas</li></ul>
	CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"><li>• Asuma la postura adecuada en el desarrollo de la clase.</li><li>• Manipula adecuadamente los elementos disponibles para la clase.</li></ul>
	ESPIRITUAL	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reflexiona aspectos de la vida cotidiana que lo forman como persona.</li></ul>
COMUNICATIVA	COMUNICATIVA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Usa diferentes formas de expresión según el contexto.</li><li>• Interactúa con coherencia y precisión sobre situaciones cotidianas.</li></ul>
	SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"><li>• Asume posturas frente a la realidad social.</li><li>• Promueve valores cívicos de equidad social.</li></ul>



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



## **12. ESTRATEGIAS PARA EVALUACIÓN DE NIÑOS NEE Y TALENTOS EXCEPCIONALES**

Los estudiantes con NEE acuden a la institución para adquirir conocimientos, habilidades para la convivencia, hábitos que permitan ser más ordenados y responsables, por lo tanto, es necesario tener en cuenta esto no solo al planear, sino al desarrollar las clases y al evaluar.

Articulación del equipo especializado y los docentes para clasificar los estudiantes, para realizar las actividades según diagnóstico de cada uno de los estudiantes NEE. Los docentes tendrán en cuenta las diferencias individuales de los estudiantes en el momento de planear y desarrollar las clases, de acuerdo con las necesidades educativas especiales.

Al proponer posibles estrategias de apoyo y orientación para niños (as) y jóvenes con talentos excepcionales se debe partir de la importancia de involucrar su contexto familiar, escolar y social buscando beneficiar su desarrollo cognitivo, afectivo y social. Dichas estrategias pueden ser orientadas a partir de 4 procesos: Organización, Flexibilización, Adaptación y Enriquecimiento del currículo y plan de estudio.

Ubicar al estudiante en jornada complementaria una o dos veces por semana para fortalecer las áreas destacadas, las cuales permitirán una mayor orientación en el plan de estudio específico.



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



### 13. BIBLIOGRAFIA

Tecnología Enter – Grupo editorial Educar.

Guía 30 – Ministerio de Educación Nacional

Guía 39 – Ministerio de Educación Nacional



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



<b>AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA</b>		<b>INTENSIDAD: 2 HORAS SEMANALES</b>		<b>AÑO: 2022</b>	<b>GRADO: 1°</b>	<b>PERIODO: 1</b>
<b>DOCENTE ENCARGADO: JULIANA MARCELA LONDOÑO FERNÁNDEZ</b>						
<b>EJE GENERADOR: Mi cuerpo y el computador con sus partes y funciones.</b>						
<b>ESTANDAR:</b> Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales. Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.  Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.						
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA</b> <b>¿En qué se parece el cuerpo humano y el computador como elementos naturales y artificiales o artefactos?</b>				<b>AMBITOS CONCEPTUALES:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Mi cuerpo y el computador</li><li>➤ Con mi cuerpo descubro elementos</li><li>➤ Clasifico artefactos</li><li>➤ Pon tus propias normas en la sala de informática</li><li>➤ Indago en el computador</li><li>➤ Mi familia, laboratorio de valores</li><li>➤ Artefactos que usamos en nuestro hogar</li><li>➤ Prevenir accidentes en el hogar.</li><li>➤ Juguemos y aprendemos</li><li>➤ Construye tu propia historieta</li><li>➤ Evalúo mis desempeños</li><li>➤ <b>Pensamiento computacional</b></li></ul>		
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>					<b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>			



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



<p>Nota la existencia de elementos naturales y artificiales para potencializar su habilidad de interacción con los diferentes elementos.</p> <p>Capta los posibles accidentes que se pueden dar en el uso de artefactos para diferenciar mecanismos de prevención.</p>	<p>Detalla las partes del computador y de su cuerpo para desarrollar estructuras sencillas y armónicas.</p>	<p>Asimila las normas de convivencia para respetar los espacios en los que se mueve.</p>	<p>Ejemplifica sus historietas con otros desarrollos tecnológicos para expresar opiniones claras y sencillas.</p>	<p>Saberes previos Coloreado y recortado Complete la palabra Señala las partes Juego de relación Explora el computador Navegando en internet Trabajo en equipo Construcción de historietas Sopas de letras Crucigramas Trabajo de investigación.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pruebas orales</li><li>• Pruebas escritas</li><li>• Talleres grupales e individuales.</li><li>• Cuadernos al orden del día.</li><li>• Compresiones lectoras</li><li>• Trabajo en computadores.</li><li>• Entrega oportuna de trabajos</li><li>• Buen uso de la sala de sistemas.</li><li>• Manejo adecuado de las tabletas.</li><li>• Participación en clase.</li><li>• Fichas</li></ul>
--	---	--	---	--	--

	Secretaría de Educación de Antioquia Institución Educativa San Luis Gonzaga DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4 Santa Fe de Antioquia	
---	---	---

AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		INTENSIDAD: 2 HORAS SEMANALES		ANO: 2022	GRADO: 1°	PERIODO: 2
DOCENTE ENCARGADO: JULIANA MARCELA LONDOÑO FERNÁNDEZ						
EJE GENERADOR: Mi familia en el uso de la tecnología- Solución de problemas con tecnología e informática.						
<b>ESTANDAR:</b> Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida. Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros).						
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b>  <b>De qué manera colaboras tú para hacer el uso adecuado de la tecnología y mejorar las condiciones de vida de tu familia?</b>  ¿A través de qué objetos se han comunicado las personas?				<b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Características de los objetos</li> <li>➤ Las nuevas tecnologías también vienen en familia</li> <li>➤ Reconozco las herramientas de Paint</li> <li>➤ La comunicación.</li> <li>➤ Los medios de transporte.</li> <li>➤ Utilidad y funcionalidad de los medios de transporte</li> <li>➤ <b>Pensamiento computacional</b></li> </ul>		
INDICADORES DE DESEMPEÑO				ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	CRITERIOS DE EVALUACION	
COGNITIVA (SABER)	PROCEDIMENTAL (SABER HACER)	ACTITUDINAL (SABER SER)	COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)			
Detecta la evolución de los medios de transporte para plantear soluciones a situaciones problemáticas.	Distingue los artefactos que hay en su hogar y la nueva tecnología de su entorno para asumir responsablemente las tareas asignadas.  Suple las formas de comunicación antiguas	. Aprecia las nuevas tecnologías para valorar sus relaciones familiares.  . Acata las normas en la utilización de los medios	Ilustra en Paint un dibujo que invite a la familia para hacer buen uso de la tecnología.	Plenarias Participación dirigida Trabajo en equipo Sopas de letras Ejercicios de agrupación Consulta familiar Descripciones de artefactos Juegos de adivinanzas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pruebas orales</li> <li>• Pruebas escritas</li> <li>• Talleres grupales e individuales.</li> <li>• Cuadernos al orden del día.</li> <li>• Compresiones lectoras</li> </ul>	



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



	para valora y proteger los elementos que conforman su entorno.	de transporte para valorar y proteger los elementos que protegen su entorno.		Análisis de textos cortos Consulta en internet Programa Paint Trabajos manuales con material de desecho.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Trabajo en computadores.</li><li>• Entrega oportuna de trabajos</li><li>• Buen uso de la sala de sistemas.</li><li>• Manejo adecuado de las tabletas.</li><li>• Participación en clase.</li><li>• Fichas.</li></ul>
--	--	--	--	---	---

	Secretaría de Educación de Antioquia Institución Educativa San Luis Gonzaga DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4 Santa Fe de Antioquia	
---	---	---

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>INTENSIDAD: 2 HORAS SEMANALES</b>	<b>AÑO: 2022</b>	<b>GRADO: 1°</b>	<b>PERIODO: 3</b>
<b>DOCENTE ENCARGADO: JULIANA MARCELA LONDOÑO FERNÁNDEZ</b>					
<b>EJE GENERADOR: Caja de Herramientas</b>					
<b>ESTANDAR:</b> Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales. Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.					
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Es el metro una herramienta para medir tus desempeños y aprendizajes en el área de Tecnología e Informática?			<b>AMBITOS CONCEPTUALES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Procesador de texto-Word Las herramientas y sus funciones</li> <li>➤ Herramientas manuales y mecánicas</li> <li>➤ Internet Sano</li> <li>➤ Utilizo el computador</li> <li>➤ Las cualidades de mis compañeros</li> <li>➤ Mido mi desempeño en el área</li> </ul>		
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>				<b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>		
Agrupar las herramientas según sus funciones para implementar los conceptos aprendidos durante el proceso.	Reemplaza la herramienta a utilizar según su necesidad para promover su creatividad en acciones de prevención.	Considera que las cualidades de sus compañeros le favorecen para conocerse mejor y aceptarse así mismo	Evoca las enseñanzas de las reflexiones para asumir comportamientos solidarios dentro y fuera del aula.  Muestra habilidad artística para usar el lenguaje como medio de expresión	Lecturas cortas y reflexivas Historietas Recortado de herramientas Clasificación de objetos Comparación de conjuntos y pertenencia Adivinanzas Canciones infantiles Internet sano	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pruebas orales</li> <li>• Pruebas escritas</li> <li>• Talleres grupales e individuales.</li> <li>• Cuadernos al orden del día.</li> <li>• Compresiones lectoras</li> <li>• Trabajo en computadores.</li> </ul>



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



				Exploración del computador Sopa de letras Trabajo manual	<ul style="list-style-type: none"><li>• Entrega oportuna de trabajos</li><li>• Buen uso de la sala de sistemas.</li><li>• Manejo adecuado de las tabletas.</li><li>• Participación en clase.</li><li>• Fichas</li></ul>
--	--	--	--	--	---



Secretaría de Educación de Antioquia  
 Institución Educativa San Luis Gonzaga  
 DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
 Santa Fe de Antioquia



<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>INTENSIDAD: 2 HORAS SEMANALES</b>		<b>AÑO: 2022</b>	<b>GRADO: 2°</b>	<b>PERIODO: 1</b>
<b>DOCENTE ENCARGADO: JULIANA MARCELA LONDOÑO FERNÁNDEZ</b>						
<b>EJE GENERADOR: Los juguetes en mi cuarto</b>						
<b>ESTANDAR: Elaboro juguetes sencillos con material reciclable para actuar solidariamente en su entorno.</b>						
<p><b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA</b></p> <p>¿Cómo han evolucionado los juguetes?</p> <p>¿Imagina crea y juega elaborando tus propios juguetes?</p>				<p><b>AMBITOS CONCEPTUALES:</b>          Mapa conceptual de la unidad.          Mi cuarto es un laboratorio tecnológico.          Mis juguetes son artefactos.          Juguetes de ayer y de hoy          Lúdica          Navegando en internet          Clic Enter- juegos en el computador          Experimentando          Cuanto Aprendí.          Navegando en internet          Energía para vivir.  <b>Pensamiento computacional</b></p>		
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>					<b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>			
Busca conceptos básicos del tema para potencializar su habilidad de interacción con los diferentes elementos.	Elabora diferentes juguetes con material reciclable para cumplir responsablemente las tareas asignadas.	Duda a veces para apreciar las contribuciones de los demás.	Pregunta constantemente para interpretar las reflexiones de los otros.		Elaboración mapa conceptual Apareamiento Pegar y recortar Completa palabras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pruebas orales</li> <li>• Pruebas escritas</li> <li>• Talleres grupales e individuales.</li> <li>• Cuadernos al orden del día.</li> </ul>



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



				Elaboración de juguetes con material reciclable Juegos en el computador	<ul style="list-style-type: none"><li>• Compresiones lectoras</li><li>• Trabajo en computadores.</li><li>• Entrega oportuna de trabajos</li><li>• Buen uso de la sala de sistemas.</li><li>• Manejo adecuado de las tabletas.</li><li>• Participación en clase.</li><li>• Fichas</li></ul>
--	--	--	--	--	--

	Secretaría de Educación de Antioquia Institución Educativa San Luis Gonzaga DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4 Santa Fe de Antioquia	
---	---	---

<b>AREA :TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>INTENSIDAD: 2 HORAS SEMANALES</b>		<b>AÑO: 2022</b>	<b>GRADO: 2°</b>	<b>PERIODO: 2</b>
<b>DOCENTE ENCARGADO: JULIANA MARCELA LONDOÑO FERNÁNDEZ</b>						
<b>EJE GENERADOR:</b> Solución de problemas en el hogar con herramientas tecnológicas- Solución de problemas con tecnología e informática. El estudio y los elementos de oficina						
<b>ESTANDAR:</b> Selecciono diversos artefactos adecuados para solucionar problemas que se presenten en mi hogar- Describe artefactos y elementos de oficina clasificando los procesos entendiendo su entorno sus características físicas uso y procedencia.						
<p style="text-align: center;"><b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA</b></p> <p>¿Por qué es importante aprender a manejar las herramientas tecnológicas de uso cotidiano en el hogar?</p> <p>¿Cómo utilizar artefactos y elementos de oficina en forma segura y apropiada?</p>				<p><b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b></p> <p>Mapa Conceptual de la unidad          La cocina.          Guía de uso de electrodomésticos          Seguridad en la cocina          ¿Cómo funcionan los electrodomésticos las herramientas y los utensilios en la cocina?          ¿Cuánto aprendí?          Mapa Conceptual de la unidad.          Tipos de muebles          Como usar apropiadamente los artefactos.          La diversión.          El teléfono y las palancas en los elementos de oficina          Tomas y conexiones.          El estudio y los elementos de oficina y cómo funcionan.</p> <p><b>Pensamiento computacional</b></p>		
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>					<b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>			



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



<p>Ubica diferentes herramientas tecnológicas para realizar tareas cotidianas en el hogar beneficiando la familia.</p> <p>Iguala las funciones de cada uno de los artefactos tecnológicos y los elementos de oficina para diferenciar mecanismos de prevención.</p>	<p>Prueba diferentes electrodomésticos utensilios y herramientas tecnológicas para promover su creatividad en acciones de prevención.</p> <p>Prefiere utilizar elementos tecnológicos para asumir responsablemente las tareas asignadas.</p>	<p>.inspecciona como están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano para modificar acciones erróneas frente a su entorno familiar.</p> <p>Participa en la construcción de normas para reconocer su auto concepto y valorar su autoestima.</p>	<p>Menciona la importancia de las herramientas tecnológicas para hacer buen uso de tecnología.</p> <p>Aporta sus conocimientos y experiencias para argumentar con propiedad sus opiniones frente a las normas de seguridad.</p>	<p>Mapa conceptual. Cuadro comparativo. Unir los puntos. Completar oraciones e ilustrar. Ejercicios para seleccionar y señalar sopa de letras. Descifra el mensaje oculto.</p> <p>Elaboración artefactos con material reciclable. Dibujo libre, creativo y coloreado Actividades de relación y orden Mapas conceptuales Sopas de letras</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pruebas orales</li><li>• Pruebas escritas</li><li>• Talleres grupales e individuales.</li><li>• Cuadernos al orden del día.</li><li>• Compresiones lectoras</li><li>• Trabajo en computadores.</li><li>• Entrega oportuna de trabajos</li><li>• Buen uso de la sala de sistemas.</li><li>• Manejo adecuado de las tabletas.</li><li>• Participación en clase.</li><li>• Fichas</li></ul>
---	--	--	---	---	--



Secretaría de Educación de Antioquia  
 Institución Educativa San Luis Gonzaga  
 DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
 Santa Fe de Antioquia



<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>INTENSIDAD: 2 HORAS SEMANALES</b>		<b>AÑO: 2022</b>	<b>GRADO: 2°</b>	<b>PERIODO: 3</b>
<b>DOCENTE ENCARGADO: JULIANA MARCELA LONDOÑO FERNÁNDEZ</b>						
<b>EJE GENERADOR:</b> conceptos básicos del escritorio del computador. Manejo de Paint						
<b>ESTANDAR:</b> conoce y maneja los iconos del escritorio del computador y el programa de Paint.						
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Por qué es importante conocer los iconos del escritorio del computador? ¿Para qué nos sirve el programa Paint en mi cotidianidad?				<b>AMBITOS CONCEPTUALES:</b> Iconos del escritorio del computador. Escritorio del computador. Fecha y hora del computador. Barra de tareas Menú Inicio. Conocimiento del teclado. Manejo de Paint Navegando en internet. Economía energética. La historia de los videos juego. Archivos y dispositivos de almacenamiento. ¿Cuánto aprendí? <b>Pensamiento computacional</b>		
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>					<b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>			
Identifica los iconos de la pantalla del computador y el programa Paint para implementar los	Selecciona los iconos de la pantalla del computador para sumir	Revisa los procesos aprendidos en el área	Relata los conceptos trabajados en el periodo para relacionar saberes		Trabajo practico en el computador. Tareas propias en el computador.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pruebas orales</li> <li>• Pruebas escritas</li> <li>• Talleres grupales e individuales.</li> </ul>



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



conceptos aprendidos durante el proceso.	responsablemente las tareas asignadas.	para reconocer sus habilidades en el medio social.	y conceptos que lo complementen.	Aplicación de colores por tonalidad Sopa de letra. Apareamientos Crucigramas.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cuadernos al orden del día.</li><li>• Compresiones lectoras</li><li>• Trabajo en computadores.</li><li>• Entrega oportuna de trabajos</li><li>• Buen uso de la sala de sistemas.</li><li>• Manejo adecuado de las tabletas.</li><li>• Participación en clase.</li><li>• Fichas</li></ul>
--	--	--	----------------------------------	--	--



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>INTENSIDAD: 2 HORAS SEMANALES</b>		<b>AÑO: 2022</b>	<b>GRADO: 3°</b>	<b>PERIODO: 1</b>
<b>DOCENTE ENCARGADO: JULIANA MARCELA LONDOÑO FERNANDEZ</b>						
<b>EJE GENERADOR:</b> Naturaleza y evolución de la tecnología						
<b>ESTANDAR:</b> Reconocer la importancia del computador y sus componentes, así como su cuidado en el momento de realizar cada una de las actividades de integración en la sala de informática.						
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA</b> ¿Cuál pudo haber sido la necesidad humana que inspiró la creación de instrumentos tecnológicos, artefactos, sistemas y procesos?  ¿Qué usos puedo darle al computador?				<b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Las elementos naturales y las viviendas</li> <li>➤ Normas y cuidados en la sala de informática</li> <li>➤ Mi entorno en la sala de informática</li> <li>➤ los componentes del hardware</li> <li>➤ Los componentes del software</li> <li>➤ Unidad de diskette</li> <li>➤ La unidad de CD</li> <li>➤ El teclado como componente básico del computador.</li> <li>➤ Actividades de integración.</li> <li>➤ Las maravillas de la imagen.</li> <li>➤ Protectores de pantalla</li> <li>➤ Icono</li> <li>➤ Maravillas del sonido.</li> <li>➤ Actividades de integración</li> <li>➤ <b>Pensamiento computacional</b></li> </ul>		
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>					<b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>			
Discrimina los conceptos simples para organizar		Valora la invención de algunos medios de	Admite la importancia del conocimiento	Investigación. Exposición.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pruebas orales</li> <li>• Pruebas escritas</li> </ul>	



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



conocimientos de forma sistémica para innovar en aspectos productivos	Escoger de manera adecuada las herramientas tecnológicas para dirigir sus acciones en un bien común	comunicación y el beneficio que han traído a la humanidad	tecnológico para darle un sentido crítico a lo que el medio ofrece.	Talleres. Trabajo grupal. Trabajo individual practico Tablero virtual. Clase magistral Videos Tabletas.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Talleres grupales e individuales.</li><li>• Cuadernos al orden del día.</li><li>• Compresiones lectoras</li><li>• Trabajo en computadores.</li><li>• Entrega oportuna de trabajos</li><li>• Buen uso de la sala de sistemas.</li><li>• Manejo adecuado de las tabletas.</li><li>• Participación en clase.</li><li>• Fichas</li></ul>
---	---	---	---	---	--

	Secretaría de Educación de Antioquia Institución Educativa San Luis Gonzaga DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4 Santa Fe de Antioquia	
---	---	---

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>INTENSIDAD: 2 HORAS SEMANALES</b>	<b>AÑO: 2022</b>	<b>GRADO: 3°</b>	<b>PERIODO: 2</b>
<b>DOCENTE ENCARGADO: JULIANA MARCELA LONDOÑO FERNANDEZ</b>					
<b>EJE GENERADOR:</b> Naturaleza y evolución de la tecnología Solución de problemas tecnológicos e informáticos.					
<b>ESTANDAR:</b> Describir e interpretar la función de los íconos del escritorio de <b>windows</b> y expresar sus ventajas.					
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA</b>  ¿De qué manera se transforma la materia prima?  ¿Cómo funciona el sistema operativo Windows?			<b>AMBITOS CONCEPTUALES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Las fábricas y la transformación de la materia prima</li> <li>➤ Herramientas que ayudan a la transformación de la materia prima.</li> <li>➤ De compras (el supermercado)</li> <li>➤ Del ábaco a la caja registradora</li> <li>➤ Programa de Windows</li> <li>➤ Barra de tareas</li> <li>➤ Botón de inicio</li> <li>➤ Tabletás</li> <li>➤ Hojas de cálculo</li> <li>➤ <b>Pensamiento computacional</b></li> <li>➤ Qué es Excel?</li> </ul>		
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>				<b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>		



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



<p>Encuentra ampliamente el concepto de tecnología e informática para implementar los conceptos aprendidos durante el proceso.</p> <p>Recolecta información del sistema operativo Windows para plantear soluciones a situaciones problemáticas</p>	<p>Elige y clasifica las partes del computador para dirigir sus acciones al bien común.</p> <p>Sugiere protectores de pantalla para desarrollar estructuras sencillas y armónicas</p>	<p>Tantea con sentido de pertenencia los implementos y herramientas de la sala de informática para reconocer sus acciones</p> <p>Apropia el programa de Windows para experimentar conocimientos a través de la tecnología e informática.</p>	<p>Nombra de forma descriptiva los diferentes elementos que hacen parte de la informática para comprender conceptos básicos.</p> <p>Cuenta la evolución de las máquinas simples y compuestas para encontrar sentido a sus signos dados por la cultura</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Videos</li><li>- Crucigramas</li><li>- Clase magistral.</li><li>- Practica sala de informática</li><li>- Taller</li><li>- Evaluación oral y escrita</li><li>- Trabajo grupal</li><li>- Exposición.</li><li>- Alcanza la estrella.</li><li>- ejercicios de cultura general.</li><li>- sopa de letras</li><li>- Uso de video</li><li>- Bem</li><li>- Folletos.</li><li>- Tabletas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pruebas orales</li><li>• Pruebas escritas</li><li>• Talleres grupales e individuales.</li><li>• Cuadernos al orden del día.</li><li>• Compresiones lectoras</li><li>• Trabajo en computadores.</li><li>• Entrega oportuna de trabajos</li><li>• Buen uso de la sala de sistemas.</li><li>• Manejo adecuado de las tabletas.</li><li>• Participación en clase.</li><li>• Fichas</li></ul>
--	---	--	---	---	--

	Secretaría de Educación de Antioquia Institución Educativa San Luis Gonzaga DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4 Santa Fe de Antioquia	
---	---	---

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>INTENSIDAD: 2 HORAS SEMANALES</b>		<b>AÑO: 2022</b>	<b>GRADO: 3°</b>	<b>PERIODO: 3</b>
<b>DOCENTE ENCARGADO: JULIANA MARCELA LONDOÑO FERNANDEZ</b>						
<b>EJE GENERADOR:</b> Tecnología y sociedad						
<b>ESTANDAR:</b> Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma segura y apropiada.						
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> <b>¿Qué productos tecnológicos contribuyen a la solución de problemas de transporte y comunicación en la vida cotidiana?</b>  ¿Qué características estructurales y de funcionalidad tienen los elementos tecnológicos de la institución?				<b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Medios de transporte (Evolución y energía)</li> <li>➤ Seguridad en los medios de transporte</li> <li>➤ Word</li> <li>➤ Partes de la ventana de Paint</li> <li>➤ Actividades de integración</li> <li>➤ Tabletas.</li> <li>➤ Internet sano</li> <li>➤ Manejo de las redes sociales.</li> <li>➤ <b>Pensamiento computacional</b></li> </ul>		
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>					<b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>			
Enlaza los conocimientos de Word con los diferentes programas relacionar	Reúne los conceptos vistos para asumir responsabilidades.	Confronta los diferentes aprendizajes para describir la forma y el	Trasmite de manera coherente sus conocimientos frente a	Vídeos Dibujar exponer Correlacionar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pruebas orales</li> <li>• Pruebas escritas</li> <li>• Talleres grupales e individuales.</li> </ul>	



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



saberes y conceptos que lo complementen.		Funcionamiento de algunos artefactos.	Word para interactuar en la sociedad.	Sopas de letras Investigaciones Alcanza la estrella Talleres Evaluaciones Trabajos manuales humanos Pintar Trabajos grupales Cuestionarios Practica sala de informática.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cuadernos al orden del día.</li><li>• Compresiones lectoras</li><li>• Trabajo en computadores.</li><li>• Entrega oportuna de trabajos</li><li>• Buen uso de la sala de sistemas.</li><li>• Manejo adecuado de las tabletas.</li><li>• Participación en clase.</li><li>• Fichas</li></ul>
--	--	---------------------------------------	---------------------------------------	---	--

	Secretaría de Educación de Antioquia Institución Educativa San Luis Gonzaga DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4 Santa Fe de Antioquia	
---	---	---

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>INTENSIDAD: 2 HORAS SEMANALES</b>		<b>AÑO: 2022</b>	<b>GRADO:4º</b>	<b>PERIODO: 1</b>
<b>DOCENTE ENCARGADO: JULIANA MARCELA LONDOÑO FERNANDEZ</b>						
<b>EJE GENERADOR:</b> Apropriación y uso de la tecnología						
<b>ESTANDAR:</b> Reconozco invenciones e innovaciones que han aportado desarrollo del país.						
<p style="text-align: center;"><b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b></p> ¿Qué innovaciones tecnológicas ha creado el hombre para mejorar su calidad de vida?				<p style="text-align: center;"><b>AMBITOS CONCEPTUALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Las regiones y sus recursos.</li> <li>➤ La historia del computador y sus usos</li> <li>➤ Diferentes computadoras.</li> <li>➤ SOFTWARE y HARDWARE</li> <li>➤ ¿Qué es la internet?</li> <li>➤ Uso seguro de la internet</li> <li>➤ Tecnología en las artesanías colombianas</li> <li>➤ Mi propia artesanía</li> <li>➤ <b>Pensamiento computacional</b></li> </ul>		
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>					<b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>			
Ordena los elementos que hacen parte del hardware para comprender conceptos básicos.	Asocia los elementos del software y hardware para implementar los conceptos durante el proceso	Contrasta la historia del computador con la evolución que tiene para relacionar saberes y conceptos que la complementen.	Aporta diferentes aprendizajes sobre el computador y sus funciones para realizar procesos ordenados en el desarrollo de un	-Mapas conceptuales. -Resumen -Humanos -Tablero digital - videos -Sopas de letras.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pruebas orales</li> <li>• Pruebas escritas</li> <li>• Talleres grupales e individuales.</li> </ul>	



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



			proyecto de investigación.	-Crucigramas. - Talleres -Evaluaciones -Trabajos manuales humanos -Trabajos grupales -Cuestionarios -Practica sala de informática.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cuadernos al orden del día.</li><li>• Compresiones lectoras</li><li>• Trabajo en computadores.</li><li>• Entrega oportuna de trabajos</li><li>• Buen uso de la sala de sistemas.</li><li>• Manejo adecuado de las tabletas.</li><li>• Participación en clase.</li><li>• Fichas</li></ul>
--	--	--	----------------------------	--	--



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>INTENSIDAD: 2 HORAS SEMANALES</b>		<b>AÑO: 2022</b>	<b>GRADO: 4°</b>	<b>PERIODO:2</b>
<b>DOCENTE ENCARGADO: JULIANA MARCELA LONDOÑO FERNANDEZ</b>						
<b>EJE GENERADOR:</b> Apropriación y uso de la tecnología.						
<b>ESTANDAR:</b> Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada						
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b>  ¿Cómo administrar carpetas y archivos en el explorador de Windows?				<b>AMBITOS CONCEPTUALES:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Crear borra, copiar y mover carpetas</li> <li>➤ Comprimir y descomprimir documentos</li> <li>➤ El uso de la Calculadora.</li> <li>➤ Qué es Microsoft Power Point</li> <li>➤ Actividades de integración (reutilización del papel)</li> <li>➤ Pon a prueba tu ingenio</li> <li>➤ <b>Pensamiento computacional</b></li> </ul>		
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>				<b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>	
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>			
Caracteriza cada una de las funciones de windows para producir pensamientos que contribuyan a lógica del conocimiento.	Condiciona los diferentes aprendizajes que ofrece el computador para dirigir sus acciones al bien común.	Captura el aprendizaje del uso de la calculadora para reconocer el concepto de espacios y tiempos.	Supone como organizar iconos para hacer buen uso de la tecnología.	Videos Dibujar exponer Correlacionar Sopas de letras Investigaciones Alcanza la estrella Talleres Evaluaciones Trabajos manuales humanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pruebas orales</li> <li>• Pruebas escritas</li> <li>• Talleres grupales e individuales.</li> <li>• Cuadernos al orden del día.</li> <li>• Compresiones lectoras</li> <li>• Trabajo en computadores.</li> </ul>	

	<p> <b>Secretaría de Educación de Antioquia</b>  <b>Institución Educativa San Luis Gonzaga</b>  <b>DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4</b>  <b>Santa Fe de Antioquia</b> </p>	
---	--	---

				<p> Pintar  Trabajos grupales  Cuestionarios  Practica sala de  informática </p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrega oportuna de trabajos</li> <li>• Buen uso de la sala de sistemas.</li> <li>• Manejo adecuado de las tabletas.</li> <li>• Participación en clase.</li> <li>• Fichas.</li> </ul>
--	--	--	--	--	--

	Secretaría de Educación de Antioquia Institución Educativa San Luis Gonzaga DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4 Santa Fe de Antioquia	
---	---	---

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>INTENSIDAD: 2 HORAS SEMANALES</b>		<b>AÑO: 2022</b>	<b>GRADO: 4°</b>	<b>PERIODO: 3</b>
<b>DOCENTE ENCARGADO: JULIANA MARCELA LONDOÑO FERNANDEZ</b>						
<b>EJE GENERADOR:</b> Identifico programas en informática- Solución de problemas con tecnología.						
<b>ESTANDAR:</b> - Demostrar habilidad al elaborar documentos utilizando las opciones que el programa de Word ofrece, además aplicar formatos a los documentos (color y estilos de fuentes, numeración y columnas).  Análisis y explico las características y funcionamiento de powerpoint como herramienta para realizar diapositivas						
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b>  Qué es dar formato a un texto y como se convierte en documento, folleto, circulares, informes, sobres, etiquetas, entre otros?  ¿Qué características tiene powerpoint y cuál es su funcionalidad?				<b>AMBITOS CONCEPTUALES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Materiales y sus usos</li> <li>➤ Clasificación de materiales</li> <li>➤ Partes de la ventana de <b>Word</b>.</li> <li>➤ Escribir, guardar, abrir, copiar, cortar y pegar textos en Word.</li> <li>➤ Organigramas y mapas mentales.</li> <li>➤ Procesos y productos Tecnológicos</li> <li>➤ Partes de la ventana de <b>Power Point</b></li> <li>➤ Presentación de diapositivas.</li> <li>➤ Guardar y abrir una presentación de una diapositiva.</li> <li>➤ La web 2.0 y sus herramientas sociales</li> <li>➤ Actividades de integración. (simetría en papel reciclado)</li> <li>➤ <b>Pensamiento computacional</b></li> </ul>		
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>					<b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>			



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



<p>Delimita diferentes textos para emitir juicios apropiados.</p> <p>Establece semejanzas y diferencias en powerpoint y Word para comprender conceptos básicos.</p>	<p>Encuentra diferentes funciones en word para comprender conceptos básicos.</p> <p>Demuestra capacidad para insertar imágenes, agregar y eliminar diapositivas para asumir responsablemente las tareas asignadas.</p>	<p>Presenta ejercicios de Word en la sala de informática para reconocer sus acciones.</p> <p>Reflexiona de manera crítica cada presentación en powerpoint en la sala de informática para reconocer sus buenas acciones.</p>	<p>Plasma diferentes tipos de texto para expresar opiniones claras y precisas.</p> <p>Refiere la barra de herramientas como elementos para una buena diapositiva para hacer buen uso de la tecnología.</p>	<p>Videos Dibujar Exponer Sopas de letras Investigaciones Talleres Evaluaciones Trabajos manuales Trabajos grupales Cuestionarios Practica sala de informática Tabletas</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pruebas orales</li><li>• Pruebas escritas</li><li>• Talleres grupales e individuales.</li><li>• Cuadernos al orden del día.</li><li>• Compresiones lectoras</li><li>• Trabajo en computadores.</li><li>• Entrega oportuna de trabajos</li><li>• Buen uso de la sala de sistemas.</li><li>• Manejo adecuado de las tabletas.</li><li>• Participación en clase.</li><li>• Fichas</li></ul>
---	--	---	--	---	--

	Secretaría de Educación de Antioquia Institución Educativa San Luis Gonzaga DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4 Santa Fe de Antioquia	
---	---	---

<b>AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA</b>		<b>INTENSIDAD: 2 HORAS SEMANALES</b>		<b>ANO: 2022</b>	<b>GRADO: 5°</b>	<b>PERIODO: 1</b>
<b>DOCENTE ENCARGADO: JULIANA MARCELA LONDOÑO FERNANDEZ</b>						
<b>EJE GENERADOR:</b> Apropriación y uso de la tecnología						
<b>ESTANDAR:</b> - Desarrollar los contenidos prácticos de Windows como programa de control y facilitador del manejo del computador desde el valor del trabajo en las actividades cotidianas de la casa u oficina.						
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b>  ¿Cómo Ha sido la Historia y la Evolución de la Tecnología?				<b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Las maravillas de la imagen</li> <li>➤ Normas y cuidados en la sala de informática</li> <li>➤ Historia y evolución de los computadores.</li> <li>➤ Las memorias del computador</li> <li>➤ Movie Maker</li> <li>➤ Las maravillas del sonido</li> <li>➤ Artefactos de grabación y reproducción actuales</li> <li>➤ Word</li> <li>➤ Internet sano</li> <li>➤ <b>Pensamiento computacional</b></li> </ul>		
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>					<b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>			



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



<p>Recibe los conocimientos del escritorio de Windows para producir pensamientos que contribuyan a la formación lógica del conocimiento.</p>	<p>Esboza el escritorio de Windows y sus iconos para asumir responsabilidades asignadas.</p>	<p>Admite la evolución de los computadores para reconocer sus habilidades en el medio social.</p>	<p>Inspira sus conocimientos de Windows para interactuar en la sociedad.</p>	<p>Videos exponer Correlacionar Sopas de letras Investigaciones Talleres Evaluaciones Trabajos manuales humanos Trabajos grupales Cuestionarios Practica sala de informática Tabletas</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pruebas orales</li><li>• Pruebas escritas</li><li>• Talleres grupales e individuales.</li><li>• Cuadernos al orden del día.</li><li>• Compresiones lectoras</li><li>• Trabajo en computadores.</li><li>• Entrega oportuna de trabajos</li><li>• Buen uso de la sala de sistemas.</li><li>• Manejo adecuado de las tabletas.</li><li>• Participación en clase.</li><li>• Fichas.</li></ul>
--	--	---	--	---	---

	Secretaría de Educación de Antioquia Institución Educativa San Luis Gonzaga DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4 Santa Fe de Antioquia	
---	---	---

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>INTENSIDAD: 2 HORAS SEMANALES</b>		<b>AÑO: 2022</b>	<b>GRADO: 5°</b>	<b>PERIODO: 2</b>	
<b>DOCENTE ENCARGADO: JULIANA MARCELA LONDOÑO FERNANDEZ</b>							
<b>EJE GENERADOR:</b> Solución de problemas con tecnología							
<b>ESTANDAR:</b> Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco la importancia de la evolución de la tecnología a través del tiempo.							
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b>  ¿Cuáles son las Herramientas Básicas para trabajar en un Procesador de Texto?  <b>¿Qué cosas han evolucionado a través de la Historia para beneficio de la sociedad?</b>				<b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Barra de herramientas</li> <li>➤ Manejo de documentos</li> <li>➤ Actividades de integración (investigación)</li> <li>➤ Evolución tecnológica</li> <li>➤ Edades de la Historia con la tecnología</li> <li>➤ Power Point</li> <li>➤ <b>Pensamiento computacional</b></li> </ul>			
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>						<b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>				
Vincula creativamente a los estudiantes en el manejo de Word para comprender conceptos básicos.	Dispone la barra de herramientas de Word para clasificar los procesos impartidos.	Asume responsabilidad en el trabajo asignado en clase para reconocer sus habilidades en el medio social.	Demuestra que aprendió en Word hacer un buen uso de la tecnología		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Textos</li> <li>- Proyectos</li> <li>- Exposiciones</li> <li>- Trabajo grupal</li> <li>- Evaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pruebas orales</li> <li>- Pruebas escritas</li> <li>- Talleres grupales e individuales.</li> </ul>	



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



				<ul style="list-style-type: none"><li>- Sopas de letras</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cuadernos al orden del día.</li><li>- Compresiones lectoras</li><li>- Trabajo en computadores.</li><li>- Entrega oportuna de trabajos</li><li>- Buen uso de la sala de sistemas.</li><li>- Manejo adecuado de las tabletas.</li><li>- Participación en clase.</li><li>- Fichas.</li></ul>
--	--	--	--	---	---

	Secretaría de Educación de Antioquia Institución Educativa San Luis Gonzaga DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4 Santa Fe de Antioquia	
---	---	---

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>INTENSIDAD: 2 HORAS SEMANALES</b>		<b>AÑO: 2022</b>	<b>GRADO: 5°</b>	<b>PERIODO: 3</b>
<b>DOCENTE ENCARGADO: JULIANA MARCELA LONDOÑO FERNANDEZ</b>						
<b>EJE GENERADOR:</b> Naturaleza de la tecnología						
<b>ESTANDAR:</b> Utilizo diferentes artefactos y procesos tecnológicos existentes en mi entorno teniendo en cuenta, sus características y funcionalidad. Valorar la importancia de las funciones básicas de <b>powerpoint</b> , como entrar al programa, escoger un auto diseño, ingresar textos e insertar imágenes prediseñadas.						
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b>  ¿Cómo se clasifican los diferentes programas tecnológicos de acuerdo a su estructura y funcionalidad? ¿Cuáles son las bondades del internet en la vida personal y laboral?				<b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Diseño, evolución y tendencias</li> <li>➤ Correo electrónico y sus usos</li> <li>➤ Funciones básicas de Excel</li> <li>➤ Uso adecuado de la redes sociales</li> <li>➤ En TIC confío.</li> <li>➤ Hojas de cálculo</li> <li>➤ Manejo de celdas, filas, ordenar y filtrar</li> <li>➤ Actividades de integración (consulta la biografía de un científico)</li> <li>➤ Trabajo en equipo.</li> <li>➤ <b>Pensamiento computacional</b></li> </ul>		
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>					<b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>			



Secretaría de Educación de Antioquia  
Institución Educativa San Luis Gonzaga  
DANE: 105042000180 - NIT:811042159-4  
Santa Fe de Antioquia



<p>Procesa los diferentes programas Word, powerpoint, Excel para producir pensamientos que contribuyan a la formación de lógica del conocimiento.</p> <p>Examina cada proceso que tiene powerpoint para emitir juicios apropiados.</p>	<p>Establece relación con los diferentes programas para dirigir sus acciones hacia el bien común.</p> <p>Transforma las diapositivas paso a paso respetar los niveles de dificultad.</p>	<p>Concorre a los diferentes aprendizajes adquiridos para relacionarse con el entorno.</p> <p>Ajusta imágenes, animaciones y sonidos para reconocer sus habilidades en el medio social.</p>	<p>Verifica cada uno su talento en los diferentes programas por medio de exposiciones prácticas en el computador.</p> <p>Difiere sobre la temática para expresar opiniones claras y precisas.</p>	<p>Dibujar Sopas de letras Investigaciones Talleres Evaluaciones humano Trabajos grupales Cuestionarios Practica sala de informática Tabletas Proyectos.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pruebas orales</li><li>• Pruebas escritas</li><li>• Talleres grupales e individuales.</li><li>• Cuadernos al orden del día.</li><li>• Compresiones lectoras</li><li>• Trabajo en computadores.</li><li>• Entrega oportuna de trabajos</li><li>• Buen uso de la sala de sistemas.</li><li>• Manejo adecuado de las tabletas.</li><li>• Participación en clase.</li><li>• Fichas.</li></ul>
--	--	---	---	--	---



**EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA – GRADO SEXTO: PRIMER PERÍODO.**

<b>AREA:</b> Tecnología e Informática	<b>INTENSIDAD:</b> 2 Horas	<b>AÑO:</b> 2024	<b>GRADO:</b> SEXTO	<b>PERIODO:</b> 1
---------------------------------------	----------------------------	------------------	---------------------	-------------------

<p><b>EJE GENERADOR:</b> Naturaleza y Evolución de la Tecnología.</p> <p><b>ESTANDAR:</b> 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.</p>	<p><b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b> <b>CONCEPTOS SOBRE LA TECNOLOGÍA.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (¿Qué es? ¿Qué produce? ¿Qué abarca? Efectos)</li> </ul> <p><b>INFORMÁTICA BÁSICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hardware</li> <li>• Software</li> </ul> <p><b>DIBUJO TÉCNICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Líneas</li> <li>• Manejo de reglas</li> <li>• Ángulos</li> </ul> <p><b>SIMBOLOS Y SEÑALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transito</li> <li>• Técnicas</li> <li>• Riesgo</li> </ul> <p><b>Pensamiento computacional</b></p>
---	--

<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		<b>APROXIMACIÓN AL CONOCIMIENTO</b>	<b>DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>		
Identifica la importancia de los avances tecnológicos en la evolución de la humanidad, sus efectos positivos y negativos.	Propone diferentes normas para el cuidado de los equipos tecnológicos del entorno.	Observa el entorno e identificar los avances tecnológicos que utilice, analiza sus ventajas y desventajas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea y comparte diferentes recursos digitales mediante espacios colaborativos teniendo en cuenta la propiedad intelectual.</li> <li>• Utiliza diferentes fuentes, herramientas y plataformas digitales para obtener y compartir información confiable.</li> <li>• Elabora algoritmos y programas informáticos para dar solución a problemas y necesidades de su entorno.</li> <li>• Construye artefactos tecnológicos teniendo en cuenta diferentes tipos de materiales y energías, así como su impacto en el medio ambiente.</li> </ul>
<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>	Utiliza las reglas para conocer los tipos de líneas y su uso adecuado en el marco del dibujo técnico básico. Trazado de ángulos.	
Utiliza adecuadamente las herramientas tecnológicas como las escuadras y el teclado del computador.	Argumenta sobre la importancia de la tecnología en la evolución de la humanidad.	Reconoce los conceptos y elementos de Software y Hardware.	



**EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA – GRADO SEXTO: SEGUNDO PERÍODO.**

<b>ÁREA:</b> Tecnología e Informática	<b>INTENSIDAD:</b> 2 Horas	<b>AÑO:</b> 2024	<b>GRADO:</b> SEXTO	<b>PERIODO:</b> 2
---------------------------------------	----------------------------	------------------	---------------------	-------------------

<p><b>EJE GENERADOR:</b> Uso y apropiación de la Tecnología e Informática.</p> <p><b>ESTANDAR:</b>          Crear recursos digitales haciendo uso de diferentes tipos de contenidos y teniendo en cuenta el respeto por la propiedad intelectual.</p>	<p><b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b></p> <p><b>CUENTO DIGITAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Power Point</li> <li>• Multimedia</li> </ul> <p><b>ADMINISTRACIÓN DE ARCHIVOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Carpetas</li> <li>• Archivos</li> <li>• Almacenamiento</li> <li>• Ubicación</li> </ul>
---	---

<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		<b>APROXIMACIÓN AL CONOCIMIENTO</b>	<b>DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>		
Identifica los diferentes contenidos que pueda desarrollar durante la creación de recursos digitales.	Reconoce y respeta la propiedad intelectual durante la creación de contenidos y recursos digitales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza métodos de búsqueda y recolección de información de diferente tipo dentro de los entornos digitales.</li> <li>• Utiliza recursos tecnológicos para apoyar la construcción de conocimiento relacionados con su contexto y los problemas que se presentan en el diario vivir.</li> <li>• Comprende y aplica principio de la tecnología necesarios para el desarrollo de productos tecnológicos que den solución a diferentes necesidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Busca y comparte diferentes tipos de información mediante el uso de los entornos digitales a su alcance.</li> <li>• Aprovecha la tecnología para mejorar su aprendizaje orientándolo a la solución de problemas y necesidades de su entorno.</li> <li>• Razona, describe, ordena y corrige secuencias y algoritmos teniendo en cuenta los conceptos básicos del pensamiento computacional.</li> </ul>
<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>		
Construye recursos digitales incluyendo diferentes tipos de contenidos: textos, imágenes, gráficos, cuadros, audios, presentaciones, etc.	Utiliza adecuadamente la ofimática para expresarse y crear contenido digital.		



**EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA – GRADO SEPTIMO: PRIMER PERÍODO**

<b>ÁREA:</b> Tecnología e Informática	<b>INTENSIDAD:</b> 2 Horas	<b>AÑO:</b> 2024	<b>GRADO:</b> SEPTIMO	<b>PERIODO:</b> 1
---------------------------------------	----------------------------	------------------	-----------------------	-------------------

<p><b>EJE GENERADOR:</b> Apropriación y uso de la tecnología.</p> <p><b>ESTANDAR:</b>          Análisis y explicación de la evolución y vinculación que los procesos técnicos han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas.</p>	<p><b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b></p> <p><b>DIBUJO TÉCNICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repaso</li> <li>• Vistas de un objeto</li> <li>• Plano Cartesiano</li> </ul> <p><b>SISTEMA OPERATIVO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Archivos y carpetas</li> <li>• Unidades de disco</li> <li>• Unidades de memoria</li> <li>• Riesgos Técnicos y humanos</li> </ul> <p><b>ESTRUCTURAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasificaciones de los Materiales.</li> <li>• Según su Origen.</li> <li>• Según su Composición.</li> <li>• Según sus Propiedades.</li> <li>• Resistencias y cargas.</li> <li>• Maqueta Puente</li> </ul>
--	--

<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		<b>APROXIMACIÓN AL CONOCIMIENTO</b>	<b>DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>		
Cataloga los componentes del sistema para producir pensamientos que contribuyan a la formación lógica del conocimiento.	Interviene en la organización de los componentes conforman el sistema para modificar acciones erróneas frente a su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los efectos positivos y negativos de la tecnología.</li> <li>• Genera diálogo propositivo con los temas de clase.</li> <li>• Argumenta sobre la importancia de la tecnología en la evolución de la humanidad.</li> <li>• Demuestra conocimiento sobre los conceptos de tecnología.</li> <li>• Atiende respetuosamente las normas para presentar exámenes.</li> <li>• El estudiante es creativo, innovador y muestra iniciativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea y comparte diferentes recursos digitales mediante espacios colaborativos teniendo en cuenta la propiedad intelectual.</li> <li>• Utiliza diferentes fuentes, herramientas y plataformas digitales para obtener y compartir información confiable.</li> <li>• Elabora algoritmos y programas informáticos para dar solución a problemas y necesidades de su entorno.</li> <li>• Construye artefactos tecnológicos teniendo en cuenta diferentes tipos de materiales y energías, así como su impacto en el medio ambiente.</li> </ul>
<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>		
Reformula los procedimientos del sistema para proceder en forma correcta según el entorno.	Replica sobre los procesos de un sistema para expresar opiniones claras y precisas.		



**EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA – GRADO SEPTIMO: SEGUNDO PERÍODO**

<b>ÁREA:</b> Tecnología e Informática	<b>INTENSIDAD:</b> 2 Horas	<b>AÑO:</b> 2024	<b>GRADO:</b> SEPTIMO	<b>PERIODO:</b> 2
---------------------------------------	----------------------------	------------------	-----------------------	-------------------

<p><b>EJE GENERADOR:</b> Tecnología, Informática y Sociedad</p> <p><b>ESTANDAR:</b> Evaluó los impactos que la transformación de los recursos naturales tiene en el bienestar de la sociedad y el medio ambiente.</p>	<p><b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b></p> <p><b>ENERGIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Renovables y no Renovables</li> <li>• Clasificación</li> <li>• Propiedades</li> <li>• Aplicaciones</li> </ul> <p><b>CIRCUITO SIMPLE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de corrientes</li> <li>• Generadores</li> <li>• Ley de ohm</li> <li>• Resistencias</li> </ul> <p><b>DIORAMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bases de estructuras</li> <li>• Bases de Materiales</li> <li>• Maqueta</li> </ul>
---	--

<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		<b>APROXIMACIÓN AL CONOCIMIENTO</b>	<b>DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>		
Identifica diferentes tipos de energía útiles para la creación y funcionamiento de artefactos tecnológicos.	Comprende la importancia de incorporar la energía renovable en la creación de artefactos tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizo las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos o sistemas tecnológicos o informáticos.</li> <li>• Interpreto gráficos, bocetos y planos de diferentes actividades.</li> <li>• Utilizo herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos.</li> <li>• Uso las tecnologías de la información y la comunicación, para procesar información, comunicar ideas creativamente y generar representaciones de la realidad en múltiples formatos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza Algunos recursos digitales apropiados para mejorar y fortalecer su conocimiento.</li> <li>• Utiliza tecnologías colaborativas que permiten crear y compartir información para apoyar su proceso de aprendizaje.</li> <li>• Aprovecha la tecnología para mejorar su aprendizaje orientándolo a la solución de problemas y necesidades de su entorno.</li> <li>• Razona, describe y ordena secuencias y algoritmos teniendo en cuenta los conceptos básicos del pensamiento computacional.</li> </ul>
<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>		
Utiliza diferentes tipos de energía para poner en funcionamiento artefactos sencillos y mecanismos simples.	Comparte los conocimientos adquiridos sobre la importancias de las energías renovables para el cuidado y sostenimiento del medio ambiente.		



**EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA – GRADO OCTAVO: PRIMER PERÍODO.**

<b>ÁREA:</b> Tecnología e Informática	<b>INTENSIDAD:</b> 2 horas	<b>AÑO:</b> 2024	<b>GRADO:</b> Octavo	<b>PERIODO:</b> 1
---------------------------------------	----------------------------	------------------	----------------------	-------------------

<p><b>EJE GENERADOR:</b> Uso y apropiación de la T&amp;I</p> <p><b>ESTANDAR:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.</li> <li>● Utilizo productos tecnológicos adecuados para la solución de una necesidad o problema del entorno.</li> </ul>	<p><b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Herramientas de google             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ E-mail</li> <li>○ Drive</li> </ul> </li> <li>● Documentos             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Presentación de trabajos escritos</li> <li>○ Ilustraciones</li> </ul> </li> <li>● Excel             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Expresiones algebraicas</li> <li>○ Funciones básicas</li> </ul> </li> <li>● Juegos de lógica</li> </ul>
---	--

<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		<b>APROXIMACIÓN AL CONOCIMIENTO</b>	<b>DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>		
<p>Identifica la aplicabilidad y funcionalidad de las herramientas tecnológicas e informáticas como Word y hojas de cálculo en la presentación de trabajos escritos.</p>	<p>Propone a sus compañeros conductas de buen uso y cuidado hacia los elementos de la sala de sistemas.</p> <p>Contribuye en equipos de trabajo asumiendo responsabilidades en el proceso de desarrollo de elaboración de trabajos escritos.</p>	<p>Reconoce la importancia de las herramientas de trabajo colaborativo dentro de un grupo de estudio y de trabajo.</p> <p>Usa eficientemente la herramienta ofimática Word y Excel para la presentación de trabajos escritos.</p> <p>Compara las distintas soluciones frente a la solución de problemas lógicos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Construye y comparte colaborativamente contenidos digitales que incluyen elementos multimedia.</li> <li>● Utiliza tecnologías colaborativas que permiten crear y compartir información para apoyar su proceso de aprendizajes.</li> <li>● Aplica procedimientos y estrategias de programación apropiados para el desarrollo de sus programas informáticos.</li> <li>● Elabora maquetas y prototipo de artefactos tecnológicos.</li> </ul>
<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>		
<p>Usa eficientemente herramientas tecnológicas e informáticas en el aprendizaje y las aplica en la solución de problemas cotidianos del entorno por medio del análisis de los datos.</p>	<p>Sustenta de forma clara argumentos válidos y conclusiones de situaciones tecnológicas en trabajos escritos.</p> <p>Expresa en forma adecuada y clara el análisis de los datos en las hojas electrónicas en un archivo.</p>		



**EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA – GRADO OCTAVO: SEGUNDO PERÍODO**

<b>ÁREA:</b> Tecnología en Informática	<b>INTENSIDAD:</b> 2 horas	<b>AÑO:</b> 2024	<b>GRADO:</b> Octavo	<b>PERIODO:</b> 2
--	----------------------------	------------------	----------------------	-------------------

<p><b>EJE GENERADOR:</b> Solución de problemas con T&amp;I</p> <p><b>ESTANDAR:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Soluciono problemas tecnológicos e informáticos dando cumplimiento a las especificaciones técnicas y contextuales</li> </ul>	<p><b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentaciones             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Power point (multimedia)</li> </ul> </li> <li>• Manuales de uso</li> <li>• Circuito eléctrico             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Ley de Ohm</li> </ul> </li> <li>• STEM             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Introducción a la lógica</li> </ul> </li> </ul>
--	---

<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		<b>APROXIMACIÓN AL CONOCIMIENTO</b>	<b>DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>		
Comprende los conceptos de multimedia, circuitos en el proceso de desarrollo de contenidos digitales.	Propone posibles soluciones a diferentes problemas, demostrando sentido crítico y compromiso con el mejoramiento de su entorno.	Explica los conceptos de multimedia y elabora trabajos de presentación.  Explica la importancia de los manuales de uso dentro de la manipulación de los artefactos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construye y comparte colaborativamente contenidos digitales que incluyen elementos multimedia.</li> <li>• Utiliza tecnologías colaborativas que permiten crear y compartir información para apoyar su proceso de aprendizajes.</li> <li>• Aplica procedimientos y estrategias de programación apropiados para el desarrollo de sus programas informáticos.</li> <li>• Elabora maquetas y prototipo de artefactos tecnológicos.</li> </ul>
<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>	Diseña circuitos simples teniendo en cuenta la ley de ohm como pinto de partida del circuito eléctrico.	
Desarrolla contenidos digitales que incluye elementos de multimedia.			



**EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA – GRADO NOVENO: PRIMER PERÍODO.**

<b>ÁREA:</b> Tecnología e informática	<b>INTENSIDAD:</b> 2 Horas	<b>AÑO:</b> 2024	<b>GRADO:</b> 9°	<b>PERIODO:</b> 1
---------------------------------------	----------------------------	------------------	------------------	-------------------

<p><b>EJE GENERADOR:</b> Apropiación y uso de la tecnología</p> <p><b>ESTANDAR:</b>          Utilizo la tecnología y los medios de comunicación de forma eficiente.</p> <p>Capacidad de constancia, firmeza, persistencia, dedicación para lograr un resultado.</p>	<p><b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b></p> <p>Documentos: Estructuras formales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estilos</li> <li>- Referencias</li> </ul> <p>Excel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Funciones lógicas</li> <li>- Tabulación de datos</li> <li>- Gráficos</li> </ul>
---	---

<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		<b>APROXIMACIÓN AL CONOCIMIENTO</b>	<b>DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>		
Separa las herramientas de Microsoft Word para realizar procesos ordenados en el desarrollo de un proyecto de investigación.	Respeto cada una de la normas de Microsoft Word para expresar sentimientos en forma asertiva.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identifica los efectos positivos y negativos de la tecnología.</li> <li>● Genera diálogo propositivo con los temas de clase.</li> <li>● Argumenta sobre la importancia de la tecnología en la evolución de la humanidad.</li> <li>● Demuestra conocimiento sobre los conceptos de tecnología.</li> <li>● Atiende respetuosamente las normas para presentar exámenes. El estudiante es creativo, innovador y muestra iniciativa.</li> </ul>	Construye y comparte colaborativamente contenidos digitales.  Utiliza tecnologías colaborativas que permiten crear y compartir información para apoyar su proceso de aprendizaje.
<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>		
Programa diferentes modelos de documentos para actuar solidariamente en su entorno.	Relata el funcionamiento del procesador de textos y hoja de cálculo para argumentar decisiones tomadas.		



**EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA – GRADO NOVENO: SEGUNDO PERÍODO.**

<b>ÁREA:</b> Tecnología e informática	<b>INTENSIDAD:</b> 2 Horas	<b>AÑO:</b> 2024	<b>GRADO:</b> 9°	<b>PERIODO:</b> 2
---------------------------------------	----------------------------	------------------	------------------	-------------------

<p><b>EJE GENERADOR:</b> Apropiación y uso de la tecnología</p> <p><b>ESTÁNDAR:</b>          Utilizo productos tecnológicos adecuados para la solución de una necesidad o problema del entorno.</p>	<p><b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b>  <b>Apropiación de conocimientos Word y Excel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Word</b></li> <li>○ Combinación de correspondencia</li> <li>○ Tabulación de datos</li> <li>○ <b>Excel</b></li> <li>○ Funciones</li> <li>○ Aplicaciones funciones</li> <li>· Presentaciones multimedia             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Loom</li> </ul> </li> <li>· Ley de Ohm y Watt             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Circuitos</li> <li>○ Consumo eléctrico SSPP</li> </ul> </li> <li>· STEAM             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Taller placas</li> <li>○ Programación microbit</li> </ul> </li> </ul>
---	---

<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		<b>APROXIMACIÓN AL CONOCIMIENTO</b>	<b>DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>		
<p>Conoce los procedimientos necesarios para ordenar la información adecuadamente, siguiendo los lineamientos establecidos..</p>	<p>Interactuar respetuosamente con los estudiantes de clase, reconociendo sus aspectos a mejorar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identifica los efectos positivos y negativos de la tecnología.</li> <li>● Genera diálogo propositivo con los temas de clase.</li> <li>● Argumenta sobre la importancia de la tecnología en la evolución de la humanidad.</li> </ul>	<p>Aprender a utilizar Word y Excel en el colegio es fundamental para adquirir habilidades que serán útiles en el futuro académico y laboral.</p>



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUIS GONZAGA**  
**SANTA FE DE ANTIOQUIA**  
**DANE: 105042000180 NIT:811042159-4**

<b>PROCEDIMENTAL</b> (SABER HACER)	<b>COMUNICATIVA</b> (SABER COMUNICAR)		
Realiza montaje virtual para simular circuitos eléctricos básicos y aplicar la ley de Ohm.	Describe los elementos de las herramientas STEAM	<ul style="list-style-type: none"><li>• Demuestra conocimiento sobre los conceptos de tecnología.</li><li>• Atiende respetuosamente las normas para presentar exámenes. El estudiante es creativo, innovador y muestra iniciativa.</li></ul>	



**EDUCACIÓN MEDIA ACADÉMICA – GRADO DÉCIMO: PRIMER PERÍODO.**

<b>ÁREA:</b> Tecnología e Informática	<b>INTENSIDAD:</b> 2 horas	<b>AÑO:</b> 2024	<b>GRADO:</b> Décimo	<b>PERIODO:</b> 1
---------------------------------------	----------------------------	------------------	----------------------	-------------------

<p><b>EJE GENERADOR:</b> Apropriación y uso de la Tecnología.</p> <p><b>ESTANDAR:</b> Utiliza estrategias de investigación eficaces para localizar información y obtener otros recursos para sus actividades académicas o creativas.</p>	<p><b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresiones algebraicas a algorítmicas</li> <li>• Presentaciones PowerPoint, LOOM (transversal con español)</li> <li>• Procesador de texto (Normas de presentación - transversal con español)</li> <li>• Hoja cálculos (Ecuaciones, gráficos y tabulación)</li> <li>• Habilidades laborales y ciudadanas</li> </ul>
--	--

<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		<b>APROXIMACIÓN AL CONOCIMIENTO</b>	<b>DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>		
Puntualiza cada uno de los temas para clasificar los procesos impartidos y entender su entorno.	Da razón a cada uno de los conceptos vistos para relacionarse con el entorno.	La metodología de este periodo será fundamentalmente activa ya que persigue unos objetivos de índole pragmática, de aplicación de conocimientos para la solución de problemas; además se tendrá en cuenta el proceso de aprendizaje individual, las características, ritmo de trabajo, experiencias de cada alumno, para asignarle tareas y tiempos con un seguimiento por parte del profesor.	Identifica y utiliza apropiadamente diferentes avances de la tecnología digital  Emplea estrategias de investigación eficaces para localizar información y obtener otros recursos para sus actividades académicas o creativas
<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>		
Plantea nuevas ideas para proceder de forma correcta según su entorno.	Transfiere información e ideas que sirvan para contribuir a la evolución de su entorno		



**EDUCACIÓN MEDIA ACADÉMICA – GRADO DÉCIMO: PRIMER PERÍODO.**

<b>ÁREA:</b> Tecnología e Informática	<b>INTENSIDAD:</b> 2 horas	<b>AÑO:</b> 2024	<b>GRADO:</b> Décimo	<b>PERIODO:</b> 2
---------------------------------------	----------------------------	------------------	----------------------	-------------------

<p><b>EJE GENERADOR:</b> Apropiación y uso de la Tecnología.</p> <p><b>ESTANDAR:</b> Implementa programas informáticos que permiten recolectar y almacenar información, aplicando los procedimientos de diseño apropiados</p>	<p><b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formularios en línea – (Generador de formularios Google - Encuestas)</li> <li>• Almacenamiento en la nube, hojas de cálculo y documento (Google Drive, Google Docs. orientados a Nomina - Inventarios)</li> <li>• Marketing (redes sociales, canal de YouTube – comercial de producto)</li> <li>• Taller STEM (fundamentos – practica App Inventor)</li> <li>• Habilidades laborales y ciudadanas</li> </ul>
---	---

<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		<b>APROXIMACIÓN AL CONOCIMIENTO</b>	<b>DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>		
Identifica conceptos generales de la recolección y almacenamiento de la información digital.	Asume con responsabilidad sus funciones durante la creación de artefactos tecnológicos.	Se busca que el estudiante conozca y aplique normas de seguridad de la información para así asegurar su integridad, confidencialidad y disponibilidad.	Integra diferentes estrategias de autoaprendizaje, investigación y trabajo colaborativo que le permite participar eficazmente en diferentes equipos de trabajo  Construye artefactos aplicando los procedimientos de diseño tecnológico apropiados.
<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>		
Emplea herramientas digitales y de validación de la información que contribuyen al desarrollo de las actividades académicas y creativas	Reconoce las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vive, y actúa responsablemente.		



**EDUCACIÓN MEDIA ACADÉMICA – GRADO UNDÉCIMO: PRIMER PERÍODO**

<b>ÁREA:</b> Tecnología e Informática	<b>INTENSIDAD:</b> 2 horas	<b>AÑO:</b> 2024	<b>GRADO:</b> Undécimo	<b>PERIODO:</b> 1
---------------------------------------	----------------------------	------------------	------------------------	-------------------

<p><b>EJE GENERADOR:</b> Solución de problemas con tecnología</p> <p><b>ESTANDAR:</b> Resuelve diferentes situaciones en su entorno aplicando estrategias de autoaprendizaje y de trabajo colaborativo.</p>	<p><b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Normas de presentación (APA, ensayo)</li> <li>Documentos (letra de cambio, pagare, informes académicos)</li> <li>Editor de Imagen (fotografía, Producto e imagen corporativa)</li> <li>Hoja cálculos (créditos y amortización, ecuaciones y gráficos)</li> <li>Orientación vacacional (SNIES – Educación Superior)</li> </ul>
---	--

<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		<b>APROXIMACIÓN AL CONOCIMIENTO</b>	<b>DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>		
Estructura sistemas de control basados en realimentación en artefactos y procesos, y explico su funcionamiento y efecto; para la apropiación de conceptos fundamentales	Esquematiza trabajos en diferentes programas tanto online como offline, aplicando los diferentes temas enseñados en clase.	El estudiante aprende a partir de un movimiento interior: intelectual, volitivo, para actuar sobre lo social (contenidos objetos de conocimiento) y lo hace con su individualidad y su estilo.	Construye / utiliza programas informáticos que le permite recolectar, almacenar y gestionar información
<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>	Argumenta con propiedad la relación de la tecnología con la técnica, el diseño, la ciencia y la informática, tanto a nivel conceptual como práctico	Participa en el diseño y desarrollo de ejemplos de modelos tecnológicos encaminados a dar solución a diferentes problemas
Auto reflexiona sobre los avances tecnológicos en los diferentes campos de la tecnología, la ciencia y la sociedad	Formula diferentes proyectos o acciones que intervienen en su contexto en pro de un bienestar común		



**EDUCACIÓN MEDIA ACADÉMICA – GRADO UNDÉCIMO: PRIMER PERÍODO**

<b>ÁREA:</b> Tecnología e Informática	<b>INTENSIDAD:</b> 2 horas	<b>AÑO:</b> 2024	<b>GRADO:</b> Undécimo	<b>PERIODO:</b> 2
---------------------------------------	----------------------------	------------------	------------------------	-------------------

<p><b>EJE GENERADOR:</b> Solución de problemas con tecnología</p> <p><b>ESTANDAR:</b> Identifica y utiliza apropiadamente diferentes avances de la tecnología digital, tales como la inteligencia artificial, virtualidad, computación en la nube, etc.</p>	<p><b>ÁMBITOS CONCEPTUALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas de la nube (Apps Google)</li> <li>Preparación pruebas (SABER 11)</li> <li>Taller STEM</li> <li>Documentos legales que todo ciudadano debe conocer</li> <li>Orientación vacacional (Bolsas de empleo - SIMO)</li> </ul>
---	--

<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		<b>APROXIMACIÓN AL CONOCIMIENTO</b>	<b>DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE</b>
<b>COGNITIVA (SABER)</b>	<b>ACTITUDINAL (SABER SER)</b>		
<p>Selecciona las estrategias de aprendizaje y trabajo colaborativo adecuadas para la búsqueda de soluciones a diferentes tipos de necesidades</p>	<p>Asume un rol propositivo en los grupos de trabajo para el desarrollo de proyectos.</p>	<p>Fortalecer las capacidades del trabajo en equipo para enfrentar retos de diferente naturaleza, con el uso de tecnología digital, les permitirá aprovechar al máximo el mundo tecnológico, tanto para su desarrollo personal como en roles participativos de sus comunidades</p>	<p>Identifica y utiliza apropiadamente diferentes avances de la tecnología digital, tales como la inteligencia artificial, virtual, computacional en la nube, etc.</p> <p>Resuelve diferentes situaciones en su entorno aplicando estrategias de autoaprendizaje y de trabajo colaborativo</p>
<b>PROCEDIMENTAL (SABER HACER)</b>	<b>COMUNICATIVA (SABER COMUNICAR)</b>		
<p>Gestiona información dentro de sus recursos digitales informáticos mediante la generación de consultas e informes</p>	<p>Reconoce las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas y actúa responsablemente.</p>		