



TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO TRANSICION 1 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología	Generales Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.	Representación grafica : Secuencias Garabateo.	Manejo del Lápiz, borrador, sacapuntas, colores primarios	Identificar y usar instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato	Partes del computador Manejo de reglón Grafías, trazos y manejo de espacios Dibujar las partes del computador.	Humano Materiales de entorno materiales audiovisuales Materiales concretos Rondas Juguetes Marcadores Cajas de cartón Materiales para pegar y pintar Grabadora T.V. y D.V.D Laminas Tijeras Aguja -pegado -lápiz Papel -Pegante Temperas Computador Software de juegos didácticos	1. Moldear con plastilina, los dispositivos electrónicos que hay en la casa. 2. Pintar en el cuaderno una imagen de su programa favorito. 3. en grupos reunirse para cantar una canción infantil. 4. hacer un collage con imágenes de dispositivos electrónicos.
B. Apropiación y uso de la tecnología	Laborales Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.	líneas a mano alzada. Plegado -Picado	Me concientizo de la importancia de la tecnología en mi hogar		Manejo de espacios, limites, bordes- Interpretación de imágenes tecnológicas sencillas.		
C. Solución de problemas con tecnología	Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos y Reozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	Los electrodomésticos en casa ¿Cómo utilizo la radio y la televisión en casa? Los electrodomésticos en la escuela	Uso distintos dispositivos para comunicarme con los demás		1. Socialización de saberes previos del niño. 2. Mostrar videos que son solo aptos para menores de edad. 3. música acorde para el rango de edad. 4. traer imágenes sobre Electrodomésticos Caseros y escolares		
D. Tecnología y sociedad	Ciudadanas Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.						El respeto por el otro.

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



TECNOLOGIA E INFORMÁTICA GRADO TRANSICION 2 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología	Generales Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.	¿Cómo utilizo la computadora en mi entorno?	Las herramientas que hacen parte de la vida cotidiana y son creadas por el hombre	Imaginar, jugar y experimentar con instrumentos tecnológicos de su entorno.	1. socialización y saberes previos de los niños.	Humano Materiales de entorno Materiales audiovisuales	1. Con arcilla moldear un PC
B. Apropiación y uso de la tecnología	Laborales Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.	Historia del computador. Partes del computador	Uso diferentes técnicas de pintado y moldeado para construir herramientas		2. llevar los niños a la sala de informática.	Materiales concretos Rondas Juguetes Marcadores Cajas de cartón	2. entrar a la herramienta Paint de la PC.
C. Solución de problemas con tecnología	Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	Tareas que realiza el computador. Juegos y prácticas en el manejo del computador.			3. llevar una caja para hacer un PC.	Materiales para pegar y pintar Grabadora T.V. y D.V.D Laminas Tijeras Temperas Computador Software de juegos didácticos	3. Pintar, organizar por grupos un PC con una caja.
D. Tecnología y sociedad	Ciudadanas Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.				4. traer imágenes del PC y pegarlos en el cuaderno		4. Traer imágenes de la PC y pegar sus partes. El respeto por el otro



TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO TRANSICION 3 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropiación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología D. Tecnología y sociedad	Generales Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. Laborales Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Ciudadanas Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.	¿Qué artefactos de tu casa tienen diferencias y semejanzas? La escuela	los artefactos que hacen parte del entorno Técnicas de pintado y moldeado para mostrar mis ideas. Mi escuela Los útiles escolares. Los materiales de mi salón Mis pertenencias	Explicar funciones de algunos artefactos tecnológicos que utiliza a diario	1. Socialización de saberes previos de los niños. 2. Realizar un concétrese para profundizar en las diferencias de los dispositivos de comunicación. 3. se realiza un cuento alusivo al tema de las diferencias y semejanzas por medio de imágenes y sombras. 4. Traer imágenes de la casa de los distintos artefactos (computador de mesa, portátil, celular, teléfono...) 5. Traer imágenes del entorno escolar.	Humano Materiales de entorno materiales audiovisuales Materiales concretos Rondas Juguetes Marcadores Cajas de cartón Materiales para pegar y pintar Grabadora T.V. y D.V.D Laminas Tijeras Temperas Computador Software de juegos didácticos	1. Por bases se les ponen distintos materiales para que formen sus creaciones (palitos, pinturas, plastilina, colores...) 2. Salen algunos niños a expresar las diferencias de los dispositivos encontrados en el concétrese. 3. Dibujar el artefacto que más les llamó la atención. 4. En una cartulina a la mitad, se pegan las imágenes según las características ejm: el teléfono fijo a un lado y el celular al otro. El respeto por el otro



TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO TRANSICION 4 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>A. Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>B. Apropriación y uso de la tecnología</p> <p>C. Solución de problemas con tecnología</p> <p>D. Tecnología y sociedad</p>	<p>Generales Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Laborales Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Ciudadanas Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.</p>	<p>¿Cómo se puede reciclar?</p> <p>Historia de la humanidad Costumbres de los abuelos</p> <p>El hombre primitivo. La rueda</p> <p>La bicicleta</p> <p>Los medios de transporte</p> <p>Las señales de tránsito</p>	<p>Los elementos que hacen parte del cuidado del medio ambiente.</p> <p>Distintos materiales para reciclar y reutilizar</p> <p>El hombre primitivo y su necesidad de crear artefactos</p>	<p>Identificar y usar instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato.</p>	<p>1. Socialización del tema y saberes previos de los niños.</p> <p>2. Salida por la escuela buscando materiales reutilizables.</p> <p>3. Manualidad con material reciclable, tubos de papel higiénico.</p> <p>4. Manualidad con material reciclable (canastas de huevo).</p> <p>Reseña historia de la humanidad. Traer graficas: -Costumbres de los abuelos. - El hombre primitivo. -Algunos inventos</p> <p>Traer graficas alusivas a las señales de tránsito.</p>	<p>Humano Materiales de entorno materiales audiovisuales Materiales concretos Rondas Juguetes Marcadores Cajas de cartón Materiales para pegar y pintar Grabadora T.V. y D.V.D Laminas Tijeras Temperas Computador Software de juegos didácticos</p>	<p>1. En una hoja doblada a la mitad se dibujan a un lado los reciclables y los no reciclables.</p> <p>2. En una bolsa se separan los materiales y se guardan para reutilizarlos.</p> <p>3. Binoculares para buscar los elementos reciclables (niños exploradores).</p> <p>4. Se realizan el gusanito, serpiente, gato y candelabro.</p> <p>El respeto por el otro</p>



TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO PRIMERO 1 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología	Generales Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.	¿Qué dispositivos electrónicos utilizas más en tu casa?	Artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas	Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados	Diseño guías gráficas Tarjetas gráficas Actividades de creación e innovación lúdicas Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática 1. puesta en común de los dispositivos que utilizamos con frecuencia. 2. salida del salón hacia la sala de tecnología. 3. realizar una manualidad (teléfono de tubos de papel higiénico). 4. traer imágenes de dispositivos tecnológicos. Expresa la función que cumple cada una de las partes del computador.	Humano Materiales de entorno Rondas Juguetes Marcadores Revistas Tijeras Colbon Lupa Vasos desechables cuerdas Cajas de cartón Grabadora T.V. y D.V.D Laminas Tijeras Temperas Computador Software de juegos didácticos	Actitudes positivas de los estudiantes Identifica la importancia del juego en la tecnología y su entorno 1. Cada uno en una hoja describe cada uno de los dispositivos de comunicación, y los socializa. 2. En el cuaderno hacer paralelo entre las diferencias de los dispositivos de comunicación ejemplo: diferencia entre teléfono y celular. 3. Jugar el juego del teléfono roto. 4. Reunirse en grupos y realizar con imágenes una cartelera de comunicación y exponer a los compañeros.
B. Apropriación y uso de la tecnología	Laborales Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.	Definición artefacto electrónico	Artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.				
C. Solución de problemas con tecnología	Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos	Clasificación de artefactos electrónicos computador, televisor, Nevera, equipo de sonido, lavadora.	Qué es una máquina El computador La CPU El monitor El teclado El Mouse o ratón La impresora.				
D. Tecnología y sociedad	Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Ciudadanas Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.	Definición de herramienta. Herramientas para aumentar agudeza visual, auditiva, y vocal. El computador					

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO PRIMERO 2 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropiación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología D. Tecnología y sociedad	<p>Generales Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Laborales Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Ciudadanas Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información.</p>	<p>Actividades en mi Computador</p> <p>Qué herramienta o dispositivo antiguo tienes en casa que has cambiado por una nueva tecnología?</p> <p>Clasificación de artefactos teniendo en cuenta su funcionalidad</p> <p>¿Qué es materia prima y producto terminado?</p> <p>Lectura o interpretación de símbolos</p>	<p>Prender y apagar el computador El sistema operativo Programas Abrir y cerrar un programa Archivos y Carpetas (Concepto y diferencias).</p> <p>Herramientas que como extensión de partes de mi cuerpo me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales</p> <p>Herramientas sencillas</p>	<p>Reconocer productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</p>	<p>Valora la importancia del sistema operativo para el funcionamiento adecuado del computador.</p> <p>1. Socialización grupal sobre el tema.</p> <p>2. Traer una revista o periódico o impreso con imágenes de dispositivos antiguos y dispositivos nuevos.</p> <p>3. Dibujo en papel y dibujo en computador.</p> <p>4. Traer: caja de cartón, cartulina, cubetas de huevo, tubos de higiénico</p> <p>Realizar un cuadro comparativo de artefactos según su funcionalidad.</p>	<p>Humano Materiales de entorno Rondas Juguetes Marcadores Cajas de cartón Grabadora T.V. y D.V.D Laminas Tijeras Temperas Computador Software de juegos didácticos</p>	<p>Actitudes positivas de los estudiantes Identifica la importancia del juego en la tecnología y su entorno Aplica los pasos para encender y apagar el computador. 1. En una hoja de block se realiza un paralelo donde se escribirán los dispositivos antiguos y los dispositivos nuevos. 2. En grupo se hace una cartelera con las imágenes para exponer a los compañeros. 3. Dibujar en una hoja los dispositivos antiguos y hacer lo mismo en el programa Paint del computador.</p>



Cultura digital.	Participación social.					4. realizar con los materiales, dispositivos nuevos y antiguos
------------------	-----------------------	--	--	--	--	--

TECNOLOGIA E INFORMÁTICA GRADO PRIMERO 3 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDÁCTICA METODOLÓGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropiación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología D. Tecnología y sociedad	<p>Generales Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Laborales Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Ciudadanas Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información.</p>	<p>El computador y sus amigos.</p> <p>¿Qué diferencias y semejanzas tiene la comunicación de antes y la comunicación actual?</p>	<p>Los discos compactos El escáner El modem La memoria USB</p> <p>Manejo de instrumentos herramientas y materiales de uso cotidiano con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar y ensamblar</p>	<p>Identifica productos tecnológicos, en particular, artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana</p> <p>Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p>	<p>1. Socialización de saberes previos de los niños.</p> <p>2. Realizar un conversatorio en parejas.</p> <p>3. Realizar una maqueta con las diferencias y semejanzas del desarrollo de la comunicación</p>	<p>Humano Materiales de entorno</p> <p>Rondas Juguetes</p> <p>Marcadores</p> <p>Cajas de cartón</p> <p>Grabadora T.V. y D.V.D</p> <p>Laminas</p> <p>Tijeras</p> <p>Temperas</p> <p>Computador</p> <p>Software de juegos didácticos</p>	<p>Actitudes positivas de los estudiantes la importancia del juego en la tecnología y su entorno</p> <p>1. En una hoja dibujar cada uno un sistema de comunicación para mostrárselo a sus compañeros.</p> <p>2. hacer un paralelo de las diferencias y semejanzas de la comunicación.</p> <p>3. exposición de la maqueta hecha en plastilina, cartón, papel.</p>



Cultura digital.	Participación social.					
------------------	-----------------------	--	--	--	--	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO PRIMERO 4 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología	Generales Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.	Paint ¿Qué materiales son reciclables y reutilizables?	Como entrar a Paint. Barras de herramientas de Paint. La barra de colores. Creación de dibujos	Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	Iniciar la realización de pequeños dibujos utilizando el programa Paint, siguiendo las instrucciones del profesor y aportando su propia creatividad.	Humano Materiales de entorno Rondas Juguetes Marcadores	Actitudes positivas de los estudiantes Identifica la importancia del juego en la tecnología y su entorno
B. Apropiación y uso de la tecnología	Laborales Manejo técnico y seguro de elementos tecnológicos.		Recursos naturales de mi entorno y lo utilizo racionalmente		1. Recolección de etiquetas limpias.	Cajas de cartón Grabadora T.V. y D.V.D	1. Realizar un álbum con las etiquetas. 2. Pegarlas en el preescolar para concientizar a los demás grupos.
C. Solución de problemas con tecnología	Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos y Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.		Materiales caseros y parte de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente		2. Realizar cartelera en grupos del tema del reciclaje. 3. Salida por la escuela buscando material reciclable. 4. Manualidades con los materiales reciclables (rollos de papel higiénico)	Laminas Tijeras Temperas Computador Software de juegos didácticos	3. Seleccionar en bolsas el cartón, plástico y demás elementos. 4. Porta lápiz, mariposas etc
D. Tecnología y sociedad	Ciudadanas Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información.						Manifiesta interés en realizar dibujos en Paint y respeta los realizados por sus compañeros

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



Cultura digital. Participación social.						
---	--	--	--	--	--	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO SEGUNDO 1 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropiación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología D. Tecnología y sociedad	<p>Generales de artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Laborales Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos y Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Ciudadanas Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información.</p>	<p>Uso mi Computador</p> <p>¿Cómo las herramientas manuales han aportado para llegar a la invención del computador como herramienta para la comunicación y la información?</p> <p>Artefactos Manuales Microsoft office word (tic)</p> <p>Herramientas o aparatos manuales (artefacto</p>	<p>Hardware Software Botón inicio Abrir y cerrar programas Worpap Acciones del ratón Crear carpetas.</p> <p>Funciones de Word Digitación en Word Funciones de las herramientas manuales Herramientas para reparar, armar y desarmar artefactos Herramientas de medición y sus unidades La regla (como herramienta de medición en las tareas escolares)</p>	<p>Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p>	<p>Actitudes positivas de los estudiantes Identifica los diferentes tipos de vivienda según el entorno Conoce el manejo de los aparatos tecnológicos del hogar Entorno Word. Escribir un cuento en el cuaderno y digitalarlo en Word, (Práctica de digitación en Word). Con material reciclable realizar una caja de herramientas manuales. (Herramientas física) Investigar y socializar los diferentes usos de cada herramienta. la tijera Realizar cuadros y rectángulos usando la regla</p>	<p>Humano Humanos Laminas Computador Cajas de cartón Marcadores Tijeras Temperas Fotocopias Papel periódico Revistas Cartulina Guías Pegante Aparatos tecnológicos Computador Software de juegos didácticos</p>	<p>Digitar una página en Word, con el siguiente estilo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicar color amarillo 2. Aplicar color Azul 3. Aplicar color rojo 4. Aplicar tamaño grande 5. Aplicar tamaño pequeño <p>Con material reciclable, elaborar físicamente las siguientes herramientas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Martillo 2. Lápiz 3. Destornillador 4. Alicata 5. Regla <p>En un cuadro sinóptico, realiza 5 columnas y copiar los usos de cada herramienta.</p>

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



Cultura digital. Participación social.				Recortar imágenes para utilizar la herramienta de	Con papel iris, realizar 10 figuras geométricas utilizando la regla y recortarlas
---	--	--	--	---	---

TECNOLOGIA E INFORMÁTICA GRADO SEGUNDO 2 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLÓGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropiación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología D. Tecnología y sociedad	<p>Generales Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Laborales Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Ciudadanas Identificación de problemas a través de</p>	<p>El Teclado ¿De qué manera los artefactos ayudan en la vida cotidiana del hombre?</p> <p>Artefactos Artefactos para cubrir necesidades básicas</p> <p>Artefactos de su entorno</p> <p>Herramientas El computador como artefacto</p> <p>Entorno de Windows (sistema operativo</p>	<p>El teclado Teclas funcionales Teclas Alfanuméricas Teclas especiales (enter, mayus, shift, bloq espaciadora, direccionales)</p> <p>Artefactos naturales Artefactos artificiales Para realizar deporte Para la salud Estudio Alimentación Comunicación Características de los artefactos: Uso Física procedencia Para transformar materiales</p>	<p>Reconocer productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos y productos tecnológicos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados y los utilizarlos en forma segura y apropiada para la solución de problemas de la vida cotidiana</p>	<p>Realizar cuadro comparativo de Artefactos naturales y Artefactos artificiales.</p> <p>Recortar y pegar imágenes de los diferentes artefactos</p> <p>Escoger un artefacto que más te guste y realiza sus características físicas y de uso</p> <p>Clasificar los artefactos según su uso.</p> <p>Mencionar las partes de hardware y software del computador</p>	<p>Humano materiales audiovisuales Para realizar deporte. Para la salud Laminas Computador Cajas de cartón Marcadores Tijeras Temperas Fotocopias Papel periódico Revistas Cartulina Guías Pegante Aparatos tecnológicos Computador Software de juegos didácticos</p>	<p>1. Imágenes de elementos de deporte 2. Imágenes de elementos de salud 3. Imágenes de elementos de estudio 4. Imágenes de elementos de alimentación 5. Imágenes de elementos de comunicación</p> <p>1. Imágenes de elementos de deporte 2. Imágenes de elementos de salud 3. Imágenes de elementos de estudio 4. Imágenes de elementos de alimentación 5. Imágenes de elementos de comunicación</p>

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



	procesos tecnológicos. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.	Partes del computador y su sistema operativo				Artefacto físico: en maqueta 1. Características del artefacto 2. Usos del artefacto Trabajo escrito de los diferentes artefactos Realizar esquema mental (mapa mental), del sistema operativo
--	--	--	--	--	--	---

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO SEGUNDO 3 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropiación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología D. Tecnología y sociedad	Generales Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. Laborales Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la	El Escritorio de windows ¿De qué manera los artefactos ayudan en la vida cotidiana del hombre? Artefactos Herramientas Noticias tecnológicas materiales Componentes tecnológicos	Manejo de ventanas La barra de tareas El protector de pantalla Fondos de pantalla El calendario El reloj Artefactos de la casa como las Herramientas de corte. Tipos de tecnología.	Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	Seleccionar herramientas de corte. -Analizar los cuidados al usarlas. -Diferenciar la tecnología Buscar materiales. -Clasificar componentes tecnológicos. -Crear las Carpetas de cada asignatura.	humano materiales audiovisuales materiales concretos artefactos herramientas noticias tecnológicas. materiales para pegar y pintar. Laminas Computador	Analizar los cuidados al usar herramientas de corte 1. Buscar 1 noticia tecnológica que hable de temas de herramientas 2. Realizando además su respectivo dibujo 3. Diferenciando su tecnología a través del componente con el que está formado Buscar materiales 1. Vidrio 2. Madera 3, Papel 4. Aluminio 5. otro

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



<p>solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Ciudadanas Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.</p>	<p>Creación de carpetas</p>	<p>Tipos de materiales.</p> <p>Tipos de componentes tecnológicos</p>				<p>Fotocopias</p> <p>Papel periódico</p> <p>Cartulina</p> <p>Guías</p> <p>Recipiente</p>	<p>clasificar los componentes tecnológicos</p> <p>1. De los anteriores materiales a cada uno explicar su componente Y ORGANIZAR LAS CARPETAS DE LAS ASIGNATURAS.</p> <p>Demuestra una actitud positiva en el manejo de las temáticas desarrolladas</p>
---	-----------------------------	--	--	--	--	--	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO SEGUNDO 4 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>A. Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>B. Apropriación y uso de la tecnología</p> <p>C. Solución de problemas con tecnología</p> <p>D. Tecnología y sociedad</p>	<p>Generales Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Laborales Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos Reconozco y menciono</p>	<p>Dibujar en Paint</p> <p>¿De qué manera los artefactos ayudan en la vida cotidiana del hombre?</p> <p>Artefacto</p> <p>Símbolos y señales de seguridad</p> <p>Recursos naturales</p>	<p>Como entrar a Paint.</p> <p>Barra de herramientas de Paint</p> <p>Barra de colores</p> <p>Elaboración de dibujos con Paint</p> <p>Guardar y abrir dibujos.</p> <p>Consecuencias Ambientales</p>	<p>Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Presentar imágenes de elementos de seguridad</p> <p>Buscar y clasificar figuras geométricas comunes en los elementos de seguridad</p> <p>Obtener algunos recursos naturales para darles un análisis de los</p>	<p>Humano materiales audiovisuales Materiales concretos. Artefacto símbolos y señales de seguridad en artefactos desuso. recursos naturales Materiales para pegar y pintar. Laminas Computador</p>	<p>Recortar 5 imágenes de elementos de seguridad</p> <p>1. Escribir el nombre a cada una si es símbolo o señal</p> <p>2. Clasificar o separar las que son en forma de círculo</p> <p>3. Clasificar o separar las que son en forma de triangulo</p> <p>4. Clasificar o separar las que</p>

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



	<p>productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Ciudadanas Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social.</p>	<p>Crear subcarpetas</p>	<p>Contaminación del Medio ambiente</p> <p>Artefactos en desuso</p> <p>Orden alfabético de Carpetas</p>		<p>daños que presentan</p> <p>Desde la observación a estos recursos concluir algunas consecuencias ambientales que se presentan a causa de algunos artefactos en desuso</p> <p>Organizar las carpetas en orden alfabético</p>	<p>Fotocopias Papel periódico Cartulina Guías Aparatos tecnológicos</p>	<p>son en forma de cuadrado</p> <p>5. Clasificar o separar las que son en forma de rectángulo</p> <p>Presentar maqueta con algunos recursos naturales</p> <p>1. Escribir los beneficios para las personas</p> <p>2. Escribir las consecuencias de los usos de los artefactos para estos recursos naturales</p> <p>Crear y organizar las subcarpetas de cada asignatura dando un orden alfabético</p>
--	---	--------------------------	---	--	---	---	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO TERCERO 1 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>A. Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>B. Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>C. Solución de problemas con tecnología</p>	<p>Generales Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Laborales Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Identificación de</p>	<p>Funcionamiento del Computador.</p> <p>Artefactos (dispositivos). El uso de las tics.</p> <p>Sistema operativo.</p> <p>Materias primas.</p>	<p>El microprocesador La memoria RAM Dispositivos de almacenamiento Dispositivos de entrada Dispositivos de salida y su función en el sistema operativo.</p>	<p>Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p>	<p>Identificar las partes principales de un computador en su hardware</p> <p>Identificar las partes principales de un computador en su software Señalar cada uno de los dispositivos Seleccionar las</p>	<p>Humano</p> <p>materiales audiovisuales</p> <p>Materiales concretos</p> <p>Materiales para pegar y pintar. Laminas</p>	<p>Sensibilización de algunas problemáticas ambientales</p> <p>Dibujar y señalar cada parte de un computador</p> <p>1. Monitor 2. Teclado 3. Mouse 4. torre</p>

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



<p>D. Tecnología y sociedad</p>	<p>problemas a través de procesos tecnológicos Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Ciudadanas Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social</p>	<p>Dispositivos de almacenamiento de información y de comunicación.</p> <p>Uso de materias primas</p> <p>Partes de la ventana de un sistema operativo</p>	<p>materias primas que encontramos en el entorno escolar Dibujar la ventana de Windows</p>	<p>Computador Fotocopias Papel periódico Cartulina Guías Aparatos tecnológicos</p>	<p>Recortar dispositivos de 1. entrada 2. proceso 3. salida</p> <p>Buscar 5 materias primas del entorno y describirla Dibujar y señalar las partes de la ventana de Windows. Comprende la importancia que tienen los dispositivos del computador para su debido funcionamiento.</p>
---------------------------------	--	---	---	---	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO TERCERO 2 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
----------	--------------	----------	-------------	-----	------------------------	----------	-------------------------

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



<p>A. Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>B. Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>C. Solución de problemas con tecnología</p> <p>D. Tecnología y sociedad</p>	<p>Generales Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.</p> <p>Laborales Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Ciudadanas Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.</p> <p>Gestión de la información.</p> <p>Cultura digital.</p> <p>Participación social</p>	<p>Acciones Básicas de word</p> <p>¿Cómo las herramientas de medición y trazado han facilitado las labores del hombre?</p> <p>Artefacto</p> <p>Herramientas de Trazado.</p> <p>La historia del ábaco.</p> <p>La cinta métrica.</p> <p>Gráficos en word</p> <p>Explorar Power Paint</p>	<p>Word (Concepto, abrir y cerrar)</p> <p>Ventana de word</p> <p>Escribir en Word (Utilizar Mayúsculas y Minúsculas)</p> <p>Guardar documentos</p> <p>Seleccionar textos</p> <p>Fuente (Tipo y color de letras)</p> <p>Metro</p> <p>-Regla</p> <p>-Transportador.</p> <p>-Escuadra.</p> <p>-Compas.</p> <p>-Abaco.</p> <p>-Trueque.</p> <p>-Metro de costura.</p> <p>-Metro de construcción</p> <p>Fuente.</p> <p>-Párrafo.</p> <p>-Viñetas.</p> <p>-Procesador de texto.</p> <p>TABLAS</p> <p>-Fila, -Columna, Celdas,</p> <p>Combinar, dividir celdas</p> <p>SMARTART</p> <p>-De lista, de proceso, de ciclo</p> <p>Formas</p>	<p>Reconocer productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Sigue adecuadamente los pasos para ingresar al procesador de texto Word</p> <p>Guarda información en diferentes discos</p> <p>Selecciona y edita textos usando negrilla, subrayado y cursiva.</p> <p>Selecciona textos para hacerle cambios como estilo, tamaño y color de fuente.</p> <p>Utilizar herramientas de medición</p> <p>Realizar mediciones y reflexionar los resultados</p> <p>Inventar y construir un ábaco, observando los avances y sus cambios</p> <p>Observar y comparar una herramienta, para utilizarla adecuadamente.</p> <p>Seleccionar una herramienta teniendo en cuenta sus restricciones.</p> <p>Consultar definiciones del procesador de texto.</p> <p>Seleccionar un gráfico SmartArt,</p>	<p>Humano Artefacto herramientas de trazado.</p> <p>Materiales concretos la cinta métrica.</p> <p>Materiales para pegar y pintar.</p> <p>Laminas Computador</p> <p>Fotocopias</p> <p>Papel periódico</p> <p>Cartulina</p> <p>Guías Útiles escolares</p> <p>Regla, tijeras</p> <p>Hojas de block</p> <p>Ega, revistas ya utilizadas</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dibujar y colorear herramientas de medición. Plegable historia del Abaco y el trueque. 2. Inventa de manera física, su propio ábaco. 3. Realiza un metro de cinta, con sus unidades de medida. 4. Consultar sus cuidados al usarlo. 5. Buscar, definir y explicar los conceptos de Word. 6. Copiar y digitar, nombres, edad y género de sus compañeros para insertar tablas, en Word.
---	--	--	--	---	--	---



					teniendo en cuenta su función Observar y comparar Power point con Word	
--	--	--	--	--	--	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO TERCERO 3 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropiación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología D. Tecnología y sociedad	. Generales Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. Laborales Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos Reconozco y menciono productos	Word 2 ¿Cómo los recursos naturales se convierten en materiales para elaborar componentes tecnológicos? Artefactos Partes de un artefacto Noticias Tecnológicas	Las Barras de la ventana de Word Abrir documentos (Identificar el icono de los archivos de Word) Configurar páginas Alineación del texto Insertar imagen Corregir ortografía Imprimir documentos Artefactos	Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	Cuidados del computador en su manejo de encendido y apagado. Fichas de noticias. Observar materiales sólidos. Crear y guardar archivos.	Humano Artefacto herramientas de trazado. Materiales concretos la cinta métrica. Materiales para pegar y pintar. Laminas Computador Fotocopias Papel periódico Cartulina Guías Útiles escolares Regla, tijeras	CUIDADOS AL ENCENDER Y APAGAR UN COMPUTADOR 1. Consultar los cuidados del disco duro 2. Cuidados de la board NOTICIAS, REVISTA TECNOLÓGICA 1. En Word digitar las noticias 2. Guardar en diferentes carpetas según sea el caso MATERIALES SOLIDOS

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



	tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Ciudadanas Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social	Materiales Componentes tecnológicos Sistema operativo	Partes de un artefacto. Noticias tecnológicas Materiales Componentes Tecnológicos Sistema operativo Encendido y apagado Evolución en tecnología Solidos Manejo de archivos			Hojas de block Ega, revistas Hojas ya utilizadas	1. Investigar la procedencia de los materiales sólidos. 2. Realizar un análisis de algunos materiales de los anteriores ORGANIZAR ARCHIVOS Y CARPETAS 1. Crear archivos y ubicarlos en carpetas 2. Eliminar archivos y carpetas
--	---	---	--	--	--	--	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO TERCERO 4 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropiación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología	Generales de artefactos y procesos tecnológicos. Laborales Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Identificación de	Internet ¿Cómo los elementos tecnológicos afectan el medio ambiente? Artefacto Vacunación	¿Qué es Internet? Como entrar a Internet. (Abrir el Navegador) Navegar por Internet (Escribir direcciones de páginas web) Hipervínculos Navegando en el Sitio web de la IECOV	Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	Practica los pasos para abrir y navegar en un sitio web Obtener el esquema de vacunación personal	Humano Artefacto herramientas de trazado. Materiales concretos la cinta métrica. Materiales para pegar y pintar. Laminas Computador Fotocopias	ESQUEMA DE VACUNACIÓN 1. Consultar las dosis. 2. Realizar escala del Tiempo de vacunas 3. Consultar principales autores de vacunas 4. Traer y analizar la biografía de

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



D. Tecnología y sociedad	<p>problemas a través de procesos tecnológicos</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Ciudadanas Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información. Cultura digital. Participación social</p>	<p>Recursos naturales</p> <p>Consecuencias Ambientales</p> <p>Medio ambiente</p> <p>Artefactos caseros</p>	<p>Tipos de vacunas</p> <p>Cuidados</p> <p>El agua</p> <p>Consecuencias ambientales por la energía.</p> <p>Las herramientas de aseo</p>	<p>Consultar los estados del agua</p> <p>Como se produce la energía hidráulica</p> <p>Beneficios de las herramientas de aseo</p>	<p>Papel periódico</p> <p>Cartulina</p> <p>Guías Útiles escolares</p> <p>Regla, tijeras</p> <p>Hojas de block</p> <p>Ega, revistas</p> <p>Hojas ya utilizadas</p>	<p>Manuel Elkin Patarroyo</p> <p>ESQUEMA DE LOS ESTADOS DEL AGUA</p> <p>1. Con material reciclable plasmar los estados del agua</p> <p>ENERGÍA HIDRAULICA</p> <p>1. Realizar cuadro comparativo de la energía hidráulica con las demás</p> <p>2. Presentar exposición de una diferencia</p> <p>BENEFICIOS DE HERRAMIENTAS DE ASEO</p>
--------------------------	--	--	---	--	---	---

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO CUARTO 1 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología	Generales Identificar la utilidad de los elementos del panel de control en la configuración interna del computador.	Estructura del Computador	Hardware y Software	Analiza artefactos que respondes a las necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.	Realizar exposición de un producto	Humano	Muestra interés por las actividades
B. Apropiación y uso de la tecnología	Identificar la utilidad de los elementos del panel de control en la configuración interna del computador.	¿Los productos tecnológicos se utilizan para un beneficio común o propio	Dispositivos de entrada		Investigando todas sus características	productos (alimenticios)	Realiza las actividades con responsabilidad
C. Solución de problemas con tecnología	Selección de productos que respondan a mis necesidades utilizando criterios apropiados (fecha)	PRODUCTOS (alimenticios)	Dispositivos de salida		Realiza una maqueta de un dispositivo especificando todas sus partes	Laminas Computador Fotocopias	EXPOSICIÓN 1. Resumir 2. Ideas principales 3. Cartel (esquema) 4. Explicación (video)

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



D. Tecnología y sociedad	de vencimiento, condiciones de manipulación y de almacenamiento, componentes, efectos sobre la salud y el medio ambiente. Laborales Establezco relaciones de proporción entre las dimensiones de los artefactos y de los usuarios Ciudadanas Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos.	ARTEFACTOS (dispositivos) HERRAMIENTAS DE MEDICIÓN (para hacer un plano) PROCESADORES DE TEXTO Y POWER POINT	Que es un producto y tipos de productos Fecha de vencimiento y caducidad Manipulación y almacenamiento Efectos de salud y medio ambiente Que es un dispositivo usos y cuidados Cuales dispositivos existen y su forma de ensamble Usuarios según los dispositivos Escuadra, Compas Lápiz, Brújula Regla, Transportador Animaciones y transiciones en pptx		Realiza un plano de su casa, con cada una de las partes, explicando el uso y cuidado de cada herramienta que utilizo Inventa un juego en power point, utilizando imágenes de las herramientas de medición	Papel periódico Cartulina Guías Útiles escolares Regla, tijeras Hojas de block medios tecnológicos huerta escolar	5. Memorias MAQUETA con material reciclable las actividades Realiza las actividades con responsabilidad Presenta a sus compañeros y docentes sus trabajos en forma creativa y dinámica. Elabora una tabla de forma correcta para aplicar la suma. Muestra interés por aprender los diferentes procesos que se realizan en un computador.
--------------------------	--	---	--	--	--	---	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO CUARTO 2 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropiación y uso de la tecnología	Generales Reconocer al programa Microsoft Word como un procesador de textos que posee muchas herramientas que facilitan nuestro trabajo.	Microsoft office word ¿Cuándo los procesos aportan a la invención de la tecnología INVENTOS E INVENCIONES	Insertar tabla Insertar filas y columnas Insertar ilustraciones (imágenes, formas) Cuadro de texto Fondo de página (Marca de agua,	Utiliza tecnología de la información y la comunicación disponibles en el entorno para el desarrollo de diversas actividades	Crea y manipula tablas, utilizando diferentes herramientas. Inserta imágenes y transforma algunos de sus atributos tales como color, tamaño, ubicación.	Humano Materiales concretos productos (alimenticios)	Muestra interés por las actividades Realiza las actividades con responsabilidad Presenta a sus compañeros y docentes sus

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



<p>C. Solución de problemas con tecnología</p> <p>D. Tecnología y sociedad</p>	<p>Menciona e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.</p> <p>Laborales Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.</p> <p>Ciudadanas Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos.</p>	<p>LA ENERGÍA</p> <p>LA VIVIENDA</p> <p>MATERIAL RECICLABLE</p>	<p>Color de página, borde de página)</p> <p>Ortografía y gramática</p> <p>Herramientas de fuente (Negrilla, cursiva, subrayado, cambiar a mayúsculas o minúsculas, color de fuente)</p> <p>Los medios de comunicación (el carro)</p> <p>El primer automóvil 1899</p> <p>Que es y formas de ahorrarla</p> <p>Historia y evolución de la vivienda</p> <p>Colores del reciclaje.</p>	<p>(comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda, validación de la información e investigación...</p>	<p>Escribe diferentes textos utilizando la opción de cuadro de texto.</p> <p>Aplica marcas de agua personalizadas a un documento</p> <p>Realiza los pasos adecuados para copiar, cortar y pegar documentos</p> <p>Aplica las diferentes opciones de color de página para mejorar la presentación de los trabajos.</p> <p>Escribe párrafos aplicando diferentes interlineados entre ellos.</p> <p>Revisa la ortografía y gramática de un documento.</p> <p>Presentación de diapositivas de los medios de comunicación</p> <p>Consultar las diferentes energías existentes y realizar un juego en power point</p>	<p>Laminas Computador</p> <p>Artefactos caseros</p> <p>Material reciclable</p> <p>Fotocopias</p> <p>Papel periódico</p> <p>Cartulina</p> <p>Guías Útiles escolares</p> <p>Regla, tijeras</p> <p>Hojas de block</p> <p>medios tecnológicos</p> <p>huerta escolar</p>	<p>trabajos en forma creativa y dinámica</p> <p>Realizar tabla de contenido con diferentes hipervínculos para crear una diapositiva por tema.</p>
--	---	---	---	---	---	---	---

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO CUARTO 3 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>A. Naturaleza y evolución de la tecnología</p>	<p>Generales Reconocer a PowerPoint como un programa diseñado para</p>	<p>Microsoft office PowerPoint</p> <p>¿Los artefactos, los</p>	<p>Presentaciones multimedia</p> <p>Ventana de PowerPoint (barras y elementos)</p>	<p>Identifica y describe características, dificultades, deficiencias o</p>	<p>Interactúa con el programa Power Point y con sus barras de herramientas.</p>	<p>Humano</p>	<p>Muestra interés por las actividades</p>

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



<p>B. Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>C. Solución de problemas con tecnología</p> <p>D. Tecnología y sociedad</p>	<p>facilitar la creación de apoyos visuales, presentaciones y documentos guía en la realización de exposiciones. Análisis de artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales</p> <p>Laborales Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas.</p> <p>Ciudadanas Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad</p>	<p>productos y las herramientas se utilizan para un beneficio común o propio?</p> <p>Artefactos</p> <p>Fallas en los artefactos</p> <p>Productos</p> <p>Garantía de los productos</p> <p>Artefactos para conservar productos</p> <p>Herramientas manuales</p>	<p>Configurar página e Insertar diapositivas Fondo de las diapositivas (color y estilos de fondo, degradado) Insertar textos (cuadro de texto, wordart) Insertar imágenes (predefinidas, desde archivo) Animaciones (animar textos e imágenes) Guardar una presentación.</p> <p>Artefactos: - artificiales - naturales - eléctricos</p> <p>Productos: - tecnológicos - naturales</p> <p>Herramientas - Manuales de la casa (el martillo) - Como utilizar adecuadamente las herramientas</p>	<p>riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas</p>	<p>Crea, anima y reproduce una presentación creada en el programa Power Point. Aplica efectos de sonido y de animación a una presentación. Aplica creativamente las opciones de fondo, plantillas e imágenes en una diapositiva. Utiliza tablas, elimina filas y columnas, cambia la presentación como bordes y color de relleno en las diapositivas. Manipula objetos insertados utilizando las herramientas de agrupar, desagrupar, girar, voltear y duplicar Realizar un artefacto físico y realizar su respetiva presentación Traer un producto para su respetivo análisis</p>	<p>Materiales concretos</p> <p>productos (alimenticios)</p> <p>Laminas Computador</p> <p>Artefactos caseros</p> <p>Material reciclable</p> <p>Fotocopias</p> <p>Papel periódico Cartulina Guías Útiles escolares Regla, tijeras Hojas de block medios tecnológicos</p> <p>huerta escolar</p> <p>materiales audiovisuales</p>	<p>Realiza las actividades con responsabilidad</p> <p>Presenta a sus compañeros y docentes sus trabajos en forma creativa y dinámica</p> <p>En powerpoint realizar herramientas con sus diferentes movimientos</p> <p>Realizar 5 herramientas con su animación en power point.</p> <p>Se interesa porque sus trabajos sean excelentes, aplicando todos los conceptos aprendidos.</p>
---	--	---	--	---	--	--	--



TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO CUARTO 4 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología	Generales Reconocer la Internet como un medio de comunicación que facilita la vida de las personas.	Internet ¿Cómo los diferentes procesos tecnológicos han hecho que la evolución sea más rápida?	Historia de la Internet. Los navegadores de internet (elementos y herramientas)	Se involucra en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos naturales de la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vive.	Crea una cuenta de correo electrónico y envía mensajes Busca diferentes clases de información por Internet. Utiliza el correo electrónico para recibir y enviar mensajes.	Humano materiales audiovisuales Materiales concretos Artefactos caseros Material reciclable Herramientas manuales Laminas Computador Material reciclable Fotocopias Papel periódico Cartulina Guías Útiles escolares Regla, tijeras Hojas de block medios tecnológicos huerta escolar	PROYECTO DE ENERGÍA HIDRAULICA 1. partes de un proyecto 2. Incluir la energía hidráulica con un diagnóstico Comprende las ventajas y los riesgos de la red de la internet
B. Apropiación y uso de la tecnología	Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se Transforman.	Energía hidráulica	Los buscadores (como buscar información en internet)		Pensar un proyecto de energía para un lugar alejado		
C. Solución de problemas con tecnología	Laborales Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.	Bienes y servicios de la comunidad	Los sitios web Navegando en el sitio web de la IECOV		Como el agua se ha convertido en un bien privado		
D. Tecnología y sociedad	Ciudadanas Me involucro en proyectos tecnológicos relacionados con el Buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo	Recursos naturales	El correo electrónico Que es un producto y tipos de productos Fecha de vencimiento y caducidad Manipulación y almacenamiento Efectos de salud y medio ambiente Que es un dispositivo usos y cuidados Cuales dispositivos existen y su forma de ensamblado Usuarios según los dispositivos				



TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO QUINTO 1 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología	Generales Reconoce la función que cumplen el Desfragmentador de disco, el scandisk y el asistente para mantenimiento como herramientas preventivas del computador.	El Computador ¿Los productos tecnológicos se utilizan para un beneficio común o propio?	La informática y el computador (concepto) El hardware (dispositivos) El software (sistema operativo y aplicaciones) Los virus y antivirus (recomendaciones para evitar infecciones) El escritorio de Windows (elementos) Organización de archivos (identificar iconos de archivos, guardar, carpetas) Seleccionar archivos, copiar y mover archivos Cuidados y recomendaciones con el computador Que es un producto y tipos de productos Fecha de vencimiento y caducidad Manipulación y almacenamiento Efectos de salud y medio ambiente Que es un dispositivo usos y cuidados	Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.	Conoce y pone en práctica los pasos para copiar y mover archivos. Organiza sus archivos teniendo en cuenta las recomendaciones dadas. Crear un producto con su respetivo proyecto Analizar el celular como dispositivo móvil	Humano Laminas Computador Fotocopias Papel periódico Cartulina Guías Aparatos tecnológicos	Interés por la temática Participación en clase Contextualización de la temática. Apropiación del tema Conocimiento del tema Desarrollo de las actividades Calidad de los trabajos extra clase o consultas PLANTEAR UN PROYECTO PARA LA CREACIÓN DE UN PRODUCTO QUE BENEFICIE A LA COMUNIDAD. 1. Organizar las partes del proyecto 2. Crear el diagnóstico de la población 3. realizar un mercadeo para su análisis Trabajo Individual. Trabajo colaborativo Trabajo en equipo. Mesa redonda.
B. Apropiación y uso de la tecnología	Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.	PRODUCTOS (alimentos) ARTEFACTOS (dispositivos)	TELEFONIA MÓVIL, realizar un orden cronológico Pasado, presente, futuro				
C. Solución de problemas con tecnología	Ciudadanas						
D. Tecnología y sociedad							

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos	Cuales dispositivos existen y su forma de ensamblado Usuarios según los dispositivos	Exposiciones. Sustentaciones. Comprende y pone en práctica las recomendaciones de cómo cuidar los equipos para evitar infecciones
--	---	---

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO QUINTO 2 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropriación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología D. Tecnología y sociedad	Generales Utiliza las diferentes barras de herramientas para hacer diferentes presentaciones y usarlas en sus exposiciones. Menciona invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país. Laborales Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología. Ciudadanas Utilizo diferentes fuentes de	Presentaciones Multimedia INVENCIÓN E INNOVACIÓN PROYECTOS TECNOLOGICOS SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON LA TECNOLOGÍA MATERIALES CASEROS MEDIOS DE COMUNICACIÓN	Diseño de diapositivas (color, estilo) Insertar y duplicar diapositivas Insertar elementos (textos, imágenes, formas) Insertar elementos multimedia (sonidos, videos) Animaciones (personalizar animación, transiciones) Preparar presentaciones para exposiciones Historia y evolución del marcapasos. Fuentes de información primaria	Reconoce artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciona con los procesos de producción y los recursos naturales involucrados	Elabora documentos utilizando diversas herramientas de Word y Power Point Expresa ideas y conocimientos en forma escrita y gráfica con la ayuda de Word y Power Point Emplea eficazmente las diferentes barras de herramientas de Word y Power Point. Reconoce los pasos para activar las barras de herramientas Interés por la temática Participación en clase Contextualización de la temática. Apropiación del tema Conocimiento del tema Desarrollo de las actividades Calidad de los trabajos extra clase o consultas	Humano Laminas Computador Fotocopias Papel periódico Cartulina Guías Aparatos tecnológicos	Interés por la temática Participación en clase Contextualización de la temática. Apropiación del tema Conocimiento del tema Desarrollo de las actividades Calidad de los trabajos extra clase o consultas Presentación expositiva de los proyectos e implementar uno para la sede. Valora las presentaciones multimedia de

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



información y medios de comunicación para sustentar mis ideas	Tecnología hecha con el reciclaje Uso del celular mientras conduces Aparatos de comunicación (el celular) Aparatos tecnológicos Usos del internet Buscadores Navegadores	Implementar lo cronológico de un aparato tecnológico en este caso la marca Pasos. Investigación de proyectos hechos con reciclaje	él/ella mismo/a y el de sus compañeros.
---	--	--	---

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO QUINTO 3 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropiación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología D. Tecnología y sociedad	Generales Reconoce al programa Excel como una herramienta que facilita los cálculos matemáticos Análisis artefactos que responden necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales. Laborales Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y	Microsoft office excel ¿Los productos tecnológicos se utilizan para un beneficio común o propio? Artefactos para cubrir necesidades secundarias	Qué es una hoja de cálculo Microsoft Excel (ventana y barras) La hoja de Excel (columnas, filas, celdas, rangos) Agregar y eliminar filas y columnas Ingresar datos en las celdas Agregar bordes y sombreados a la tabla Resolver operaciones matemáticas en Excel Historia y evolución: -Lápiz, - Cuaderno - Televisor - Nevera	Identifica y menciona situaciones en las que se evidencia los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología	Ingresa datos alfanuméricos a la hoja de cálculo y utiliza las opciones de la barra de formato para modificarla. Utiliza el Mouse para desplazarse libremente por la hoja de cálculo Guarda y abre documentos en la hoja de cálculo Inserta filas y columnas en la hoja de cálculo Nombra celdas y rangos seleccionado en la hoja de cálculo Selecciona datos y los ordena en forma ascendente y descendente	Humano Laminas Computador Fotocopias Papel periódico Cartulina Guías Aparatos tecnológicos	Interés por la temática Participación en clase Contextualización de la temática. Apropiación del tema Conocimiento del tema Desarrollo de las actividades Calidad de los trabajos extra clase o consultas Inventar un lápiz más avanzado Crear e innovar un aparato que pertenezca a la nanotecnología.

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



	<p>unión de materiales para construir modelos y maquetas</p> <p>Ciudadanas Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.</p>		<p>Uso optimizado de espacios.</p> <p>Uso de aerosoles</p> <p>Radiaciones</p> <p>Corto circuito</p> <p>Garantías extendidas</p>		<p>Aplica diferentes fórmulas para resolver operaciones matemáticas de cálculo</p> <p>Utiliza el asistente para gráficos para graficar datos.</p> <p>Utiliza los diferentes tipos de gráficos para representar datos.</p> <p>Desarrollo de guías.</p> <p>Desarrollo de talleres.</p> <p>Desarrollo de competencias texto guía.</p> <p>Manejo eficiente y eficaz del trabajo en el aula de sistemas</p> <p>Creación de su propio lápiz</p> <p>Investigar de la nanotecnología</p>	<p>Valora la importancia que tiene una hoja de cálculo en el programa Excel para el uso de las matemáticas y otros.</p>
--	--	--	---	--	--	---

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO QUINTO 4 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>A. Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>B. Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>C. Solución de problemas con tecnología</p> <p>D. Tecnología y sociedad</p>	<p>Generales Familiarizarse con los elementos básicos del navegador de Internet para buscar páginas Web y consultar información que le sirvan para la realización de sus tareas escolares</p> <p>Identifico fuentes y tipos de energía y</p>	<p>Internet</p> <p>Energía</p> <p>Mecanismos de transformación de energía</p> <p>Generador</p> <p>Conversiones en la antigüedad</p>	<p>Elementos del navegador (abrir una dirección web)</p> <p>Los buscadores (herramientas de Google: búsqueda de información, imágenes, traductor)</p> <p>El correo electrónico (crear una cuenta, enviar mensajes)</p> <p>Las redes sociales</p>	<p>Identifica y menciona situaciones en las que se evidencia los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y</p>	<p>Busca deferente clase de información por Internet.</p> <p>Utiliza el correo electrónico para recibir y enviar mensajes.</p> <p>Consolidar los proyectos de los anteriores periodos</p>	<p>Laminas</p> <p>Computador</p> <p>Fotocopias</p> <p>Papel periódico</p> <p>Cartulina</p> <p>Guías</p> <p>Aparatos tecnológicos</p>	<p>Interés por la temática</p> <p>Participación en clase</p> <p>Contextualización de la temática.</p> <p>Apropiación del tema</p> <p>Conocimiento del tema</p> <p>Desarrollo de las actividades</p>

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



<p>explico cómo se transforman.</p> <p>Laborales Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.</p> <p>Ciudadanas Identifico algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales.</p>	<p>Sistemas de señalización</p> <p>El agua</p>	<p>Ventajas y riesgos en la red</p> <p>Energía artificial</p> <p>Hidráulica Potencial</p> <p>Eléctrica Calórica</p> <p>Hidroeléctrica</p> <p>Agua como recurso natural</p> <p>Como servicio público Estado natural Falta de cultura del agua en Colombia</p> <p>Agua potable y/o no potable</p> <p>Ministerio de ambiente y desarrollo sostenible</p> <p>Gestión del ambiente</p> <p>Recursos renovables ICA</p> <p>Instituto Colombiano agropecuario Las pilas usadas y su manejo</p> <p>Los lixiviados</p>	<p>artefactos de la tecnología.</p>	<p>para realizar una muestra</p>		<p>Calidad de los trabajos extra clase o consultas</p> <p>Exponer el proyecto final con las respectivas pautas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. carteles 2. publicidad 3. memorias 4. oratoria <p>Comprende las ventajas y los riesgos de la Internet</p>
--	--	--	-------------------------------------	----------------------------------	--	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO SEXTO 1 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología	Generales Identificar los componentes físicos (hardware) y lógicos (software) que hacen parte de un sistema de cómputo	Introducción a la informática ¿Cómo la responsabilidad social puede	La informática y el computador (concepto) - Historia de las computadoras - La estructura del computador	Reconoce principios y conceptos propios de la informática y la tecnología,	Realiza procedimientos de creación de carpetas personales y guarda archivos en ellas de manera correcta.	Cartulina. Marcadores. Colores Pegantes.	Evaluación teórico-práctica. Desarrollo de actividades. Desarrollo de compromisos en casa.

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



<p>B. Apropriación y uso de la tecnología</p> <p>C. Solución de problemas con tecnología</p> <p>D. Tecnología y sociedad</p>	<p>y los elementos más utilizados del sistema operativo, practicando su uso para mejorar el desempeño al crear, guardar y organizar información en la computadora</p> <p>Laborales</p> <p>Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones Ciudadanas</p> <p>Identifico diversos recursos energéticos y evalúo su impacto sobre el medio ambiente, así como las posibilidades de desarrollo para las comunidades.</p>	<p>mejorar el medio ambiente?</p> <p>Medio Ambiente</p> <p>Reciclaje</p> <p>Cuidados</p> <p>Normatividad</p> <p>Recursos energéticos</p>	<p>(Hardware y Software)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuidados y recomendaciones con el computador. - El sistema operativo Windows (escritorio y sus elementos) - Las ventanas en Windows y sus partes (barras, menús, herramientas, puntero, cursor) - El ratón y sus botones. - Accesorios de Windows (paint, la calculadora) - Los archivos y las carpetas. <p>Definición de medio ambiente</p> <p>Definición de reciclaje</p> <p>Definición de recursos energéticos.</p> <p>Normas para el cuidado de medio del medio ambiente</p>	<p>que le han permitido al hombre transformar su entorno</p> <p>Realizar talleres sobre medio ambiente y reciclaje.</p> <p>Realiza un folleto sobre el reciclaje.</p> <p>Consulta cuales son los recursos energéticos a los cuales podemos acceder.</p> <p>Realiza exposición sobre las normas para cuidar el medio ambiente.</p>	<p>Revistas.</p> <p>Laminas.</p> <p>Cuentos.</p> <p>Hojas de block.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Video beam.</p> <p>Computador.</p> <p>Microsoft Office.</p> <p>Memoria USB.</p> <p>Fotocopias.</p>	<p>Participación en clase. Actitud y compromiso</p> <p>Escribe por lo menos 10 de formas de cuidar el ambiente, las define y utiliza imágenes.</p> <p>Identifica las normas vigentes en Colombia sobre el reciclaje (código de colores, materiales reciclables y como separar los materiales)</p> <p>Presentación (estética), utilización de espacios, imágenes.</p> <p>Debe realizarse a mano.</p> <p>Identifica los principales recursos energéticos de origen orgánico y no orgánico.</p> <p>Conocimiento del tema, tiene ayudas visuales, no leer.</p> <p>Se basan en la normatividad ambiental y sanitaria colombiana</p>
--	---	--	--	---	--	--



TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO SEXTO 2 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropiación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología D. Tecnología y sociedad	Generales Reconocer la estructura del teclado, la función que cumplen los distintos grupos de teclas que lo componen así como desarrollar habilidades y destrezas para digitalizar documentos de manera correcta. Reconozco 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 Laborales Identifico diversos recursos energéticos y evalúo su impacto sobre el medio ambiente, así como las posibilidades de desarrollo para las comunidades. Ciudadanas Me intereso por las tradiciones y valores de mi comunidad y participo en la gestión de iniciativas en favor del medio ambiente, la	El Teclado. ¿Cómo el uso racional de la tecnología puede mejorar nuestra calidad de vida? Medio Ambiente Normatividad Recursos Tecnológicos -Artefactos Normatividad Soluciones tecnológicas	El teclado (concepto y función del teclado) - Grupos de teclas (funciones, alfanumérico, control y numérico) - Teclas especiales (espaciadora, Bloq Mayus, shift, borradora, suprimir, enter, Windows, menú, esc) - Segundos y terceros caracteres de las teclas - Desplazarse en un texto (direccionales, inicio, fin, Repag, Avpag) - Seleccionar textos, copiar y pegar, con el teclado (shift, direccionales, ctrl) - Entrar a inicio y abrir programas con el teclado.	Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. Proponiendo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.	Las clases se desarrollarán de forma práctica, utilizando un modelo pedagógico constructivista con un acompañamiento permanente del docente. - Todos los trabajos que se realicen serán enfocados a estudios de casos con la vida real. Realizar una encuesta sobre medio ambiente y normas para conservarlo Realiza carteleros o afiches sobre legalidad del uso de los recursos tecnológicos Realizo un debate sobre el uso de artefactos Realizo un taller en el cual se proponen soluciones tecnológicas a	Cartulina. Marcadores. Colores Pegantes. Revistas. Laminas. Cuentos. Hojas de block. Fotocopias. Video beam. Computador. Microsoft Office. Memoria USB. Fotocopias.	La encuesta debe contener mínimo 5 preguntas. Los estudiantes la deben diseñar y aplicar. Deben entregar un informe de la tabulación de la encuesta. Debe ser aplicada a mínimo 20 personas. Presentación (estética), utilización de espacios, imágenes. Debe estar basada en la presentación "El futuro de la ciencia y la tecnología en Colombia. Política y legislación" Se propone el tema del uso de artefactos a raíz de este se encontrarán un estudiante a favor y otro en contra. Los argumentos para defender o para rechazar el uso de artefactos. Conocimiento del tema, no leer. -Plantear una situación en la que no se utilicen las tecnologías como herramienta para su solución. Proponer una solución tecnológica a la situación planteada anteriormente. Participa en los ejercicios de práctica de la sala de



salud y la cultura (como jornadas de recolección de materiales reciclables, vacunación, bazares, festivales, etc.).	- Clasificación del teclado alfabético (fila dominante, fila guía, fila inferior) Definición de Artefactos Recursos tecnológicos	problemas donde no se apliquen	sistemas y demuestra tolerancia por sus compañeros
---	---	--------------------------------	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO SEXTO 3 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropiación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología D. Tecnología y sociedad	Generales Hacer uso del procesador de palabras para la producción de textos escritos que permitan mejorar la presentación de trabajos escolares de cualquier área. Identifico y explico técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte). Laborales	Procesador de Palabras ¿Cómo la tecnología puede ser aplicada a otras disciplinas? Recursos Tecnológicos Aplicaciones Sistemas Realimentación Gráficos, Bocetos y Planos.	Que es un procesador de palabras (Microsoft Word) - Ventana de Word (barras, menús, herramientas, puntero, cursor) - Configuración de páginas y formato - Alineación de textos - Guardar y abrir un documento - Seleccionar textos, copiar, cortar, pegar, - Insertar imágenes - Corrección de ortografía, sinónimos - Pagar un documento	Propone estrategias para soluciones tecnológicas a problemas en diferentes contextos.	Escribe textos en Microsoft Word teniendo en cuenta los elementos básicos para su diseño como la configuración, el formato y la alineación. - Utiliza las herramientas de corrección de ortografía y sinónimos para mejorar sus textos. Realizar una exposición sobre los sistemas tecnológicos, sus componentes y su utilización.	Cartulina. Marcadores. Colores Pegantes. Revistas. Laminas. Cuentos. Hojas de block. Fotocopias. Video beam. Computador. Microsoft Office. Memoria USB. Fotocopias.	Evaluación teórico-práctica. Desarrollo de actividades. Desarrollo de compromisos en casa. Participación en clase. Actitud y compromiso del tema, tiene ayudas visuales, no leer. Identifica los 4 principales sistemas tecnológicos (mecánicos, hidráulicos, neumáticos, eléctricos) Realiza un esquema manual,

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



	<p>Explico con ejemplos el concepto de sistema e indico sus componentes y relaciones de causa efecto. Ciudadanas Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.</p>		<p>- Imprimir un documento (vista previa y revisión) Definición de: Sistemas Realimentación Gráficos Bocetos Planos</p>		<p>Realiza talleres sobre sistemas tecnológicos. Realiza un taller donde explica e interpreta gráficos, bocetos o planos.</p>	<p>automático, eléctrico y lo representa sobre un sistema tecnológico. Construye en miniatura un sistema, acompañado de su respectivo funcionamiento. Realiza lectura y extrae información de gráficos que conllevan a una conclusión. Realiza lectura y extrae información de un plano.</p>
--	--	--	---	--	--	---

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO SEXTO 4 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>A. Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>B. Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>C. Solución de problemas con tecnología</p>	<p>Generales Utilizar la computadora y la Internet para apoyar los procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información), asumir comportamientos responsables relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.</p>	<p>Internet</p> <p>¿Cómo los artefactos han creado un hito en la historia de la sociedad?</p> <p>Artefactos</p> <p>Fabricación y sistemas</p> <p>Innovación e inventos</p> <p>Fuentes de energía</p>	<p>Qué son las redes de computadores</p> <p>- Qué es la Internet</p> <p>- Historia de la Internet</p> <p>- Los navegadores (elementos del navegador de internet)</p> <p>- Los buscadores</p> <p>- Sitios web (que son los sitios web, navegación en los sitios web)</p>	<p>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.</p>	<p>Utiliza navegadores y buscadores para encontrar direcciones de sitios web e información que necesita para sus trabajos.</p> <p>- Crea una cuenta de correo electrónico y sabe utilizarlo en el envío de mensajes y archivos adjuntos.</p>	<p>Cartulina. Marcadores. Colores Pegantes. Revistas. Laminas. Cuentos. Hojas de block. Fotocopias. Video beam. Computador. Microsoft Office. Memoria USB. Fotocopias.</p>	<p>Seleccionar un artefacto o sistema</p> <p>En una cartelera realizar un resumen de cómo ha evolucionado este artefacto o sistema desde sus inicios.</p> <p>Explica la línea de tiempo.</p> <p>Tiene en cuenta la definición de algunos principios científicos básicos como: aerodinámica, combustión,</p>

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



D. Tecnología y sociedad	<p>Análisis y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.</p> <p>Reconozco en algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron su creación.</p> <p>Ciudadanas</p> <p>Doy ejemplos de transformación y utilización de fuentes de energía en determinados momentos históricos</p>		<p>- El correo electrónico (crear correo electrónico y enviar mensajes)</p> <p>- Ventajas y riesgos de la Internet.</p> <p>Definición de: Artefactos Innovación Invento Fuente de energía</p>		<p>Realizar una línea de tiempo sobre artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia</p> <p>Realiza una consulta sobre conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron la creación de artefactos y sistemas.</p> <p>3</p> <p>Realiza un plegable sobre la transformación y utilización de fuentes de energía en determinados momentos históricos</p>	<p>gravedad, palanca, presión del aire, magnetismo, radiación electromagnética, reflexión y refracción.</p> <p>Brinda un ejemplo de cada uno y tiene imágenes.</p> <p>Presentación (estética), utilización de espacios, imágenes.</p> <p>Debe realizarse a mano</p> <p>Debe contener la historia de la energía y el impacto medio ambiental de la energía</p>
--------------------------	--	--	---	--	--	---

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO SEPTIMO 1 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>A. Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>B. Apropiación y uso de la tecnología</p>	<p>Generales</p> <p>Identificar los componentes de hardware, internos y externos, que hacen parte de un sistema de cómputo así como clasificarlos de acuerdo a la función que</p>	<p>Estructura física del Computador</p> <p>Inducción Normas Aula TIC.</p> <p>Técnicas de digitación</p>	<p>El Hardware</p> <p>- Organización física del computador (entrada, proceso, salida)</p> <p>- Dispositivos de entrada</p> <p>- Dispositivos de salida</p>	<p>Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre</p>	<p>Maneja las unidades de medidas que se utilizan en computación y realiza comparaciones y conversiones entre ellas.</p> <p>Creación de varios documentos y</p>	<p>Sala de audiovisuales</p> <p>Tablero</p> <p>Video beam</p> <p>Computador</p> <p>Aplicación Microsoft Office Word.</p>	<p>El site se debe realizar usando las herramientas de Google.</p> <p>Debe tener buena presentación (estética), una introducción sobre el uso de las TIC en la educación.</p> <p>Debe contener las diferentes consultas realizadas en clase.</p>

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



<p>C. Solución de problemas con tecnología</p> <p>D. Tecnología y sociedad</p>	<p>cumplen en el tratamiento de los datos. Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar procesar información). Laborales Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, diferentes contextos. Ciudadanas Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.</p>	<p>¿Cómo utilizar las tics como herramienta para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje?</p> <p>Artefactos</p> <p>Sistemas tecnológicos</p> <p>Tics</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos de almacenamiento - Dispositivos de comunicación - Dispositivos de cómputo (microprocesador o CPU, memoria, bus de datos) - Motherboard o tarjeta principal - Unidades de medidas en computación. <p>Maneja las unidades de medidas que se utilizan en computación y realiza comparaciones y conversiones entre ellas.</p> <p>Organizar los diferentes documentos de forma adecuada en carpetas</p> <p>Definir los conceptos de tecnología e informática, normas y funciones.</p> <p>Definición de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tics Blogs Página web Foros Sites 	<p>transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.</p>	<p>llevarlos a una carpeta. Las clases se desarrollarán de forma práctica, utilizando un modelo pedagógico constructivista con un acompañamiento permanente del docente. Realizar un Site el cual alimenta con las actividades y consultas de clase. Explica e interpreta gráficos, bocetos o planos. Realizo representaciones gráficas tridimensionales</p>	<p>Materiales de medio</p> <p>Material didáctico y bibliográfico</p> <p>Marcadores</p> <p>Tablero</p> <p>Encarta T.V. y D.V.D</p>	<p>Realiza lectura y extrae información de gráficos que conllevan a una conclusión. Realiza lectura y extrae información de un plano. Realiza figuras geométricas usando software especializado (Sketchup), incluyendo medidas</p> <p>Realiza la anterior figura en cartulina o cartón paja, respetando las medidas establecidas. Identifica cada una de las caras que debe medir (ancho, alto, profundo)</p>
--	---	--	---	---	--	---	---



ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropriación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología D. Tecnología y sociedad	Generales Hacer uso del procesador de palabras para la producción de textos escritos que incluyan elementos como tablas, imágenes, gráficos, que permitan mejorar la presentación de trabajos escolares de cualquier área. Adelanto procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos. Laborales Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología. Ciudadanas Identifico diversos recursos energéticos y evalúo su impacto sobre el medio ambiente, así como las posibilidades de	Procesador de Palabras ¿Cómo puedo utilizar la tecnología para solucionar problemas de mi entorno Innovación Procesos Sistemas tecnológicos Energía	Repaso (configuración página, formato, alineación texto) - Crear tablas (estructura, formato) - Modificación de una tabla (agregar o eliminar filas y columnas, combinar celdas) - Propiedades de una tabla (alto de fila, ancho de columna, alineación del texto en la celda) - Inserción de objetos (imágenes, dibujos, Wordart, símbolos) - Encabezado y pie de página - Diseñar textos en columnas - Crear gráfico de datos - Fondo de página (marca de agua, color y borde de página) Definición de: Innovación Procesos Producto Sistemas tecnológicos Energía	Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. Proponiendo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.	Diseña documentos en la aplicación Word poniendo en práctica la configuración, el formato y la alineación establecidos, así como la inserción de imágenes, símbolos especiales, encabezados, textos en columnas y tablas, aplicando modificaciones de acuerdo a las necesidades del documento. Realizar talleres sobre solución de problemas con tecnología Propongo soluciones para deficiencias en productos, procesos y sistemas tecnológicos. Realizo una cartilla sobre recursos energéticos, el impacto en el medio ambiente y su influencia en el desarrollo de las comunidades.	Sala de audiovisuales Tablero Video beam Computador Aplicación Microsoft Office Word. Materiales de medio Material didáctico y bibliográfico Marcadores Tablero Encarta T.V. y D.V.D.	Contesta las preguntas del taller de acuerdo a las lecturas Y las notas de clase Redacción, ortografía y caligrafía. Forma grupos de tres máximos o dos mínimos y busquen los significados apropiados de las palabras claves. proponer los pasos y el orden para la modificación de producto, proceso o sistema tecnológico. Asiste regularmente a clases, participa en las prácticas en la sala de sistemas, cumple con las actividades asignadas en el tiempo acordado y demuestra



desarrollo para las comunidades					interés por superar sus dificultades.
---------------------------------	--	--	--	--	---------------------------------------

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO SEPTIMO 3 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropiación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología D. Tecnología y sociedad	<p>Generales Realizar representaciones gráficas de sus ideas y diseños aprovechando el editor de presentaciones multimedia, que permitan mejorar la presentación de temas de investigación para exposiciones en cualquiera de las áreas.</p> <p>Analizo y aplico las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos. Laborales Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y</p>	<p>Presentaciones Multimedia</p> <p>¿Cómo puedo utilizar la tecnología para solucionar problemas de mi entorno cumpliendo con las normas de seguridad para la manipulación de estas?</p>	<p>Que es un editor de presentaciones (power point, presentaciones, diapositivas)</p> <p>- La ventana de power point (barras, menús, herramientas)</p> <p>- Diseño y estilo de diapositiva (configuración de página, tipo de diapositiva, plantillas de diseño)</p> <p>- Introducir textos (cuadro de textos, colores de texto, texto wordart)</p> <p>- Insertar imágenes (imágenes prediseñadas, dibujos de paint, fotografías)</p> <p>- Ver presentación (clasificador de diapositivas, presentación con diapositivas)</p> <p>- Imprimir una presentación (vista previa y revisión)</p> <p>Peso</p>	<p>Adquiero conocimientos habilidades y destrezas para la utilización del Paint dentro del ambiente de Windows.</p>	<p>Crea presentaciones sencillas en Microsoft PowerPoint teniendo en cuenta los elementos básicos para su diseño, como el fondo, los textos, las imágenes y animaciones. Realizar talleres sobre solución de problemas con tecnología</p> <p>Explico cuáles son las normas de seguridad que se deben tener para el uso de tecnologías.</p> <p>Realizo un análisis de costo beneficio al adquirir productos tecnológicos.</p> <p>Exposición del análisis costo beneficio</p>	<p>Sala de audiovisuales Tablero Video beam Computador Aplicación Microsoft Office Word. Materiales de medio Material didáctico y bibliográfico Marcadores Tablero Encarta T.V. y D.V.D</p>	<p>Contesta las preguntas del taller de acuerdo a las lecturas Y las notas de clase Redacción, ortografía y caligrafía.</p> <p>Forma grupos de tres máximos o dos mínimos y busquen los significados apropiados de las palabras claves.</p> <p>proponer los pasos y el orden para la modificación de producto, proceso o sistema tecnológico.</p> <p>Asiste regularmente a clases, participa en las prácticas en la sala de sistemas, cumple</p>

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



satisfacción de necesidades. Ciudadanas Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas.		Costo Resistencia Material Normas de seguridad Soluciones tecnológicas Sistemas tecnológico				con las actividades asignadas en el tiempo acordado y demuestra interés por superar sus dificultades.
---	--	---	--	--	--	---

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO SEPTIMO 4 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropiación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología D. Tecnología y sociedad	Generales Utilizar la computadora y la Internet para apoyar los procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información), asumir comportamientos responsables con el uso de los recursos tecnológicos. Me intereso por las tradiciones y valores de mi comunidad y participo en la gestión de iniciativas en favor del medio ambiente, la salud y la cultura (como jornadas de recolección de	Internet ¿Cómo puedo acceder a los recursos naturales y a su vez cuidar el medio ambiente? Procesos de transformación Deberes y derechos con el medio ambiente.	Características y servicios de la Internet. - Las direcciones en la web (dominios, utilizar el navegador, agregar a favoritos) - Términos de Internet (link, servidor, hosting, banda ancha) - Uso de los buscadores en la internet - El correo electrónico y el chat (utilización del correo electrónico, archivos adjuntos) - Las buenas maneras en la red	Adquiero conocimientos habilidades y destrezas para la utilización del programa de Word dentro del ambiente de Windows.	Utiliza adecuadamente el correo electrónico para el envío de mensajes, archivos adjuntos y trabajos, asignados en la clase. Realizar un taller sobre solución de problemas 2. Realizar un prototipo con el cual le dé solución a una problemática del entorno. 3. Realizar un taller sobre transformación de recursos naturales.	Sala de audiovisuales Tablero Video beam Computador Aplicación Microsoft Office Word. Materiales de medio Material didáctico y bibliográfico Marcadores Tablero Encarta T.V. y D.V.D	investigaciones, exposiciones, trabajos en equipo. evaluación de desarrollo de valores como la responsabilidad, creatividad, puntualidad Dan solución algunas problemáticas del entorno usando tecnología. 2. Trabajo en clase, prototipo y exposición. 3. Ser crítico y consciente de las consecuencias que conllevan las hidroeléctricas,

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



	<p>materiales reciclables, vacunación, Laborales</p> <p>Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones Ciudadanas</p> <p>Reconozco y divulgo los derechos de las comunidades para acceder a bienes y servicios (como por ejemplo, los recursos energéticos e hídricos).</p>		<p>- Interactuar en Internet, las redes sociales</p> <p>Medio Ambiente Procesos de transformación Sistemas tecnológicos Recursos naturales Reciclaje</p>			<p>los rellenos sanitarios y la explotación de petróleo en el medio ambiente.</p> <p>Asiste regularmente a clases, participa en las prácticas en la sala de sistemas, cumple con las actividades asignadas y demuestra interés por superar sus dificultades.</p>
--	---	--	--	--	--	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO OCTAVO 1 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>A. Naturaleza y evolución de la tecnología</p> <p>B. Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>C. Solución de problemas con tecnología</p>	<p>Generales</p> <p>Hacer uso del procesador de palabras para la producción de textos escritos que incluyan diversos elementos tales como esquemas, vínculos, notas, columnas, paginación, tablas de contenido, que permitan mejorar la presentación de trabajos escolares de cualquier área.</p> <p>Identifico y analizo interacciones entre diferentes sistemas</p>	<p>Procesador de Palabras</p> <p>¿Cómo puedo entender la tecnología como un conjunto de conocimientos aplicados?</p>	<p>Creación de diagramas, mapas y esquemas conceptuales (formas, SmartArt, cuadro de texto)</p> <p>- Marcadores e Hipervínculos en un documento</p> <p>- Usar encabezado y pie de página, notas al pie y al final</p> <p>- Numeración y viñetas</p> <p>- Crear escritos en columnas y con distintas alineaciones de texto.</p> <p>- Insertar símbolos y caracteres especiales</p>	<p>Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.</p>	<p>Diseña documentos en Word que incluyen diagramas, hipervínculos, encabezados, viñetas, paginación y tablas de contenido.</p> <p>Realizar talleres sobre la interacción de sistemas tecnológicos con el medio y entre sí.</p>	<p>Sala de audiovisuales Tablero Video beam Computador Aplicación Microsoft Office Word. Materiales de medio Material didáctico y bibliográfico Marcadores</p>	<p>Investigaciones, exposiciones, trabajos en equipo. evaluación de desarrollo de valores como la responsabilidad, creatividad, puntualidad</p> <p>Participa activamente e interroga sobre los conceptos vistos en clase</p>

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



<p>D. Tecnología y sociedad</p>	<p>tecnológicos (como la alimentación y la salud, el transporte y la comunicación Laborales Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones Ciudadanas Explico, con ejemplos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Pagar documentos - Tabla de contenido en un documento - Combinar correspondencia <p>Definición de: Tecnología Procesos Productos Sistemas Servicios Artefactos Herramientas Materiales Técnica Fabricación Producción. control con realimentación</p>		<p>Realiza una cartilla sobre conceptos del conocimiento tecnológico y ejemplifica. Explica artefactos con sistemas de control y realimentación</p>	<p>Tablero Encarta T.V. y D.V.D</p>	<p>Aplica los conceptos vistos en clase a los casos de estudio Asiste regularmente a clases y cumple con las actividades académicas asignadas en el tiempo acordado</p>
---------------------------------	--	--	---	--	---	---	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO OCTAVO 2 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropriación y uso de la tecnología</p>	<p>Generales Realizar representaciones gráficas de sus ideas y diseños aprovechando el editor de presentaciones multimedia, que permitan mejorar la presentación de temas de</p>	<p>Presentaciones Multimedia Cómo puedo aplicar la tecnología en las diferentes áreas del conocimiento? Tics</p>	<p>Repaso (insertar plantillas, textos, imágenes) - Insertar elementos multimedia (sonidos, videos, narraciones) - Crear gráficos y tablas en PowerPoint</p>	<p>Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para</p>	<p>Diseña presentaciones en PowerPoint que incluyen imágenes, textos, sonidos, videos, hipervínculos, diagramas y animaciones, para la socialización de una idea o tema de exposición.</p>	<p>Sala de audiovisuales Tablero Video beam Computador Aplicación Microsoft Office Word. Materiales de medio</p>	<p>Investigaciones, exposiciones, trabajos en equipo. evaluación de desarrollo de valores como la responsabilidad, creatividad, puntualidad</p>

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



<p>C. Solución de problemas con tecnología</p> <p>D. Tecnología y sociedad</p>	<p>investigación para exposiciones en cualquiera de las áreas. Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias). Laborales Identifico y formulo problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología Ciudadanas Analizo y explico la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica</p>	<p>Foros Software especializado Wikis Blogs Paginas especializadas</p>	<p>- Formas y botones de acción - Creación de diagramas, mapas y esquemas conceptuales - Crear hipervínculos - Animación de una presentación (efectos, personalizar, transición, sonidos) - Convertir diapositivas en imágenes</p> <p>Definición de: Foros Software especializado Wikis Blogs Páginas especializadas</p>	<p>su uso eficiente y seguro.</p>	<p>Realizar talleres sobre la influencia de las tics en los cambios culturales. Investiga algunas herramientas que nos pueden ofrecer las tics y las clasifica de acuerdo al área del aprendizaje con la que se relaciona. Propone soluciones basadas en tecnología a problemas del entorno. Analizo una situación problema, considero posibles soluciones, las argumento y respeto las de mis compañeros.</p>	<p>Material didáctico y bibliográfico Marcadores Tablero Encarta T.V. y D.V.D</p>	<p>1. Utiliza herramientas de trabajo colaborativo para trabajar en las diferentes áreas del conocimiento.</p> <p>2. Da solución algunas problemáticas del entorno usando tecnología.</p> <p>3. Realiza un foro sobre situaciones problemas argumentando su posición desde el concepto de personas que ya hayan trabajado el tema.</p> <p>Asiste regularmente a clases y cumple con las actividades académicas asignadas en el tiempo acordado.</p>
--	--	--	--	-----------------------------------	--	---	---

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO OCTAVO 3 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología	Generales Hacer uso de la hoja de cálculo para la	Hoja de Cálculo	Qué es una hoja de cálculo (Microsoft Excel)	Resuelvo problemas utilizando	Crea tablas en una hoja de Excel, modifica la	Sala de audiovisuales Tablero	Investigaciones, exposiciones, trabajos en equipo.

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



<p>B. Apropiación y uso de la tecnología</p> <p>C. Solución de problemas con tecnología</p> <p>D. Tecnología y sociedad</p>	<p>manipulación y organización de datos numéricos que le permitan realizar cálculos y representarlos a través de gráficos estadísticos.</p> <p>Explico algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relaciones con algunos eventos históricos.</p> <p>Laborales Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.</p> <p>Ciudadanas Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.</p>	<p>¿Cómo la tecnología ha generado cambios sociales y culturales a lo largo de la historia?</p> <p>Evolución de la tecnología.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ventana de Excel (Barras, menús, herramientas) - El área de trabajo de Excel (columnas, filas, celdas, rangos) - Entrada de datos (insertar, modificar y borrar caracteres) - Edición de la hoja de cálculo (seleccionar, insertar, borrar, mover, copiar celdas, filas y columnas) - Formato de una hoja de cálculo (alto de fila y ancho de columna, formatos numéricos, alineación de celdas, bordes y sombreados) - Libro de Excel, agregar y eliminar hojas. - Crear formulas (botón autosuma, fórmula para sumar, restar, multiplicar, dividir) - Guardar, configurar e imprimir una hoja de cálculo. - Crear un gráfico estadístico <p>Definición de: Tecnología</p> <p>Edades de la humanidad</p> <p>Evolución tecnológica</p>	<p>conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.</p>	<p>estructura de las columnas, filas y celdas, aplica el formato y la alineación deseada, para ajustarla a las necesidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza operaciones matemáticas con los datos ingresados en una hoja de cálculo usando fórmulas. <p>Realizar talleres sobre la influencia de algunos eventos históricos en la evolución de la tecnología.</p> <p>Realiza un cuadro comparativo entre las tecnologías empleadas en el pasado y las actuales.</p> <p>Realizo un afiche sobre la importancia de la producción de artefactos tecnológicos.</p>	<p>Video beam</p> <p>Computador</p> <p>Aplicación Microsoft Office Word.</p> <p>Materiales de medio</p> <p>Material didáctico y bibliográfico</p> <p>Marcadores</p> <p>Tablero</p> <p>Encarta</p> <p>T.V. y D.V.D</p>	<p>evaluación de desarrollo de valores como la responsabilidad, creatividad, puntualidad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Línea de tiempo de la evolución de la tecnología de acuerdo al documento y la presentación trabajado. 2. Seleccionar mínimo 4 artefactos y realizar una comparación entre el antes y el después, incluyendo aspecto y características. 3. Estética, explicación y trabajo en clase en la realización del afiche. <p>Asiste regularmente a clases y cumple con las actividades académicas asignadas en el tiempo acordado.</p>
---	--	--	--	---	--	---	---



TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO OCTAVO 4 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología	Generales Utilizar responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse con otros en el mundo, asumir comportamientos responsables relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.	Publicaciones en Internet	El blog (concepto, creación de blog, publicación de materiales en blog)	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.	Crea espacios en la Web, tales como blogs, wikis, foros o grupos sociales, donde es capaz de compartir sus opiniones e ilustrarlas con imágenes o videos. Realizar talleres sobre productos contaminantes	Sala de audiovisuales Tablero Video beam Computador Aplicación Microsoft Office Word. Materiales de medio	Investigaciones, exposiciones, trabajos en equipo. evaluación de desarrollo de valores como la responsabilidad, creatividad, puntualidad
B. Apropriación y uso de la tecnología	Mantengo una actitud analítica y crítica con relación al uso de productos contaminantes (pilas, plástico, etc.) y su disposición final Laborales	¿Cómo la tecnología ha generado cambios sociales y culturales a lo largo de la historia?	- Los wiki (concepto, creación de wiki, publicación en wiki) - Las redes sociales (concepto, utilidades, creación de grupos, discusiones y comentarios)	- Los foros (concepto, utilidades, participación)	Realizar un boletín sobre las fuentes de energía, su impacto en el medio ambiente y propongo soluciones a esto. Realizo una exposición sobre el ciclo de vida de algunos productos tecnológicos. Interpreta el contenido de una factura de servicios públicos.	Material didáctico y bibliográfico Marcadores Tablero Encarta T.V. y D.V.D	1. Utilizo una herramienta informática para la realización del boletín, este debe contener mínimo 10 fuentes de energía, el impacto ambiental de cada una y una posible solución de este impacto.
C. Solución de problemas con tecnología	Ejercer mi papel de ciudadano responsable con el uso adecuado de los sistemas tecnológicos (transporte, ahorro de energía, etc.). Ciudadanas	Facturas de servicios públicos.	- Publicación de documentos en la web (documentos en Word y PowerPoint)	- Publicación de material multimedia en la web (publicación de videos)			2. Seleccione un artefacto al cual le aplique las etapas del ciclo de vida de un producto, realice su exposición y utilice diapositivas.
D. Tecnología y sociedad	Explico el ciclo de vida de algunos productos tecnológicos y evalúo las	Ciclo de vida	Definición de: Productos contaminantes Fuentes de energía Ciclo de Vida				3. Realiza una presentación sobre interpretación de factura de servicios y realiza un taller de identificación de



consecuencias de su prolongación.						cada una de sus partes
-----------------------------------	--	--	--	--	--	------------------------

TECNOLOGIA E INFORMÁTICA GRADO NOVENO 1 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología	Generales Reconocer las características del componente lógico del computador (software), su clasificación y emplear herramientas y medidas de seguridad para evitar daños, mejorar su desempeño y preservar la información almacenada.	Estructura lógica del Computador ¿Cómo utilizar herramientas informáticas en la representación gráfica de sistemas y artefactos?	El software operativos (función, tipos, elementos) - Aplicaciones (función, tipos, elementos) - Virus y antivirus (evitar infecciones, eliminación de virus, recuperación de archivos) - Unidades de medidas en computación y su conversión - Organizar la información en el computador (guardar, copiar, archivos y carpetas) - Desfragmentar discos - Comprobación de errores en el disco duro. Definición de: Software de diseño Planos	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.	Realiza los procedimientos pertinentes para evitar infecciones del equipo y unidades de almacenamiento, recuperar archivos afectados, eliminar virus, organizar información en el computador y mejorar su rendimiento a través de la desfragmentación y reparación automática de errores en sistema de archivos y disco duro. Todos los trabajos que se realicen serán enfocados a estudios de casos con la vida real. -Realizar un afiche en el cual se expliquen los principios científicos aplicados al funcionamiento de un artefacto.	Sala de audiovisuales Tablero Video beam Computador Aplicación Microsoft Office Word. Materiales de medio Material didáctico y bibliográfico Marcadores Tablero Encarta T.V. y D.V.D	Se evaluarán los diferentes archivos que se creen en las clases, así mismo la responsabilidad y organización con que se presenten los mismos. - Se tendrá en cuenta la habilidad que demuestren los estudiantes para trabajar en equipo. 1. Estética, Presentación y exposición sobre el funcionamiento de un artefacto. 2. Utilizar una herramienta informática para realizar planos. 3. Utiliza un simulador para armar un PC. 4. Arma un PC teniendo en cuenta lo aprendido en el simulador
B. Apropriación y uso de la tecnología	Identifico principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos	Representación e interpretación de graficas					
C. Solución de problemas con tecnología	Laborales Represento en gráficas bidimensionales, objetos de tres dimensiones a través de proyecciones y diseños a mano alzada o con la ayuda de herramientas informáticas						
D. Tecnología y sociedad	Ciudadanas Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y						

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



	culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable		Prototipos Sistemas tecnológicos Modelos Artefactos		Realizar planos y graficas en dos y tres dimensiones utilizando software especializado. Realiza un taller donde analiza y representa diferentes esquemas	
--	---	--	--	--	---	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO NOVENO 2 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropriación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología D. Tecnología y sociedad	Generales Manejar conceptos referentes a la programación de computadores así como representar a través de algoritmos y diagramas de flujo soluciones a problemas planteados. Análisis la importancia y el papel que juegan las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico. Laborales Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las	Introducción a la Programación (i) ¿Cómo usar las herramientas tecnológicas de forma ética para la satisfacción de una necesidad o problema planteado? Mantenimiento Ética Informática.	La computadora (Concepto de computadora, hardware, software, programas) - Organización física de la computadora (dispositivos de entrada/salida, memoria principal, unidad central de procesos, memoria auxiliar) - Lenguajes de programación (concepto, tipos de lenguaje) - Algoritmo y diagrama de flujo (concepto de algoritmo, diagrama de flujo, pseudocódigo) - Tipos de datos (datos simples, constantes y variables)	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.	Plantea y resuelve operaciones aritméticas y expresiones lógicas, teniendo en cuenta las normas establecidas y construye algoritmos y diagramas de flujo teniendo en cuenta secuencias lógicas para resolver los problemas planteados. Realizar un prototipo para dar solución a una necesidad. Explica mediante un escrito la importancia de la ética informática. Realiza mantenimiento	Sala de audiovisuales Tablero Video beam Computador Aplicación Microsoft Office Word. Materiales de medio Material didáctico y bibliográfico Marcadores Tablero Encarta T.V. y D.V.D	Se evaluarán los diferentes archivos que se creen en las clases, así mismo la responsabilidad y organización con que se presenten los mismos. - Se tendrá en cuenta la habilidad que demuestren los estudiantes para trabajar en equipo. 1. Realiza un ensayo sobre la tecno-ética usando como

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



	restricciones y especificaciones planteadas por Ciudadanas Propongo soluciones tecnológicas en condiciones de incertidumbre, donde parte de la información debe ser obtenida y parcialmente inferida		- Operaciones aritméticas (operadores, jerarquías, reglas para resolver expresiones aritméticas) - Expresiones lógicas (operadores relacionales, operadores lógicos) - Estructura y diseño de algoritmos y diagramas de flujo. Definición de: Mantenimiento y sus clases Patentes Derechos de autor Soluciones tecnológicas		preventivo a algunos artefactos tecnológicos Realizar una exposición donde se proponen cambios a algunos artefactos ya existentes.	mínimo tres fuentes diferentes. 2. Propone cambios a algunos artefactos ya existentes (mínimo 4 artefactos). 3. Arma un pc teniendo en cuenta lo aprendido en el simulador
--	--	--	--	--	---	--

TECNOLOGIA E INFORMÁTICA GRADO NOVENO 3 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDÁCTICA METODOLÓGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
A. Naturaleza y evolución de la tecnología B. Apropiación y uso de la tecnología C. Solución de problemas con tecnología	Generales Hacer uso de la hoja de cálculo para la manipulación y organización de datos numéricos que le permitan realizar cálculos y resolver expresiones lógicas a través de fórmulas y funciones. Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos	Hoja de Cálculo ¿Cómo usar las herramientas tecnológicas de forma ética para la satisfacción de una necesidad o problema planteado?	Repaso (manejo de datos, edición y formato de la hoja de cálculo) - Ordenar datos en Excel (descendente, ascendente) - Crear gráficos estadísticos - Operadores de cálculo en Excel (aritméticos, comparación, de texto, de referencia) - Orden en las operaciones en	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.	Crear expresiones aritméticas y lógicas en una hoja de cálculo, utilizando funciones, referencias y operadores de manera correcta, para resolver problemas matemáticos. Realizar una línea de tiempo sobre los desarrollos tecnológicos.	Sala de audiovisuales Tablero Video beam Computador Aplicación Microsoft Office Word. Materiales de medio Material didáctico y bibliográfico	Se evaluarán los diferentes archivos que se creen en las clases, así mismo la responsabilidad y organización con que se presenten los mismos. - Se tendrá en cuenta la habilidad que demuestren los estudiantes para trabajar en equipo.

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



D. Tecnología y sociedad	en el desarrollo tecnológico. Laborales Describo casos en los que la evolución de las ciencias ha permitido optimizar algunas de las soluciones tecnológicas existentes Ciudadanas Utilizo responsablemente productos tecnológicos, valorando su pertinencia, calidad y efectos potenciales sobre mi salud y el medio ambiente.	Tecnología digital	Excel (prioridad de operadores, uso de paréntesis) -Fórmulas (Descripción general) -Resolver operaciones aritméticas en Excel utilizando fórmulas -Función SI (sintaxis de la función si, aplicación de la función si) -Función SI anidadas Definición de: Tecnología digital Sistema binario Efectos de los productos tecnológicos		Realizar un catálogo de artefactos basados en tecnología digital. Realizo un taller sobre el uso responsable de productos tecnológicos. Realizar un taller sobre ética y tecnología. Realizar una presentación sobre las implicaciones de la tecnología ética	Marcadores Tablero Encarta T.V. y D.V.D	1. Utiliza una herramienta informática para realizar líneas de tiempo. 2. Realizar un taller sobre ética y tecnología. 3. Utiliza una herramienta informática para realizar un catálogo de tecnología digital, usa imágenes y precios reales, además de las características del artefacto.
--------------------------	--	--------------------	--	--	--	--	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO NOVENO 4 PERIODO AÑO LECTIVO 2020

ESTANDAR	COMPETENCIAS	PROCESOS	SUBPROCESOS	DBA	DIDACTICA METODOLOGICA	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACION
A. Naturaleza y evolución de la tecnología	Generales Conocer los elementos, operaciones, funciones y estructura de un programa en c++.	Lenguaje de Programación 1 (elementos y operaciones)	Definición de: Tics Foros Wikis Blogs Normas de seguridad.	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.	Realizar actividades que fortalezcan el aprendizaje usando las tics.	Sala de audiovisuales Tablero Video beam Computador	Se evaluarán los diferentes archivos que se creen en las clases, así mismo la responsabilidad y organización con que se presenten los mismos.
B. Apropiación y uso de la tecnología	Utilizo elementos de protección y normas de seguridad para la realización de actividades y manipulación de herramientas y equipo Laborales	¿Cómo las normas de seguridad pueden influir en la solución de problemas?	Uso de cascos Gafas Chalecos Guantes etc. Ergonomía.		Realizar un documento sobre normas de seguridad en diferentes campos de la industria.	Aplicación Microsoft Office Word. Materiales de medio	- Se tendrá en cuenta la habilidad que demuestren los estudiantes
C. Solución de problemas con tecnología							
D. Tecnología y sociedad		TICS				Material didáctico y bibliográfico	



	<p>Considero aspectos relacionados con la seguridad, ergonomía, impacto en el medio ambiente y en la sociedad, en la solución de problemas. Ciudadanas</p> <p>Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo</p>	<p>Normas de Seguridad</p>		<p>Realizar una consulta y expresar su opinión sobre el uso de productos contaminantes.</p> <p>Realiza un poster sobre posturas en diferentes actividades cotidianas</p>	<p>Marcadores</p> <p>Tablero</p> <p>Encarta</p> <p>T.V. y D.V.D</p>	<p>para trabajar en equipo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Usa las tics en áreas del conocimiento. 2. Realiza el documento con todos los aspectos a consultar especificados en la clase. 3. Estética, presentación y exposición del poster.
--	---	----------------------------	--	--	---	---

ESTÁNDARES, COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS

Las competencias del área tecnología e informática requieren el desarrollo de procesos de pensamiento concreto, abstracto, sistémico, divergente y estratégico, así como aprendizajes cognitivos, Meta-cognitivos, procedimentales y actitudinales; aprendizajes y procesos que se manifiestan en las competencias que se expresan a continuación y que se evidencian a través de desempeños o acciones (las competencias como tales no son evidentes sin sus desempeños).

COMPETENCIAS

1. **Creatividad e innovación:** Los estudiantes demuestran pensamiento creativo, construyen conocimiento y desarrollan productos y procesos innovadores utilizando las TIC. Los estudiantes:
 - Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos.
 - Crean trabajos originales como medios de expresión personal o grupal.
 - Usan modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos.
 - Identifican tendencias y prevén posibilidades.

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



2. Comunicación y Colaboración: Los estudiantes utilizan medios y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma colaborativa, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de otros. Los estudiantes:

- Interactúan, colaboran y publican con sus compañeros, con expertos o con otras personas, empleando una variedad de entornos y de medios digitales.
- Comunican efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y de formatos.
- Desarrollan una comprensión cultural y una conciencia global mediante la vinculación con estudiantes de otras culturas.
- Participan en equipos que desarrollan proyectos para producir trabajos originales o resolver problemas.

3. Investigación y Manejo de Información: Se adquiere mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente en lo que se refiere a la localización, procesamiento, elaboración, almacenamiento y presentación de la información. Los estudiantes aplican herramientas digitales para obtener, evaluar y usar información. Los estudiantes:

- Planifican estrategias que guíen la investigación.
- Ubican, organizan, analizan, evalúan, sintetizan y usan éticamente información a partir de una variedad de fuentes y medios.
- Evalúan y seleccionan fuentes de información y herramientas digitales para realizar tareas específicas, basados en su pertinencia.
- Procesan datos y comunican resultados.

4. Pensamiento Crítico, Solución de Problemas y Toma de Decisiones:

Los estudiantes usan habilidades de pensamiento crítico para planificar y conducir investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones informadas usando herramientas y recursos digitales apropiados. Los estudiantes:

- Identifican y definen problemas auténticos y preguntas significativas para investigar.
- Planifican y administran las actividades necesarias para desarrollar una solución o completar un proyecto.
- Reúnen y analizan datos para identificar soluciones y/o tomar decisiones informadas.
- Usan múltiples procesos y diversas perspectivas para explorar soluciones alternativas.

5. Ciudadanía Digital: Los estudiantes comprenden los asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las TIC y practican conductas legales y éticas. Los estudiantes:

- Promueven y practican el uso seguro, legal y responsable de la información y de las TIC.
- Exhiben una actitud positiva frente al uso de las TIC para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad.
- Demuestran responsabilidad personal para aprender a lo largo de la vida.
- Ejercen liderazgo para la ciudadanía digital.

7. Funcionamiento y Conceptos de las TIC: Los estudiantes demuestran tener una comprensión adecuada de los conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC. Los estudiantes:

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



- a. Entienden y usan sistemas tecnológicos de Información y Comunicación.
- b. Seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente.
- c. Investigan y resuelven problemas en los sistemas y las aplicaciones.
- d. Transfieren el conocimiento existente al aprendizaje de nuevas tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

8. Competencia en la autonomía e iniciativa personal . Se alcanza por la puesta en práctica de la metodología intrínseca de esta área para abordar

los problemas tecnológicos: planteamiento del problema, planificación del proyecto, ejecución, evaluación, propuestas de mejora... De la misma forma, ese proceso permite desarrollar cualidades personales como la iniciativa, la superación personal, la perseverancia, la autonomía, la autocrítica, la autoestima.

9. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Se logra mediante el conocimiento y comprensión de objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos, y a través del desarrollo de destrezas y habilidades técnicas para manipular objetos. Ese conocimiento de los objetos y del proceso en que se inserta su fabricación le permitirá al alumno actuar para lograr un entorno más saludable y para consumir más racionalmente.

10. Competencia para aprender a aprender.

El desarrollo de estrategias de resolución de problemas tecnológicos permite al estudiante comprender que se pueden generar soluciones en diferentes ámbitos teniendo en cuenta las necesidades de la sociedad y el compromiso con el medio ambiente alcanzar esta competencia, así como familiarizarse con habilidades cognitivas que le facilitan, en general, el aprendizaje.

CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE TECNOLOGÍAS A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.

1. Conocimiento e interacción con el mundo físico.

- Conocer el funcionamiento y la aplicación de objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos.
- Manipular objetos con precisión y seguridad.
- Utilizar el proceso de resolución técnica de problemas para satisfacer necesidades tecnológicas.
- Analizar y valorar las repercusiones medioambientales de la actividad tecnológica.

2. Competencia matemática. Mediante el uso instrumental de las herramientas matemáticas (medición y cálculo de magnitudes, uso de escalas, lectura e interpretación de gráficos, resolución de problemas...), esta competencia permite que el estudiante compruebe la aplicabilidad real de los conocimientos matemáticos en su vida diaria.

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



- Aplicar técnicas de medición, escalas, análisis gráfico y cálculos de magnitudes físicas

3. Tratamiento de la información y competencia digital.

- Producir los documentos que se originen de las funciones administrativas, siguiendo la norma técnica y la legislación vigente.
- Utilizar de forma adecuada información verbal, símbolos y gráficos.
- Procesar la información de acuerdo con las necesidades de la organización.
- Digitar textos utilizando la tecnología disponible, aplicando las técnicas de digitación y el desarrollo de habilidades y destrezas para el logro de la velocidad y la precisión de acuerdo con los requerimientos y las normas de seguridad y salud ocupacional.
- Transcribir documentos organizacionales utilizando la tecnología disponible, aplicando las técnicas de digitación, las normas técnicas colombianas vigentes para su presentación, las de la organización, las de gestión documental y de la calidad.
- Manejar tecnologías de la información con soltura en la obtención y presentación de datos.
- Simular procesos tecnológicos.
- Aplicar herramientas de búsqueda, proceso y almacenamiento de información.

4. Comunicación lingüística: En esta área, esta competencia se alcanza mediante la adquisición de un vocabulario propio utilizado en la búsqueda, análisis, selección, resumen y comunicación de la información, a la que contribuyen también la lectura, interpretación y redacción de informes y documentos.

- Adquirir y utilizar adecuadamente vocabulario tecnológico.
- Elaborar informes técnicos utilizando la terminología adecuada.

5. Competencia social y ciudadana. Esta competencia, en lo que tiene de habilidad para las relaciones humanas y de conocimiento de la sociedad, puede adquirirse mediante la forma en que se actúa frente a los problemas tecnológicos. La expresión de ideas y razonamientos, el análisis de planteamientos diferentes a los propios, la toma de decisiones mediante el diálogo y la negociación, la aceptación de otras opiniones, etc., son habilidades sociales que trascienden al uso del método científico y que son utilizadas en todos los ámbitos escolares, laborales y personales. Asimismo, el conocimiento de la sociedad puede hacerse desde la forma en que el desarrollo tecnológico provoca cambios económicos e influye en los cambios sociales.

- Desarrollar la capacidad de tomar decisiones de forma fundamentada.
- Analizar la interacción histórica entre desarrollo tecnológico y el cambio socio económico.
- Adquirir actitud de tolerancia y respeto en la gestión de conflictos, la discusión de ideas y la toma de decisiones.
- Comprender la necesidad de la solidaridad y la interdependencia social mediante el reparto de tareas y funciones.

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



12. Competencia cultural y artística.

- Desarrollar el sentido de la estética, la funcionalidad y la ergonomía de los proyectos realizados, valorando su aportación y función dentro del grupo sociocultural donde se inserta.

13. Competencia para aprender a aprender.

- Desarrollar, mediante estrategias de resolución de problemas tecnológicos, la autonomía personal en la búsqueda, análisis y selección de información necesaria para el desarrollo de un proyecto.

14. Autonomía e iniciativa personal.

- Utilizar la creatividad, de forma autónoma, para idear soluciones a problemas tecnológicos, valorando alternativas y consecuencias.
- Desarrollar la iniciativa, el espíritu de superación, el análisis crítico y autocrítico y la perseverancia ante las dificultades que surgen en un proceso tecnológico.
- Gestionar la información de acuerdo con los procedimientos establecidos y con las tecnologías de la información y la comunicación disponibles.
- Interactuar en los contextos Productivos y Sociales en función de los Principios y Valores Universales.
- Asumir actitudes críticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.
- Generar procesos autónomos y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio de los componentes racionales y emocionales orientados hacia el Desarrollo Humano Integral.
- Redimensionar permanentemente su Proyecto de Vida de acuerdo con las circunstancias del contexto y con visión prospectiva.
- Gestionar la información de acuerdo con los procedimientos establecidos y con las tecnologías de la información y la comunicación disponibles.

DBA APLICADOS EN EL AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

DBA DE ESPAÑOL APLICADOS EN EL AREA DE TECNOLOGIA EN BASICA PRIMARIA

- Reconoce el tema, los personajes y el lugar en el que sucede una historia.
- Cuenta con sus propias palabras un texto informativo leído por la/el docente.
- Lee y explica el mensaje principal de un texto escrito o un gráfico.
- Lee símbolos, señales e imágenes, historietas.

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



- Planea sus escritos a partir de dos elementos: ¿Qué quiero decir? Y ¿para qué lo quiero decir?
- Aplica las reglas ortográficas (utiliza tildes, mayúsculas y puntuación).
- Establece la relación entre palabras, imágenes y gráficos en un texto. Por ejemplo: Planea sus escritos a partir de tres elementos
- Propósito comunicativo (¿Qué quiero decir y para qué lo quiero decir?), mensaje y destinatario, utilizando esquemas sencillos sugeridos por un adulto.
- Realiza intervenciones orales sobre un tema tratado en clase, una lectura o un evento significativo, en las cuales contesta, pregunta o da su opinión.
- Identifica el propósito informativo, recreativo o de opinión de los textos que lee.
- Escribe textos informativos, narrativos, descriptivos y de opinión aplicando estrategias de planeación, revisión, edición y corrección de trabajos y textos escritos, tanto en clase como en casa.
- Realiza presentaciones orales y utiliza apoyo visual teniendo en cuenta elementos básicos de la exposición.
- Utiliza diferentes recursos y menciona las fuentes de información consultadas
- Interpreta la información que se presenta en mapas, gráficas, cuadros, tablas y líneas del tiempo.

DBA DE MATEMÁTICAS APLICADOS EN EL ÁREA DE TECNOLOGÍA EN BÁSICA PRIMARIA

- Puede enumerar una secuencia de eventos en el tiempo.
- Comprende el significado de los símbolos =, +, -.
- Reconoce en su entorno formas geométricas sólidas.
- Puede hacer dibujos sencillos donde representa un lugar y la posición.
- Comprende nociones como horizontal, vertical, paralelo, perpendicular.
- Describe como se vería un objeto desde distintos puntos de vistas.
- Resuelve problemas que involucran sumas, restas, multiplicaciones y divisiones

DBA DE ESPAÑOL APLICADOS EN EL ÁREA DE TECNOLOGÍA EN BÁSICA SECUNDARIA

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”



- Identifica y jerarquiza la información más relevante de un texto para ampliar su comprensión.
- Consulta, sintetiza y evalúa la información extraída de diferentes fuentes para realizar un trabajo académico.
- Identifica la forma como el autor desarrolla un análisis en torno a una serie de ideas o eventos propuestos, en un orden determinado y la relación entre ellos.
- Elabora un plan textual para guiar el desarrollo de las ideas y eventos de su escrito, de acuerdo al propósito de cada texto: narrar, explicar, dar información y/o argumentar
- Consulta, sintetiza y evalúa la información extraída de diferentes fuentes para realizar un trabajo académico.
- Selecciona y usa estrategias para comprender un texto.
- Participa respetuosamente en una actividad oral formal con opiniones fundamentadas en torno a un tema polémico.
- Escribe ensayos en donde desarrolla una idea, referencia fuentes consultadas, realiza afirmaciones y las defiende.

DBA DE MATEMÁTICAS APLICADOS EN EL ÁREA DE TECNOLOGÍA EN BÁSICA SECUNDARIA

- Comprende que distintas representaciones de los mismos datos se prestan para diversas interpretaciones.
- Describe características de la relación entre dos variables a partir de una gráfica
- Realiza inferencias simples a partir de información estadística de distintas fuentes.
- Comprende el significado de la razón de cambio promedio de una función en un intervalo (a partir de gráficas, tablas o expresiones) y la calcula.
- Utiliza nociones básicas relacionadas con el manejo y recolección de información como población, muestra y muestreo aleatorio.
- Reconoce la desviación estándar como una medida de dispersión de un conjunto de datos.

“Orientamos de corazón para dejar huellas de competencia”