



República de Colombia
Departamento del Putumayo

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRAY PLÁCIDO

Decreto 050 del 13 de enero de 2003 / Resolución 0611 del 02 de mayo de 2006

NIT: 846000522-2 DANE: 186001000248 ICFES: 127357

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA



ADRIAN LASSO
YECID IBAN GUERRERO HERRERA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRAY PLACIDO
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
MOCOA
2018

“Educación para la Ciencia, el Trabajo y el Desarrollo Personal”
Calle 5º Nro. 11-48 / Barrio Miraflores, Mocoa, Putumayo. Teléfonos: 0984296495, 0984205553, 098400332
www.frayplacido.edu.co – email iefrayplacido@gmail.com



PRESENTACIÓN

Fray Plácido, es una Institución Educativa pública, con un recurso humano de alta calidad, que ofrece educación formal, en los niveles preescolar, básica y media técnica, con modalidad empresarial, orientada a proporcionar a los estudiantes una formación integral, fundamentada en el modelo de pedagogía conceptual y en la enseñanza – aprendizaje por competencias básicas, ciudadanas, laborales y proyectos pedagógicos productivos, que permitan el ingreso a la educación superior o a la generación de empresa, a través de los procesos de articulación con las Instituciones de Educación Superior IES y el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA. Comprometida con el cuidado y preservación del medio ambiente, el uso de las Tecnologías de la información y la comunicación TIC en los procesos de gestión escolar y la inclusión con equidad a la población vulnerable.

En el modelo de pedagogía conceptual propuesto por el investigador Alberto Merani, el aprendizaje está centrado en el estudiante y en la participación activa de este en la construcción del conocimiento, asegurando así un aprendizaje significativo, y un ser humano talentoso y amoroso. La pedagogía conceptual es una propuesta “que lleva al estudiante más allá del conocimiento científico e intelectual, se propone desarrollar la inteligencia emocional y hacer de los estudiantes personas más capaces a la hora de enfrentar la realidad social y el mundo que los rodea.” Miguel de Zubiria.

Según la Unesco, los pilares fundamentales de la educación son: “aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos (vivir con los demás), y aprender a ser.” Esto invita a que los procesos de enseñanza deben girar en torno a un ambiente colaborativo, fundamentado en la incorporación de TIC, computadores, móviles, conectividad, software educativo, recursos digitales, plataformas educativas, wikis, blogs, videos, DOCS, redes sociales, LMS, E- LEARNING, entre otras, que posibilitan la colaboración y la participación de los estudiantes en nuevos escenarios que los motivan a aprender.

RESUMEN DE LAS NORMAS TECNICO LEGALES

El referente legal de la incorporación y el uso de las tecnologías en educación en Colombia están delimitados por:

El artículo 67 de la Constitución Política y la Ley 115 de 1994, en el artículo 5 en el cual se plantean los fines de la educación.

Ley 115: artículo 23. En el cual se plantea la Tecnología e Informática como una de las áreas obligatorias y fundamentales.

Las instituciones de educación formal gozan de autonomía para organizar su currículo y construir e implementar el modelo pedagógico, dentro de los lineamientos que establece el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2008). Para el área de Tecnología e Informática



específicamente, el MEN ha diseñado orientaciones generales, que son criterios de dominio público que determinan unos referentes de calidad con los cuales las instituciones pueden elaborar el currículo y el plan de estudios.

El gobierno nacional se ha comprometido con un Plan Nacional de Tecnologías de Información y Comunicación 2008 – 2019 (PNTIC, 2008) utilizándolo como un plan sombrilla dentro del cual se desarrollan los distintos planes que tienen las entidades del estado en materia de TIC, buscando así que al final del año 2019 todos los colombianos hagan un uso eficiente de ellas, aumentando la competitividad del país.

Este Pntic establece que “Las políticas de uso y aplicación de las TIC en lo referente a la educación en el país cubren las áreas de gestión de infraestructura, gestión de contenidos y gestión de recurso humano, maestros y estudiantes”, e incluye ocho ejes de trabajo, entre los cuales se encuentra la educación como uno de sus cuatro ejes verticales, pues lo considera requisito indispensable para alcanzar estos objetivos propuestos.

De igual forma, y como una manera de caminar hacia estos grandes objetivos propuestos por Colombia hacia un desarrollo de su población, se definió hacia el año 2006 el Plan Nacional Decenal de Educación 2006-2016, (PNDE - MEN, 2006). Este plan trabaja entonces para que las TIC se integren al proceso pedagógico de los docentes y los estudiantes, a los procesos de mejoramiento de las instituciones educativas y, en general, a la vida cotidiana de la comunidad educativa del país.

El Plan Nacional Decenal de Educación (MEN, 2006), expresa que “más allá y tal como lo plantean sus metas ante estos objetivos es necesario que las instituciones se comprometan a desarrollar currículos basados en la investigación que incluyan el uso transversal de las TIC, así como que esas mismas estructuras curriculares sean flexibles y pertinentes, articuladas al desarrollo de las capacidades de aprender a ser, aprender a aprender y aprender a hacer y sin olvidar la incorporación de las competencias laborales dentro del currículo, en todos los niveles de educación, en búsqueda de la formación integral del individuo”.

Los estándares que hacen parte de cada uno de los ejes en cada malla curricular han sido tomados textualmente de la publicación: Ministerio de Educación Nacional (2008). Guía N° 30. Orientaciones generales para la educación en tecnología. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

JUSTIFICACIÓN

El estudio de tecnología e informática en la Institución Educativa Fray Plácido, de la Ciudad de Mocoa Putumayo Colombia, pretende motivar a los niños, niñas y jóvenes hacia la comprensión y apropiación de la tecnología desde la relación que establecen los seres humanos para enfrentar sus problemas y desde su capacidad para solucionarlos a través de la invención, con el fin de estimular sus potencialidades creativas, fundamentados en el modelo de pedagogía conceptual.



Este modelo de educación en tecnología implica considerar su condición transversal y la presencia en todas las áreas obligatorias y fundamentales de la educación básica y media, y contribuye a promover la competitividad y la productividad, estrechando de esta manera la distancia entre el conocimiento tecnológico y la vida cotidiana.

En los últimos años la Tecnología y la Informática, ha tenido un avance muy vertiginoso ya que constantemente están saliendo al mercado nuevos dispositivos tecnológicos cada vez más avanzados, estos dispositivos tecnológicos se han ido apoderando cada día más de las actividades que realiza el ser humano, pero no con el fin de desplazarlo sino como herramientas para realizar el trabajo cada vez mejor. Hoy en día las aplicaciones de informática las podemos encontrar en muchas partes, y es una prioridad en las instituciones educativas incorporar el uso de las TIC en los procesos de gestión escolar.

ENFOQUE PEDAGOGICO

En el marco de la pedagogía conceptual, el enfoque del Área de tecnología e Informática, propone una visión humanista y sistemática de la tecnología, caracterizada por ofrecer a los educandos los elementos para una comprensión y utilización de los procesos y los medios TIC de su entorno. En esta visión el docente juega un papel dinamizador para el logro de los propósitos en congruencia con el enfoque de la asignatura, tanto de Tecnología como Informática que busca promover entre los estudiantes una concepción de la tecnología con base en aspectos técnico instrumental, culturales y de gestión para el aprendizaje de conocimientos y saberes prácticos, habilidades y actitudes en el contexto de las diversas actividades tecnológicas.

OBJETIVOS DEL ÁREA

- ❖ Diseñar y desarrollar procesos de formación integral e incluyente que garanticen un alto nivel académico y disciplinario.
- ❖ Impulsar al educando el interés y la curiosidad por la investigación, el conocimiento y la transformación de contexto, utilizando las herramientas y uso de las TICS, para desarrollar competencias laborales y básicas
- ❖ Propiciar una formación integral mediante el acceso a la información, y al ejercicio crítico, reflexivo y creativo de la misma, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo.
- ❖ Formar ciudadanos que utilicen el conocimiento científico y tecnológico para contribuir; desde su campo de acción, cualquiera que sea el desarrollo sostenible del país y a la preservación del ambiente (Plan Decenal)



COMPETENCIAS DEL ÁREA

Competencia es un saber hacer en contexto, es decir el conjunto de acciones que un estudiante realiza en un contexto particular y que cumplen con las exigencias específicas del mismo.

Las competencias a desarrollar en el área de Tecnología e Informática requieren de: desarrollo de procesos de pensamiento concreto y abstracto, sistémico, divergente y estratégico. Así, como de aprendizajes cognitivos, metacognitivos, procedimentales y actitudinales; aprendizajes y procesos que se manifiestan en las competencias que se evidencian a través de desempeños o acciones concretas.

A). Tratamiento de información, manifestada en acciones como: - Manejo de fuentes de información. - Reflexión crítica. - Selección pertinente de información. - Aplicación de la información en situaciones concretas. - Presentación de la información. - Manejo de lenguajes propios de la tecnología. - Lectura semiótica (estudio de los signos y su aplicación en la sociedad), uso de computadores, tabletas, móviles y otros medios para el procesamiento de información, entre otras.

B). Diseño y producción: Aprender a diseñar y a producir es un requisito fundamental de los sistemas educativos del mundo, para formar ciudadanos con capacidad de innovar y de crear “productos” en beneficio del desarrollo del país. Aquí el “producto” se entiende como el elemento material e inmaterial o intelectual que satisface una necesidad individual o social.

Acciones en las que se manifiesta la competencia de diseño y producción: identificación de necesidades, análisis, formulación y solución de problemas (problemas débilmente estructurados), planeación, manejo y aplicación de conocimientos, operaciones, técnicas, construcción de prototipos, administración - gestión y evaluación de los productos bajo principios y criterios éticos y de calidad.

COMPETENCIAS LABORALES

Las competencias laborales hacen referencia a las capacidades reales de una persona para desempeñar funciones productivas en diferentes contextos con base en las exigencias y criterios de calidad y excelencia esperados por el sector productivo según el momento histórico. En este sentido los establecimientos educativos deben asumirse entonces como un ámbito de trabajo y debe otorgar carácter de trabajo a todo lo que en ella se hace.

Desde luego, el quehacer escolar es trabajo para los docentes, directivos, y administrativos. Pero, además hay que comprender que el proceso mismo de aprender debe ser entendido, desde la perspectiva de los estudiantes, como un trabajo que requiere esfuerzo, disciplina, creatividad, grados crecientes de autonomía, responsabilidad. Por supuesto, todo el trabajo escolar debe ser también una fuente de satisfacción personal para sus actores.



Entre algunas de las competencias laborales, genéricas que hoy se requiere en el mundo laboral: Comunicación, trabaja en equipo, liderazgo, capacidad de negociación.

COMPETENCIAS CIUDADANAS

Ética, responsabilidad, toma de decisiones, autocontrol, autoaprendizaje y aprendizaje continuo, confianza en sí mismo, manejo de riesgos y desafíos, equilibrio emocional, constancia en el trabajo, actitud crítica y de cambio, persistencia en el trabajo emprendido a pesar de las dificultades.

METODOLOGÍA DEL ÁREA

El aspecto metodológico es de gran importancia en la educación en tecnología e informática. La metodología fundamentada en la aplicación sistemática de la *Pedagogía Conceptual*, debe permitir el aprendizaje significativo, donde los estudiantes refuercen los niveles de lectura comprensiva, los procesos de escritura, las competencias interpretativas, argumentativas, propositivas, y las competencias afectivas.

En el modelo de pedagogía conceptual se manejan tres fases que son: Fase afectiva, Fase cognitiva, y Fase expresiva, donde el estudiante al desarrollar estas fases lograra alcanzar el ideal de ser; personas amorosas, éticas, talentosas, ser competentes expresivamente y aplicar el análisis simbólico.

En la fase afectiva se propone despertar en el estudiante la curiosidad, es decir, el interés, el sentido mostrándole al mismo que se beneficia de lo que está realizando y aprendiendo, y los desempeños que ha alcanzado con estos nuevos conocimientos que ha adquirido. La fase cognitiva garantiza el acceso a la información, la comprensión del conocimiento, dándole una explicación de la realidad y la esquematiza, avala la comprensión y que el estudiante la asimile. Es decir es importante que el estudiante comprenda realmente los contenidos que se le están mostrando y los aplique en su contexto. Y en la fase expresiva el estudiante aplicara lo aprendido y lo dominara, realizando un proceso de autoconciencia, siguiendo unos pasos como son: el procedimiento, conciencia operacional, simulación y ejercitación.

ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

Las estrategias se diseñan de acuerdo a los fundamentos de la pedagogía conceptual, y a las necesidades de la población estudiantil, teniendo en cuenta elementos como la motivación, los intereses de los estudiantes y las diferencias individuales. La institución FRAY PLACIDO ha dispuesto algunas estrategias para que sean utilizadas de acuerdo al ambiente, tema y población. Estas son:

Clase magistral, Desarrollo de guías, Dialogo, Experiencia directa, Exposición oral, Mentefactos conceptuales, Talleres, Método inductivo-deductivo, Trabajo práctico, Aprendizaje memorístico, Solución de problemas.



EVALUACIÓN

La evaluación del área será permanente, formativa, continua, e integral teniendo en cuenta el decreto 1290 y el manual de evaluación y promoción de la Institución Educativa.

Hoy, cuando las nuevas tecnologías juegan un papel importante en el rol de los maestros, es la oportunidad para romper viejos paradigmas en educación, y ser conscientes que los estudiantes de hoy aprenden diferente, que los motivan otras cosas que quizá en tiempos anteriores no se tenían en cuenta por que no existían. Los avances tecnológicos son una realidad y como educadores estamos llamados a utilizarlos como pretexto en los procesos de aprendizaje; enseñar con TIC, exige evaluar con TIC, donde la evaluación no se limite al dominio cognitivo, sino que tenga en cuenta métodos y herramientas que posibiliten el desarrollo de habilidades en los nativos digitales. CHURCHES (2009), propone las siguientes categorías: recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear. Y se explica cuando el docente del siglo XXI dinamiza los procesos de aprendizaje de los estudiantes, construyendo sobre la base de recordar conocimiento y comprenderlo para llevarlo a usar y aplicar habilidades, a analizar y evaluar procesos, resultados y consecuencias, y a elaborar, crear e innovar.

Los tipos de evaluación utilizados en área son: auto evaluación, coevaluación y heteroevaluación, teniendo en cuenta las diferencias de aprendizaje entre los estudiantes y el desarrollo de competencias, que son la acciones que expresan el desempeño del estudiante en su interacción con contextos socioculturales y disciplinares específicos, para lo cual se requieren procesos en los que él sea capaz de integrar conocimientos y habilidades.

Principalmente se tendrá en cuenta: las evaluaciones escritas para observar el nivel de aprendizaje de conceptos teóricos básicos que deba manejar cada estudiante, las evaluaciones prácticas en la sala de “cómputo” o escenario para el uso de dispositivos y artefactos tecnológicos, donde demuestren, a través de su uso, la solución de una situación presentada o la realización de actividades y trabajos que el profesor les oriente según la temática propuesta en los planes de aula publicados en la web o red local LAN.

Además, se podrán desarrollar proyectos de aula interdisciplinarios, donde los estudiantes apliquen lo aprendido en el área de tecnología e informática para solucionar problemas, presentar trabajos o exposiciones de otras áreas, utilizando los conocimientos y las TIC; como también comportamiento y actitud frente a la temática del área.

Como juicio valorativo se dará al final de cada periodo una nota que estará relacionada con el desempeño del estudiante en el área; dicha valoración estará sometida a los siguientes intervalos:

1 a 2.9	Desempeño bajo
3.0 a 3.9	Desempeño básico
4.0 a 4.5	Desempeño alto
4.6 a 5.0	Desempeño superior



República de Colombia
Departamento del Putumayo

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRAY PLÁCIDO

Decreto 050 del 13 de enero de 2003 / Resolución 0611 del 02 de mayo de 2006
NIT: 846000522-2 DANE: 186001000248 ICFES: 127357

Los estudiantes que presenten Desempeño bajo deben desarrollar los planes de apoyo que son necesarios para superar las dificultades que se presenten.

INTENSIDAD HORARIA

En la institución educativa Fray Plácido la intensidad horaria para el área de tecnología e informática es de 2 horas semanales, con excepción de los grados Décimo y Once donde solo se trabaja una 1 hora semanal.



“Educación para la Ciencia, el Trabajo y el Desarrollo Personal”

Calle 5º Nro. 11-48 / Barrio Miraflores, Mocoa, Putumayo. Teléfonos: 0984296495, 0984205553, 098400332
www.frayplacido.edu.co – email ief frayplacido@gmail.com



PROGRAMACIÓN CURRICULAR 2018

GRADO PRIMERO

Primer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropiación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<input type="checkbox"/> Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados (NATURALEZA Y EVOLUCIÓN). <input type="checkbox"/> Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida (TECNOLOGIA Y SOCIEDAD).	<input type="checkbox"/> Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida <input type="checkbox"/> Conocer cada una de las partes que conforman un computador y reconocerlo como objeto Tecnológico <input type="checkbox"/> La importancia de los objetos tecnológicos en el desarrollo de actividades cotidianas <input type="checkbox"/> La función de las partes principales del computador <input type="checkbox"/> Exploremos nuestro entorno cotidiano y diferenciamos elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida <input type="checkbox"/> Reconozcamos y describamos la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas <input type="checkbox"/> Relacionemos nuestro espacio físico y virtual mediante la utilización del mouse.	1. Identifico explico instrumentos tecnológicos de mi entorno familiar y social 2. Identifico instrumentos tecnológicos de mi entorno inmediato a través del juego. 3. Relaciono mi espacio físico y virtual mediante la utilización del Mouse.	<input type="checkbox"/> Normas y cuidados en la sala de sistemas <input type="checkbox"/> Nociones de artefacto, proceso, sistema y tecnología. <input type="checkbox"/> Artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.	<input type="checkbox"/> Recolecto y utilizo datos para resolver problemas tecnológicos sencillos	Comprendo que el engaño afecta la confianza entre las personas y reconozco la importancia de recuperar la confianza cuando se ha perdido.



Segundo Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<input type="checkbox"/> Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados (NATURALEZA Y EVOLUCIÓN). <input type="checkbox"/> Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada (APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGIA).	<input type="checkbox"/> Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida <input type="checkbox"/> Conocer cada una de las partes que conforman un computador y reconocerlo como objeto Tecnológico <input type="checkbox"/> La importancia de los objetos tecnológicos en el desarrollo de actividades cotidianas <input type="checkbox"/> La función de las partes principales del computador <input type="checkbox"/> Reconozcamos productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizamos en forma segura y apropiada <input type="checkbox"/> Reconozcamos y describamos la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas <input type="checkbox"/> Relacionemos nuestro espacio físico y virtual mediante la utilización del mouse.	1. Coloreo composiciones propias, manejando colores primarios. 2. Identifico las partes básicas de un computador. 3. Creo comentarios y describo sucesos de una historia a partir de un gráfico propio	<input type="checkbox"/> Partes <input type="checkbox"/> Encendido <input type="checkbox"/> Manejo del Mouse <input type="checkbox"/> Drawing for children <input type="checkbox"/> La tecnología y su impacto en el medio ambiente.	<input type="checkbox"/> Registro datos utilizando tablas, gráficos y diagramas y los utilizo en proyectos tecnológicos.	Comprendo la importancia de brindar apoyo a la gente que está en una situación difícil.



Tercer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<input type="checkbox"/> Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados (NATURALEZA Y EVOLUCIÓN). <input type="checkbox"/> TECNOLOGÍA Y LAS HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS Crear, transformar e innovar elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados. Identificar, adaptar y transferir tecnologías de distinto tipo (Competencias Laborales Tecnológicas).	<input type="checkbox"/> Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida <input type="checkbox"/> Conocer cada una de las partes que conforman un computador y reconocerlo como objeto Tecnológico <input type="checkbox"/> La importancia de los objetos tecnológicos en el desarrollo de actividades cotidianas <input type="checkbox"/> La función de las partes principales del computador <input type="checkbox"/> Reconozcamos el impacto que ha generado la tecnología en nuestra vida cotidiana para el desarrollo de actividades cotidianas. <input type="checkbox"/> Reconozcamos y describamos la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas <input type="checkbox"/> Relacionemos nuestro espacio físico y virtual mediante la utilización del Teclado y el Mouse	1. Realizo las categorías (palabras 1, palabras 2 y palabras 3) de los Software aplicativos mecanográficos. 2. Diseño composiciones de gráficos simples. 3. Identifico las teclas básicas, las teclas especiales y su función.	<input type="checkbox"/> Motricidad con el teclado <input type="checkbox"/> Acercándose al Software aplicativo: Mecanet <input type="checkbox"/> La tecnología y su impacto en el medio ambiente.	<input type="checkbox"/> Manejo herramientas tecnológicas y equipos según los procedimientos previstos técnicamente.	Reflexiono sobre el uso del poder y la autoridad en mi entorno y expreso pacíficamente mi desacuerdo cuando considero que hay injusticias.



GRADO SEGUNDO

Primer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropiación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<input type="checkbox"/> Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados (NATURALEZA Y EVOLUCIÓN). <input type="checkbox"/> Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana (SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA).	<input type="checkbox"/> Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida <input type="checkbox"/> Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos como por ejemplo en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados <input type="checkbox"/> La importancia de los objetos tecnológicos en el desarrollo de actividades cotidianas <input type="checkbox"/> La descripción de algunos artefactos que ayudan en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. <input type="checkbox"/> Exploremos nuestro entorno cotidiano y diferenciamos elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida <input type="checkbox"/> Reconozcamos y describamos la importancia de algunos artefactos como por ejemplo en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados <input type="checkbox"/> Construyamos y grafiquemos nociones	1. Establezco semejanzas y diferencias entre elementos artificiales (artefactos) y elementos naturales. 2. Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros). 3. Sigo instrucciones y procedimientos para manipular el entorno de trabajo del editor grafico.	<input type="checkbox"/> Mi vida y la tecnología. <input type="checkbox"/> El mágico mundo de la ciencia. <input type="checkbox"/> Normas y cuidados en la sala de sistemas.	<input type="checkbox"/> Recolecto y utilizo datos para resolver problemas tecnológicos sencillos	Apelo a la mediación escolar, si considero que necesito ayuda para resolver conflictos.



Segundo Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<input type="checkbox"/> Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados (NATURALEZA Y EVOLUCIÓN). <input type="checkbox"/> Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada (APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGIA).	<input type="checkbox"/> Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana <input type="checkbox"/> Reconocer productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada <input type="checkbox"/> Los productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada <input type="checkbox"/> productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana <input type="checkbox"/> Reconozcamos y mencionemos productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana <input type="checkbox"/> Reconozcamos productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y utilicémoslos en forma segura y apropiada <input type="checkbox"/> Construyamos y grafiquemos nociones	1. Clasifico y describo las herramientas de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia 2. Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización. 3. Manipulo el cuadro de colores y barra de herramientas texto de editores gráficos.	<input type="checkbox"/> Clasificando las herramientas manuales. <input type="checkbox"/> Inserción de figuritas en Drawing for children <input type="checkbox"/> Editor gráfico Paint	<input type="checkbox"/> Registro datos utilizando tablas, gráficos y diagramas y los utilizo en proyectos tecnológicos	Reconozco el conflicto como una oportunidad para aprender y fortalecer nuestras relaciones.



Tercer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<input type="checkbox"/> Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana (SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA). <input type="checkbox"/> GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA Y LAS HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS <input type="checkbox"/> Crear, transformar e innovar elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados. Identificar, adaptar y transferir tecnologías de distinto tipo (Competencias Laborales Tecnológicas).	<input type="checkbox"/> Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana <input type="checkbox"/> Reconocer productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada <input type="checkbox"/> Los productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada <input type="checkbox"/> productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana <input type="checkbox"/> Reconozcamos productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y utilicémoslos en forma segura y apropiada <input type="checkbox"/> Creemos, transformemos e innovemos elementos de nuestro entorno utilizando procesos ordenados. <input type="checkbox"/> Construyamos y grafiquemos nociones	1. Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte). 2. Construyo mentefactos proposicionales a partir de textos informáticos. 3. Sigo instrucciones y procedimientos en el manejo de herramientas de editores de texto	<input type="checkbox"/> Componentes de la ventana de WordPad. <input type="checkbox"/> Barra de herramientas de formato. <input type="checkbox"/> Barra de herramientas estándar. <input type="checkbox"/> Objetos tecnológicos utilizados en la realización de actividades humanas	<input type="checkbox"/> Manejo herramientas tecnológicas y equipos según los procedimientos previstos técnicamente.	Comprendo la importancia de brindar apoyo a la gente que está en una situación difícil.



GRADO TERCERO

Primer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<input type="checkbox"/> Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana (SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA). <input type="checkbox"/> Explora su entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida (TECNOLOGIA Y SOCIEDAD). <input type="checkbox"/> Gestión de la Tecnología y las Herramientas Informáticas.	<input type="checkbox"/> Interpretar y manipular la información que ofrece el Sistema Operativo Windows. <input type="checkbox"/> Reconocer el impacto, que generó la primera revolución industrial. <input type="checkbox"/> Construir y graficar proposiciones de textos informáticos y tecnológicos. Para que desarrolle habilidades y potencie su pensamiento proposicional. <input type="checkbox"/> Del Sistema Operativo Microsoft Windows. <input type="checkbox"/> De la primera Revolución Industrial. <input type="checkbox"/> De la Construcción y graficación de proposiciones. Para tener claridad cognitiva sobre las habilidades planteadas. <input type="checkbox"/> Utilice las herramientas básicas del Sistema Operativo Microsoft Windows. <input type="checkbox"/> Explique a través de textos e imágenes el impacto que generó la primera revolución industrial. <input type="checkbox"/> Construya y grafique proposiciones mostrando avances significativos de aprendizaje.	<input type="checkbox"/> Manejo operaciones para crear carpetas. <input type="checkbox"/> Arrastra, copia y pega objetos en un ambiente de trabajo virtual. <input type="checkbox"/> Construyo mentefactos proposicionales a partir de textos informáticos y tecnológicos.	<input type="checkbox"/> Propiedades del escritorio. <input type="checkbox"/> Creación y manejo de Carpetas. <input type="checkbox"/> Protector de Pantalla. <input type="checkbox"/> Panel de Control. <input type="checkbox"/> Explorador de Windows. <input type="checkbox"/> Calculadora	<input type="checkbox"/> Recolecto y utilizo datos para resolver problemas tecnológicos sencillos	Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente los de los demás miembros del grupo.



Segundo Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.</p>	<p><input type="checkbox"/> Reconoce y describe la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en su entorno y en el de mis antepasados (NATURALEZA Y EVOLUCIÓN).</p> <p><input type="checkbox"/> Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana (SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA).</p> <p><input type="checkbox"/> Gestión de la Tecnología y las Herramientas Informáticas.</p>	<p><input type="checkbox"/> Conocer los programas procesadores de texto.</p> <p><input type="checkbox"/> Reconocer la importancia de la revolución tecnológica.</p> <p><input type="checkbox"/> Construir y graficar proposiciones de textos informáticos y tecnológicos. Para que desarrolle habilidades y potencie su pensamiento proposicional.</p> <p><input type="checkbox"/> Del Procesador de Texto Microsoft Word.</p> <p><input type="checkbox"/> De la Revolución Tecnológica.</p> <p><input type="checkbox"/> De la Construcción y graficación de proposiciones. Para tener claridad cognitiva sobre las habilidades planteadas.</p> <p><input type="checkbox"/> Utilice las herramientas básicas del Procesador de Textos Microsoft Word.</p> <p><input type="checkbox"/> Explique a través de textos e imágenes el impacto que generó la revolución tecnológica.</p> <p><input type="checkbox"/> Construya y grafique proposiciones mostrando avances significativos de aprehendizaje.</p>	<p><input type="checkbox"/> Sigo instrucciones y procedimientos para manipular el entorno de trabajo del editor de texto.</p> <p><input type="checkbox"/> Inserto y manipulo objetos en el editor de textos Word.</p> <p><input type="checkbox"/> Interpreto textos que se refieren al conocimiento tecnológico e informático.</p>	<p><input type="checkbox"/> El entorno de trabajo.</p> <p><input type="checkbox"/> Bordes y sombreados de la página.</p> <p><input type="checkbox"/> Word Art.</p> <p><input type="checkbox"/> Herramientas de formato.</p> <p><input type="checkbox"/> Insertar imágenes.</p>	<p><input type="checkbox"/> Registro datos utilizando tablas, gráficos y diagramas y los utilizo en proyectos tecnológicos</p>	<p>Entiendo el sentido de las acciones reparadoras, es decir, de las acciones que buscan enmendar el daño causado cuando incumplo normas o acuerdos.</p>



Tercer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropiación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<input type="checkbox"/> Reconoce productos tecnológicos de su entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada (APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGIA). <input type="checkbox"/> Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana (SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA). <input type="checkbox"/> Gestión de la Tecnología y las Herramientas Informáticas.	<input type="checkbox"/> Conocer los atributos de los programas procesadores de texto. <input type="checkbox"/> Reconocer la importancia de la revolución científico tecnológica. <input type="checkbox"/> Construir y graficar proposiciones de textos informáticos y tecnológicos. Para que desarrolle habilidades y potencie su pensamiento proposicional. <input type="checkbox"/> De los Atributos del Procesador de Texto Microsoft Word. <input type="checkbox"/> De la Revolución Científico Tecnológica. <input type="checkbox"/> De la Construcción y graficación de proposiciones. Para tener claridad cognitiva sobre las habilidades planteadas. <input type="checkbox"/> Utilice las herramientas del Procesador de Textos Microsoft Word. <input type="checkbox"/> Explique a través de textos e imágenes el impacto que generó la revolución científico tecnológica. <input type="checkbox"/> Construya y grafique proposiciones mostrando avances significativos de aprendizaje.	<input type="checkbox"/> Configuro las páginas de un documento siguiendo instrucciones. <input type="checkbox"/> Identifico y manejo el formato de columnas dentro de las operaciones de organización de un texto. <input type="checkbox"/> Comparo y establezco semejanzas acertadamente respecto a la revolución científico - tecnológica.	<input type="checkbox"/> Configuración de Página. <input type="checkbox"/> Columnas. <input type="checkbox"/> Tablas. <input type="checkbox"/> Encabezados y pies de páginas	<input type="checkbox"/> Manejo herramientas tecnológicas y equipos según los procedimientos previstos técnicamente.	Reconozco que emociones como el temor o la rabia pueden afectar mi participación en clase.



GRADO CUARTO

Primer Periodo

COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropiación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<input type="checkbox"/> Proponer <input type="checkbox"/> Argumentar <input type="checkbox"/> Identificar <input type="checkbox"/> Relacionar <input type="checkbox"/> Manejar <input type="checkbox"/> Establecer semejanzas. <input type="checkbox"/> Establecer Diferencias. <input type="checkbox"/> Adaptar. <input type="checkbox"/> Apropiar. <input type="checkbox"/> Seguir instrucciones. <input type="checkbox"/> Desarrollar <input type="checkbox"/> Integrar <input type="checkbox"/> Redactar. <input type="checkbox"/> Crear. <input type="checkbox"/> Usar herramientas informáticas. <input type="checkbox"/> Elaborar modelos tecnológicos	<input type="checkbox"/> Veamos la importancia de las herramientas tecnológicas para la búsqueda de información que lleve a la solución de problemas del entorno <input type="checkbox"/> Mostremos interés en diseñar y construir modelos o maquetas acerca de la tecnología como solución de problemas empleando poleas y palancas <input type="checkbox"/> Conozcamos adecuadamente el manejo de las herramientas de los exploradores web y enciclopedias virtuales para la búsqueda de información que lleve a la solución de problemas del entorno <input type="checkbox"/> Identifiquemos modelos o maquetas para demostrar la importancia de la tecnología en la solución de problemas empleando poleas y palancas <input type="checkbox"/> Utilicemos adecuadamente las herramientas de los exploradores web y enciclopedias virtuales para la búsqueda de información administrándola de manera correcta, evidenciando avances significativos en su aprendizaje.	<input type="checkbox"/> Accedo y utilizo diferentes fuentes de información como Buscadores y enciclopedias, además de otros medios de comunicación para sustentar mis ideas, ampliar mi perspectiva crítica y tomar decisiones frente a contenidos tecnológicos <input type="checkbox"/> Sigo instrucciones sobre el uso adecuado de herramientas, para el diseño y construcción de soluciones tecnológicas expresadas en maquetas o modelos que funcionan y cumplen con propósitos previamente establecidos <input type="checkbox"/> Elaboro mentefactos proposicionales de acuerdo a los textos de navegadores y buscadores.	<input type="checkbox"/> Proveedores de búsqueda en web. <input type="checkbox"/> Enciclopedia Encarta. <input type="checkbox"/> TECNOLOGIA: Tecnología de las Poleas.	<input type="checkbox"/> Identifico fallas y errores producidos por la manipulación de herramientas tecnológicas.	Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente los de los demás miembros del grupo.



Segundo Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<input type="checkbox"/> Proponer <input type="checkbox"/> Argumentar <input type="checkbox"/> Identificar <input type="checkbox"/> Relacionar <input type="checkbox"/> Manejar <input type="checkbox"/> Establecer semejanzas. <input type="checkbox"/> Establecer Diferencias. <input type="checkbox"/> Adaptar. <input type="checkbox"/> Apropiar. <input type="checkbox"/> Seguir instrucciones. <input type="checkbox"/> Desarrollar <input type="checkbox"/> Integrar <input type="checkbox"/> Redactar. <input type="checkbox"/> Crear. <input type="checkbox"/> Usar herramientas informáticas. <input type="checkbox"/> Elaborar modelos tecnológicos	<input type="checkbox"/> Mostremos interés al manipular las herramientas básicas del programa PowerPoint. <input type="checkbox"/> Manifestemos apropiación al reconocer la electricidad en nuestro entorno, además construir y graficar proposiciones a partir de textos informáticos y tecnológicos. <input type="checkbox"/> Conozcamos las herramientas básicas del programa PowerPoint para su empleo en las presentaciones digitales (Diapositivas). <input type="checkbox"/> Comprendamos como construir y graficar proposiciones a partir de textos informáticos y tecnológicos. <input type="checkbox"/> Manipulemos las herramientas básicas del programa PowerPoint en las presentaciones digitales de acuerdo a las necesidades de trabajo requeridas. <input type="checkbox"/> Construyamos y grafiquemos proposiciones sobre textos informáticos y tecnológicos.	<input type="checkbox"/> Infiero en un texto de informática, pensamientos relevantes para la construcción de mentefactos proposicionales <input type="checkbox"/> Comprendo y utilizo los principales elementos y herramientas del programa PowerPoint. <input type="checkbox"/> Describo el impacto que produce en el medio ambiente la utilización de algunos tipos de energía	<input type="checkbox"/> PowerPoint. <input type="checkbox"/> Diseño de una presentación. <input type="checkbox"/> Agregar imágenes. <input type="checkbox"/> Agregar diapositivas. <input type="checkbox"/> Utilizar plantillas de diseño. <input type="checkbox"/> Guardar una presentación. <input type="checkbox"/> Galería de imágenes de Microsoft. <input type="checkbox"/> Cerrar y Abrir una presentación. <input type="checkbox"/> Eliminar diapositivas. <input type="checkbox"/> Asistente para autocontenido. <input type="checkbox"/> Mostrar una presentación TECNOLOGIA: LA ELECTRICIDAD	<input type="checkbox"/> utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades	Colaboró activamente para el logro de metas comunes en mi salón y reconozco la importancia que tienen las normas para lograr esas metas.



Tercer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<input type="checkbox"/> Proponer <input type="checkbox"/> Argumentar <input type="checkbox"/> Identificar <input type="checkbox"/> Relacionar <input type="checkbox"/> Manejar <input type="checkbox"/> Establecer semejanzas. <input type="checkbox"/> Establecer Diferencias. <input type="checkbox"/> Adaptar. <input type="checkbox"/> Apropiar. <input type="checkbox"/> Seguir instrucciones. <input type="checkbox"/> Desarrollar <input type="checkbox"/> Integrar <input type="checkbox"/> Redactar. <input type="checkbox"/> Crear. <input type="checkbox"/> Usar herramientas informáticas. <input type="checkbox"/> Elaborar modelos tecnológicos	<input type="checkbox"/> Mostremos el máximo interés en las presentaciones digitales para demostrar la importancia de la aplicación de la multimedia y los efectos de animación en las diapositivas, busco alternativas tecnológicas para mejorar el medio ambiente y la contaminación zonal <input type="checkbox"/> Conozcamos los aspectos más importantes en aplicación de la multimedia y los efectos de animación en las diapositivas, busco alternativas tecnológicas para mejorar el medio ambiente y la contaminación zonal <input type="checkbox"/> Planteemos propuestas en la aplicación de la multimedia y los efectos de animación en las diapositivas, además busco alternativas tecnológicas que den solución a la contaminación zonal y el efecto invernadero.	<input type="checkbox"/> Sigo instrucciones para operar correctamente los principales elementos y las herramientas Insertar y Diseño del programa PowerPoint, además emplea en las presentaciones la multimedia. <input type="checkbox"/> Describo el funcionamiento y las características de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos usando diferentes formas de representación (esquemas, dibujos, diagramas). <input type="checkbox"/> Clasifico en un texto informático los pensamientos que exigen la construcción del mentefacto proposicional de los programas de presentaciones digitales	<input type="checkbox"/> Hipervínculos. <input type="checkbox"/> Insertar Objetos. <input type="checkbox"/> Personalizar animación. <input type="checkbox"/> Multimedia (Sonido, Video, etc.). <input type="checkbox"/> Extensiones de Power Point	<input type="checkbox"/> Registro datos utilizando tablas, gráficos y diagramas y los utilizo en proyectos tecnológicos.	Reconozco el conflicto como una oportunidad para aprender y fortalecer nuestras relaciones.



GRADO QUINTO

Primer Periodo

COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropiación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<input type="checkbox"/> Reconoce artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciona con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados (Naturaleza y evolución de la tecnología). <input type="checkbox"/> Reconoce características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de su entorno y los utiliza en forma segura (Apropiación y uso de la tecnología). <input type="checkbox"/> Identifica y compara ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana (Solución de problemas con tecnología). <input type="checkbox"/> Crea, transforma e innova elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados. <input type="checkbox"/> Identifica, adapta y transfiere tecnologías de distinto tipo (Competencias Laborales Tecnológicas).	<input type="checkbox"/> Utilizar las herramientas básicas del programa Microsoft Word. <input type="checkbox"/> Construcción y graficación de proposiciones <input type="checkbox"/> La utilización de herramientas básicas del programa Microsoft Word. <input type="checkbox"/> Utilicemos las herramientas básicas del programa Microsoft Word <input type="checkbox"/> Construyamos y grafiquemos proposiciones	1. Construyo de manera acertada mentefactos proposicionales a partir de textos informáticos 2. Sigo de manera acertada las instrucciones para manipular adecuadamente el entorno de trabajo de los procesadores de texto, así como la aplicación de formatos al texto y configuración de página, apoyado en flujogramas. 3. Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico	<input type="checkbox"/> Definición Procesadores de Texto <input type="checkbox"/> Entrar y Salir de Word <input type="checkbox"/> Ventana de Word <input type="checkbox"/> Guardar y abrir documentos <input type="checkbox"/> Formato al texto (tipo, tamaño, estilo, color, alineación) <input type="checkbox"/> Interlineado <input type="checkbox"/> Seleccionar texto <input type="checkbox"/> Configurar página <input type="checkbox"/> Objetos y Servicios Tecnológicos (Materiales: Madera - Producción de metales)	<input type="checkbox"/> Identifico fallas y errores producidos por la manipulación de herramientas tecnológicas.	Comprendo que el engaño afecta la confianza entre las personas y reconozco la importancia de recuperar la confianza cuando se ha perdido.



Segundo Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<input type="checkbox"/> Reconoce artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciona con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados (Naturaleza y evolución de la tecnología). <input type="checkbox"/> Reconoce características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de su entorno y los utiliza en forma segura (Apropriación y uso de la tecnología). <input type="checkbox"/> Identifica y compara ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana (Solución de problemas con tecnología). <input type="checkbox"/> Identifica y menciona situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología. <input type="checkbox"/> Gestión de la tecnología y las herramientas informáticas	<input type="checkbox"/> Utilizar las herramientas (Bordes, sombreado, letra capital, numeración y viñetas, columnas, imágenes, formas, Wordart y ortografía y sinónimos) del programa Microsoft Word. <input type="checkbox"/> Construcción y graficación de proposiciones <input type="checkbox"/> La utilización de herramientas (Bordes, sombreado, letra capital, numeración y viñetas, columnas, imágenes, formas, Wordart y ortografía y sinónimos) del programa Microsoft Word. <input type="checkbox"/> Utilicemos las herramientas (Bordes, sombreado, letra capital, numeración y viñetas, columnas, imágenes, formas, Wordart y ortografía y sinónimos) del programa Microsoft Word <input type="checkbox"/> Construyamos y grafiquemos proposiciones	1- Construyo mentefactos proposicionales, a partir de textos informáticos 2- Aplico correctamente las herramientas de bordes, sombreado, letra capital, numeración, viñetas columnas, imágenes, autoformas, WordArt, ortografía y sinónimos que ofrecen los procesadores de textos para mejorar la presentación de los escritos apoyado en flujogramas. 3- Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades	<input type="checkbox"/> Bordes y Sombreado <input type="checkbox"/> Letra Capital <input type="checkbox"/> Numeración y Viñetas <input type="checkbox"/> Columnas <input type="checkbox"/> Imágenes <input type="checkbox"/> Formas <input type="checkbox"/> WordArt <input type="checkbox"/> Ortografía y sinónimos <input type="checkbox"/> Objetos y Servicios Tecnológicos (Plásticos - Pinturas - Barnices)	<input type="checkbox"/> utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades	Comprendo la importancia de brindar apoyo a la gente que está en una situación difícil.



Tercer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<input type="checkbox"/> Reconoce artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciona con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados (Naturaleza y evolución de la tecnología). <input type="checkbox"/> Reconoce características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de su entorno y los utiliza en forma segura (Apropriación y uso de la tecnología). <input type="checkbox"/> Identifica y compara ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana (Solución de problemas con tecnología). <input type="checkbox"/> Identifica y menciona situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología. <input type="checkbox"/> Gestión de la tecnología y las herramientas informáticas	<input type="checkbox"/> Utilizar las herramientas (Encabezado y pie de página, Números de página, Notas al pie, Tablas, operaciones con teclas abreviadas, sangría en un párrafo, crear gráficos) del programa Microsoft Word. <input type="checkbox"/> Construcción y graficación de proposiciones <input type="checkbox"/> La utilización de herramientas (Encabezado y pie de página, Números de página, Notas al pie, Tablas, operaciones con teclas abreviadas, sangría en un párrafo, crear gráficos) del programa Microsoft Word. <input type="checkbox"/> Utilicemos las herramientas (Encabezado y pie de página, Números de página, Notas al pie, Tablas, operaciones con teclas abreviadas, sangría en un párrafo, crear gráficos) del programa Microsoft Word <input type="checkbox"/> Construyamos y grafiquemos proposiciones	1. Construyo de manera acertada mentefactos conceptuales, a partir de textos informáticos. 2. Manipulo con destreza el entorno de trabajo de los procesadores de texto, utilizando las herramientas Encabezados, pie de página, Notas al pie, tablas, sangría y creación de gráficos adecuados para el diseño de documentos escritos con excelente presentación apoyado en flujogramas. 3. Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas.	<input type="checkbox"/> Encabezado y Pie de página <input type="checkbox"/> Números de página <input type="checkbox"/> Notas al pie <input type="checkbox"/> Tablas <input type="checkbox"/> Operaciones con las teclas abreviadas <input type="checkbox"/> Sangría en un párrafo <input type="checkbox"/> Crear gráficos Objetos y Servicios Tecnológicos (Jabón - Papel - Vidrio)	<input type="checkbox"/> Registro datos utilizando tablas, gráficos y diagramas y los utilizo en proyectos tecnológicos.	Reflexiono sobre el uso del poder y la autoridad en mi entorno y expreso pacíficamente mi desacuerdo cuando considero que hay injusticias.



GRADO SEXTO

Primer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana (solución de problemas con tecnología). Explora su entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida (tecnología y sociedad). Gestiona la tecnología y las herramientas informáticas.	Que el estudiante muestre interés por: Interpretar y manipular la información que ofrece el sistema operativo. Reconocer el impacto que generó la primera revolución industrial. Construir y graficar proposiciones de textos informáticos y tecnológicos para que desarrolle habilidades y potencie su pensamiento proposicional Comprenda los aspectos más importantes de: El sistema operativo. De la primera revolución industrial. De la construcción y representación de proposiciones, para tener claridad cognitiva sobre las habilidades planteadas Utilice las herramientas básicas del sistema operativo. Explique a través de textos e imágenes el impacto que generó la primera revolución industrial. Construya y grafique proposiciones mostrando avances significativos de aprendizaje.	Manejo operaciones para crear carpetas. Arrastro, copia y pega objetos en un ambiente de trabajo virtual. Construye mentefactos proposicionales a partir de textos informáticos y tecnológicos.	Sistema Operativo: Propiedades del escritorio, protector de pantalla, explorador de Windows, creación y manejo de carpetas, panel de control y calculadora. Revolución industrial: noción de máquina, la máquina de vapor.	Identificar, transformar e innovar procedimientos: Permite a los jóvenes identificar e innovar procedimientos, métodos y artefactos y usar herramientas informáticas al alcance. También hacen posible el manejo de tecnologías y la elaboración de modelos tecnológicos	Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias: Identifico mis emociones ante personas o grupos que tienen intereses o gustos distintos a los míos y pienso como eso influye en mi trato hacia ellos



Segundo Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	Reconoce y describe la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en su entorno y en el de mis antepasados. Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Gestiona la tecnología y las herramientas informáticas.	Que mostremos interés por: Conocer los programas procesadores de texto, reconocer la importancia de la revolución tecnológica, construir y graficar proposiciones de textos informáticos y tecnológicos, para que desarrolle habilidades y potencie su pensamiento proposicional. Comprenda los aspectos más importantes del procesador de texto. De la revolución tecnológica. De la construcción y representación de proposiciones para tener claridad cognitiva sobre las habilidades planteadas. Que el estudiante: Utilice las herramientas básicas del procesador de texto. Explique a través de textos e imágenes el impacto que generó la revolución tecnológica. Que construya y grafique proposiciones mostrando avances significativos de aprendizaje.	Sigo instrucciones y procedimientos para manipular el entorno de trabajo del editor de texto. Inserto y manipulo objetos en el procesador de texto. Interpreto textos que se refieren al conocimiento tecnológico e informático.	Procesador de texto: entorno de trabajo, herramientas de formato, borde y sombreado de página, WordArt, insertar imágenes Segunda revolución industrial: medios de transporte	Identifico las herramientas, materiales e instrumentos de medición necesarios para enfrentar un problema, siguiendo métodos y procedimientos establecidos.	Entiendo el sentido de las acciones reparadoras, es decir, de las acciones que buscan enmendar el daño causado cuando incumplo normas o acuerdos.



Tercer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	Reconoce productos tecnológicos de su entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada. Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Gestiona la tecnología y las herramientas informáticas.	Que el estudiante muestre interés por: Reconocer los atributos de los programas procesadores de texto. Reconocer la importancia de la revolución científica y tecnológica. Construir y graficar proposiciones de textos informáticos y tecnológicos para que desarrolle habilidades y potencie su pensamiento proposicional. Comprenda los aspectos más importantes: De los atributos del procesador de texto. De la revolución científico tecnológica. De la construcción y representación de proposiciones para tener claridad cognitiva sobre las habilidades planteadas. Que el estudiante: Utilice las herramientas del procesador de texto. Explique a través de textos e imágenes el impacto que generó la revolución científico tecnológica. Construya y grafique proposiciones mostrando avances significativos de aprendizaje.	Configuro las páginas de un documento siguiendo instrucciones. Indico y manejo el formato de columnas dentro de las operaciones de organización de un texto. Comparo y establezco semejanzas acertadamente respecto a la revolución científico tecnológica.	Procesador de texto: atributos del procesador de texto, configuración de página, tablas, columnas, encabezados y pies de página. Revolución científica y tecnológica.	Identifico los recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de una tarea.	Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente los de los demás miembros del grupo.



GRADO SÉPTIMO

Primer Periodo

COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	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. Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos. Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.	que el estudiante muestre entusiasmo y vea la importancia de conocer los programas y herramientas informáticas como las hojas de cálculo para resolver problemas de la vida cotidiana. Construcción y representación de textos y conceptos informáticos y tecnológicos para que desarrollen sus competencias comunicativas y procesos de pensamiento. Que identifique los procesos relacionados con uso de herramientas que ofrecen los programas informáticos como las hojas de cálculo. Y tenga claridad cognitiva en cada una de las habilidades y ejes temáticos. Que el estudiante utilice correctamente el entorno de trabajo y las herramientas que ofrecen los programas informáticos como las hojas electrónicas. Construya y grafique textos y conceptos informáticos y tecnológicos demostrando habilidad en la resolución de un problema.	Diseño y proceso correctamente documentos comerciales a través de fórmulas matemáticas, funciones y gráficos en las hojas electrónicas. Diseño y proceso plantillas en Excel aplicando fórmulas matemáticas, funciones y gráficos estadísticos que facilitan el análisis de la información en las hojas electrónicas apoyado en flujogramas. Comprendo la evolución de las innovaciones importantes para la sociedad en la tecnología y la comunicación (cinematografía, televisión, computación y comunicaciones); explico las implicaciones éticas.	Hoja electrónica: definición, entrar y salir del programa, entorno de trabajo, rangos, desplazamiento, introducir datos, tamaño de filas y columnas, insertar/eliminar filas y columnas, insertar/eliminar celdas, renombrar hojas, insertar/eliminar hojas, tipos de datos, herramienta bordes (dibujar tablas). Objetos y servicios tecnológicos: (técnicas de arquitectura, vivienda clásica).	Registro datos utilizando tablas, gráficos y diagramas y los utilizo en proyectos tecnológicos.	Analizo el manual de convivencia y las normas de mi institución; las cumplo voluntariamente y participo de manera pacífica en su transformación cuando las considero injustas.



Segundo Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<p>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.</p> <p>Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.</p> <p>Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.</p> <p>Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.</p> <p>Gestión de la tecnología y las herramientas informáticas.</p> <p>Crea, transforma e innova elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados.</p>	<p>Que el estudiante muestre entusiasmo y vea la importancia de manipular los objetos de la base de datos.</p> <p>Construcción y representación de conceptos para que optimice la administración de la información y potencie su proceso de aprendizaje conceptual.</p> <p>Que el estudiante comprenda los aspectos relacionados con la manipulación de los objetos de base de datos.</p> <p>Que tenga claridad en las habilidades de construir y graficar conceptos. Que el estudiante manipule los objetos de base de datos.</p> <p>Construya y grafique conceptos optimizando la administración de la información y potenciando su proceso de aprendizaje conceptual.</p>	<p>Sigo procedimientos y utilizo flujogramas para crear relaciones, consultas e informes en los programas administradores de base de datos.</p> <p>Comprendo y utilizo correctamente las herramientas que ofrecen los programas administradores de base de datos (relación, consulta e informes) en la realización de tareas básicas.</p> <p>Interpreto y propongo diferentes soluciones a los diversos problemas relacionados con el uso de la tecnología y la información, con casos sobre delitos informáticos.</p>	<p>Administrador de base de datos: objetos que componen una base de datos (conceptos, ventajas, tablas, campos, tipos de datos, clave principal.</p> <p>Tecnología y comunicación, internet sano (Telégrafo, teléfonos, reproducción y grabación de sonidos)</p>	<p>Actúo siguiendo las normas de seguridad y buen uso de las herramientas y equipos que manipulo.</p>	<p>Exijo el cumplimiento de las normas y los acuerdos por parte de las autoridades, de mis compañeros y de mí mismo/a.</p>



Tercer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<p>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.</p> <p>Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.</p> <p>Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.</p> <p>Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.</p> <p>Gestión de la tecnología y las herramientas informáticas.</p>	<p>Que el estudiante muestre interés y vea la importancia de reconocer los programas y herramientas informáticas de la base de datos para resolver problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Construcción y representación de textos y conceptos informáticos y tecnológicos para que desarrollen sus competencias comunicativas y procesos de pensamiento.</p> <p>Que identifique los procesos relacionados con uso de las herramientas que ofrecen los programas informáticos como la base de datos.</p> <p>Que tenga claridad cognitiva en cada una de las habilidades y ejes temáticos.</p> <p>Que el estudiante maneje correctamente las herramientas del entorno de trabajo, la barra de menú y la cinta de opciones.</p> <p>Construya y grafique textos y conceptos informáticos y tecnológicos demostrando habilidad en la resolución de un problema.</p>	<p>Sigo procedimientos y utilizo flujogramas para crear relaciones, consultas e informes en los programas administradores de base de datos.</p> <p>Comprendo y utilizo correctamente las herramientas que ofrecen los programas administradores de base de datos (relación, consulta e informes), en la realización de tareas básicas.</p> <p>Interpreto y propongo diferentes soluciones a los diversos problemas relacionados con el uso de la tecnología y la información, con casos sobre delitos informáticos.</p>	<p>Componentes de la base de datos: objetos que componen una base de datos (consultas, informes, formularios)</p> <p>Tecnología de la comunicación (delitos informáticos).</p>	<p>Recolecto y utilizo datos para resolver problemas tecnológicos sencillos.</p>	<p>Escucho y expreso, con mis palabras, las razones de mis compañeros/as durante discusiones grupales, incluso cuando no estoy de acuerdo</p>



GRADO OCTAVO

Primer Periodo

COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<p>Relaciona 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>Resuelve problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.</p> <p>Reconoce las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúa en consecuencia, de manera ética y responsable.</p> <p>Gestiona la tecnología y las herramientas informáticas.</p> <p>Crea, transforma e innova elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados.</p> <p>Identifica, adapta y transfiere tecnologías de distinto tipo.</p>	<p>Demostremos interés en utilizar correctamente las herramientas básicas del editor de publicaciones.</p> <p>Generar conciencia en el uso de elementos tecnológicos que desgastan el medio ambiente y analizar la importancia de utilizar energías alternativas, para conservar los recursos naturales agotables.</p> <p>Comprendamos los procesos para utilizar correctamente las herramientas básicas del editor de publicaciones.</p> <p>Descubramos los diferentes aspectos teóricos de las energías alternativas para conservar el medio ambiente.</p> <p>Diseñemos y manipulemos correctamente publicaciones creativas haciendo uso del programa editor de publicaciones realizando publicaciones y material de comunicación (postales, tarjetas, sobres, calendarios, anuncios).</p> <p>Elaboremos un proyecto con materiales reciclables para reutilizarlos y darles un nuevo uso.</p>	<p>Comprendo y utilizo correctamente las herramientas que ofrece el programa editor de publicaciones.</p> <p>Presento y creo diferentes soluciones a los diversos problemas que se presentan en el uso de las energías que nos ayudan a resolver un problema de la vida cotidiana.</p> <p>Construyo de manera acertada mentefactos conceptuales, a partir de textos informáticos sobre editor de publicaciones.</p>	<p>Editor de publicaciones: definición y entorno de trabajo, publicaciones en blanco, creación automática de publicaciones, ediciones especiales, invitaciones y tarjetas, programas de celebraciones, folletos y trípticos, publicaciones de distribución masiva, creación de páginas web.</p>	<p>Utilizo herramientas tecnológicas siguiendo criterios para su mantenimiento preventivo, buen aprovechamiento y seguridad personal.</p>	<p>Analizo el manual de convivencia y las normas de mi institución; las cumplo voluntariamente y participo de manera pacífica en su transformación cuando las considero injustas.</p>



Segundo Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<p>Relaciona 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>Tiene en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de su entorno para su uso eficiente y seguro.</p> <p>Resuelve problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.</p> <p>Reconoce las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúa en consecuencia, de manera ética y responsable.</p> <p>Crea, transforma e innova elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados.</p> <p>Identifica, adapta y transfiere tecnologías de distinto tipo.</p>	<p>Que el estudiante muestre entusiasmo y vea la importancia de manipular las herramientas de CorelDraw.</p> <p>Construcción y representación de conceptos para crear diseños publicitarios con creatividad, teniendo en cuenta la importancia de reciclar el papel que se genera en la creación de un medio publicitario.</p> <p>Que el estudiante comprenda los aspectos relacionados con utilidad de CorelDraw, en la creación de diseños publicitarios.</p> <p>Construcción y representación de conceptos, que tenga claridad en estas habilidades en el uso de las herramientas del programa.</p> <p>Manipule los objetos y herramientas de CorelDraw.</p> <p>Construya y grafique conceptos demostrando avances significativos en el manejo de las herramientas, para crear diseños dando respuesta a problemas del entorno.</p>	<p>Construyo de manera acertada mentefactos conceptuales a partir de textos informáticos sobre el editor gráfico CorelDraw.</p> <p>Sigo instrucciones y utilizo flujogramas para formular y plantear soluciones tecnológicas a través del editor gráfico CorelDraw.</p> <p>Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad respecto a las energías renovables.</p>	<p>CorelDraw: entorno del editor gráfico, caja de herramientas, trabajo con objetos.</p> <p>Energías renovables (solar, nuclear, mareomotriz, hidroeléctrica).</p>	<p>Propongo alternativas tecnológicas para corregir fallas y errores, con el fin de obtener mejores resultados.</p>	<p>Uso mi libertad de expresión y respeto las opiniones ajenas.</p>



Tercer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropiación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<p>Relaciona 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>Tiene en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de su entorno para su uso eficiente y seguro.</p> <p>Resuelve problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.</p> <p>Reconoce las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúa en consecuencia, de manera ética y responsable.</p> <p>Crea, transforma e innova elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados.</p> <p>Identifica, adapta y transfiere tecnologías de distinto tipo.</p>	<p>Que el estudiante tenga interés y vea la importancia de manipular las herramientas de CorelDraw.</p> <p>Construcción y representación de conceptos para crear diseños y logos publicitarios insertando diferentes efectos a las imágenes.</p> <p>Que el estudiante comprenda los aspectos relacionados con efectos de CorelDraw, en la creación de diseños publicitarios.</p> <p>La construcción y representación de conceptos, que tenga claridad en la habilidad.</p> <p>Que el estudiante produzca marcas y logos utilizando las herramientas de CorelDraw.</p> <p>Construya y grafique conceptos demostrando avances significativos en el manejo de las herramientas, para crear logos y marcas publicitarias dando respuesta problemas del entorno.</p>	<p>Sigo instrucciones y utilizo flujogramas para crear soluciones tecnológicas a través del editor gráfico CorelDraw (logos, marcas, folletos, fondos para presentaciones).</p> <p>Presento y creo diferentes soluciones a los diversos problemas relacionados con el uso de la tecnología y la comunicación a partir del editor gráfico CorelDraw.</p> <p>Conozco diferentes soluciones a los diversos problemas relacionados con la contaminación ambiental y el manejo de las basuras a través del reciclaje.</p>	<p>Diseñando en CorelDraw: folletos, logos y marcas, fondos para presentaciones, generalidades del reciclaje.</p>	<p>Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades.</p>	<p>Analizo cómo mis pensamientos y emociones influyen en mi participación en las decisiones colectivas.</p>



GRADO NOVENO

Primer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<p>Reconoce principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.</p> <p>Relaciona el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.</p> <p>Propone estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.</p> <p>Relaciona la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.</p> <p>Proponer, argumentar, identificar, relacionar, manejar, establecer semejanzas, establecer diferencias, adaptar, apropiar.</p>	<p>Demostremos interés en el proceso de manipular las herramientas de programas de edición de audio, para realizar con eficiencia y calidad las tareas en el computador.</p> <p>Manifestemos interés en conocer los avances tecnológicos de los medios de transporte.</p> <p>Comprendamos los procesos para la manipulación de las herramientas de programas de edición de audio, además asociemos los conceptos para la representación de proposiciones.</p> <p>Descubramos los diferentes aspectos teóricos de los medios de transporte y sus avances.</p> <p>Manipulemos las herramientas de programas de edición de audio, para realizar con eficiencia y calidad las tareas en el computador.</p> <p>Elaboremos un proyecto de los medios de transporte y sus avances tecnológicos.</p> <p>Construyamos y grafiquemos mentefactos proposicionales y conceptuales a partir de textos informáticos.</p>	<p>Comprendo las características propias del fenómeno sonido editando y produciendo archivos de audio, además identificando los formatos (wav, mp3, midi, etc).</p> <p>Reconozco la relación entre transporte y tecnología.</p> <p>Construyo de manera acertada mentefactos proposicionales y conceptuales a partir de textos informáticos sobre los editores de audio.</p>	<p>Editor de audio: introducción, entorno y herramientas del editor de audio, extensiones de sonido, transformación de sonido, montajes de sonido.</p> <p>Evolución tecnológica del transporte terrestre (automóvil).</p>	<p>Evalúo las necesidades de mantenimiento, reparación o reposición de los equipos y herramientas tecnológicas a mi disposición.</p>	<p>Analizo críticamente la información de los medios de comunicación</p>



Segundo Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	<p>Reconoce principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.</p> <p>Relaciona el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.</p> <p>Propone estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.</p> <p>Relaciona la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.</p> <p>Propone, argumenta, identifica, relaciona, maneja, establece semejanzas, establece diferencias, adapta, apropia.</p>	<p>Manifestemos interés para identificar y manipular las herramientas de los programas editores de video para crear elementos audiovisuales, además construir y graficar mentefactos conceptuales y precategoryales.</p> <p>Nos intereseamos por entender el valor de la evolución tecnológica en el transporte marítimo. Conozcamos y comprendamos los procedimientos al manipular las herramientas de los programas editores de video para crear elementos audiovisuales, además construyamos y grafiquemos mentefactos conceptuales y precategoryales.</p> <p>Identifiquemos y entendamos el valor de la evolución tecnológica en el transporte marítimo. Desarrollemos habilidades y destrezas para identificar y manipular las herramientas de los programas editores de video para crear elementos audiovisuales, además construir y graficar mentefactos conceptuales y precategoryales.</p> <p>Diseñemos y entendamos el valor de la evolución tecnológica en el transporte marítimo.</p>	<p>Comprendo las características del fenómeno del movimiento, además edito y produzco archivos de video conociendo sus diferentes extensiones.</p> <p>Argumento los beneficios de las tecnologías de transporte marítimo para la solución de un problema.</p> <p>Construyo de manera acertada mentefactos conceptuales a partir de textos informáticos sobre editores de video.</p>	<p>Editor de audio y video: Windows movie maker, entorno y herramientas. Evolución tecnológica del transporte marítimo.</p>	<p>Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades.</p>	<p>Hago seguimiento a las acciones que desarrollan los representantes escolares y protesto pacíficamente cuando no cumplen sus funciones o abusan de su poder.</p>



Tercer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropiación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	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. Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos. Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.	Manifitemos interés para identificar y manipular las herramientas de los programas editores de video para crear elementos audiovisuales, además construir y graficar mentefactos conceptuales y pre categoriales. Nos interesemos por entender el valor de la evolución tecnológica en el transporte marítimo. Conozcamos y comprendamos los procedimientos para manipular las herramientas de los programas editores de video para crear elementos audiovisuales, además construyamos y grafiquemos mentefactos conceptuales y pre categoriales. Identifiquemos y entendamos el valor de la evolución tecnológica en el transporte marítimo. Desarrollemos habilidades y destrezas para identificar y manipular las herramientas de los programas editores de video para crear elementos audiovisuales, además construir y graficar mentefactos conceptuales y pre categoriales. Diseñemos y entendamos el valor de la evolución tecnológica en el transporte marítimo.	Sigo instrucciones y utilizo flujogramas para formular y plantear soluciones tecnológicas a través de los editores gráficos. Identifico correctamente las herramientas de los programas editores gráficos. Identifico las tecnologías de transporte aéreo y su evolución a través del tiempo.	Editores gráficos: animagic.gif, Microsoft office picture manager. energía eólica, internet sano.	Manejo herramientas tecnológicas y equipos según los procedimientos previstos técnicamente.	Comprendo que los mecanismos de participación permiten decisiones y, aunque no esté de acuerdo con ellas, sé que me rigen.



GRADO DECIMO

Primer Periodo

COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropiación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	Resuelve problemas tecnológicos y evalúa las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado. Reconoce las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vive y actúa responsablemente. Gestión de la tecnología y las herramientas informáticas.	Que manifestemos interés por resolver algoritmos utilizando la lógica. Fomentar la utilización de representaciones visuales que favorezcan la comprensión de conceptos (diagramas de flujo, mapas conceptuales, diagramas de ven). Construir de manera acertada macro proposiciones a partir del mentefacto pre categorial sobre entornos gráficos de programación. Que comprendamos la importancia relacionada con el desarrollo y creación de pseudocódigo por medio de la herramienta dfd y scratch. La solución de problemas que podrán ser aplicados en otros conceptos. Tener claridad cognitiva en cada una de las habilidades y ejes temáticos. Que desarrollemos destreza en elaboración de presentaciones dinámicas aplicando las herramientas del programa dfd. Desarrollo de proyectos tecnológicos que permitan una mayor comprensión en la solución de problemas.	Utilizo el lenguaje pseudocódigo para representar algoritmos. Construyo flujogramas para representar soluciones de problemas de la vida cotidiana, utilizando la simbología propia de la programación. Desarrollo competencias propositivas para soluciones tecnológicas a problemas en diferentes contextos.	Algoritmos: definición, características y usos de los algoritmos, simbología de la programación (diagramas de flujo), introducción a los programas dfd y scratch, entorno de trabajo de dichos programas. Eco tecnología.	Registro datos utilizando tablas, gráficos y diagramas y los utilizo en proyectos tecnológicos.	Comprendo que cuando se actúa en forma corrupta y se usan los bienes públicos para beneficio personal, se afectan todos los miembros de la sociedad.



Segundo Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropiación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	Resuelve problemas tecnológicos y evalúa las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado. Reconoce las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que se vive, y actúa responsablemente. Gestión de la tecnología y las herramientas informáticas.	<p>Que yo manifieste interés por resolver algoritmos utilizando la lógica. Fomentar la utilización de representaciones visuales que favorezcan la comprensión de conceptos (diagramas de flujo, mapas conceptuales, diagramas de ven). Construir de manera acertada macro proposiciones a partir del mentefacto pre categorial sobre entornos gráficos de programación, para que diseñe y realice ejercicios que permitan el uso de la herramienta.</p> <p>Que yo comprenda la importancia relacionada con el desarrollo y creación de pseudocódigo por medio de la herramienta dfd. La solución de problemas que podrán ser aplicados en otros conceptos. Y tenga claridad cognitiva en cada una de las habilidades y ejes temáticos.</p> <p>Que desarrolle habilidades para elaborar presentaciones dinámicas aplicando las herramientas del programa dfd. Desarrollar proyectos tecnológicos que permitan una mayor comprensión en la solución de problemas.</p>	<p>Utilizo de forma adecuada los comandos del programa scratch. Elaboro diagramas de flujo para representar soluciones de problemas. Desarrollo competencias propositivas para soluciones tecnológicas a problemas en diferentes contextos.</p>	<p>Scratch: concepto de objeto y características de scratch, entorno de trabajo, editor de pinturas scratch, resumen de los comandos. Sistemas tecnológicos.</p>	<p>Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades.</p>	<p>Comprendo qué es un bien público y participo en acciones que velan por su buen uso, tanto en la comunidad escolar, como en mi municipio.</p>



Tercer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropiación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	Resuelve problemas tecnológicos y evalúa las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado. Reconoce las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que se vive, y actúa responsablemente. Gestión de la tecnología y las herramientas informáticas.	<p>Que yo manifieste interés por resolver algoritmos utilizando la lógica. Fomentar la utilización de representaciones visuales que favorezcan la comprensión de conceptos (diagramas de flujo, mapas conceptuales, diagramas de ven).</p> <p>Construir de manera acertada macro proposiciones a partir del mentefacto pre categorial sobre entornos gráficos de programación, para que diseñe y realice ejercicios que permitan el uso de la herramienta.</p> <p>Que yo comprenda la importancia relacionada con el desarrollo y creación de pseudocódigo por medio de la herramienta dfd. La solución de problemas que podrán ser aplicados en otros conceptos. Y tenga claridad cognitiva en cada una de las habilidades y ejes temáticos.</p> <p>Que desarrolle habilidades para elaborar presentaciones dinámicas aplicando las herramientas del programa dfd. Desarrollar proyectos tecnológicos que permitan una mayor comprensión en la solución de problemas.</p>	<p>Utilizo de forma adecuada los comandos del programa scratch.</p> <p>Elaboro diagramas de flujo para representar soluciones de problemas. Desarrollo competencias propositivas para soluciones tecnológicas a problemas en diferentes contextos.</p>	<p>Scratch: concepto de objeto y características de scratch, entorno de trabajo, editor de pinturas scratch, resumen de los comandos. Sistemas tecnológicos. Sistemas tecnológicos.</p>	<p>Propongo alternativas tecnológicas para corregir fallas y errores, con el fin de obtener mejores resultados.</p>	<p>Analizo críticamente el sentido de las leyes y comprendo la importancia de cumplirlas, así no comparta alguna de ellas.</p>



GRADO ONCE

Primer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	Resuelve problemas tecnológicos y evalúa las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado. Crea, transforma e innova elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados. Identifico, adapto y transfiero tecnologías de distinto tipo.	Que el estudiante muestre interés por utilizar las herramientas avanzadas del programa procesador de texto, aplicándolas en la elaboración de documentos comerciales. Construcción y representación de proposiciones para que potencie sus habilidades elaborando documentos comerciales con pertinencia y cohesión. Identifique los aspectos más importantes de la utilización de herramientas avanzadas del programa de texto. Que el estudiante utilice las herramientas avanzadas del programa de texto aplicándolas en la elaboración de documentos comerciales. Construya y grafique proposiciones.	Construyo de manera acertada macro proposiciones a partir del mentefacto pre categorial sobre entornos del procesador de texto. Utilizo herramientas pertinentes para el procesamiento de la información. Sigo instrucciones y utilizo flujogramas para elaborar documentos comerciales.	Procesador de texto: carta comercial, combinar correspondencia, memorando, sobre comercial, informes.	Manejo herramientas tecnológicas y equipos según los procedimientos previstos técnicamente.	Comprendo qué es una norma y qué es un acuerdo.



Segundo Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	Resuelve problemas tecnológicos y evalúa las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado. Crea, transforma e innova elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados.	que el estudiante muestre interés por utilizar las herramientas avanzadas del programa hoja de cálculo aplicándolas en la elaboración de libros comerciales. Construcción y representación de proposiciones para que potencie sus habilidades elaborando libros comerciales con pertinencia y cohesión. Identifique los aspectos más importantes de la utilización de herramientas avanzadas del programa hoja de cálculo. Que el estudiante utilice las herramientas avanzadas del programa hoja de cálculo aplicándolas en la elaboración de libros comerciales. Construya y grafique proposiciones presentando acertadamente sus documentos comerciales con pertinencia y cohesión.	Construyo de manera acertada macro proposiciones a partir del mentefacto pre categorial sobre entornos del programa hoja electrónica. Utilizo herramientas pertinentes para el procesamiento de la información. Sigo instrucciones y utilizo flujogramas para elaborar documentos comerciales.	Hoja electrónica: formatos comerciales, formato para facturas, operaciones de caja menor, formularios con macros.	Evalúo las necesidades de mantenimiento, reparación o reposición de los equipos y herramientas tecnológicas a mi disposición.	Sirvo de mediador en conflictos entre compañeros y compañeras, cuando me autorizan, fomentando el diálogo y el entendimiento.



Tercer Periodo						
COMPONENTE	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	ENSEÑANZA	COMP LABORAL	COMP CIUDADANA
Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad.	Crea, transforma e innova elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados. Identifica, adapta y transfiere tecnologías de distinto tipo. Tenga en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.	Que el estudiante muestre interés por valorar la importancia de la aplicación del programa presentador multimedia en actividades académicas y laborales. Construcción y representación de conceptos para que potencie sus habilidades elaborando presentaciones de gran calidad multimedia. Identifique los aspectos más importantes de las presentaciones realizadas en el presentador multimedia para la exposición de proyectos de grado y producto intelectual. Construcción y representación de conceptos. Que el estudiante elabore presentaciones dinámicas aplicando las herramientas del programa presentador multimedia. Construya y grafique conceptos sobre el contexto del presentador multimedia.	Construyo de manera acertada macro proposiciones a partir del mentefacto pre categorial sobre entornos del programa presentador multimedia. Utilizo herramientas pertinentes para la realización de presentaciones dinámicas. Sigo instrucciones y utilizo flujogramas para elaborar presentación con calidad multimedial.	Presentador multimedia: presentaciones efectivas, inserción de archivos de audio y video desde dispositivos extraíbles, grabación de narraciones.	Propongo alternativas tecnológicas para corregir fallas y errores, con el fin de obtener mejores resultados.	Analizo críticamente la información de los medios de comunicación



República de Colombia
Departamento del Putumayo

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRAY PLÁCIDO

Decreto 050 del 13 de enero de 2003 / Resolución 0611 del 02 de mayo de 2006
NIT: 846000522-2 DANE: 186001000248 ICFES: 127357

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- ❖ Ministerio de Educación Nacional (2008). Guía N° 30. Orientaciones generales para la educación en tecnología. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.
- ❖ República de Colombia. (2006) Plan Decenal de Educación 2006-2016. Recuperado de (<http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/w3-channel.html>). Consultado en agosto de 2013.
- ❖ República de Colombia. (2008) Plan Nacional de Tecnologías de Información y las Comunicaciones. Recuperado de (http://www.colombiaplantic.org.co/medios/docs/PLAN_TIC_COLOMBIA.pdf). Consultado en agosto de 2013.
- ❖ Serie Guías No. 30, Ser Competentes en Tecnología. Ministerio de Educación Nacional. 2008.



“Educación para la Ciencia, el Trabajo y el Desarrollo Personal”

Calle 5° Nro. 11-48 / Barrio Miraflores, Mocoa, Putumayo. Teléfonos: 0984296495, 0984205553, 098400332
www.frayplacido.edu.co – email iefrayplacido@gmail.com