

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

PLAN DE AREA TECNOLOGIA E INFORMÁTICA SECUNDARIA

PRESENTACIÓN

Respondiendo a las políticas del Ministerio de Educación Nacional, nuestra Institución Educativa ha diseñado en el área de TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA la cual busca resolver problemas y satisfacer necesidades individuales y sociales, por lo tanto, nuestra proyección es que el estudiante comprenda, asimile y participe en el futuro transformando el entorno y la naturaleza mediante el uso racional y creativo de las diferentes herramientas tecnológicas en el contexto universal.

Tal es el caso de los computadores que sobrepasan sus roles tradicionales como simples herramientas de procesamiento de textos, para convertirse en herramientas de procesamiento y transmisión de información. Además, la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA mediante la teoría y la práctica busca que el educando innove, invente y descubra sus capacidades desarrollando habilidades que le permitan mejorar su integralidad.

También comprenderá que la ética de la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA hace referencia al acceso equitativo a los productos y servicios tecnológicos que benefician a la humanidad y mejorar su calidad de vida.

El área de Tecnología e Informática se ha convertido en un componente esencial en la educación moderna, dado que prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo digital y tecnológico actual. La integración de los enfoques STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) en el currículo permite fomentar un aprendizaje interdisciplinario que estimula la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Este plan de área busca establecer un marco educativo que no solo enseñe habilidades técnicas, sino que también promueva competencias blandas necesarias para el desarrollo integral del estudiante.

JUSTIFICACIÓN

Dentro de las condiciones en que el mundo se mueve, generando oportunidades de crecimiento y retos para afrontar la cuarta revolución industrial (4RI o Industria 4.0), y la esperada revolución cuántica, en las cuales la inteligencia artificial, gamificación, el internet de las cosas y el procesamiento de datos, entre otros, están más que integrados a la vida cotidiana y en los negocios, la Institución Educativa Emanuel en su área de TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA, involucra la llamada Educación 5.0 como una cadena que une los conocimientos digitales y tecnológicos con las habilidades humanas y socioemocionales para el bienestar, por lo cual no solo se da cumplimiento a las exigencias del Ministerio de Educación sino que se vive la transformación digital en la educación como una herramienta de transformación social.

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

OBJETIVO GENERAL

➤ Integrar de manera efectiva las tecnologías digitales para el mejoramiento del aprendizaje, promover el desarrollo de competencias digitales y fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas, asegurando la inclusión, equidad y accesibilidad para todos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ☐ Profundiza en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de problemas de la ciencia, la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA y la vida cotidiana, permitiéndole al estudiante resolver y discernir las diferentes situaciones que se le presentan en la vida diaria.
- ☐ Diseñar actividades que integren ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas en contextos reales.
- ☐ Promover la ciudadanía digital: Educar sobre el uso seguro y responsable de las tecnologías digitales, incluyendo aspectos como la ética y la seguridad en línea.
- ☐ Desarrollar habilidades prácticas: Incluir formación en programación, diseño digital y uso de herramientas tecnológicas aplicadas a problemas reales.
- ☐ Evaluar el aprendizaje autónomo: Establecer estrategias para medir el progreso del estudiante en su capacidad para aprender de forma independiente.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE BÁSICA PRIMARIA

- ☐ Apuntar a la preparación de los estudiantes en la comprensión, uso y aplicación racional de la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA para la satisfacción de las necesidades individuales y sociales.
- ☐ Capacitar a los estudiantes en el uso de dispositivos tecnológicos (computadoras, tablets, etc.) y software básico (procesadores de texto, presentaciones, herramientas de dibujo) para fomentar la alfabetización digital desde una edad temprana.

MARCO LEGAL

La educación en Colombia está sujeta a un conjunto de normas preestablecidas en la constitución política de la república, la Ley 115 del 1994 y la ley 60 de 1993, así como una serie de disposiciones legales complementarias. Tomando como base estos instrumentos legales, se ha determinado sus implicaciones para el diseño curricular.

Como primera referencia, al establecer los fines para este nivel de educación básica media, es necesario citar la constitución, la cual, en su artículo 67 que establece que:

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

“La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, con ello se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura”.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia, y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. A este respecto, la declaración universal de los derechos humanos dice en el artículo 26: “Toda persona tiene derecho a la educación, la educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental”.

La instrucción elemental será obligatoria, la instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada, el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos. La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales, favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y a todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las nación es unidas para el mantenimiento de la paz.

Ley 1341 de 2009

Conocida como la Ley General de las TIC, esta norma establece un marco regulatorio para el desarrollo y uso de las tecnologías en Colombia. En el contexto educativo, busca fomentar la inclusión digital y mejorar la calidad educativa a través del uso de herramientas tecnológicas, promoviendo así un aprendizaje más dinámico y accesible para todos los estudiantes

Orientaciones Generales para la Educación en Tecnología. (La competencia corresponde a los Estándares del Ministerio de Educación del 2022)

El Ministerio de Educación Nacional ha emitido guías que buscan motivar a estudiantes y docentes hacia un uso competente de la tecnología. Estas orientaciones incluyen recomendaciones sobre cómo integrar las TIC en los procesos educativos y fomentar un aprendizaje significativo.

FUNDAMENTO FILOSÓFICO: Centra al hombre como un ser social, generador de cambios en la cultura de los pueblos que habitan el planeta, protagonista de su historia, trascendente como persona y como miembro de un grupo social. El área hace hincapié en el desarrollo humano y marca pautas en las prioridades de política de índole mundial para el desarrollo de las naciones.

FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS: Nunca antes en la historia ha estado la humanidad tan mal preparada para las nuevas oportunidades, dificultades y riesgos tecnológicos y económicos que se ven en el horizonte. Una revolución tecnológica centrada en torno a la **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA** de la información está modificando la base material de la sociedad a un ritmo acelerado. La **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA** depende del saber científico y de acuerdo al avance de la ciencia. Los conocimientos científicos dan soporte a los avances tecnológicos. La **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA** incluye los valores. Contribuye al logro de los fines del sistema educativo y de los objetivos propuestos en las diferentes áreas del conocimiento.

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

Dos elementos básicos: “El hacer” (práctica) y la “Reflexión teórica del tal hacer” (el saber).

FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS: El currículo de TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA e informática se afianza en alcanzar logros del pensamiento del alumno para lograr el desarrollo de su personalidad en forma armónica e integral. A la vez tiene en cuenta el desarrollo psicológico del estudiante por cuanto esté en sus primeras etapas percibe en forma globalizada. Lo importante es que el educando combine la acción con la reflexión, utilizando una metodología científica que llegue al análisis de la investigación y el desarrollo de la misma y enfatizar sobre posibilidades del mercado ocupacional.

FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS: El área se enfoca en los principios y planteamientos de la escuela activa, en la que el educador actúa como orientador y guía. El docente es un controlador que aconseja, siendo el educando protagonista del proceso científico, donde hace, trabaja, plantea, interroga, utiliza el pensamiento racional, interpreta respuestas, generaliza y ejecuta. Se promueve un mejoramiento cualitativo de la educación que busca la formación integral del alumno, requiere de la formación armónica de varios factores que tienen que ver con los procesos de aprendizaje, de maduración, desarrollo y orientación. La TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA está íntimamente relacionada con la ciencia y el arte

COMPETENCIAS BÁSICAS

- ☐ Reconocer la importancia de la TECNOLOGIA E INFORMATICA en nuestra época
- ☐ Construir el concepto de TECNOLOGIA E INFORMATICA
- ☐ Demuestra habilidades para trabajar la ofimática
- ☐ Explica la importancia del uso de la ofimática.
- ☐ Plantea soluciones a problemas de organización de datos a través del uso de tablas, plantillas y organigramas.
- ☐ Crear un empalme básico de las herramientas que posee el programa en comparación con el programa Word.
- ☐ Reconocimiento de nuevas herramientas y su uso dentro del programa de Power Point.
- ☐ Hacer uso de las herramientas avanzadas de Power Point como lo son animaciones, sonidos, entre otros.
- ☐ Realizar presentaciones de calidad y con un buen diseño.

COMPETENCIAS CIUDADANAS

- ☐ Identificar y cuidar los bienes y servicios de la comunidad
- ☐ Utilizar diferentes fuentes de información para sustentar ideas
- ☐ Participar en debates sobre el uso de tecnologías
- ☐ Involucrarse en proyectos tecnológicos que contribuyan al cuidado del medio ambiente
- ☐ Diferenciar los intereses de los que fabrican, venden o compran productos

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

- ☐ Adquirir habilidades de comunicación, reflexión, indagación y participación, además de tener acceso a la información.

COMPETENCIA LABORAL

- Actuó siguiendo normas de seguridad y buen uso de las herramientas y equipos que manipulo durante mi aprendizaje
- Registro datos utilizando tablas, gráficos y diagramas y los utilizo en proyectos tecnológicos.
- Diseño algunos modelos tecnológicos que apoyan el desarrollo de tareas y acciones.
- Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades.

METODOLOGÍA.

La **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA** en su intención educativa y como alternativa contemporánea para la solución de problemas y la satisfacción de necesidades pone al descubierto el diseño como estrategia metodológica. Sin embargo, la metodología debe regularse para poder adaptarse al nivel de desarrollo de los estudiantes.

¿Por qué se involucra el Diseño en el área de **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA** e informática? La respuesta está estrechamente ligada al concepto de **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**, entendiéndose como todo aquello que está detrás de cada artefacto, sistema o proceso elaborado por el hombre. La **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA** se inicia al percibir un problema o necesidad y de ello luego resultan las elaboraciones humanas para solucionar el problema o satisfacer la necesidad. Al revisar las variables que influyen en la solución de problemas sencillos o complejos se encuentran características que deben mencionar.

Entre las características se observa: La manera como el individuo incorpora en su comportamiento una actitud determinada frente al problema; la forma de acceder e interpretar información, la facilidad o dificultad para comunicar ideas escritas, gráficas o mediante cualquier código de significación; las posibilidades de trabajo en equipo, las habilidades para concretar las ideas en respuestas satisfactorias a los problemas, etc. Estas características son factores que deciden las posibilidades de éxito para solucionar problemas. Por ello se interpreta el diseño como el método de la **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**. Podría decirse que el diseño es a la **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**, como el método científico es a la ciencia.

Sintetizando, el diseño se convierte en una actividad escolar que pretende recuperar las opciones de creación e integración de conocimientos, dando al estudiante un espacio para proponer, discutir y desarrollar ideas. Será posible iniciar proyectos de largo alcance, en los cuales el estudiante invierta días, semanas o meses e involucre todo el trabajo y conocimiento que ha adelantado desde las otras áreas.

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

En cuanto a la informática educativa, se debe ser consciente de que el rendimiento del estudiante depende del trabajo constante en el computador.

Se tendrá en cuenta tres aspectos metodológicos: Emplear el método de la cadena, es decir los alumnos leen el contenido de la clase (elaborar guías de trabajo) antes de que este se efectúe, con ello ya se traen una idea y se facilita el aprendizaje. El material entregado al alumno debe contener gráficas con las pantallas y objetos de los temas a tratar.

HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Atendiendo a la necesidad de generar aprendizajes significativos en los estudiantes, se plantean herramientas metodológicas tales como:

LOS MAPAS CONCEPTUALES: Son la representación de un conjunto de significados conceptuales, incluidos en una estructura de proposiciones. Se basan en la organización de información y conocimientos que poseen los estudiantes.

TALLERES: Son vistos como una alternativa de renovación pedagógica, ya que son un sistema de relaciones entre la enseñanza y el aprendizaje, mediante la realización de algo que se lleva a cabo conjuntamente, es decir, entre el educando, sus compañeros y el maestro.

MANEJO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS:

Comprende los siguientes aspectos:

Aprender haciendo: Busca la superación teórica y formación práctica mediante la realización de un proyecto de trabajo.

Metodología participativa: Permite desarrollar actitudes y comportamientos participativos y trabajo en equipo.

Pedagogía de la pregunta: Es necesaria, ya que el trabajo en el área constantemente requiere la formulación de problemas y de su solución

Trabajo interdisciplinario: El taller se convierte en un ámbito de actuación multidisciplinar, permitiendo adquirir el conocimiento desde múltiples perspectivas.

Tarea común docente-estudiante: Exige la redefinición de roles. El maestro estimula, asesora, motiva e incentiva al estudiante para su aprendizaje. El estudiante es el sujeto de su propio aprendizaje, decide su proceso, trabaja con autonomía desarrollando la responsabilidad.

Integra la práctica: Crea condiciones necesarias para desarrollar la teoría y la práctica.

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

Trabajo en equipo: El taller es un equipo de trabajo organizado para el aprendizaje; por una parte, hay que aprender a pensar y a hacer juntos y por otra, supone un trabajo individual del educando.

Como nuevas propuestas para el desarrollo de las competencias en el aula, se proponen:

El Design Thinking (Pensamiento de Diseño): es un método creativo para hacer tangibles los problemas complejos y desarrollar soluciones adecuadas en varios pasos iterativos o secuenciales. Los alumnos enfrentan la tarea desde la perspectiva del usuario. En el trabajo en grupo definen sus necesidades y recogen ideas para la resolución de problemas.

Aprender con Materiales Didácticos Inclusivos: La heterogeneidad es un concepto clave en el debate actual sobre la educación. En este entorno de enseñanza debe ser abierto y colaborativo. Los entornos de enseñanza abiertas y colaborativas junto con un proceso conjunto sobre el objeto en común constituyen los cimientos del aprendizaje inclusivo. En este método, el docente debe:

- ☐ Explorar las preguntas teniendo en cuenta los intereses, necesidades y fortalezas de los alumnos.
- ☐ Incorporar caminos y estilos de aprendizaje individuales.
- ☐ Tener en cuenta la importancia social, y los enfoques multisensoriales y multimedios.

PROCESO DE EVALUACIÓN DE ACUERDO AL DECRETO 1290 DE 2009.

La evaluación es un conjunto de procedimientos que se aplican en forma permanente ya que es inherente a la calidad humana; es un proceso reflexivo y valorativo del quehacer humano; debe desempeñar un papel regulador, motivador y dinamizador de la acción educativa donde participa toda la comunidad, con el fin de realizar un seguimiento de los procesos de construcción del conocimiento.

No podemos olvidar que la evaluación es vista como un proceso integral, dinámico y permanente realizada al máximo en forma individual. Para poder analizar el campo cognitivo, actitudinal y procedimental del ser humano y que, por ende, es una actividad que está ligada a la enseñanza y al aprendizaje, haciendo parte de la práctica educativa.

CARACTERÍSTICAS: Para el ejercicio de la evaluación se deben tener en cuenta las siguientes características:

HOLÍSTICA: Mira en la totalidad.

FORMATIVA: Se ocupa del desarrollo de capacidades, mejoramiento del de empeño y rendimiento del educando.

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

CIENTÍFICA: Permite conocer los avances y las impresiones por medio de procedimientos objetivos.

SISTEMÁTICA: Debe ser permanente y ordenada.

CONTINUA Y PERMANENTE: Los logros alcanzados deben ser producto de la acción desarrollada durante todo el proceso de aprendizaje.

ACUMULATIVA: Requiere un registro de las evaluaciones, autoevaluaciones y evaluaciones que se van realizando de manera constante.

OBJETIVA: La apreciación debe ser objetiva, honesta y veraz.

FLEXIBLE: Se adapta a las necesidades, intereses y condiciones de los educandos y educadores.

PERSONALIZANTE: Considera al estudiante como una persona capaz, libre, autónoma, responsable, crítica que aprende a autoevaluarse.

COOPERATIVA: Conlleva acciones de cooperación y comunicación de estudiantes, maestros y padres.

TIPOS DE EVALUACIÓN: En la determinación de los logros de aprendizaje se distinguen tres tipos de evaluación:

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA: Entendida como la obtención de información sobre la situación inicial del estudiante, para saber cuál es su estado de aprendizaje y determinar acciones y actividades apropiadas para el proceso.

EVALUACIÓN FORMATIVA: Es la recolección de información que se realiza en uno o más momentos del desarrollo de un programa, para determinar el nivel de desempeño del estudiante y a su vez proporciona un apoyo individual a los niveles bajos. Permite al docente revisar y retroalimentar su quehacer educativo.

EVALUACIÓN FINAL: Se efectúa con el objeto de valorar el desarrollo de las competencias básicas percibidas mediante los niveles de logro alcanzados. Permite valorar el desarrollo integral del estudiante al verificar los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores, que se verán reflejados en acciones como interpretar, argumentar, proponer, aplicar, actuar. Y las adaptadas según el sistema institucional de evaluación.

Esto se debe llevar a cabo teniendo en cuenta las estrategias para Ciencia, Tecnología e innovación en Jornada Completa que nos indica

1. Aprendizaje basado en proyectos
2. ciclo de indagación
3. Aprendizaje colaborativo
4. Design Thinking
5. Gamificación
6. Aprendizaje con Materiales didácticos inclusivos.

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

RUBRICA DE EVALUACIÓN

ASPECTOS A EVALUAR	NO HUBO DESARROLLO Valoración 1 a 6.49	DESARROLLO INICIAL DEL PROCESO Valoración 6.5 a 7.99	DESARROLLO ADECUADO Valoración 8 a 9.69	DESARROLLO ÓPTIMO Valoración 9.7 a 10.0
TAREAS: Consulta sobre el tema indicado y resuelve las preguntas pertinentes de forma virtual o en físico.	No consulta la tarea	Consulta la tarea, pero no desarrolla las preguntas	Realiza las tareas y desarrolla las preguntas, pero no sabe explicarlas	Realiza la tarea y desarrolla las preguntas dominando el tema
TRABAJO PRÁCTICO: Para desarrollar competencias tecnológicas de acuerdo a lo indicado por el docente en forma virtual o en físico	No realizo el trabajo	Realizó el trabajo, pero no funciona	Realiza el trabajo, funciona, pero no explica los conceptos básicos de funcionamiento	Realiza de manera óptima el trabajo y sustenta correctamente su funcionamiento
EVALUACIÓN: Presenta las evaluaciones indicadas por el docente en forma virtual o en físico	No presenta la Evaluación, las respuestas son incorrectas y no participa de las clases.	Presenta la evaluación, pero la mayoría de sus respuestas son incorrectas y participa pocas veces de las clases.	La mayoría de sus respuestas son correctas y participa activamente de las clases.	Contesta correctamente la evaluación escrita o virtual
EXPOSICIÓN: Sobre el tema indicado por el docente en forma virtual o físico.	No presenta exposiciones	Presenta la exposición, pero sus conceptos no son claros	Realizó la exposición y tiene claridad en algunos conceptos	Expone y sustenta los conceptos de forma clara y precisa.

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

SEXTO GRADO

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA PRIMER PERIODO

GRADO: 6

EJE REGULADOR: NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

TIEMPO: 10 semanas

PERIODO: I

COGNITIVA: ¿Identifico la función que cumple la Ciencia, la Técnica y la innovación en el desarrollo tecnológico?

PERSONAL: ¿Qué utilidad representa para mi bienestar la Informática?

SOCIAL: Reconozco la importancia de la Ciencia, la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA e Informática al servicio de la sociedad

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA E HISTORIA DE LA TECNOLOGÍA EL COMPUTADOR PC Y SUS PARTES	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	Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia. - Identifico y explico técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte). - Reconozco algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron su creación.	Procedimental presento proyectos donde aplican principios tecnológicos para resolver problemas específicos, demostrando su capacidad para integrar conocimientos históricos y prácticos Recolecto y registro información que obtengo de diferentes fuentes. Conceptual Presento ideas y posibles soluciones a los problemas cotidianos relacionados	<i>Elabora un trabajo escrito donde explique la importancia que tiene la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA, inventos e innovaciones para nuestra sociedad, haciendo uso correcto del PC y de las TICS. Lo presenta al docente y lo sustenta.</i> <i>Elabora en Material reciclable un invento sencillo y explica su proceso e importancia.</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA

E INFORMÁTICA GRADO: 6

EJE REGULADOR: APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

TIEMPO: 10 semanas

PERIODO: II

COGNITIVA: ¿Descubro la función cumplen las estructuras en el desarrollo tecnológico?

PERSONAL: ¿Qué utilidad representan las estructuras para mi bienestar?

SOCIAL: ¿Reconozco la importancia de las estructuras, como el PC al servicio de la sociedad?

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LAS ESTRUCTURAS EL PC	Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.	ABP Analizo y aplico las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos. ABPR Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades. ABP Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información). ABPR Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas	CONCEPTUAL: Invenciones y su evolución en la historia. PROCEDIMENTAL: Utilizo la TECNOLOGIA E INFORMÁTICA de la información y la comunicación para apoyar procesos de aprendizaje y actividades personales.	<i>Elaboro en una cartelera el computador como una estructura e Identifico las partes interna, las externas lo sustento y expongo.</i> <i>Elabora un trabajo escrito donde explique la evolución de las estructuras.</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA

GRADO: 6

EJE REGULADOR: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Y SOCIEDAD

TIEMPO: 10 semanas

PERIODO: IV

PERSONAL: Qué utilidad representan las redes sociales para el bienestar de la sociedad

SOCIAL: Reconozco la importancia de los Operadores y las estructuras desmontables en la construcción de máquinas al servicio de la sociedad.

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
OPERADORES DE UNA ESTRUCTURA DESMONTABLES EL PC: LAS REDES SOCIALES	Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.	Me intereso por las tradiciones y valores de mi comunidad y participo en la gestión de iniciativas en favor del medio ambiente, la salud y la cultura (como jornadas de recolección de materiales reciclables, vacunación, bazares, festivales, etc.). • Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones. • Analizo las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos (por ejemplo, un basurero o una represa).	CONCEPTUAL: Explica el concepto y las clases de operadores y estructuras desmontables. PROCEDIMENTAL: Realizo procesos sencillos de innovación en mi entorno, como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos.	Elabora un proyecto práctico sobre estructuras desmontables, lo expongo y sustento. Realizo un trabajo escrito sobre el impacto de las redes sociales en los jóvenes.

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

SEPTIMO GRADO

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E

INFORMÁTICA GRADO: 7

EJE REGULADOR: NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA.

TIEMPO: 10 semanas

PERIODO: I

COGNITIVA: ¿Consulta la función cumplen las máquinas en el desarrollo tecnológico?

PERSONAL: ¿Qué utilidad representan las máquinas para mi bienestar?

SOCIAL: Reconozco la importancia de la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA al servicio de la sociedad.

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
LAS MÁQUINAS INFORMÁTICA: HARDWARE Y SOFTWARE	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.	Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico. Explico con ejemplos el concepto de sistema e indico sus componentes y relaciones de causa efecto. Describo el rol de la Realimentación en el funcionamiento automático de algunos sistemas. • Doy ejemplos de transformación y utilización de fuentes de energía en determinados momentos históricos	CONCEPTUAL: Interpreto la realidad desde los antecedentes de cada problema. PROCEDIMENTAL: Evaluó la calidad de la información y escojo la pertinente y le doy el crédito correspondiente.	Realizar un trabajo escrito a mano o con la ayuda del PC, donde relacione la importancia de la evolución de la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA a partir del uso de las máquinas.

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO: 7

EJE REGULADOR: APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

TIEMPO: 11 semanas

PERIODO: II

COGNITIVA: ¿Qué función cumplen las máquinas en el desarrollo tecnológico e informático?

PERSONAL: ¿Qué utilidad representan las máquinas para mi bienestar?

SOCIAL: Reconozco la importancia de las máquinas y la informática al servicio de la sociedad

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
MODELOS DE MÁQUINAS SIMPLES INFORMÁTICA: Partes internas del Pc y Dispositivos de almacenamiento	Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.	Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información). • Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan. • Utilizo herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos. Utilizo apropiadamente instrumentos para medir diferentes magnitudes físicas.	CONCEPTUAL: Clasifica los instrumentos utilizados en las diferentes ramas de la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA con sus respectivas funciones. PROCEDIMENTAL: Reconozco en algunos artefactos conceptos, principios científicos y técnicos que permitieron su creación.	<i>Resuelve y sustenta por medio de un taller escrito a mano o con ayuda del pc sobre una máquina.</i> <i>Construye una maquina mono funcional o simple.</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA**

GRADO: **7**

EJE REGULADOR: **SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA.**

TIEMPO: **10 semanas**

PERIODO: **III**

COGNITIVA: ¿Explico la importancia que tienen los fluidos en el desarrollo tecnológico?

PERSONA ¿Qué utilidad representa la informática para adquirir conocimientos relacionados con los avances de Hidráulica y la Neumática?

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
FLUIDOS INFORMÁTICA: Procesador de Textos	Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos. .	Identifico la influencia de factores ambientales, sociales, culturales y económicos en la solución de problemas. • Adelanto procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos. • Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo	CONCEPTUAL: Las consultas y las fuentes de la información. PROCEDIMENTAL: Cuestiona la importancia de la transformación de los recursos naturales y el impacto ambiental que producen los fluidos	<i>Presenta un trabajo escrito a mano o con ayuda del pc. sobre fluidos.</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO: 7

EJE REGULADOR: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Y SOCIEDAD

TIEMPO: 10 semanas

PERIODO: IV

COGNITIVA: ¿Planteo la importancia de conocer la energía?

PERSONAL: ¿Qué utilidad representa para mi bienestar el uso de la energía en los avances tecnológicos e

informáticos? **SOCIAL:** ¿Reconozco la importancia de las diferentes clases de energía en la sociedad?

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
LA ENERGÍA INFORMÁTICA: Diapositivas	Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.	Identifico diversos recursos energéticos y evalúo su impacto sobre el medio ambiente, así como las posibilidades de desarrollo para las comunidades. • Evalúo los costos y beneficios antes de adquirir y utilizar artefactos y productos tecnológicos	CONCEPTUAL: Identifico los elementos y principios presentes en la creación de algunos artefactos, sistemas, servicios y procesos tecnológicos. PROCEDIMENTAL: Ejemplifico como el uso de artefactos, procesos, sistemas, de servicios tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan.	<i>Elabora un trabajo escrito a mano o con ayuda del pc, donde reconoce la evolución, clases y formas de la energía en la sociedad.</i> <i>Presenta con ayuda de diapositivas uno de los temas vistos.</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

OCTAVO GRADO

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

GRADO: 8

EJE REGULADOR: **SISTEMAS TECNOLÓGICOS**

TIEMPO: 10 semanas

PERIODO: I

COGNITIVA: ¿Establece cuál es la Evolución de la **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA** e Informática?

PERSONAL: Reconozco la evolución e historia de la **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**?

SOCIAL: Reconozco la importancia y evolución de la **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA** en las diferentes épocas de la historia

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
SISTEMAS TECNOLÓGICOS: alimentación, salud, transporte y comunicación INFORMÁTICA: La Internet	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han implementado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno	Aprendizaje basado en problemas: Identifico principios científicos aplicados a algunos artefactos. Cómo evolucionaron en el tiempo los sistemas tecnológicos? Aprendizaje basado en proyectos : Consultó en la web lo pertinente con la evolución de la tecnología y establezco relaciones con eventos históricos. Ciclo de indagación y aprendizaje colaborativo: Aperturo una cuenta de correo electrónico gmail enlazado con plataforma para entregar un documento sobre la evolución de la y su historia estructuras. Qué medios podríamos usar para compartir nuestra investigación con la comunidad escolar?	CONCEPTUAL: Elabora diferentes tipos de estructuras, utilizando los conocimientos teóricos, científicos y tecnológicos y reconoce los diferentes instrumentos de medición de longitudes utilizados para la elaboración de estructuras, así como identifica y entiende que se tienen otros instrumentos necesarios en otros tipos de magnitudes. PROCEDIMENTAL: Uso el conocimiento y las fuentes de información.	<i>Describir la importancia de las estructuras para nuestra sociedad. Por medio de un trabajo escrito a mano o con ayuda del pc.</i> <i>Buscar en diferentes páginas de la Web, conceptos acerca de la historia de la Internet</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

GRADO: 8
 EJE REGULADOR: **APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**
 TIEMPO: 10 Semanas
 PERIODO: II
 COGNITIVA: ¿Cuál es la finalidad de las Estructuras en la sociedad actual?
 PERSONAL: ¿Qué utilidad presentan las Estructuras en nuestra sociedad?
 SOCIAL: Reconozco la importancia de la informática en construcción de las Estructura en la actualidad

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
EXPRESIÓN DE IDEAS SOBRE TECNOLOGÍA DIGITAL INFORMÁTICA: Herramientas de la Internet	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han implementado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.	Aprendizaje basado en problemas: Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico. ¿Qué importancia tienen las habilidades digitales para el futuro laboral? Aprendizaje basado en proyectos : Explico con dibujos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología , procesos , productos , sistemas , servicios y artefactos, herramientas materiales técnica, fabricación y producción. ¿Qué pasos deberíamos seguir para investigar sobre el impacto de los videojuegos en el desarrollo cognitivo? Ciclo de indagación y aprendizaje colaborativo: Propongo soluciones al problema ambiental y calidad en la protección de artefactos tecnológicos. ¿Qué problemas tecnológicos enfrentamos en nuestra vida diaria y cómo podríamos solucionarlos?	CONCEPTUAL: Desarrollo la expresión artística del dibujo como herramienta necesaria en la elaboración de diseños de estructuras y demás equipos, utilizando herramientas de la internet como medio de divulgación y de apoyo. PROCEDIMENTAL: Reconozco la importancia del uso de los materiales en la elaboración de las estructuras e identifico los utilizados	<i>Describir el proceso tecnológico mediante la elaboración de una estructura, ya sea físico o virtual.</i> <i>Entrego un trabajo escrito o en pc. sobre las diferentes herramientas en internet.</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMÁTICA**
 GRADO: 8
 EJE REGULADOR: **TECNOLOGIA E INFORMÁTICA Y SOCIEDAD**
 TIEMPO: 10 semanas
 PERIODO: III
 COGNITIVA: ¿Fundamento mi trabajo con participación en programas y prácticas?
 PERSONAL: ¿Explico distintas soluciones tecnológicas frente a un mismo problema?
 SOCIAL: Reconozco que no hay soluciones perfectas tecnológicas e informáticas y que existen diferentes soluciones

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
CONOCIMIENTO DE MATERIALES INFORMÁTICA: Hipervínculos y Marcadores	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, proceso y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro	Aprendizaje basado en problemas: Interpretó el contenido de una factura de servicios públicos. ¿Cómo varía el consumo de servicios públicos en mi casa los últimos 3 meses? Aprendizaje basado en proyectos : Utilizo instrumentos tecnológicos para realizar mediciones e identifico algunas fuentes de error en dichas mediciones. Cómo influye la tecnología en la manera en que aprendemos y nos comunicamos? Ciclo de indagación y aprendizaje colaborativo: Propongo soluciones al problema ambiental y utilizo responsable y eficientemente fuentes de energía y recursos naturales. ¿Cómo funcionan los sistemas de energía renovable y qué impacto tienen en el medio ambiente?	CONCEPTUAL: Reconozco la existencia de distintos materiales y sus respectivos usos y aplicaciones PROCEDIMENTAL: Explico las características de los distintos procesos de transformación de los materiales y de obtención de las materias primas. Reconozco la importancia de la informática como herramienta de utilidad para la creación de hipervínculos y su uso académico	<i>Describir el proceso de fabricación con elementos nuevos en la construcción de una estructura, mediante un trabajo escrito a mano en físico o virtual.</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMÁTICA**

GRADO: 8

EJE REGULADOR: **TECNOLOGIA E INFORMÁTICA Y SOCIEDAD**

TIEMPO: **10 semanas**

PERIODO: IV

COGNITIVA: ¿Relaciono mi consulta con la ayuda de la informática y la participación en programas y prácticas?

PERSONAL: ¿Explico distintas soluciones tecnológicas con la ayuda de la informática frente a un mismo problema?

SOCIAL: Reconozco que no hay soluciones perfectas y que existen varias soluciones a problemas de nuestro entorno.

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
SEGURIDAD E HIGIENE EN EL PUESTO DE TRABAJO INFORMATICA: El Blog	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, proceso y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro	Aprendizaje basado en problemas: Represento en gráficas bidimensionales, objetos de tres dimensiones a través de proyecciones y diseños a mano alzada o con la ayuda de herramientas informáticas. Qué herramientas tecnológicas podemos usar para colaborar en una investigación a distancia? Aprendizaje basado en proyectos : Analizo y explico como se hace mantenimiento preventivo a mis dispositivos tecnológicos. Ciclo de indagación y aprendizaje colaborativo: Utilizo correctamente elementos de protección cuando involucro artefactos y procesos tecnológicos en las diferentes actividades que realizo (por ejemplo, en deporte uso cascos, rodilleras, guantes ,etc) Qué criterios debemos evaluar al comparar diferentes soluciones tecnológicas para un mismo problema?	ACTITUDINAL: Reconozco e identifico los diferentes tipos de materiales utilizados como pegamentos en la elaboración de estructuras. PROCEDIMENTAL: Reconozco la importancia de la seguridad e higiene en el puesto de trabajo, como elemento importante para el bienestar de la persona.	<i>Describir el procedimiento de las normas de seguridad en la construcción de un proyecto tecnológico o informático de manera virtual o físico.</i> <i>Exponer los pasos a seguir para la creación de un blog en forma virtual o física.</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

NOVENO GRADO

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

GRADO: 9

EJE REGULADOR: **NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

TIEMPO: **10 SEMANAS**

PERIODO: I

COGNITIVA: Determino la importancia de la electrónica en el mundo actual

PERSONAL: ¿Cómo a través de la informática y la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA deduzco el conocimiento racional?

SOCIAL: Reconozco la importancia de la Electrónica para mi vida y el desarrollo de la sociedad

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIAS - DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
LA ELECTRÓNICA INFORMÁTICA: Normas para el desarrollo de la información	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. Explico con ejemplos, el impacto que producen en el medio ambiente algunos tipos y fuentes de energía y propongo alternativas.	ABP Identifico y formulo problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología.. ABPr Explico las diferentes formas de cómo el hombre ha evolucionado en el desarrollo y evolución de la electrónica. CIAz: Planteo algunas situaciones del origen, como en los computadores en el mundo de la electrónica.	PROCEDIMENTAL: Reconocer las innovaciones teniendo en cuenta sus características, aplicaciones y actividades. CONCEPTUAL: Emite y discute conceptos de los talleres programados. NOTA: Creo correo electrónico únicamente para tareas.	<i>Realizar un corto relato en el computador sobre los orígenes y evolución de la electrónica.</i> <i>Construye un circuito electrónico sencillo donde identifique cada uno de los componentes utilizados en dicho proyecto.</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO: 9

EJE REGULADOR: APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

TIEMPO: 10 Semanas

PERIODO: II

COGNITIVA: Establezco la importancia de la electricidad en mi entorno

PERSONAL: Como a través de las transcripciones mejoro mi habilidad en el P.C SOCIAL:

Soy consciente de la importancia de poder manejar el teclado y escribir

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS - DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
LA ELECTRICIDAD INFORMÁTICO: Virus informáticos y Amenazas de la información	Establece y comprende la importancia de la electricidad a través de la historia para resolver problemas y transformar su entorno.	ABP Es consciente de la importancia de los procesadores de texto y conocimiento del teclado. ABPr Investigo y explico los componentes electrónicos de los pc. CIAz Utilizo office y Power Point para trabajar en clase y aplica sus diseños en dibujo y gráficos, Investigación sobre amenazas de la información- Virus entre otros-	PROCEDIMENTAL: Realiza escritos y buen uso del teclado CONCEPTUAL: Investiga sobre los componentes electrónicos del pc ACTITUDINAL: colabora con sus compañeros y descubre nuevas herramientas	<i>Debe de realizar ensayos cortos y de diferentes temas como electrónica para complementar las falencias del periodo.</i> <i>Realizará un escrito sobre sus fortalezas y debilidades de escritura en los pc.</i> <i>Elaborar de forma pertinente gráficos y dibujos apropiados a los temas vistos.</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

GRADO: 9

EJE REGULADOR: **TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD**

TIEMPO: 10 semanas

PERIODO: **IV**

COGNITIVA: La Electricidad circuitos Eléctricos- Serie paralelo.

PERSONAL: Debe de aprender a realizar exposiciones en grupo

SOCIAL: Cómo funcionan las cosas.

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS - DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
❖ La electricidad: Circuitos eléctricos, Serie, paralelo ❖ Periódico digital INFORMÁTICA: Mecanografía Correos	Realiza con sus compañeros exposiciones de trabajos en la web Antes de usar un electrodoméstico lee el instructivo de cómo funciona Realiza de forma adecuada el uso del internet y su compromiso social y académico a través del correo electrónico.	ABP: Conoce la importancia de saber presentarse en grupo y orientar un tema. ABPr: Discute y propone las interpretaciones de un manual. CIAz: Es responsable del uso del internet y los correos que envía.	PROCEDIMENTAL: Expone de una forma normal y maneja el grupo CONCEPTUAL: conoce sobre las recomendaciones de un manual de electrodomésticos y afines eléctricos. ACTITUDINAL: Ubica adecuadamente los dedos de la mano en el teclado cuando digita textos.	<i>Debe repetir la presentación en grupo y hacer una aceptable presentación.</i> <i>Debe tener sentido común en lo pertinente a cómo funcionan las cosas.</i> <i>Debe de tener pertinencia en el envío de correos electrónicos y saber su origen y confiabilidad.</i> <i>Ejercicios de digitalización para afianzar el conocimiento del teclado.</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

DECIMO GRADO

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**
GRADO: **10**
EJE REGULADOR: **LA NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA.**
TIEMPO: 10 SEMANAS
PERIODO: I
COGNITIVA: ¿Qué conocimientos debo tener con relación a la historia y evolución del Computador?
PERSONAL: ¿Cómo a través de la informática y la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA deduzco el conocimiento racional
SOCIAL: Reconozco la importancia de la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA para mi vida y el desarrollo de la sociedad y estructuro un proyecto.

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS - DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA E INFORMÁTICA LA OFIMÁTICA: MANEJO DE PROCESADOR DE TEXTO APRESTAMIENTO O INTELIGENCIA ARTIFICIAL	Explico cómo la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia. Utilizo herramientas audiovisuales con el propósito de crear contenido multimedia a partir del uso de procesador de texto	ABP: Conceptualizar e interpretar, la importancia y conocimiento histórico de la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA. ABPr: Explico las diferentes formas de cómo el hombre ha evolucionado en el desarrollo y futuro de la Tecnología e informática. CIAz: Realizo actividades prácticas con base al procesador de texto y la historia de la misma.	PROCEDIMENTAL: Identifica y resuelve talleres sobre la historia y personajes de la computación y elabora el mapa conceptual. CONCEPTUAL: Emite y discute conceptos acerca de la evolución de la informática. ACTITUDINAL: Tiene la disposición y trabaja en grupo además colabora en la elaboración de los informes y presenta su cuaderno.	<i>Realizar un corto relato en el computador sobre los orígenes y evolución de la computadora.</i> <i>Realiza y sustenta en exposición ante el docente y sus compañeros sobre la historia, evolución y sus adelantos.</i> <i>Presenta el proyecto y sus pasos de estructura.</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

GRADO: 10

EJE REGULADOR: APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

TIEMPO: 10 semanas

PERIODO: II

COGNITIVA: ¿Qué conocimientos debo tener con relación al Hardware y al Software?

PERSONAL: ¿Cómo a través del Hardware y Software implemento mi P.C?

SOCIAL: Reconozco la importancia del Hardware y el Software para el funcionamiento del Computador.

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIAS - DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Y LA INFORMÁTICA HARDWARE Y SOFTWARE SISTEMAS OPERATIVOS MANEJO DE DIFERENTES ARCHIVOS	Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos producen avances tecnológicos. Definir y tener conceptos de estos temas Porque la justificación del proyecto, sus objetivos y pasos	ABP: Investiga sobre nuevos desarrollos tecnológicos en diferentes áreas Reconoce que es un Sistema Operativo ABPr: Explica y distingue la diferencia entre software y hardware. Y manejo de archivos CIAz: Diferencia los tipos de archivos más utilizados y determina los alcances y uso de los mismos.	PROCEDIMENTAL: Realiza investigaciones que le posibiliten el conocimiento y la diferencia de lo que es Hardware y Software. CONCEPTUAL: da sus propias opiniones y conceptos al respecto ACTITUDINAL: Analiza y compara los otros sistemas operativos y de los diferentes archivos.	<i>Realizar investigaciones que le permitan identificar los posibles avances en el mejoramiento de la vida. Taller para analizar y comparar los diferentes sistemas operativos.</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

semanas

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA E INFORMÁTICA**
 GRADO: **10**
 EJE REGULADOR: **SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**
 TIEMPO: **10 SEMANAS**
 PERIODO: **III**
 COGNITIVA: ¿Qué dedo de conocer acerca de Ofimática?
 PERSONAL: ¿Cómo mejorar mi quehacer Educativo a través de la Ofimática?
 SOCIAL: ¿Implemento en mi diario académico el manejo básico de los programas de Office

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS - DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
OFIMÁTICA TEMAS DE INVESTIGACIÓN EN WORD- POWER POINT EXPOSICIONES ELABORACIÓN DE DOCUMENTOS EXCEL BÁSICO	Identifica qué es Ofimática y sus aplicaciones en su vida cotidiana. Examina los paquetes de Oficina y el respectivo uso. Interactúa con Office y sus diferentes usos educativos, comerciales Alcances y viabilidad del mismo. Básico de Excel	ABP: Conceptualiza, investiga y conoce la importancia de la Ofimática y su utilización en la vida cotidiana. ABPr: Conoce y manifiesta la importancia de los paquetes de oficina que existen y sus aplicaciones. CIAz: Programa algunas situaciones en los manejos de archivos y sus requerimientos en Office, como recurso educativo primordial en su formación.	PROCEDIMENTAL: Identifica normalmente que es ofimática y los diferentes paquetes de oficina y aprende a manejar su parte básica. CONCEPTUAL: Maneja convenientemente procesadores de texto, y presentaciones Sencillas en Power Point. ACTITUDINAL: Aprende a realizar trabajos básicos en Excel	<i>Determina a través de una presentación de Power Point los conocimientos de Ofimática, y la importancia de apropiar el Office para su desempeño estudiantil y académica.</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA INFORMATICA**

GRADO: **10**

EJE REGULADOR: **TECNOLOGIA Y SOCIEDAD**

TIEMPO: 10 semanas

PERIODO: **IV**

COGNITIVA: Reconocer que existen programas gratuitos educativos.

PERSONAL: Ser responsable de las descargas que realizo

SOCIAL: Como dar uso apropiado a la información que descargo

EJE TEMATICO	COMPETENCIAS - DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
Música y Videos Fotografía Páginas Web Procesador de textos Paginas Educativas Juegos – crucigramas-	Aprendo a descargar videos y música en páginas seguras. Investigo la historia de la fotografía Utilizo diferentes procesadores de textos. Navego en paginas educativas como apoyo a mi formación. Utilizo el tiempo libre en juegos educativos	ABP: Utilizo paginas especializadas para bajar información. Videos y música. ABPr: Comprendo cómo se manejan y como debo de utilizarlos. CIAz: Me sirven para realizar algunas tareas que puedo manejar por la Web	PROCEDIMENTAL: Comprendo la importancia de conocer que paginas puedo visitar. CONCEPTUAL: Descargo conscientemente los programas que me benefician y que no van a dañar mi equipo. Juegos- karaoke entre otros. ACTITUDINAL: Soy consciente del uso apropiado de las paginas educativas y las que pueden dañar nuestros equipos.	<i>Debo de buscar un programa gratuito y saber descargarlo y utilizarlo para mis tareas.</i> <i>Debo manejar de forma correcta las descargas y poder compartirlas con los compañeros y docente.</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

UNDÉCIMO GRADO

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA E INFORMATICA

EJE GENERADOR: NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO: 11

TIEMPO: 10 semanas 20 hora

PERIODO: I

COGNITIVA: ¿Como se construye una plataforma educativa en web?

PERSONAL: ¿Para que utilizamos el Blog y página web en lo académico?

SOCIAL: Reconozco la importancia de los blogs en el contexto académico.

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
Uso de plataformas. Elaboración del Blog y Página Web Transversalidad competencias icfes	Reconoce y analiza la importancia de los blogs, y la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA de punta. Utiliza apropiadamente el Blog y ambientes virtuales como medio de comunicación e información.	APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS: A partir de la construcción de sitios web, cada estudiante se enfoca en un aspecto de la institución educativa. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: I Realización y apropiación de nuevas tecnologías CICLOS DE INDAGACIÓN Y APRENDIZAJE COLABORATIVO: Teniendo los elementos, se hacen propuestas serias de trabajo grupal	CONCEPTUAL: Explica las principales características de las entradas en cada asignatura a través del blog, página web y plataformas virtuales. ACTITUDINAL: Inducción Pruebas saber competencias	<i>Se ejercita en manejar el blog y pagina web, con sus diferentes facetas, elaborando otras entradas de diferentes asignaturas en el blog.</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA E INFORMATICA
GRADO: 11
EJE GENERADOR: APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA
TIEMPO: 10 semanas -20 horas
PERIODO: II
COGNITIVA: Apropiación de plataformas con aplicaciones de carácter educativo
PERSONAL: Importancia de actividades utilizando aplicaciones educativas
SOCIAL: Aprender a trabajar los entornos de inteligencia artificial en el contexto académico.

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
Aplicaciones en entornos educativos: Colombia Aprende, Educaplay, Kahoot, La Educación y la Inteligencia Artificial: ChapGPT, Tome, DeepL Competencias Icfes.	Manejo de aplicaciones de Inteligencia Artificial en los entornos educativos. Elabora actividades usando aplicaciones de Inteligencia Artificial	APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS: se realiza diferentes actividades con base a las diversas aplicaciones de la IA APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: Una vez teniendo claro que es la IA se busca construir propuestas tecnológicas CICLOS DE INDAGACIÓN Y APRENDIZAJE COLABORATIVO: Teniendo claro el propósito de actuar se debe realizar de manera grupal actividades que redunden en calidad de grupo	PROCEDIMENTAL: Expone con claridad con su grupo de trabajo, la interacción de los nuevos retos de la educación del siglo XXI	Se compromete a entregar actividades mínimas de lo propuesto en el periodo Realizar una exposición de los retos de la educación y la implicación del uso de la Inteligencia Artificial.

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA E INFORMATICA
GRADO: 11
EJE GENERADOR: SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA
TIEMPO: 10 semanas -20 horas
PERIODO: III
COGNITIVA: Conocimiento Básico de Canva
PERSONAL: ¿Porque es importante saber ambientes de diseño computacional?
SOCIAL: Debo de interactuar con todos los programas de diseño.

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
Ambientación en Canva Realización de diseños usando la plataforma Canva Transversalidad competencias lcfes.	Aprende los entornos básicos de Canva para luego poder realizar actividades en su aplicación. Desarrolla múltiples diseños con base al uso de la plataforma de diseño y creatividad social: Canva	APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS: Los nuevos entornos tecnológicos como las aplicaciones IA son la base para generar productos nuevos APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: Cuando se apropian de avances tecnológicos se puede elaborar propuestas nuevas dando apertura a la creatividad CICLOS DE INDAGACIÓN Y APRENDIZAJE COLABORATIVO: Se hacen consultan y actividades grupales	PROCEDIMENTAL: presenta apropiadamente actividades que impliquen el conocimiento de nuevos entornos de educativos. CONCEPTUAL: tiene las bases para poder manifestarse claramente sobre los nuevos entornos de educación	<i>Se compromete a elaborar mínimo dos actividades de las propuestas durante el periodo. Debe sustentar en el uso práctico de los entornos educativos</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA E INFORMATICA
GRADO: 11
EJE GENERADOR: TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
TIEMPO: 10 semanas – 20 horas
PERIODO: IV
COGNITIVA: Importancia el aprender lo básico de editar videos y diseños fotográficos
PERSONAL: Implemto otras herramientas en el contexto educativo que me van a ayudar en la Universidad.
SOCIAL: Puedo elaborar un proyecto a través de un video que puedo editar y socializar.

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	PLAN DE APOYO CASOS BAJO
Fotografía y edición de videos. Software libre. Redes Sociales ventajas y desventajas. Transversalidad competencias lcfes.	Reconoce la importancia de las redes sociales y su uso responsable. Reconoce la importancia del Software libre Edita videos y fotografías. Aprende a manejar software libre y sus diferentes aplicaciones.	APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS: Teniendo en cuenta la importancia de las tecnologías blandas se apropia de sus conceptos para generar constructos sociales APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: CICLOS DE INDAGACIÓN Y APRENDIZAJE COLABORATIVO: Teniendo los elementos, hago una propuesta seria de mi trabajo	PROCEDIMENTAL: Presenta apropiadamente los avances del proyecto final. CONCEPTUAL: Agrega nombres a las ediciones de texto de una forma fácil y dinámica en el video. APTITUDINAL: En grupo editan y realizan aportes al video del grupo	<i>Se compromete a elaborar un video institucional, sobre una problemática social de la institución</i>

	Institución Educativa Emanuel RS SAS ZOMAC		Código: GAPA - 001
	PROCESO/ DEPENDENCIA	GESTIÓN ACADEMICA - PLANEACIÓN ACADÉMICA	Versión: 001
	PLAN DE ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	Fecha: 28/02/2024

BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación Nacional
 - Orientaciones Generales para la Educación en TECNOLOGÍA E INFORMATICA e Informática
 - Malla curricular para la cátedra de Investigación e Innovación
 - Corporación Abril
 - Lineamientos curriculares para nuevas Tecnologías e Informáticas. Ministerio de Educación Nacional. Febrero de 1999.
 - Ser competente en TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA ¡Una necesidad para el desarrollo! © Ministerio de Educación Nacional, 2008
 - Documento CONPES CONSEJO NACIONAL DE POLÍTICA ECONÓMICA Y SOCIAL REPÚBLICA DE COLOMBIA DEPARTAMENTO NACIONAL DE PLANEACIÓN TECNOLOGIA E INFORMÁTICAS PARA APRENDER: POLÍTICA NACIONAL PARA IMPULSAR LA INNOVACIÓN EN LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS A TRAVÉS DE LAS TECNOLOGÍA E INFORMÁTICAS DIGITALES. 31 de marzo de 2020.
 - Ley 2170 de diciembre de 2021. Por medio de la cual se dictan disposiciones frente al uso de herramientas tecnológicas en los establecimientos educativos.
 - Serie Guía N 30 Orientaciones generales para la educación en tecnología. Ser competente en tecnología: ¡una necesidad para el desarrollo! Revolución educativa Colombia Aprende MEN Mayo 2008
 - Ser competente en TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA ¡Una necesidad para el desarrollo! © Ministerio de Educación Nacional, 2008
 - ORIENTACIONES CURRICULARES PARA EL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA E INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Julio 2022.
- Consulta el Portal de Recursos Educativos Abiertos para la enseñanza STEM. (s/f). Edu.co. Recuperado el 9 de enero de 2025, de <https://www.colombiaaprende.edu.co/contenidos/plataforma/plataforma-crea>