

Plan de área de tecnología e informática

2019

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

Introducción

El plan de área de tecnología e informática de la Institución Educativa San José Obrero, va encaminado al desarrollo de una temática, la cual tiene como objetivo principal fortalecer como eje transversal las distintas asignaturas que se desarrollan en el plantel educativo.

Este plan busca que la tecnología y la informática sean usadas de una manera amplia y significativa en un aprendizaje que debe ser teórico práctico, donde son consideradas unas de las más importantes de este siglo en la educación actual, debido a la novedad que esta presenta; Este plan se elaboró teniendo en cuenta el contexto socio-cultural del barrio con el propósito de que los contenidos sean apropiados y flexibles de acuerdo a las circunstancias del entorno facilitando así el entendimiento y aplicación del mismo.

Es importante la implementación de la tecnología en las demás áreas ya que esto se convierte en un motor didáctico para la dinámica del aprendizaje de los estudiantes de la institución ya que ella ha venido revolucionando el mundo en los últimos años, por su innovación y la necesidad del hombre querer agilizar un poco más su trabajo y su modo de vida.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

CONTEXTO

El plan de área está orientado a los estudiantes del grado primero hasta el grado once, esta “población pertenece en su gran mayoría del bloque 1, 2, 3, 4 y 5 del barrio Obrero de Apartado en donde la mayoría de los habitantes son del estrato uno, en estas familias por lo general encontramos mamás jefes de hogar o papas jefes de hogar; debido al conflicto que en muchos años a tropellado al municipio, esto es una desventaja ya en muchos casos no hay un acompañamiento por algunos padres en el proceso educativo de los estudiantes y aparecen como problemas en el sector, que ocasiona en muchas de las situaciones que los estudiantes abandonen su formación académica.

Cabe anotar que nuestra población es flotante, es decir, una comunidad que presenta mucha deserción e inasistencia (normalmente no justificada), además algunos de ellos son consumidores de sustancias psicoactivas, ausencia de padres de familia (familias disfuncionales), explotación infantil y sexual, también existen embarazos a temprana edad, entre otros factores sociales.

FUNDAMENTOS LÓGICO-DISCIPLINARES DEL ÁREA.

Ser competente en tecnología ¡una necesidad para el desarrollo!

Las Orientaciones generales para la educación en tecnología buscan motivar a las nuevas generaciones de estudiantes colombianos hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología, con el fin de estimular sus potencialidades creativas. De igual forma, pretenden contribuir a estrechar la distancia entre el conocimiento tecnológico y la vida cotidiana y promover la competitividad y productividad (MEN, 2008).

La tecnología, relacionada con otros campos del saber, potencia la actividad humana; orienta la solución de problemas, la satisfacción de necesidades, la transformación del entorno, la naturaleza, la reflexión crítica sobre el uso de recursos y conocimientos y la producción creativa y responsable de innovaciones que mejoren la calidad de vida. A partir de esta interrelación, las orientaciones para la educación en tecnología tienen sentido y permiten definir el alcance y la coherencia de las competencias dadas.

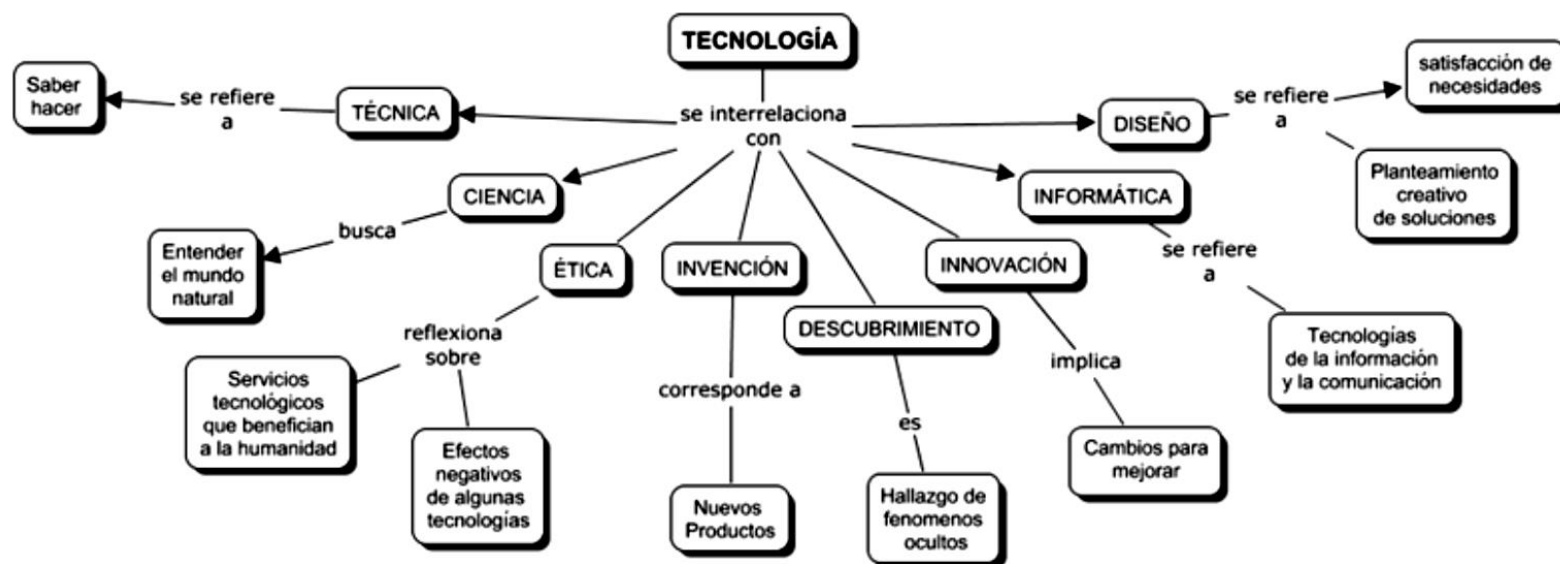


Figura 1. Relación de la tecnología con otras disciplinas

Los componentes enunciados en las orientaciones del MEN, se constituyen en desafíos que la tecnología propone a la educación y que aparecen enumerados continuación. Estos retos se logran a partir de las competencias propuestas.

- Mantener e incrementar el interés de los estudiantes a través de procesos flexibles y creativos.
- Reconocer la naturaleza del saber tecnológico como solución a los problemas que contribuyen a la transformación del entorno.
- Reflexionar sobre las relaciones entre la tecnología y la sociedad en donde se permita la comprensión, la participación y la deliberación.
- Permitir la vivencia de actividades relacionadas con la naturaleza del conocimiento tecnológico, lo mismo que con la generación, la apropiación y el uso de tecnologías.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

Fundamentos pedagógico-didácticos

¿Cómo enseñar?

La tecnología se plantea como una dimensión transversal en el plan de estudios, lo que implica la integración constante con otras áreas del conocimiento, para este fin se utilizan talleres de integración, consultas, indagación en el entorno, observaciones directas, trabajos en grupo, socialización de experiencias, desarrollo de proyectos, aportes de los estudiantes, explicación del docente, diseño de portafolios y uso de herramientas informáticas, entre otros. Respondiendo a la pregunta ¿cómo enseñar? se sugieren algunas estrategias que pueden ayudar a la construcción de conocimientos, a generar nuevos ambientes de aprendizaje que transformen las aulas tradicionales, que integren recursos y herramientas propias de la era digital, que potencien la innovación y la investigación y que permitan una visión práctica e integradora de los mismos.

Trabajo por proyectos

A través de esta metodología los estudiantes responden a interrogantes que le dan sentido a su aprendizaje, les permite re-significar su contexto y enfrentarse a situaciones reales. Los proyectos colaborativos, proyectos cooperativos y aprendizaje basados en problemas (ABP) son una muestra de ello. En este sentido las TIC apoyan la comunicación con otros (conferencias, correos) y facilitan software para el trabajo en equipo. El trabajo por proyectos permite la experimentación, contribuye a la construcción de conocimientos integrados, motiva la creatividad y crea condiciones de aprendizaje significativo con capacidad para resolver problemas.

Lúdico-pedagógico

A través de la lúdica se desarrollan habilidades y destrezas que permiten a niños y jóvenes ser innovadores, creativos, soñadores, reflexivos y con autonomía escolar. El proceso lúdico se enriquece con las TIC y estas a su vez fortalecen en el estudiante la ciudadanía digital, al reconocer que el uso de internet y de las herramientas tecnológicas e informáticas ofrecen muchas alternativas pedagógicas y requieren de un uso ético, legal y responsable.

Trabajo de campo

Los estudiantes llevan a cabo tareas o proyectos que tienen que ver con su contexto, o donde este es simulado mediante actividades enfocadas a la solución de problemas. Esta metodología permite reconstruir escenarios que pueden ser analizados por los estudiantes. Las situaciones del entorno relacionadas con la tecnología son fuentes de reflexión y aprendizaje muy valiosas para identificar sus efectos en el mejoramiento o el deterioro de la calidad de vida de los miembros de la comunidad.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

Ferias de la ciencia y la tecnología

Es una estrategia que permite el encuentro y divulgación de proyectos escolares convirtiéndose en un escenario para estimular y compartir la creatividad de nuestras nuevas generaciones (MEN, 2008).

Ambientes de aprendizaje basados en TIC

Aunque los ambientes de aprendizaje tradicionales no sean sustituidos, ahora son complementados, diversificados y enriquecidos con nuevas propuestas que permiten la adaptación a la sociedad de la información. Por ello se habla tanto de nuevos ambientes educativos como del impacto que tienen las TIC en los escenarios tradicionales. Entre los unos y los otros existe todo un abanico de posibilidades de recursos de aprendizaje, comunicación educativa, organización de espacios y accesibilidad que deben ser considerados, sobre todo en una proyección de futuro (Salinas, 2004).

¿Cómo evaluar?

La evaluación busca hacer seguimiento al proceso de aprendizaje del estudiante con todos los elementos que participan en él y a verificar el nivel de desempeño en las competencias. Por ello el docente debe seleccionar las técnicas y los instrumentos que garanticen su eficacia y objetividad (Tabla 1). Se sugieren:

TÉCNICA	INSTRUMENTO
Procedimiento mediante el cual se llevará a cabo la evaluación	Medio a través del cual se obtendrá la información
Técnicas de observación Permiten evaluar los procesos de aprendizaje en el momento que se producen. Esta técnica ayuda a identificar los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que poseen los alumnos y cómo los utilizan en una situación determinada.	• Guía de observación. • Registro anecdótico. • Diario de trabajo. • Escala de actitudes
Técnicas de desempeño Son aquellas que requieren que el alumno responda o realice una actividad, que demuestre su aprendizaje en una determinada situación. Involucran la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores puesta en juego para el logro de los aprendizajes esperados y el desarrollo de competencias.	• Organizadores gráficos, cuadros sinópticos, mapas conceptuales y mentales. • Desarrollo de proyectos. • Portafolios de evidencias. • Rúbrica. • Lista de cotejo.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

Técnicas de interrogatorio Es útil para valorar la comprensión, apropiación, interpretación, explicación y formulación de argumentos de diferentes contenidos.	Pruebas tipo Saber. Ensayos
--	--------------------------------

Resumen de las normas técnico-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

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

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.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: TRANSICIÓN **INTENSIDAD HORARIA:** 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: UNO (I)

OBJETIVOS: - Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. - Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. - Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. - Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.			
EJES DE LOS ESTÁNDARES			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.	Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación y desplazamiento, entre otros). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.	Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones	Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos
COMPETENCIA(S): Competencias: - Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. - Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. - Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. - Gestión de la información. - Cultura digital. - Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Videos/ películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación. Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento. Dramatización de las clases de grupos y Líder. Utilización del computador como herramienta de proyecto final	METODOLOGÍA: Diseño quías graficas - Tarjetas graficas - Actividades de creación e innovación lúdicas Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Tecnología Cosas u objetos creados por el hombre para su beneficio. Avances tecnológicos a través del tiempo creado por el hombre: -En los medios de transportes. -En la comunicación.	¿Cómo las herramientas elaboradas por el hombre me han ayudado en la realización de tareas cotidianas?	Observa y relaciona elementos del hogar creados por el hombre para su beneficio. Participa en clases activamente	Identifica objetos que me ofrezca la tecnología	Explica la importancia de la tecnología.	Propone actividades distintas para socializar sobre la tecnología
Informática						

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: TRANSICIÓN INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: DOS (II)

OBJETIVOS: - Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. - Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. - Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. - Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.			
EJES DE LOS ESTÁNDARES			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Imaginar, jugar y experimentar con instrumentos tecnológicos de su entorno.	Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación y desplazamiento, entre otros). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.	Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones	Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos
COMPETENCIA(S): Competencias: - Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. - Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. - Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. - Gestión de la información. - Cultura digital. - Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Videos/ películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación. Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento. Dramatización de las clases de grupos y Líder. Utilización del computador como herramienta de proyecto final	METODOLOGÍA: Diseño quías graficas • Tarjetas graficas • Actividades de creación e innovación lúdicas Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología						
Informática	Mi amigo el computador. Historia Partes del computador: -MONITOR -CPU -TECLADO -MOUSE Otros accesorios: Parlantes Impresora Regulador.	¿Cómo las herramientas elaboradas por el hombre me han ayudado en la realización de tareas cotidianas?	Reconoce las partes del computador y valorar su importancia para satisfacer las necesidades de la vida cotidiana.	Identifica algunas de las actividades que me ofrece el computador para uso diario.	Realiza pequeñas actividades a través del uso del computador.	Demuestra buena actitud en la realización de las actividades desarrolladas dentro de la sala de informática y valora el uso del Computador dentro de esta.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: TRANSICIÓN INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: TRES (III)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.	Explicar funciones de algunos artefactos tecnológicos que utiliza a diario	Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones	Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos
COMPETENCIA(S): Competencias: • Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Videos/ películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación. Lectura de imagines para el desarrollo del pensamiento. Dramatización de las clases de grupos y Líder. Utilización del computador como herramienta de proyecto final	METODOLOGÍA: Diseño quías graficas • Tarjetas graficas • Actividades de creación e innovación lúdicas Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZ ADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología						
Informática	LA SALA DE INFORMATICA ¿Qué puedo hacer con el computador? -Escuchar música -Dibujar y colorar -Imprimir dibujos y textos. -Consultar enciclopedias. -Jugar con el mouse o ratón -Visitar sitios de internet.	¿Cómo las herramientas elaboradas por el hombre me han ayudado en la realización De tareas cotidianas?	Conoce las normas de comportamiento dentro de la sala de informática y el uso adecuado del computador. Realiza pequeñas actividades a través del uso del computador. Demuestra buena actitud en la realización de las actividades desarrolladas dentro de la sala de informática y valora el uso del Computador dentro de esta.	Identifica y reconoce el funcionamiento del computador y sus partes.	Expone y ubica el funcionamiento de las partes del computador	-Valora los recursos de la sala de informática y objetos tecnológicos

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: TRANSICIÓN **INTENSIDAD HORARIA:** 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: CUATRO (IV)

OBJETIVOS: - Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. - Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. - Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. - Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.			
EJES DE LOS ESTÁNDARES			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de Transformación de materiales.	Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación y desplazamiento, entre otros). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.	Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones	Identificar y usar instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato.
COMPETENCIA(S): Competencias: - Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. - Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. - Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. - Gestión de la información. - Cultura digital. - Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Videos/ películas para el desarrollo del pensamiento y la argumentación. Lectura de imágenes para el desarrollo del pensamiento. Dramatización de las clases de grupos y Líder. Utilización del computador como herramienta de proyecto final	METODOLOGÍA: Diseño quías graficas - Tarjetas graficas - Actividades de creación e innovación lúdicas Explorar con preguntas sobre el buen uso de los computadores y las normas de comportamiento en la sala de informática.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología						
Informática	Partes del computador que deben encender para dar inicio a una sesión en la computadora. Botones de encendido y apagado de las partes del computador: -Regulador -CPU -Monitor -Impresora.	¿Cómo las herramientas elaboradas por el hombre me han ayudado en la realización de tareas cotidianas?	Ejecutar correctamente los pasos del proceso de inicio y cierre de sesión de un equipo de cómputo. Saber entrar o salir de un programa eligiendo opciones con autonomía.	Conoce las formas de manejo para dar inicio y cierre de sesión de un computador. Señala los botones que debe oprimir para encender o apagar el equipo de cómputo. Procedimental	Utiliza el computador, reconociendo la importancia de este en su entorno cotidiano.	Valora los recursos de la sala de informática y objetos tecnológicos



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



RADO: PRIMERO

INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: UNO (I)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.	Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación y desplazamiento, entre otros). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.	Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones	Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos
COMPETENCIA(S): Competencias: • Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Unidad 1: Herramientas de la casa. - Herramientas de la casa (manuales y mecánicas) - Martillo - Destornillador - Pinzas	¿Cómo las herramientas elaboradas por el hombre me han ayudado en la realización de tareas cotidianas?	Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia	Identifica y usa instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato Clasifica los materiales de acuerdo con su función.	Emplea los instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato de acuerdo con la función tecnológica propia de cada uno de ellos	Hace uso adecuado de elementos tecnológicos en el aula.
	Unidad 2: El computador - El computador - Clases de computadores - Lugares donde utilizar los computadores - Partes de un computador - Encender y apagar el computador	¿Cuáles son las características físicas principales en un computador	Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.	Identificar el funcionamiento de un computador	Establece la función de cada una de las partes de un computador	Hace uso adecuado de un computador en los lugares apropiados.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: PRIMERO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: Dos (II)

OBJETIVOS: - Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. - Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. - Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. - Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.			
EJES DE LOS ESTÁNDARES			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.	Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación y la utilizo en diferentes actividades.	Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones	Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos
COMPETENCIA(S): Competencias: - Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. - Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. - Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. - Gestión de la información. - Cultura digital. - Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Unidad 3: Herramientas de la casa.	¿Qué elementos hay en tu casa que podamos considerar como artefactos? ¿Por qué?	Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia	Identifica y usa instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato	Emplea los instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato de acuerdo con la función tecnológica propia de cada uno de ellos	Hace uso adecuado de elementos tecnológicos en el aula.
	El metro y la cinta métrica Llaves de herramientas Herramientas de corte Linterna			Clasifica los materiales de acuerdo con su función.		
Informática	Unidad 4: El computador	¿Cuáles son las principales partes que existen en un computador al encenderlo?	Reconocer y utilizar el computador como una herramienta básica para procesar información	Identifica los iconos del escritorio de Windows	Manipula los diferentes procesos del botón inicio y archivos del escritorio de un computador	Valora y adecua los procesos de un computador
	Escritorio de Windows Botón inicio Menús Archivos Carpetas			Conoce el botón inicio como el botón esencial para entrar a los diferentes menús		



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: PRIMERO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: TRES (III)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.	Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.	Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.	Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
COMPETENCIA(S): Competencias: • Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Unidad 5: Tecnología en el hogar • Electrodomésticos básicos para el hogar • Nevera • Licuadora • Estufa • Sanduchera • Televisor	¿Cómo utilizo materiales reciclables para construir herramientas o artefactos que me ayudan a realizar las tareas cotidianas?	Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para Utilizarlo adecuadamente.	Selecciona los artefactos tecnológicos de uso cotidiano e identifica en ellos restricciones y condiciones de manejo	Identifica materiales caseros en desuso para construir objetos que benefician su entorno.	Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.
	Unidad 6: Actividades en Paint • Como entrar a Paint • Barra de herramientas • La barra de colores	¿Las herramientas que presenta el programa Paint permiten interactuar con el manejo del programa?	Utilizar las diferentes herramientas que brindan Paint para la creación de dibujos.	Reconoce los componentes de la barra de herramienta de Paint	Hacer uso de las diferentes herramientas que brindan el programa Paint para realizar las diferentes actividades	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: PRIMERO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

OBJETIVO DEL GRADO:

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.	Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, particularmente los relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias). Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.	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.	Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
COMPETENCIA(S): • Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.

PERIODO: CUATRO (IV)



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Unidad 7: Tecnología en el hogar La radio El teléfono Aire acondicionado Ventilador Plancha (símbolos y señales, normas de seguridad y prevención para el uso de artefactos tecnológicos).	¿Cuál es el aporte de mi proyecto tecnológico a la conservación del ambiente?	Desarrollar en los estudiantes las diferentes normas y señales de seguridad que tienen algunos elementos tecnológicos	Identifica en los símbolos y señales, normas de seguridad y prevención para el uso de artefactos tecnológicos.	Desarrolla proyectos tecnológicos de manera colaborativa para solucionar problemas de su entorno.	Explica cómo sus acciones afectan al ambiente, así mismo y a los demás generando cambios de actitudes.
	Unidad 8: Actividades en Paint • Guardar y abrir dibujos • Líneas • Rectángulos y cuadrados • Texto	¿la herramienta Paint será fundamental en el desarrollo de la geometría?	Identifico las formas y los diferentes procesos en desarrollo de la geometría en Paint.	Identifica los pasos para implementar líneas y figuras geométricas en Paint	Usa la computadora como herramienta de comunicación e información para exponer sus ideas.	Interactúa con sus compañeros demostrando respeto y tolerancia en el trabajo colaborativo.
Informática						

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: SEGUNDO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: UNO (I)

OBJETIVOS:

- El estudiante perfecciona su sistema de habilidades sensoriales y manuales y lo utiliza para resolver problemas lógicos, aquí y ahora.
- Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.	Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.	Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.	Exploro mi entorno cotidiano y reconozco presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida
COMPETENCIA(S): Conceptual: Ubican, organizan, analizan, evalúan, sintetizan y usan éticamente información a partir de una variedad de fuentes y medios. Procedimental: Crean trabajos originales como medios de expresión personal o grupal. Actitudinal: Participan en equipos que desarrollan proyectos para producir trabajos originales o resolver problemas de su entorno		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	➤ La energía. ➤ Formas de energía. ➤ Transformaciones de la energía	¿Cómo crees que funcionan las cosas de tu espacio?	Relacionar los diferentes aparatos que funcionan con energía eléctrica, que encuentran en su entorno.	Explica la importancia del funcionamiento de cada una de las máquinas y aparatos que nos proporcionan la energía.	Desarrolla normas de cuidado en la manipulación de aparatos eléctricos y electrónicos.	Cuida y usa debidamente los diferentes tipos de energía existentes en su entorno.
	➤ Hardware ➤ Software ➤	¿Como se relaciona el software con el hardware en una computadora?	Establecer la diferencia entre software y hardware	Comprender los conceptos de Hardware, Software y Tecnologías de la Información y las Comunicaciones	Usa la computadora como herramienta de comunicación e información para exponer sus ideas	Dale un buen uso a las partes de una computadora.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: SEGUNDO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: DOS (II)

OBJETIVOS:

- El estudiante perfecciona su sistema de habilidades sensoriales y manuales y lo utiliza para resolver problemas lógicos, aquí y ahora.
- Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico artefactos que se utilizan hoy y que no se utilizaban en épocas pasadas.	Utilizo apropiadamente algunos de los artefactos de mi entorno en tareas cotidianas (aseo diario, comunicarme, desplazarme)	Identifico situaciones de mi entorno que afectan mi salud, y propongo soluciones prácticas que involucran la utilización de artefactos.	Reconozco que el uso de materiales ha cambiado a través de la historia y que este cambio ha tenido efectos en los estilos de vida y en el desarrollo de la sociedad.
COMPETENCIA(S): Conceptual: Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos. Procedimental: Usan modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos. Actitudinal: Planifican y administran las actividades necesarias para desarrollar una solución o completar un proyecto		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	➤ Diseño, forma, función y estructuras. ➤ Materiales y procesos ➤ Unidades básicas de medida para la construcción de mi vivienda.	¿Qué procesos involucran la construcción de la vivienda de mis sueños?	Diseñar y crear diferentes tipos de vivienda a partir de planos sencillos en maquetas.	Compara artefactos con elementos naturales para explicar su funcionamiento.	Demuestra conocimiento y manejo adecuado de los diferentes materiales y procesos necesarios para la construcción de una vivienda. Planea la construcción de la vivienda de sus sueños a partir de los planos elaborados donde utilizó diferentes unidades de medida.	Crea y valora las diferentes estructuras elaboradas a partir de los diseños propuestos.
	➤ Teclado ➤ Partes del teclado	¿Qué función tiene la posición de las manos en un teclado?	Reconocer los principales partes de un teclado.	Identificar las cuatro zonas del teclado (alfanumérica, de navegación, numérica, de funciones).	Identificar las filas de teclas alfanuméricas (superior, dominante, guía e inferior).	tomar la postura correcta para el uso del teclado reconociendo en su práctica la función que cumplen las principales teclas.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: SEGUNDO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: DOS (III)

OBJETIVOS:

- El estudiante perfecciona su sistema de habilidades sensoriales y manuales y lo utiliza para resolver problemas lógicos, aquí y ahora.
- Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales	Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente. Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.	Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones	Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
COMPETENCIA(S): Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	➤ Comparación de artefactos con elementos naturales Y su funcionamiento.	¿Cómo ha influido la naturaleza en la creación de artefactos y herramientas?	Identificar los artefactos con elementos naturales de nuestro entorno	Compara artefactos con elementos naturales para explicar su funcionamiento.	Examina artefactos para detectar fallas y posibilidades de innovación. Trabaja colaborativamente para proponer proyectos que involucren innovaciones tecnológicas	Crea y valora las diferentes estructuras elaboradas a partir de los diseños propuestos.
	➤ WordPad	¿Qué función cumple el procesador de texto en el manejo del teclado?	Identificar el uso del teclado en el proceso de un 'procesador de texto	Utiliza el procesador de texto WordPad con el teclado.	Desarrolla oraciones con en el procesador de texto.	tomar la postura correcta para el uso del teclado reconociendo en su práctica la función que cumplen las principales teclas.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: SEGUNDO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: DOS (IV)

OBJETIVOS:

- El estudiante perfecciona su sistema de habilidades sensoriales y manuales y lo utiliza para resolver problemas lógicos, aquí y ahora.
- Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico la tecnología que me rodea y explico la importancia que tiene para desarrollar actividades en mi barrio, casa, colegio y parque.	Identifico y utilizo eficientemente diferentes fuentes de recursos naturales de mi entorno y doy cuenta de algunos momentos de su transformación (potabilización del agua, generación de energía)	Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.	Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y contribuir con la preservación del medio ambiente.
COMPETENCIA(S): Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	El sistema eléctrico para funcionamiento de las computadoras.	¿Qué posibilidades me brinda la computadora en el entorno escolar para la vida?	Identificar el funcionamiento de una computadora	Comprende los diferentes procesos para la utilización del computador.	Se apropia de los diferentes recursos tecnológicos para la solución de problemas escolares.	Valora los aportes brindados de la tecnología a las diferentes áreas del conocimiento.
	➤ Apps informáticas.	¿Qué posibilidades me brinda la informática en el entorno escolar para la vida?	Identificar el uso de las aplicaciones en una computadora	Operación básica del computador y sus aplicaciones.	Manipular las distintas aplicaciones de una computadora	Confianza en la utilización de los recursos tecnológicos.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: TERCERO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: UNO (I)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.	Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. Identifico diferentes recursos naturales de mi entorno y los utilizo racionalmente.	Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.	Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivados del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos
COMPETENCIA(S): Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Las generaciones de los computadores	¿Cómo mejoro los microprocesadores de los computadores en las generaciones?	Identificar las características del microprocesador en una computadora	Describe artefactos de hoy y de épocas pasadas para establecer diferencias y semejanzas	Demuestra habilidad en el uso de la computadora para apoyar actividades de información y comunicación.	Valora los aportes brindados de la tecnología a las diferentes áreas del conocimiento.
	➤ Mecanet	¿Cómo el programa mecanet ayuda en la ubicación de los dedos de la mano en un teclado?	Identificar el uso de las aplicaciones en una computadora	El uso del teclado en el programa de mecanet	Manipula el teclado de una computadora para generar actividades propuestas.	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia
Informática						



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: TERCERO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: DOS (II)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.	Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. Identifico diferentes recursos naturales de mi entorno y los utilizo racionalmente.	Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.	Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivados del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos
COMPETENCIA(S): Conceptual: Elabora diferentes objetos utilizando diferentes herramientas. Procedimental: Trabaja adecuadamente la propiedad de los textiles. Actitudinal: Participa en diferentes exposiciones sobre diferentes objetos trabajados con textiles.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Textura de textiles. Propiedades de los textiles.	¿Cómo selecciona y utiliza diferentes herramientas en la producción de objetos simples con diferentes clases de textiles?	Posibilitar la descripción de los fenómenos naturales y ambientales a través de procedimientos propios de las ciencias para conocer y entender mejor su entorno.	Identifica la importancia de algunos artefactos y productos utilizados en la vida cotidiana para determinar la procedencia, y su procedimiento de fabricación.	Utiliza herramientas en la producción de objetos simples.	Aprovecha la textura de textiles para el trabajo de pintado y corte. Trabaja adecuadamente las propiedades de los Textiles.
	➤ Mecanet	¿Cómo el programa mecanet ayuda en la ubicación de los dedos de la mano en un teclado?	Identificar el uso de las aplicaciones en una computadora	El uso del teclado en el programa de mecanet	Manipula el teclado de una computadora para generar actividades propuestas.	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: TERCERO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: TERCERO (III)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.	Reconozco la computadora como recurso de trabajo y comunicación y la utilizo en diferentes actividades.	Selecciono entre diversos artefactos disponibles los más adecuadas para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de Utilización.	Selecciono y utilizo materiales y artefactos de mi entorno para satisfacer mis necesidades (ropa según el clima).
COMPETENCIA(S): Conceptual: Elabora diferentes gráficos donde se observe la historia del computador. Procedimental: Explora con facilidad los sistemas operativos del computador. Actitudinal: Explica a sus compañeros como explorar los sistemas operativos del computador		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Historia del computador. Sistema operativo.	¿Por qué es importante conocer la historia del computador y relacionarla con el entorno?	Identificar la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.	Identificar la historia del computador y la relaciona con su entorno	Explorar con facilidad los sistemas operativos del computador.	Implementa en sus proyectos tecnológicos acciones para fomentar el cuidado del entorno.
	➤ Botón de inicio ➤ Escritorio ➤ Iconos ➤ Carpetas ➤ Subcarpetas	¿Qué proceso generan el escritorio de una computadora en su funcionamiento?	Identificar las funciones de las partes de un escritorio en una computadora	Manipular las partes de un escritorio de la computadora	Manipula el mouse de una computadora para generar actividades propuestas.	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: TERCERO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: CUARTO (IV)

OBJETIVOS:

- Posibilitar la descripción de los fenómenos naturales y ambientales a través de procedimientos propios de las ciencias para conocer y entender mejor su entorno.

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico la tecnología que me rodea y explico la importancia que tiene para desarrollar actividades en mi barrio, casa, colegio y parque.	Identifico y utilizo eficientemente diferentes fuentes de recursos naturales de mi entorno y doy cuenta de algunos momentos de su transformación (potabilización del agua, generación de energía).	Indago cómo están contruidos y Cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.	Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y contribuir con la preservación del medio ambiente.
COMPETENCIA(S): Conceptual: Elabora diferentes gráficos donde se observe la historia del computador. Procedimental: Explora con facilidad los sistemas operativos del computador. Actitudinal: Explica a sus compañeros como explorar los sistemas operativos del computador.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Introducción a las estructuras Reseña Histórica Clases de estructura Estructuras naturales Estructuras artificiales	¿Cómo puedo utilizar mi creatividad en la Realización de un objeto tecnológico?	Ensamblar y desarmo artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones gráficas.	Comprender la importancia y fortaleza de las estructuras. Conocer la reseña Histórica. Diferenciar las clases de estructuras. Identificar las estructuras naturales. Construir e imitar estructuras artificiales con materiales de desecho	Comunicar sus ideas en forma escrita, oral y gráfica. Utilizar las herramientas tecnológicas de su entorno en la construcción de un invento innovador	Manifestar y demostrar un pensamiento creativo e innovador.
Informática						

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: CUARTO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: UNO (I)

OBJETIVOS:

- Posibilitar la aproximación a los conocimientos de las ciencias naturales para el aprovechamiento, protección y conservación del medio a través de la observación, experimentación y comparación de situaciones cotidianas.

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Reconozco objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de producción y la relación con los recursos naturales involucrados.	Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma segura y apropiada.	Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana.	Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.
COMPETENCIA(S): Conceptual: Elabora estructuras y diferentes objetos tecnológicos con cartón, madera e icopor. Procedimental: Utiliza la el cartón, madera e icopor en opresiones de medición y cortes. Actitudinal: Participa en exposiciones sobre objetos tecnológicos trabajados con cartón, madera e icopor.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Diferencio productos tecnológicos de productos naturales teniendo en cuenta los recursos y los procesos.	¿Qué papel juegan los instructivos en la utilización y el manejo de los artefactos?	Utilizar tecnologías de la información y la comunicación disponible en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades.	Diferencia productos tecnológicos de productos naturales e identifica las dificultades de los riesgos asociados a su uso	Utilizar herramientas de información y comunicación para el desarrollo de diversas actividades. Sustentar ideas	Promueve el cumplimiento de las normas para la prevención de los accidentes y las enfermedades.
	➤ La barra de inicio del procesador de texto Word ➤ Combinación de teclas para distintas funciones	¿Qué función cumple la barra de inicio el procesador de texto Word?	Manipular la barra de inicio de Word	Funciones de las herramientas de la barra de inicio de Word	Determinar la diferencia de cada herramienta de la barra de inicio	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: CUARTO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: DOS (II)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos.	Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).	Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas a un mismo problema.	Accedo y utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas, ampliar mi perspectiva crítica y tomar decisiones frente a dilemas tecnológicos.
COMPETENCIA(S): Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos.	¿Cómo contribuyen los artefactos a la solución de problemas cotidianos?	Describir y clasificar artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función y fuentes de energía utilizadas, entre otras	Describo artefactos y procesos tecnológicos para argumentar las diferencias entre ellos.	Utiliza las TIC como fuentes de información y como medio de comunicación para sustentar sus ideas	Demuestra la importancia de los recursos naturales existentes en su entorno para fomentar su buen uso.
	➤ La barra de insertar del procesador de texto Word ➤ Combinación de teclas para distintas funciones	¿Qué función cumple la barra de insertar del procesador de texto Word?	Manipular la barra de insertar de Word	Funciones de las herramientas de la barra de insertar de Word	Determinar la diferencia de cada herramienta de la barra de insertar	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia
Informática						



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: CUARTO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: TRES (III)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información	Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc.). Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas.	Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos. Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.	Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad.
COMPETENCIA(S): Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información	¿Qué incidencia tiene el diseño de un prototipo o proceso en la solución de problemas?	Utilizar herramientas manuales para realizar de manera segura proceso de medición, trazado, corte, doblado.	Identifica artefactos tecnológicos utilizados en su entorno para reconocer y garantizar su calidad.	Utiliza las TIC para diseñar y construir nuevos modelos y maquetas dando soluciones tecnológicas a su contexto.	Participa en equipos de trabajo definiendo roles para asumir sus responsabilidades.
	➤ La barra de diseño de página del procesador de texto Word ➤ Combinación de teclas para distintas funciones	¿Qué función cumple la barra de diseño de página del procesador de texto Word?	Manipular la barra de diseño de página de Word	Funciones de las herramientas de la barra de diseño de página de Word	Determinar la diferencia de cada herramienta de la barra de diseño de página	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: CUARTO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: CUARTO (IV)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.	Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.	Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.	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.
COMPETENCIA(S): Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Selecciono productos que respondan a mis necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento condiciones de manipulación y de almacenamiento, componentes, efectos sobre la salud y el medio ambiente).	¿Cómo se valora la calidad de un producto, bien o servicio?	Identificar fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.	Reconoce los criterios de calidad, cuidado y buen uso en artefactos o productos tecnológicos para aplicarlos en su diario vivir.	Trabaja en equipo para analizar artefactos que respondan a las necesidades del entorno, involucrando componentes tecnológicos.	Valora los bienes y servicios que se ofrecen en su comunidad para velar por su cuidado y buen uso
	➤ La barra de archivo del procesador de texto Word ➤ Combinación de teclas para distintas funciones	¿Qué función cumple la barra de archivo del procesador de texto Word?	Manipular la barra de archivo de Word	Funciones de las herramientas de la barra de archivo de Word	Determinar la diferencia de cada herramienta de la barra de archivo	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia
Informática						



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: QUINTO

INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: UNO (I)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman.	Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponible en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.). Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros	Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensambles de artefactos. Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.	Participo en discusiones que involucran predicciones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.). Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.
COMPETENCIA(S): Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	diferentes fuentes y tipos de energía para explicar cómo se trasforman. efectos del uso de la tecnología en otros campos de la industria y el conocimiento, para predecir sus avances	¿Qué aportes innovadores ha hecho la tecnología en los diversos campos de la industria y el conocimiento?	Identificar los aspectos principales en un producto	Identifica las diferentes fuentes y tipos de energía para explicar cómo se trasforman. Argumenta sobre los posibles efectos del uso de la tecnología en otros campos de la industria y el conocimiento, para predecir sus avances	Utiliza las TIC para representar productos, artefactos o procesos tecnológicos.	Participa con sus compañeros en la definición de roles y responsabilidades para el desarrollo de proyectos en tecnología
	➤ La barra de inicio de PowerPoint ➤ Combinación de teclas para distintas funciones	➤ ¿Qué función cumple la barra inicio de PowerPoint?	Manipular la barra de inicio de PowerPoint	Funciones de las herramientas de la barra de inicio de PowerPoint	Determinar la diferencia de cada herramienta de la barra de inicio de PowerPoint	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: QUINTO **INTENSIDAD HORARIA: 2H/S**

DOCENTE(S): _____

PERIODO: DOS (II)

OBJETIVOS: - Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades y relacionarlos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. - Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y utilizarlos en forma segura. - Identificar y comparar ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. - Identificar y mencionar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.			
EJES DE LOS ESTÁNDARES			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en diversos contextos sociales, económicos y culturales.	Selecciono productos que respondan a mis necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento, condiciones de manipulación y de almacenamiento, componentes, efectos sobre la salud y el medio ambiente). Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).	Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.	Identifico algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales. Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.
COMPETENCIA(S): Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. - Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. - Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. - Gestión de la información. - Cultura digital. Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO****PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA**

CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	criterios de calidad, cuidado y buen uso en artefactos o productos tecnológicos para aplicarlos en su diario vivir.	¿Cómo se valora la calidad de un producto, bien o servicio?	Identificar los aspectos principales en un producto	Reconoce los criterios de calidad, cuidado y buen uso en artefactos o productos tecnológicos para aplicarlos en su diario vivir.	Utiliza las TIC y los medios de comunicación como fuentes de información para sustentar sus ideas. Trabaja en equipo para analizar artefactos que respondan a las necesidades del entorno, involucrando componentes tecnológicos.	Valora los bienes y servicios que se ofrecen en su comunidad para velar por su cuidado y buen uso.
	➤ La barra de insertar de PowerPoint ➤ Combinación de teclas para distintas funciones	➤ ¿Qué función cumple la barra insertar de PowerPoint?	Manipular la barra de insertar de PowerPoint	Funciones de las herramientas de la barra de insertar de PowerPoint	Determinar la diferencia de cada herramienta de la barra de insertar de PowerPoint	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: QUINTO

INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: DOS (III)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país	Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos. Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).	Frente a un problema, propongo varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una.	Identifico instituciones y autoridades a las que puedo acudir para solicitar la protección de los bienes y servicios de mi comunidad. Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.
COMPETENCIA(S): Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO****PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA**

CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	instituciones e innovaciones para determinar las que han favorecido el desarrollo del país.	¿Cómo solucionar un problema?	Utilizar tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para el desarrollo de diversas actividades.	Identifica instituciones e innovaciones para determinar las que han favorecido el desarrollo del país. Analiza las ventajas y desventajas de varias soluciones propuestas frente a un problema, argumentando su elección.	Utiliza tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para el desarrollo de diversas actividades.	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia. Muestra interés por proteger los bienes y servicios de la comunidad y para participar en la solución de problemas
	➤ Las barras de diseño y transacciones de PowerPoint ➤ Combinación de teclas para distintas funciones	➤ ¿Qué función cumple las barras de diseño y transacciones PowerPoint?	Manipular Las barras de diseño y transacciones de PowerPoint	Funciones de las herramientas de las barras de diseño y transacciones de PowerPoint	Determinar la diferencia de cada herramienta de las barras de diseño y transacciones de PowerPoint	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: QUINTO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: CUATRO (IV)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país	Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos. Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).	Frente a un problema, propongo varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una.	Identifico instituciones y autoridades a las que puedo acudir para solicitar la protección de los bienes y servicios de mi comunidad. Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.
COMPETENCIA(S): Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. Participación social.		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología						
Informática						
	➤ POWERPOINT ➤ barra de: ➤ animación ➤ presentación ➤ revisar ➤ archivo	➤ ¿Cómo utilizar las diapositivas para la creación de talleres?	Utilizar PowerPoint para creación de diapositivas	Funciones de las herramientas de la animación, presentación, revisar y archivo de PowerPoint	Desarrollar talleres donde los estudiantes demuestran el uso de las herramientas de PowerPoint.	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: SEXTO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: UNO (I)

OBJETIVOS:

- Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
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	Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).	Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas.	Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.
COMPETENCIA(S): Conceptual: Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. Procedimental: Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Actitudinal: Cultura digital y participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	- La revolución industrial. - Historia de la tecnología. - Inventos tecnológicos. - Que es el computador. - Que es la informática.	¿Qué posibilidades le brinda la informática a la sociedad en la vida actual?	Determinar la relación entre tecnología y la informática.	Identifico las diferentes tecnologías del mundo circundante. Diferencia los cambios en los artefactos tecnológicos	Identifico situaciones que presenta la tecnología en la actualidad. Comprende que la tecnología experimenta cambios continuamente.	Aprende desde las experiencias que presenta cada una de estas tecnologías. Realiza propuestas creativas e innovadores por medio de talleres.
	➤ Mecanet	¿Cómo el programa Mecanet ayuda en la ubicación de los dedos de la mano en un teclado?	Identificar el uso de las aplicaciones en una computadora	El uso del teclado en el programa de Mecanet	Manipula el teclado de una computadora para generar actividades propuestas.	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: SEXTO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: DOS (II)

OBJETIVOS:

- Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.

EJES DE LOS ESTÁNDARES

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.
COMPETENCIA(S): Conceptual: Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. Procedimental: Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Actitudinal: Cultura digital y participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Estructuras Clasificación de las estructuras.	¿Qué materiales utiliza los ingenieros en las construcciones de grandes edificios modernos para que soporten el peso y le den estabilidad frente a los grandes fenómenos naturales?	Describir los materiales, formas y funciones de las diferentes estructuras de su entorno	Defino el concepto de estructura y enumero sus características y las clasifico.	Diseño y construyo pequeñas estructuras con diferentes materiales.	Valoro el papel que cumplen las estructuras en las diferentes construcciones y que nos brindan seguridad.
	- Estructuras óseas - Estructuras artificiales Estructuras en la construcción: - Columnas - Vigas - Estructuras metálicas - Tirantes - Soportes - Tensores - Rampas					
Informática	➤ Botón de inicio ➤ Escritorio ➤ Iconos ➤ Carpetas ➤ Subcarpetas ➤ Panel de control	¿Qué proceso generan el escritorio de una computadora en su funcionamiento?	Identificar las funciones de las partes de un escritorio en una computadora	Manipular las partes de un escritorio de la computadora	Manipula el mouse de una computadora para generar actividades propuestas.	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: SEXTO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: TRES (III)

OBJETIVOS:

- Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.

EJES DE LOS ESTÁNDARES

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.
COMPETENCIA(S): Conceptual: Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. Procedimental: Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Actitudinal: Cultura digital y participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	•					
	➤ Procesador de texto (1) (Microsoft Word). ➤ Partes de la ventana de Microsoft Word. ➤ Creación y configuración de documentos.	¿Qué proceso generan el procesador de texto de una computadora en su funcionamiento?	Identificar las funciones de un procesador de texto en una computadora	Manipular las partes de un procesador de texto de una computadora	Manipula el mouse y teclado de una computadora para generar actividades propuestas.	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: SEXTO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: CUARTO (IV)

OBJETIVOS:

- Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Ilustro con ejemplos la relación que existe entre diferentes factores para el desarrollo tecnológico (peso, costo, resistencia, material, etc.).	Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje, actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).	Interpreto gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades. Realizo representaciones gráficas de mis ideas y diseños.	Participo en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos
COMPETENCIA(S): Conceptual: Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. Procedimental: Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Actitudinal: Cultura digital y participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	- La Tecnología y su relación con el medio ambiente. - Concepto e importancia de la TIC. - Tipos y ejemplos de TIC. - Clasificación de las TIC. - Personajes representativos de la tecnología.	¿Cómo el hombre representa sus ideas?	Determinar las ventajas de las TIC en el ser humano	Interpreta el proceso de las tic en el diario vivir del ser humano	Hace uso de herramientas tecnológicas para representar y graficar la información.	Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC
	➤ Qué es Internet. ➤ Ventajas y riesgos de Internet. ➤ Historia del Internet. ➤ Elementos de un navegador de internet. ➤ Buscadores de información y recursos. ➤ Gestión del correo electrónico.	¿Qué proceso generan el internet en el ser humano?	Identificar la función del internet en las comunidades	Diferenciar los paginas web según los elementos de un navegador	Desarrollar procesos en los cuales determine un buen uso de las páginas web	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: SEPTIMO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: UNO (I)

OBJETIVOS:

- Relacionar el funcionamiento de artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.
- Relacionar la transformación de recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad, los ubico y explico en su contexto histórico.	Utilizo la TIC para apoyar mis procesos de aprendizaje en la recolección, selección, organización y procesamiento de la información.	Adelanto procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos.	Participo en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos

COMPETENCIA(S):

- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.
- Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.
- Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos.
- Gestión de la información.
- Cultura digital.
- Participación social

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS:

Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama)
Películas
Noticias vivenciales
Rompecabezas
Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)

METODOLOGÍA:

- El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO****PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA**

CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Ventajas de la tecnología Desventajas de la tecnología	¿Es bueno todo lo que el hombre crea? ¿Se detiene el hombre aun sabiendo que lo que hace lo perjudica a la vez? ¿Cómo enmendar los daños ocasionados por la tecnología?	Analizar los beneficios y perjuicios ocasionados por la tecnología a nivel social y ambiental y proponer posibles soluciones que contribuyan al mejoramiento del planeta del planeta	Analizo los efectos de la tecnología y propongo soluciones a los problemas que esta genera.	Practico el reciclaje en mi casa y en el colegio para contribuir al mejoramiento del medio ambiente.	Uso racionalmente algunos artefactos que puedan ser perjudiciales para mi salud.
	➤ Procesador de texto (2) (Microsoft Word). ➤ Partes de la ventana de Word. ➤ Creación y configuración de documentos. ➤ Guardar y abrir un documento	¿Cómo han contribuido las innovaciones tecnológicas de nuestro medio en la solución a problemas para satisfacer necesidades?	Seleccionar textos, copiar, cortar, pegar. Crear y dar formato a tablas.	Identifica innovaciones e inventos y los ubica en el contexto histórico, analizando su impacto.	Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.	Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso responsable de la TIC.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: SEPTIMO

INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: DOS (II)

OBJETIVOS:

- Relacionar el funcionamiento de artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.
- Relacionar la transformación de recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad, los ubico y explico en su contexto histórico. Doy ejemplos de transformación y utilización de fuentes de energía en determinados momentos históricos.	Utilizo la TIC para apoyar mis procesos de aprendizaje en la recolección, selección, organización y procesamiento de la información. Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan.	Adelanto procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos.	Participo en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos Asumo y promuevo comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.
COMPETENCIA(S): • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO****PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA**

CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	1. Fuentes de energía.	¿Por qué la energía eléctrica es la más utilizada habiendo otras fuentes de energía? ¿Cómo llega la energía eléctrica a nuestras casas?	Reconocer la importancia de la energía eléctrica en la vida del hombre.	Identifico las razones por las cuales la energía eléctrica es más utilizada. Explico cómo se produce la energía eléctrica.	Explico cómo se produce la energía eléctrica. Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje	Contribuyo con el ahorro de energía dando un uso adecuado y racional a los artefactos eléctricos.
	2. Energía eléctrica					
	3. Centrales Hidroeléctricas.					
	4. Centrales hidroeléctricas en Colombia.					
	5. La energía eléctrica en las casas.					
	6. Formas de economizar la energía					
	7. El recibo de energía					
Informática	➤ Procesador de texto (3) (Microsoft Word).	¿Cómo han contribuido las innovaciones tecnológicas de nuestro medio en la solución a problemas para satisfacer necesidades?	Seleccionar textos, copiar, cortar, pegar. Crear y dar formato a tablas.	Identifica innovaciones e inventos y los ubica en el contexto histórico, analizando su impacto.	Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.	Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso responsable de la TIC.
	➤ Partes de la ventana de Word.					
	➤ Creación y configuración de documentos.					
	➤ Guardar y abrir un documento					

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: SEPTIMO **INTENSIDAD HORARIA: 2H/S**

DOCENTE(S): _____

PERIODO: TRES (III)

OBJETIVOS: - Relacionar el funcionamiento de artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos. - Relacionar la transformación de recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.			
EJES DE LOS ESTÁNDARES			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
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.	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.	Frente a una necesidad o problema, selecciono una alternativa tecnológica apropiada. Al hacerlo utilizo criterios adecuados como eficiencia, seguridad, consumo y costo.	Participo en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos Asumo y promuevo comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.
COMPETENCIA(S): - Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. - Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. - Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. - Gestión de la información. - Cultura digital. - Participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	La metrología	¿Qué pasa cuando no medimos antes de construir cualquier artefacto?	Utilizar de manera adecuada las unidades de medida con propiedad a la hora de construir cualquier objeto	Identifico las unidades de medidas para medir en cada caso	Utilizo medidas a la hora de construir cualquier objeto	Utilizo apropiadamente algunos instrumentos para medir diferentes magnitudes.
	Sistemas de medidas Unidades de medidas Instrumentos de medidas					
Informática	➤ Editor de presentaciones con PowerPoint. ➤ La ventana de PowerPoint y sus partes. ➤ Crear y aplicar formato y estilo a diapositivas. ➤ Insertar imágenes.	¿Cómo involucro en mi propuesta tecnológica normas de buen uso y principios de seguridad?	Seleccionar textos, copiar, cortar, pegar. Crear y dar formato a tablas.	Interpreta gráficos, bocetos y planos de artefactos o productos tecnológicos para proponer innovaciones.	Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información. Desarrolla productos o artefactos tecnológicos aplicando normas y principios de seguridad.	Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso responsable y legal de la TIC. Promueve la legalidad relacionada con el uso de los recursos tecnológicos para fomentar los derechos de autor

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: SEPTIMO **INTENSIDAD HORARIA: 2H/S**

DOCENTE(S): _____

PERIODO: CUARTO (IV)

OBJETIVOS: - Relacionar el funcionamiento de artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. Proponer estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos. - Relacionar la transformación de recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.			
EJES DE LOS ESTÁNDARES			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
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.	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.	Frente a una necesidad o problema, selecciono una alternativa tecnológica apropiada. Al hacerlo utilizo criterios adecuados como eficiencia, seguridad, consumo y costo.	Participo en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos Asumo y promuevo comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.
COMPETENCIA(S): - Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. - Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. - Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. - Gestión de la información. - Cultura digital. - Participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Análisis de objetos como operadores: - Descripción anatómica del objeto - Análisis funcional - Análisis técnico y constructivo - Análisis sistemático Análisis histórico	¿Qué pasa cuando una persona inventa un objeto sin saber que otra persona lo ha hecho?	Analizar objetos de nuestro entorno para darles mejor uso a partir del manual de funcionamiento que traen algunos.	Analiza la importancia de las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico	Explico el funcionamiento de objetos sencillos y construyo otros, a partir de los vistos.	Asumo y promuevo comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos. Valoro el trabajo de las personas que construyen artefactos sencillos.
	➤ Editor de presentaciones con PowerPoint. ➤ La ventana de PowerPoint y sus partes. ➤ Crear y aplicar formato y estilo a diapositivas. ➤ Insertar imágenes.	¿Cómo involucro en mi propuesta tecnológica normas de buen uso y principios de seguridad?	Seleccionar textos, copiar, cortar, pegar. Crear y dar formato a tablas.	Interpreta gráficos, bocetos y planos de artefactos o productos tecnológicos para proponer innovaciones.	Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información. Desarrolla productos o artefactos tecnológicos aplicando normas y principios de seguridad.	Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso responsable y legal de la TIC. Promueve la legalidad relacionada con el uso de los recursos tecnológicos para fomentar los derechos de autor



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: OCTAVO **INTENSIDAD HORARIA: 2H/S**

DOCENTE(S): _____

PERIODO: UNO (I)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico artefactos que contienen sistemas de control con realimentación.	Utilizo elementos de protección y normas de seguridad para la realización de actividades y manipulación de herramientas y equipos.	Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.	Analizo diversos puntos de vista e intereses relacionados con la percepción de los problemas y las soluciones tecnológicas, y los tomo en cuenta en mis argumentaciones.
COMPETENCIA(S): • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	• Circuito eléctrico • Elementos de un circuito • Clases de circuito • Circuitos en serie • Circuitos en paralelo • Circuitos mixtos • Elementos de electricidad. • Elementos de protección	¿Cómo es posible que con solo accionar un suiche funciones un artefacto?	Realizar montajes sencillos de circuitos, apoyados en diseños y gráficas.	Interpreto diagramas de circuitos eléctricos y utilizando los símbolos establecidos.	Construyo circuitos eléctricos sencillos y hago montajes de ellos en artefactos como lámparas y bombillos.	• Utilizo en forma adecuada las herramientas a la hora de construir un circuito, pensando siempre en mi seguridad.
Informática	➤					

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: OCTAVO **INTENSIDAD HORARIA: 2H/S**

DOCENTE(S): _____

PERIODO: DOS (II)

OBJETIVOS: - Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. - Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro. - Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. - Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.			
EJES DE LOS ESTÁNDARES			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico artefactos que contienen sistemas de control con realimentación. Describo casos en los que la evolución de las ciencias ha permitido optimizar algunas de las soluciones tecnológicas existentes.	Utilizo elementos de protección y normas de seguridad para la realización de actividades y manipulación de herramientas y equipos.	Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.	Analizo diversos puntos de vista e intereses relacionados con la percepción de los problemas y las soluciones tecnológicas, y los tomo en cuenta en mis argumentaciones.
COMPETENCIA(S): - Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. - Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. - Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. - Gestión de la información. - Cultura digital. - Participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	El operador mecánico	¿Cómo descubrió el hombre que podía transmitir un movimiento de una rueda a otra?	Construir máquinas sencillas que requieran de palancas, poleas, ejes para su movimiento.	Identifico principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos sencillos mecánicos.	Diseño y construyo prototipos de artefactos, cuyo funcionamiento requiere de operadores mecánicos.	Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas.
	Los efectos encadenados					
	La polea					
	Movimientos con polea					
	La palanca					
	Movimientos con palancas					
	La biela y manivela.					
Informática	➤					



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: OCTAVO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: TRES (III)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico artefactos que contienen sistemas de control con realimentación. Describo casos en los que la evolución de las ciencias ha permitido optimizar algunas de las soluciones tecnológicas existentes.	Utilizo elementos de protección y normas de seguridad para la realización de actividades y manipulación de herramientas y equipos.	Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.	Analizo diversos puntos de vista e intereses relacionados con la percepción de los problemas y las soluciones tecnológicas, y los tomo en cuenta en mis argumentaciones.
COMPETENCIA(S): • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	- El motor. - Partes del motor - Reductores de velocidad - Cómo invertir el movimiento de un motor. - Aplicaciones del motor - Montaje en juguetes - Voltios que requiere un motor para su funcionamiento.	¿Cómo invierte el movimiento de forma instantánea el motor de una lavadora?	Utilizar el motor en la construcción de artefactos sencillos que me permitan comprender el funcionamiento de algunos de estos.	Identifico las partes de un motor y sus diversas aplicaciones.	Elaboro algunos artefactos que requiere de un motor para su funcionamiento.	Soy cuidados a la hora de construir objeto que impliquen movimiento.
	- Programa de Excel - Hoja - Libro - Celda - Rango - Formulas básicas	¿Como Excel se convierte en herramienta principal para desarrollar un proceso contable?	Utilizar apropiadamente las funciones básicas del software para crear hojas de cálculo sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar).	Utilizar Excel en sus procesos básicos	Crear formatos en los cuales implemente formulas básicas.	Ser cuidados en el desarrollo y la organización de formatos.
Informática						

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: OCTAVO **INTENSIDAD HORARIA: 2H/S**

DOCENTE(S): _____

PERIODO: CUARTO (IV)

OBJETIVOS: - Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. - Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro. - Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. - Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.			
EJES DE LOS ESTÁNDARES			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Identifico artefactos que contienen sistemas de control con realimentación. Describo casos en los que la evolución de las ciencias ha permitido optimizar algunas de las soluciones tecnológicas existentes.	Utilizo elementos de protección y normas de seguridad para la realización de actividades y manipulación de herramientas y equipos.	Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.	Analizo diversos puntos de vista e intereses relacionados con la percepción de los problemas y las soluciones tecnológicas, y los tomo en cuenta en mis argumentaciones.
COMPETENCIA(S): - Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. - Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. - Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. - Gestión de la información. - Cultura digital. - Participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	- Comportamiento de la energía eléctrica - Intensidad de la corriente - Resistencia eléctrica - Tensión o voltaje - Receptores - La energía eléctrica se convierte	¿Qué tipo de energía (la producida por la combustión del carbón o la del petróleo, por una persona pedaleando, por el agua a presión, etc.) es necesario transformar para obtener electricidad?	Analizar el comportamiento de la corriente eléctrica en algunos operadores de nuestro entorno.	Analizo el consumo de energía de algunos artefactos e interpreto el recibo de pago en cuanto a sus voltajes	Construyo un electroimán y con este un timbre, explicando su funcionamiento	Utilizo responsable y eficientemente fuentes de energía y recursos naturales.
	- Programa de Excel - Formatos - Orientación de texto - Ajuste de texto - Formatos condicionales - Tablas	¿Como Excel se convierte en herramienta principal para desarrollar un proceso contable?	Dar formato que dé significado al contenido de celdas, filas y columnas.	Utilizar Excel en sus procesos básicos	Crear formatos en los cuales implemente formulas básicas.	Ser cuidados en el desarrollo y la organización de formatos.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: NOVENO

INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: UNO (I)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología

Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.

Apropiación y uso de la tecnología

Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.

Solución de problemas con tecnología

Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.

Tecnología y sociedad

Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.

COMPETENCIA(S):

- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.
- Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.
- Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos.
- Gestión de la información.
- Cultura digital.
- Participación social

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS:

Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama)
Películas
Juego de memoria
Rompecabezas
Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)

METODOLOGÍA:

- El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	Primera revolución industrial: Causas, consecuencias, primeras máquinas.	¿Qué tanto ha evolucionado el hombre en la utilización de conocimientos tecnológicos y científicos?	Analizar y explicar la evolución de las tecnologías de la información y de la comunicación. En los cambios culturales, individuales y sociales.	Comparo tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explico sus cambios y posibles tendencias.	Describo casos en los que la evolución de las ciencias ha permitido optimizar algunas de las soluciones tecnológicas existentes.	Ejercer mi papel de ciudadano responsable con el uso adecuado de los sistemas tecnológicos actuales.
	Segunda revolución industrial y sus avances tecnológicos.					
Informática	Tercera revolución industrial y la tecnología moderna.	¿Cómo Excel se convierte en herramienta principal para desarrollar un proceso contable?	Dar formato que dé significado al contenido de celdas, filas y columnas.	Utilizar Excel en sus procesos básicos	Crear formatos en los cuales implemente formulas básicas.	Ser cuidados en el desarrollo y la organización de formatos.
	➤ Programa de Excel ➤ Formatos ➤ Orientación de texto ➤ Ajuste de texto ➤ Formatos condicionales ➤ Tablas					



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: NOVENO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: DOS (II)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.	Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.
COMPETENCIA(S): • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	➤ Máquinas simples. ➤ Máquinas mono funcionales ➤ Clasificación según su funcionamiento. Ya sea continuado o instantáneo. ➤ Clasificación según su aplicación ➤ Normas de seguridad	¿Por qué es importante tener en cuenta algunas normas de seguridad cuando utilizo artefactos (máquinas)?	Identificar artefactos (máquinas) y de su clasificación acuerdo a su aplicación.	Detecto fallas en sistemas tecnológicos sencillos y propongo soluciones.	Involucro artefactos y procesos tecnológicos en las diferentes actividades que realizo.	Utilizo responsablemente artefactos de mi entorno.
	➤ Hoja de cálculo con Microsoft Excel. ➤ Partes de la ventana de Excel. ➤ Entrada y edición de datos. ➤ Dar formato a una hoja de cálculo. ➤ Uso de fórmulas. ➤ Crear gráficos estadísticos	¿Que aporte hace a mi vida el saber interpretar gráficos, registros y modelos?	Dar formato que dé significado al contenido de celdas, filas y columnas.	Interpreta y reconoce gráficos, bocetos y planos para explicar un artefacto o producto tecnológico.	Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar, validar y representar información.	Valora la contribución de las TIC en el desarrollo y los cambios sociales de su entorno para participar en ellos.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: NOVENO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: TRES (III)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología

Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.

Apropiación y uso de la tecnología

Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.

Solución de problemas con tecnología

Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.

Tecnología y sociedad

Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.

COMPETENCIA(S):

- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.
- Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.
- Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos.
- Gestión de la información.
- Cultura digital.
- Participación social

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS:

Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama)
Películas
Juego de memoria
Rompecabezas
Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)

METODOLOGÍA:

- El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	➤ El dibujo Técnico ➤ Características del dibujo técnico ➤ El boceto ➤ Instrumentos del dibujo técnico ➤ Escalas ➤ Clases de escala	¿Por qué es importante tener en cuenta algunas normas de seguridad cuando utilizo artefactos (máquinas)?	Identificar artefactos (máquinas) y de su clasificación acuerdo a su aplicación.	Detecto fallas en sistemas tecnológicos sencillos y propongo soluciones.	Involucro artefactos y procesos tecnológicos en las diferentes actividades que realizo.	Utilizo responsablemente artefactos de mi entorno.
	➤ Software para la elaboración de planos. ➤ CAD 2.0	¿Que aporte hace a mi vida el saber interpretar gráficos, registros y modelos de planos?	Dar formato que a un plano en 2d .	Interpreta y reconoce gráficos, bocetos y planos para explicar un artefacto o producto tecnológico.	Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar, validar y representar información.	Valora la contribución de las TIC en el desarrollo y los cambios sociales de su entorno para participar en ellos.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: NOVENO INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: CUARTO (IV)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología

Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.

Apropiación y uso de la tecnología

Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.

Solución de problemas con tecnología

Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.

Tecnología y sociedad

Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.

COMPETENCIA(S):

- Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos.
- Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.
- Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos.
- Gestión de la información.
- Cultura digital.
- Participación social

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS:

Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama)
Películas
Juego de memoria
Rompecabezas
Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)

METODOLOGÍA:

- El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología						
Informática	➤ Base de datos ➤ Microsoft Access ➤ Construir un modelo entidad-relación. ➤ ☐ Construir un diagrama entidad-relación. ➤ ☐ Verificar que el diagrama entidad-relación se ajusta a las necesidades de consulta.	¿Que aporte hace a mi vida el saber interpretar gráficos, tablas, registros y modelos de una base de datos ?	Demostrar comprensión sobre los conceptos fundamentales de la Base de Datos (definición, características y restricciones)	A través de varias actividades planteadas por el maestro el estudiante demuestra comprensión y apropiación en los conceptos fundamentales de la base de datos.	Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar, validar y representar información.	Valora la contribución de las TIC en el desarrollo y los cambios sociales de su entorno para participar en ellos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: DECIMO **INTENSIDAD HORARIA: 2H/S**

DOCENTE(S): _____

PERIODO: UNO (I)

OBJETIVOS: • Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. • Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro. • Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. • Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.			
EJES DE LOS ESTÁNDARES			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.	Tengo 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.	Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.	Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.
COMPETENCIA(S): • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	➤ Industria ➤ Clases de industria, ➤ Productividad, medios de producción ➤ División del trabajo ➤ Fabricación en cadena ➤ Sistemas de producción	¿Por qué la industria de transformación no se da donde se produce la materia prima??	Identificar las clases de industria que se dan en la región e investigar algunos procesos de producción y manufacturación de productos en el medio	Identifico las industrias que se dan en mi entorno y los procesos utilizados para su transformación en algunos productos.	Evalúo los procesos productivos de diversos artefactos y sistemas tecnológicos, teniendo en cuenta sus efectos sobre el medio ambiente.	Participo en discusiones en defensa de los recursos naturales y su debida explotación.
	➤ SOFTWARE de ➤ Movie Maker: ➤ Insertar imagen ➤ Insertar música ➤ Efectos	¿Cómo crear una película con Movie Maker?	Desarrollar películas de acuerdo a la actividad planteada	A través de varias actividades planteadas por el maestro el estudiante demuestra comprensión y apropiación en los conceptos fundamentales de una película.	Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar, validar y representar información.	Valora la contribución de las TIC en el desarrollo y los cambios sociales de su entorno para participar en ellos.
Informática						

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: DECIMO **INTENSIDAD HORARIA: 2H/S**

DOCENTE(S): _____

PERIODO: DOS (II)

OBJETIVOS: • Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. • Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro. • Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. • Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.			
EJES DE LOS ESTÁNDARES			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.	Tengo 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.	Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.	Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.
COMPETENCIA(S): • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	➤					
Informática	➤ CSS (hojas de estilo en cascada) ➤ Entender qué son las hojas de estilo y su importancia para construir sitios Web ➤ Crear hojas de estilo en cascada (CSS) ➤ Sintaxis	¿Cómo crear una página web?	Reconocer las propiedades de un estilo (fuente, párrafo, fondo, bloque, borde, listas, tablas, links, etc)	Mediante la creación de una página web, el estudiante aplica los comandos y estructura básica CSS requerida para llegar a un producto final según las indicaciones dadas por el docente	Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar, validar y representar información.	Valora la contribución de las TIC en el desarrollo y los cambios sociales de su entorno para participar en ellos.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: DECIMO

INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: TRES (III)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.	Tengo 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.	Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.	Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.
COMPETENCIA(S): • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	➤ Función lógica					
Informática	➤ Editor Gráfico. ➤ Efectos ➤ Aplicar efectos. ➤ Utilizar la paleta para aplicar efectos automáticos. ➤ Aplicar sombras y biseles. ➤ Aplicar efectos a un grupo de objetos. ➤ Modificar y eliminar efectos automáticos. ➤ Elementos de Diseño Gráfico. ➤ Entender qué es el color desde el punto de vista del diseño. ➤ Comprender las sensaciones del Color (cálidos, neutros, fríos). ➤ Identificar colores primarios, secundarios y complementarios.	¿Cómo crear una página web?	Comprender diversas formas de composición de la imagen a través de la relación de los objetos (fondo, equilibrio, cercanía, proximidad, continuidad, similitud). Utilizar elementos de composición para crear objetos gráficos.	Mediante la creación de una página web, el estudiante aplica los comandos y estructura básica CSS requerida para llegar a un producto final según las indicaciones dadas por el docente	Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar, validar y representar información.	Valora la contribución de las TIC en el desarrollo y los cambios sociales de su entorno para participar en ellos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: DECIMO **INTENSIDAD HORARIA: 2H/S**

DOCENTE(S): _____

PERIODO: CUATRO (IV)

OBJETIVOS: • Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. • Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro. • Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. • Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.			
EJES DE LOS ESTÁNDARES			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.	Tengo 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.	Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.	Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.
COMPETENCIA(S): • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	➤					
	➤ CSS (hojas de estilo en cascada) ➤ Entender qué son las hojas de estilo y su importancia para construir sitios Web ➤ Crear hojas de estilo en cascada (CSS) ➤ Sintaxis	¿Cómo crear una página web?	Reconocer las propiedades de un estilo (fuente, párrafo, fondo, bloque, borde, listas, tablas, links, etc)	Mediante la creación de una página web, el estudiante aplica los comandos y estructura básica CSS requerida para llegar a un producto final según las indicaciones dadas por el docente	Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar, validar y representar información.	Valora la contribución de las TIC en el desarrollo y los cambios sociales de su entorno para participar en ellos.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



GRADO: ONCE INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: UNO (I)

OBJETIVOS:

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

EJES DE LOS ESTÁNDARES

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.	Tengo 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.	Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.	Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.
COMPETENCIA(S): • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	➤ Factores que determinan el grado de desarrollo de un país. ➤ Países desarrollados. Características. ➤ Países subdesarrollados. ➤ Países más pobres del mundo. Colombia y la tecnología.	¿Por qué Colombia siendo un país tan rico en materia prima, no es un país desarrollado?	Identificar los factores que determinan el grado de desarrollo de un país.	Analizo los factores que no favorecen el desarrollo de Colombia.	Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia y con técnicas en la producción.	Me preparo intelectualmente para aportar al desarrollo de mi país con mi cocimiento.
Informática						

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: ONCE INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: DOS (II)

OBJETIVOS: - Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. - Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro. - Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. - Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.			
EJES DE LOS ESTÁNDARES			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.	Tengo 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.	Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.	Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.
COMPETENCIA(S): - Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. - Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. - Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. - Gestión de la información. - Cultura digital. - Participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	➤ Aportes de la tecnología a la ciencia. ➤ La ciencia y la investigación ➤ Avances científicos del hombre y aportes de la tecnología ➤ Limitaciones en Colombia para el desarrollo científico y tecnológico ➤ Mantenimiento preventivo ➤ Pre ICFES en línea	¿Por qué Colombia no sobresale por avances científicos? ¿Quién impulsa el desarrollo científico en un país?	Relacionar el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia y hacer mención de estos en Colombia.	Identifico los avances tecnológicos y científicos de nuestro país.	Explico los propósitos de la ciencia y la tecnología y su mutua interdependencia.	Discuto sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos incluida la biotecnología en la medicina, la agricultura y la industria.
Informática						

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: ONCE INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: TRES (III)

OBJETIVOS: • Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. • Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro. • Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. • Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.			
EJES DE LOS ESTÁNDARES			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.	Tengo 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.	Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.	Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.
COMPETENCIA(S): • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	➤ Proyectos productivos. ➤ Concepto. ➤ Objetivo. ➤ Fases de un proyecto productivo. ➤ Formulación, establecimiento, sostenibilidad y comercialización. ➤ Elementos para que un proyecto productivo sea exitoso. ➤ Animaciones ➤ Publicaciones en la red	¿Qué ventajas tiene la sistematización en un proyecto productivo?	Formular proyectos productivos para producir bienes y servicios que permitan solucionar un problema o satisfacer una necesidad de la comunidad.	Expongo propuestas desde un proyecto productivo aplicando las fases en su desarrollo.	Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos productivos y cuando lo hago involucro herramientas tecnológicas	Analizo el impacto ambiental de la posible implementación de los proyectos con miras a la conservación del medio ambiente.
Informática						

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO	
	PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA	

GRADO: ONCE INTENSIDAD HORARIA: 2H/S

DOCENTE(S): _____

PERIODO: CUARTO (IV)

OBJETIVOS: • Relacionar los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. • Tener en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno para su uso eficiente y seguro. • Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. • Reconocer las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actuar en consecuencia, de manera ética y responsable.			
EJES DE LOS ESTÁNDARES			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.	Tengo 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.	Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.	Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.
COMPETENCIA(S): • Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos. • Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. • Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. • Gestión de la información. • Cultura digital. • Participación social		ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS: Análisis y síntesis (sopas de letras, crucigrama) Películas Juego de memoria Rompecabezas Discriminación (diferencia de tipos de herramientas)	METODOLOGÍA: • El aprendizaje colaborativo apoyada en el aprendizaje significativo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ OBRERO

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA



CONTENIDOS		PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	LOGROS	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
				SABER	HACER	SER
Tecnología	➤					
	➤ Programa de Excel ➤ Formatos ➤ Orientación de texto ➤ Ajuste de texto ➤ Formatos condicionales ➤ Tablas ➤ EXCEL FINANCIERO	¿Como Excel se convierte en herramienta principal para desarrollar un proceso contable?	Dar formato que dé significado al contenido de celdas, filas y columnas.	Utilizar Excel en sus procesos básicos	Crear formatos en los cuales implemente formulas básicas.	Ser cuidados en el desarrollo y la organización de formatos.