MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	

PLAN GENERAL DE TECNOLOGÍA

SECUNDARIA

DOCENTES:

AMANDA ARIAS RAMÍREZ

JULIO CESAR GONZALEZ HENAO

DIEGO VERGARA OLAYA

LEONARDO CAMPO NUÑEZ

MARTÍN ALONSO HOLGUIN

AÑO LECTIVO 2026

TULUÁ

CONTENIDO

PRESENTACIÓN 2
JUSTIFICACIÓN 2
OBJETIVO GENERAL 3
MARCO LEGAL 4
METODOLOGÍA. 7
RUBRICA DE EVALUACIÓN 12
SEXTO GRADO 13
SÉPTIMO GRADO 23
OCTAVO GRADO 34
NOVENO GRADO 45
DÉCIMO GRADO 55
UNDÉCIMO GRADO 65
BIBLIOGRAFÍA 75

PRESENTACIÓN

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

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

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

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

JUSTIFICACIÓN

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

OBJETIVO GENERAL

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

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

*Profundiza en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de problemas de la ciencia, la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA y la vida cotidiana, permitiéndole al estudiante resolver y discernir las diferentes situaciones que se le presentan en la vida diaria.

*Diseñar actividades que integren ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas en contextos reales.

*Promover la ciudadanía digital: Educar sobre el uso seguro y responsable de las tecnologías digitales, incluyendo aspectos como la ética y la seguridad en línea.

*Desarrollar habilidades prácticas: Incluir formación en programación, diseño digital y uso de herramientas tecnológicas aplicadas a problemas reales.

*Evaluar el aprendizaje autónomo: Establecer estrategias para medir el progreso del estudiante en su capacidad para aprender de forma independiente.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE BÁSICA PRIMARIA

Apuntar a la preparación de los estudiantes en la comprensión, uso y aplicación racional de la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA para la satisfacción de las necesidades individuales y sociales.

Capacitar a los estudiantes en el uso de dispositivos tecnológicos (computadoras, tablets, etc.) y software básico (procesadores de texto, presentaciones, herramientas de dibujo) para fomentar la alfabetización digital desde una edad temprana.

MARCO LEGAL

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

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

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

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

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

Ley 1341 de 2009

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

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

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

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

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

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

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

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

COMPETENCIAS BÁSICAS

- Reconocer la importancia de la TECNOLOGIA E INFORMATICA en nuestra época
- Construir el concepto de TECNOLOGIA E INFORMATICA

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

COMPETENCIAS CIUDADANAS

- Identificar y cuidar los bienes y servicios de la comunidad
- Utilizar diferentes fuentes de información para sustentar ideas
- Participar en debates sobre el uso de tecnologías
- Involucrarse en proyectos tecnológicos que contribuyan al cuidado del medio ambiente
- Diferenciar los intereses de los que fabrican, venden o compran productos
- Adquirir habilidades de comunicación, reflexión, indagación y participación, además de tener acceso a la información.

COMPETENCIA LABORAL

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

- Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades.

METODOLOGÍA.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

MANEJO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS:

Comprende los siguientes aspectos:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PROCESO DE EVALUACIÓN DE ACUERDO AL DECRETO 1290 DE 2009.

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

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

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

HOLÍSTICA: Mira en la totalidad.

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

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

SISTEMÁTICA: Debe ser permanente y ordenada.

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

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

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

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

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

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

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

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

EVALUACIÓN FORMATIVA: Es la recolección de información que se realiza en uno o más momentos del desarrollo de un programa, para determinar el nivel de

desempeño del estudiante y a su vez proporciona un apoyo individual a los niveles bajos. Permite al docente revisar y retroalimentar su quehacer educativo.

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

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

1.Aprendizaje basado en proyectos

2.ciclo de indagación

3.Aprendizaje colaborativo

4.Design Thinking

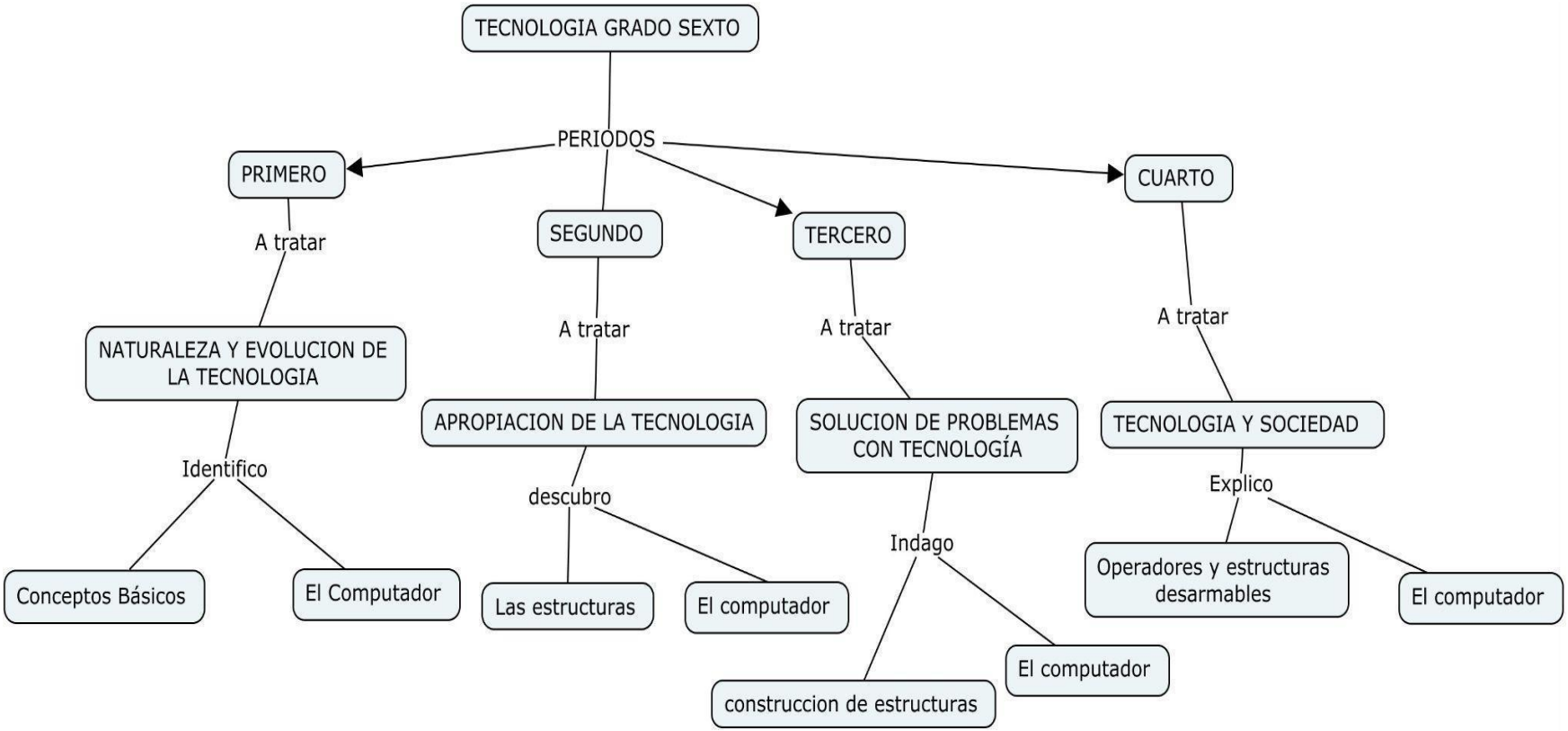
5.Gamificación

6.Aprendizaje con Materiales didácticos inclusivos.

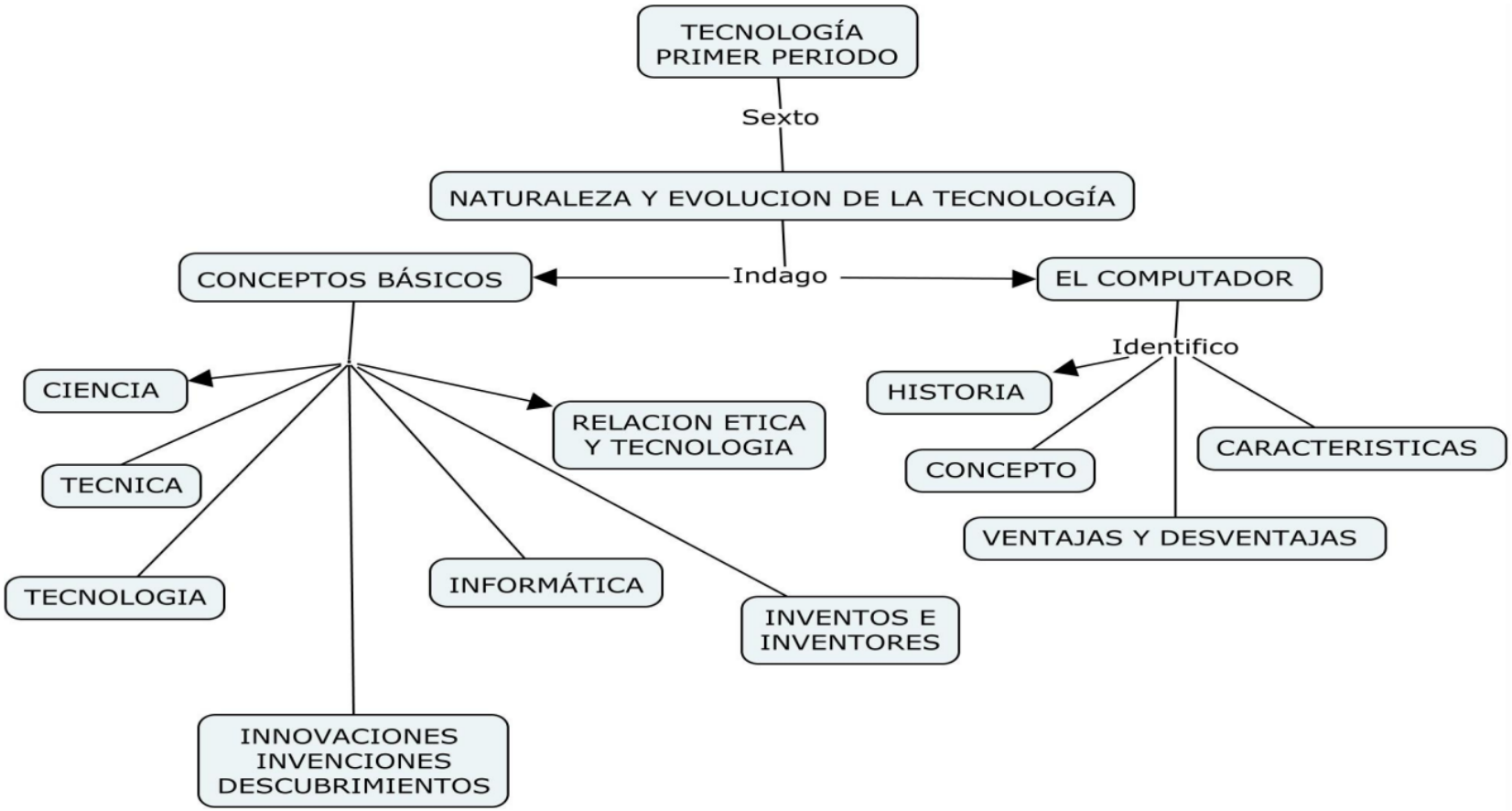
RUBRICA DE EVALUACIÓN

ASPECTOS A EVALUAR	NO HUBO DESARROLLO Valoración 1 a 1,5	DESARROLLO INICIAL DEL PROCESO Valoración 1,6 a 2.9	DESARROLLO ADECUADO Valoración 3 a 3.9	DESARROLLO ÓPTIMO Valoración 4 a 5
TAREAS: Consulta sobre el tema indicado y resuelve las preguntas pertinentes de forma virtual o en físico.	No consulta la tarea	Consulta la tarea, pero no desarrolla las preguntas	Realiza las tareas y desarrolla las preguntas, pero no sabe explicarlas	Realizas la tarea y desarrolla las preguntas dominando el tema
TRABAJO PRÁCTICO: Para desarrollar competencias tecnológicas de acuerdo a lo indicado por el docente en forma virtual o en físico	No realizo el trabajo	Realizó el trabajo, pero no funciona	Realiza el trabajo, funciona, pero no explica los conceptos básicos de funcionamiento	Realiza de manera óptima el trabajo y sustenta correctamente su funcionamiento
EVALUACIÓN: Presenta las evaluaciones indicadas por el docente en forma virtual o en físico	No presenta la Evaluación, las respuestas son incorrectas y no participa de las clases.	Presenta la evaluación, pero la mayoría de sus respuestas son incorrectas y participa pocas veces de las clases.	La mayoría de sus respuestas son correctas y participa activamente de las clases.	Contesta correctamente la evaluación escrita o virtual
EXPOSICIÓN: Sobre el tema indicado por el docente en forma virtual o físico.	No presenta exposiciones	Presenta la exposición, pero sus conceptos no son claros	Realizó la exposición y tiene claridad en algunos conceptos	Expone y sustenta los conceptos de forma clara y precisa.

SEXTO GRADO


TECNOLOGIA GRADO SEXTO
PERIODOS
PRIMERO
SEGUNDO
TERCERO
CUARTO
A tratar
A tratar
A tratar
A tratar
NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA
APROPIACION DE LA TECNOLOGIA
SOLUCION DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA
TECNOLOGIA Y SOCIEDAD
Identifico
descubro
Indago
Explico
Conceptos Básicos
El Computador
Las estructuras
El computador
construccion de estructuras
El computador
Operadores y estructuras desarmables
El computador

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	



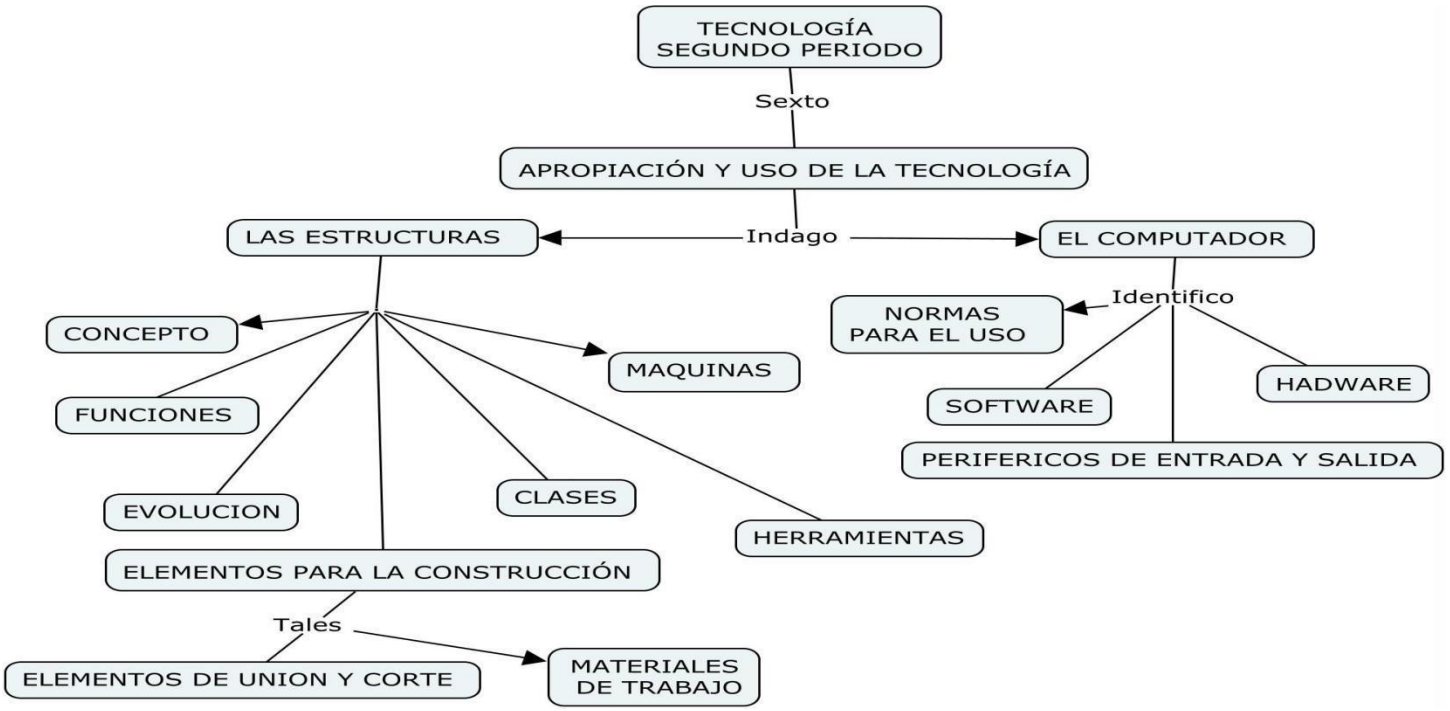
MALLA CURRICULAR GRADO SEXTO PRIMER PERIODO

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA PRIMER PERIODO
GRADO: 6
EJE REGULADOR: NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: I
COGNITIVA: ¿Identifico la función que cumple la Ciencia, la Técnica y la innovación en el desarrollo tecnológico?
PERSONAL: ¿Qué utilidad representa para mi bienestar la Informática?
SOCIAL: Reconozco la importancia de la Ciencia, la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA e Informática al servicio de la sociedad

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
***CONCEPTOS BÁSICOS DE LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA** ***HISTORIA DE LA TECNOLOGÍA INNOVACIONES** ***EL COMPUTADOR PC Y SUS PARTES**	Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades	Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia. • Identifico y explico técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte). • Reconozco algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron su creación.	**COGNITIVO:** Describe de forma oral o escrita inventos importantes de la historia (rueda, fuego, imprenta, electricidad, internet). Desarrolla y usa modelos científico matemáticos. **SOCIAL:** Participa activamente en trabajos en grupo, respetando turnos de palabra. **PERSONAL** Muestra interés y curiosidad por conocer cómo funcionan los objetos tecnológico	Elabora un trabajo escrito donde explique la importancia que tiene la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA, los inventos e innovaciones para nuestra sociedad, haciendo uso correcto del PC y de las TICS. Lo presenta al docente y lo sustenta. Elabora en Material reciclable un invento sencillo y explica su proceso e importancia.

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	

MAPA CONCEPTUAL SEGUNDO PERIODO GRADO SEXTO



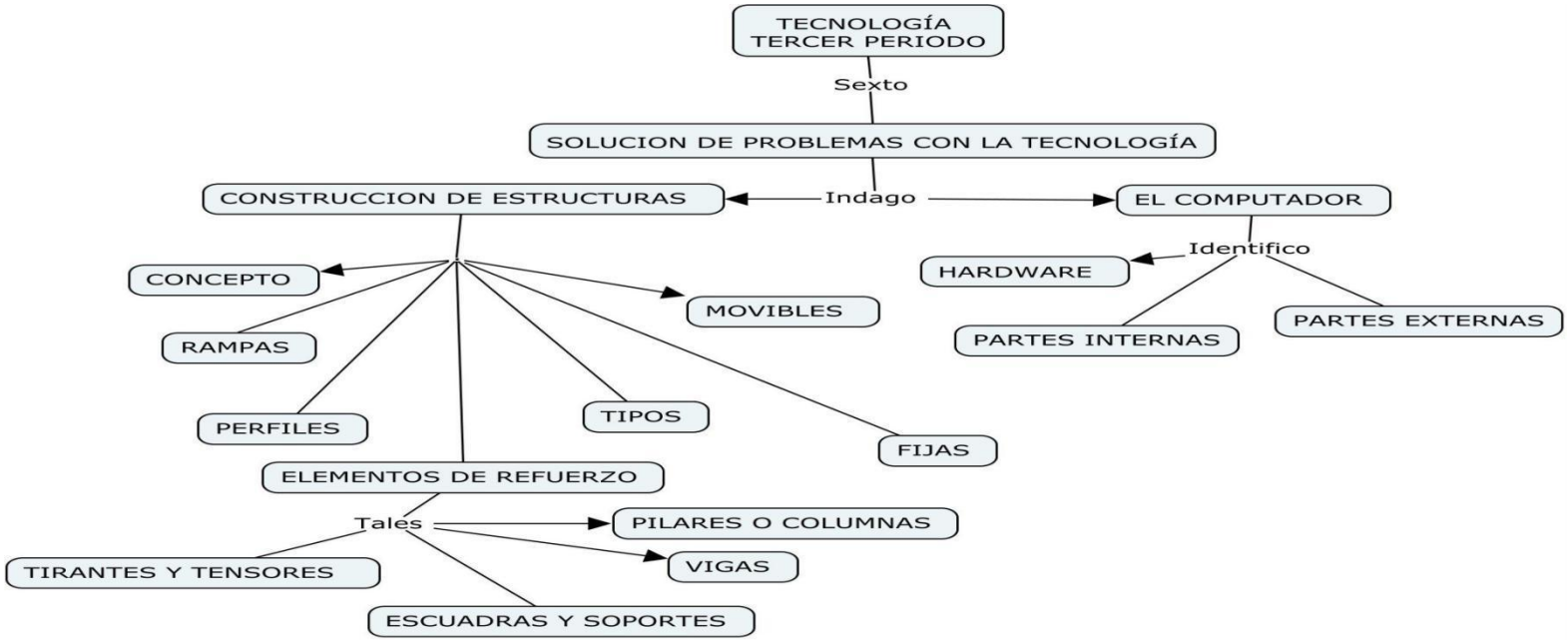
MALLA CURRICULAR GRADO SEXTO SEGUNDO PERIODO

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**
GRADO: **6**
EJE REGULADOR: **APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**
TIEMPO: **10 semanas**
PERIODO: II
COGNITIVA: ¿Descubro la función cumplen las estructuras en el desarrollo tecnológico?
PERSONAL: ¿Qué utilidad representan las estructuras para mi bienestar?
SOCIAL: ¿Reconozco la importancia de las estructuras, como el PC al servicio de la sociedad?

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
***HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LAS ESTRUCTURAS** ***ELEMENTOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE ESTRUCTURAS** ***EL PC**	Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.	ABP Analizo y aplico las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos. ABPR Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades. ABP Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información). ABPR Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas	**CONCEPTUAL:** Describe situaciones cotidianas donde la tecnología impacta el ambiente o la sociedad. *Desarrolla y usa modelos científico matemáticos. **PERSONAL** Asume compromisos personales para reducir impactos negativos de la tecnología. **SOCIAL** Escucha y valora las opiniones de sus compañeros.	*Elaboro en una cartelera el computador como una estructura e Identifico las partes interna, las externas lo sustento y expongo.* *Elabora un trabajo escrito donde explique la evolución de las estructuras.* Crea un documento de manera digital en el pc o en el celular sobre las estructuras del mundo que destacan por su innovación ingenieria, resistencia sísmica, impacto histórico y uso de materiales revolucionarios.

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	

MAPA CONCEPTUAL TERCER PERIODO GRADO SEXTO



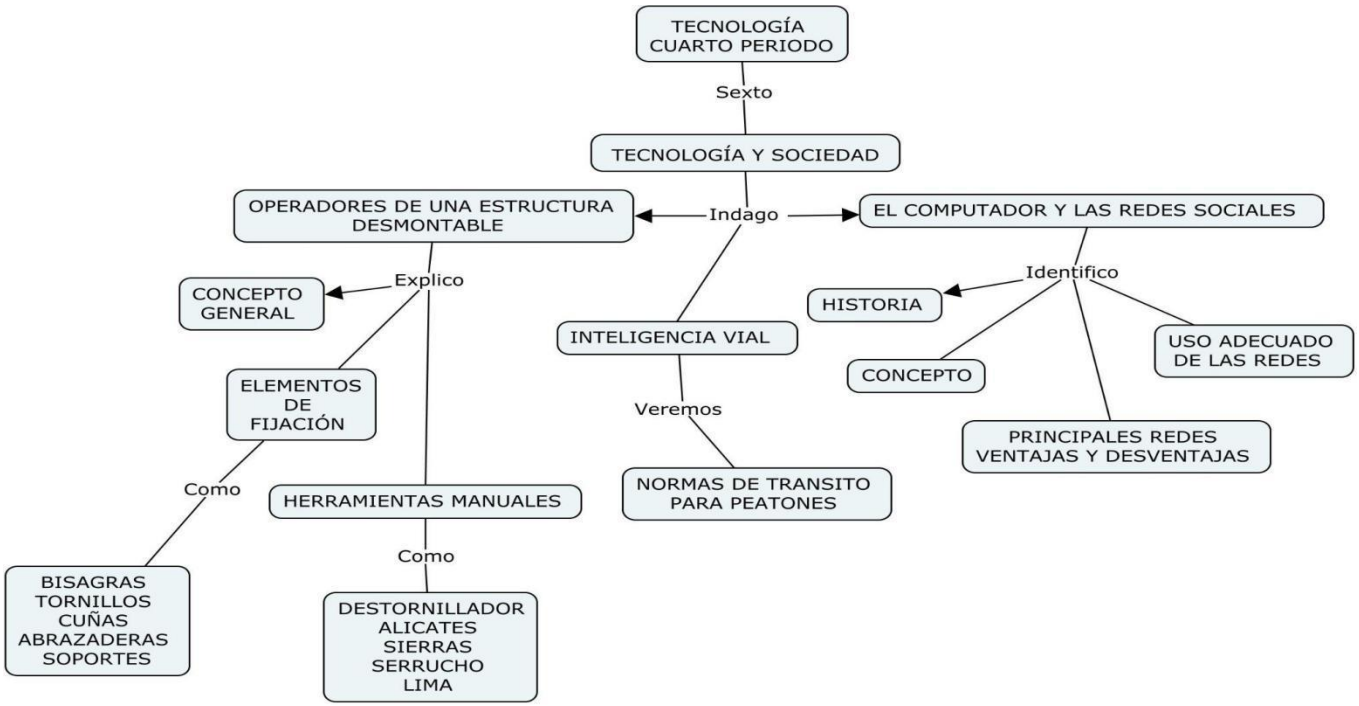
MALLA CURRICULAR GRADO SEXTO TERCER PERIODO

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**
GRADO: **6**
EJE REGULADOR: **SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON LA TECNOLOGÍA**
TIEMPO: 10 semanas **PERIODO:** III
COGNITIVA: ¿Asocio los elementos de refuerzo en la construcción de estructuras?
PERSONAL: ¿Me intereso por las tradiciones y valores de la comunidad ?
SOCIAL : ¿Me intereso por Trabajar en equipo para documentar un problema y su solución ?

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
***CONSTRUCCIÓN DE ESTRUCTURAS** ***EL PC** *** SOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS**	Propongo estrategias para tratar de dar soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.	Me intereso por las tradiciones y valores de mi comunidad y participo en la gestión de iniciativas en favor del medio ambiente, la salud y la cultura (como jornadas de recolección de materiales reciclables, vacunación, bazares, festivales, etc.). Analizo las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos (por ejemplo, un basurero o una represa). í como las posibilidades de desarrollo para las comunidades. Evalúo los costos y beneficios antes de adquirir y utilizar artefactos y productos tecnológicos.	**COGNITIVO:** Describe una situación problemática y explica por qué requiere una solución tecnológica. Propone una o varias estrategias tecnológicas sencillas para dar solución a un problema planteado. Desarrolla y usa modelos científico matemáticos. **PERSONAL:** Persevera ante dificultades durante el proceso de ideación o construcción de la solución **SOCIAL:** Asume responsabilidades dentro del equipo de trabajo.	Elaboro un trabajo escrito sobre rampas y perfiles, con la ayuda del pc y lo sustenta. Elaboro un proyecto práctico que utilice rampas, perfiles y elementos de refuerzo y lo expongo. Elaboro un prototipo del pc con materiales de reciclaje

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	

MAPA CONCEPTUAL CUARTO PERIODO GRADO SEXTO



MALLA CURRICULAR GRADO SEXTO CUARTO PERIODO

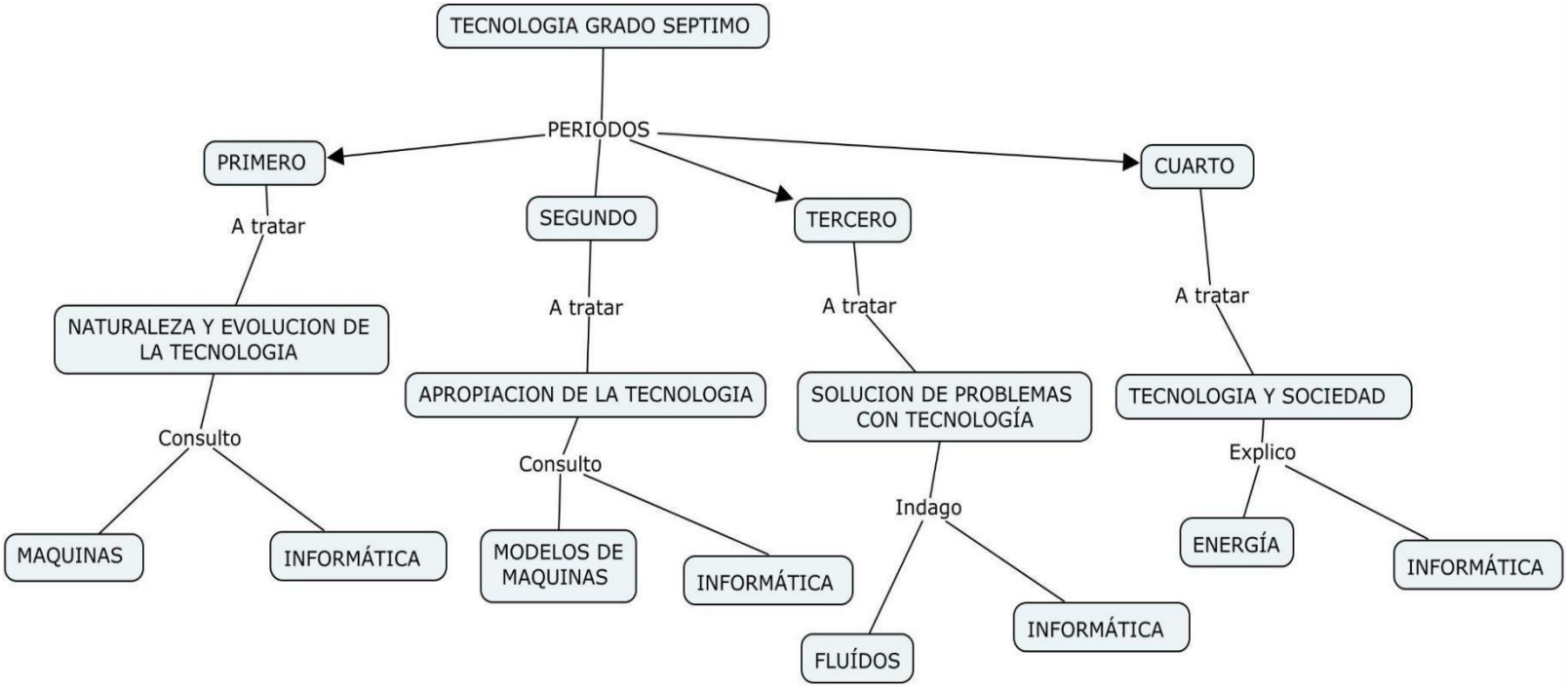
ASIGNATURA: TECNOLOGÍA
GRADO: 6
EJE REGULADOR:TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Y SOCIEDAD
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: IV
COGNITIVA: ¿ Explico la importancia que tienen los Operadores y las Estructuras Desmontables en un proyecto tecnológico?
PERSONAL: ¿Qué utilidad representan las redes sociales para el bienestar de la sociedad?
SOCIAL: ¿Reconozco la importancia de los Operadores y las estructuras desmontables en la construcción de máquinas al servicio de la sociedad?

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*** OPERADORES DE UNA ESTRUCTURA DESMONTABLES** ***EL PC: LAS REDES SOCIALES** ***INTELIGENCIA VIAL**	Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.	Me intereso por las tradiciones y valores de mi comunidad y participo en la gestión de iniciativas en favor del medio ambiente, la salud y la cultura (como jornadas de recolección de materiales reciclables, vacunación, bazares, festivales, etc.). • Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones. • Analizo las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos (por ejemplo, un basurero o una represa).	**COGNITIVO:** Reconoce recursos naturales (agua, madera, minerales, petróleo, suelo, viento, sol) y su uso por el ser humano. Explica, con ejemplos sencillos, cómo los recursos naturales se transforman mediante procesos tecnológicos. Desarrolla y usa modelos científico matemáticos. **PERSONAL:** Demuestra actitud crítica frente al impacto del desarrollo tecnológico en el ambiente. **SOCIAL**:Comparte ideas y opiniones sobre el impacto del uso de los recursos naturales en la sociedad.	Elabora un proyecto práctico sobre estructuras desmontables, lo expongo y sustento. Realizo un trabajo escrito sobre el impacto de las redes sociales en los jóvenes. diseño una maqueta de una ciudad con material reciclado en miniatura con su respectiva señalizacion

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	

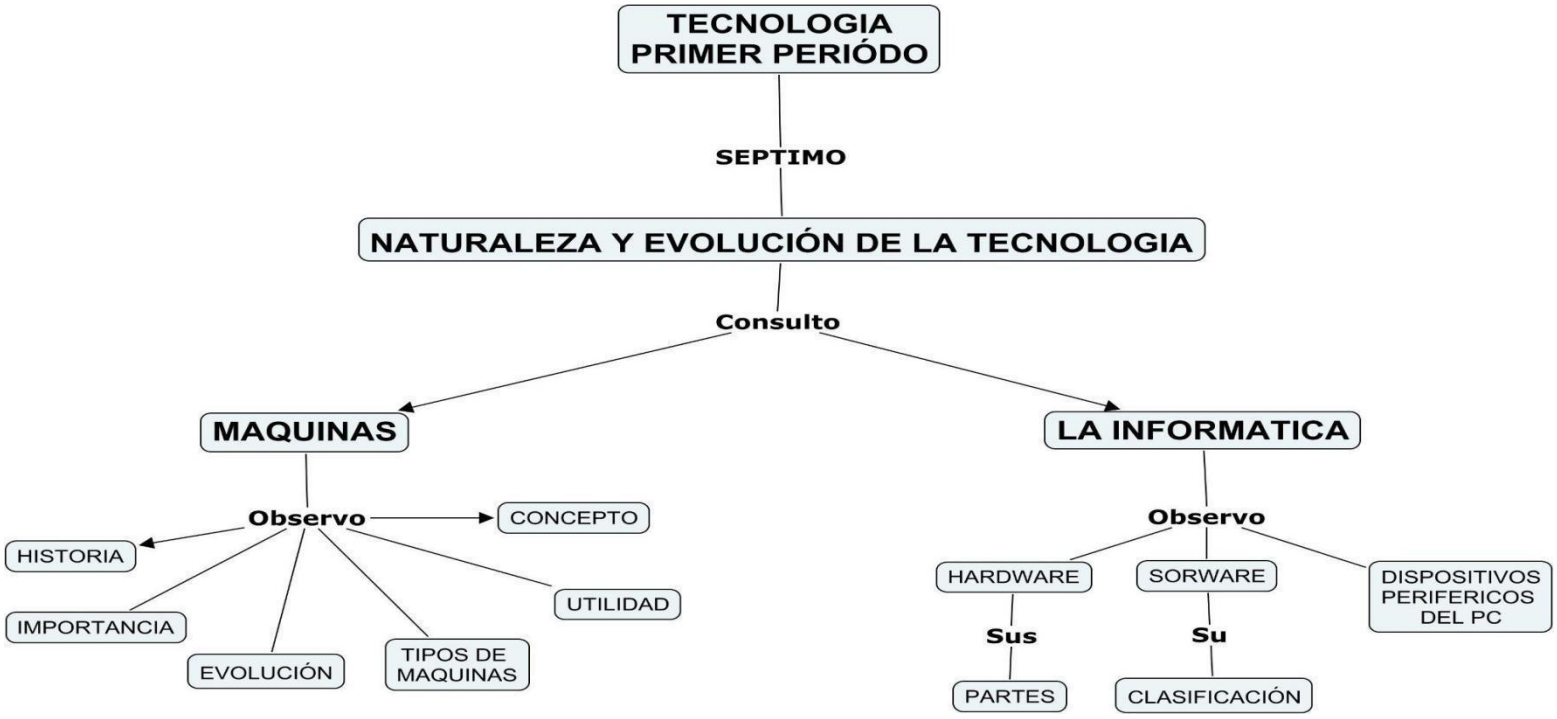
SÉPTIMO GRADO

MAPA CONCEPTUAL GENERAL GRADO SÉPTIMO



MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	

MAPA CONCEPTUAL PRIMER PERIODO GRADO SÉPTIM



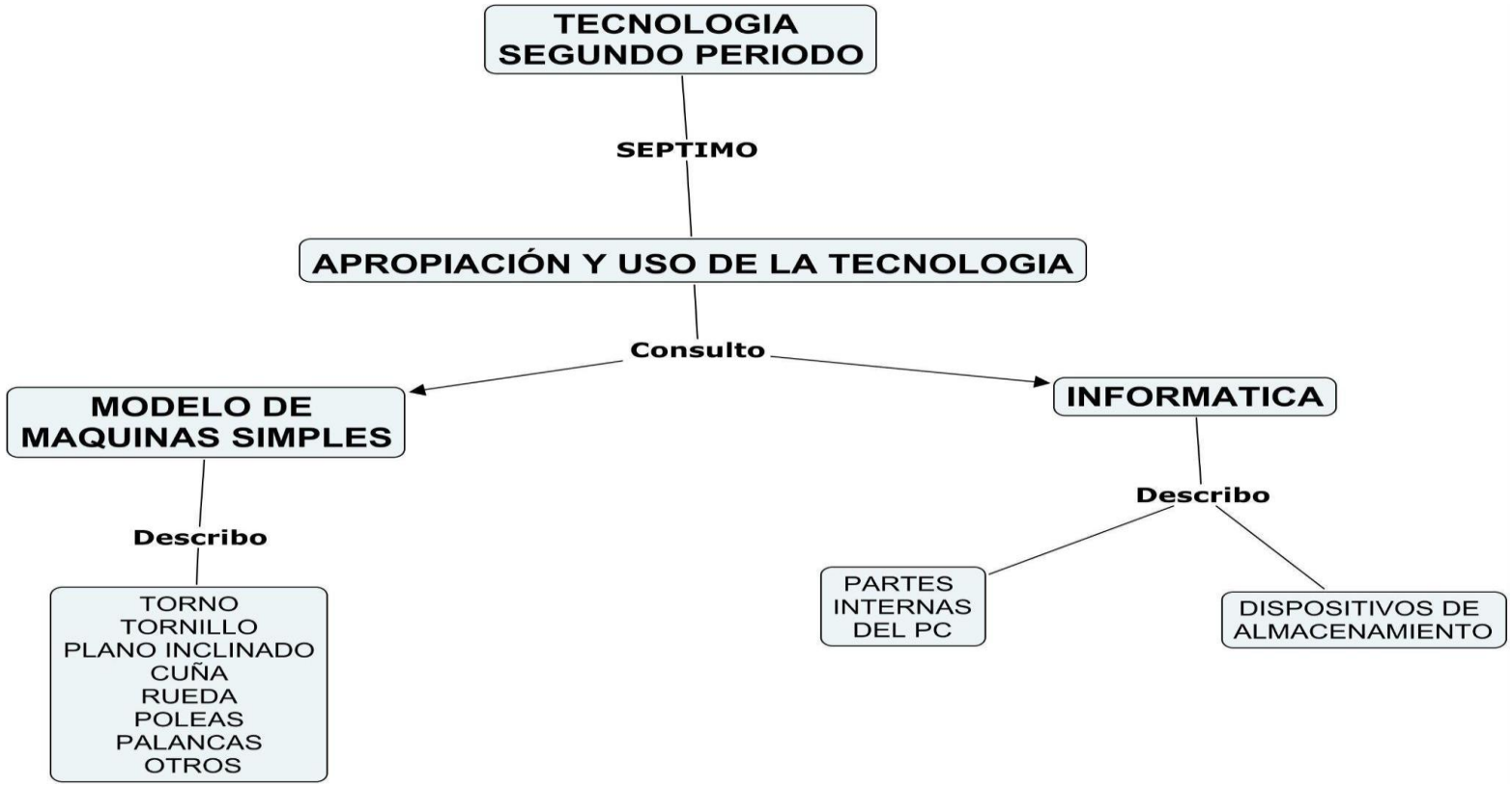
MALLA CURRICULAR GRADO SEPTIMO PRIMER PERIODO

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
GRADO: 7
EJE REGULADOR: NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA.
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: I
COGNITIVA: ¿Consulto la función cumplen las máquinas en el desarrollo tecnológico?
PERSONAL: ¿Qué utilidad representan las máquinas para mi bienestar?
SOCIAL: ¿Reconozco la importancia de la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA al servicio de la sociedad?

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGOGICO DE APOYO
***LAS MÁQUINAS** **INFORMÁTICA: HARDWARE Y SOFTWARE**	Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.	Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico. Explico con ejemplos el concepto de sistema e indico sus componentes y relaciones de causa efecto. Describo el rol de la Realimentación en el funcionamiento automático de algunos sistemas. • Doy ejemplos de transformación y utilización de fuentes de energía en determinados momentos históricos	**PERSONAL** Desarrolla y usa modelos científico matemáticos en la elaboracion de maquetas, planos o diseños de maquinas **COGNITIVO** Interpreto la realidad de la tecnología desde los antecedentes de cada problema. **SOCIAL** Evaluó la calidad de la información y escojo la pertinente y le doy el crédito correspondiente.	Realizar un trabajo escrito a mano o con la ayuda del PC, donde relacione la importancia de la evolución de la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA a partir del uso de las máquinas.

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	

MAPA CONCEPTUAL SEGUNDO PERIODO GRADO SEPTIMO



MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	

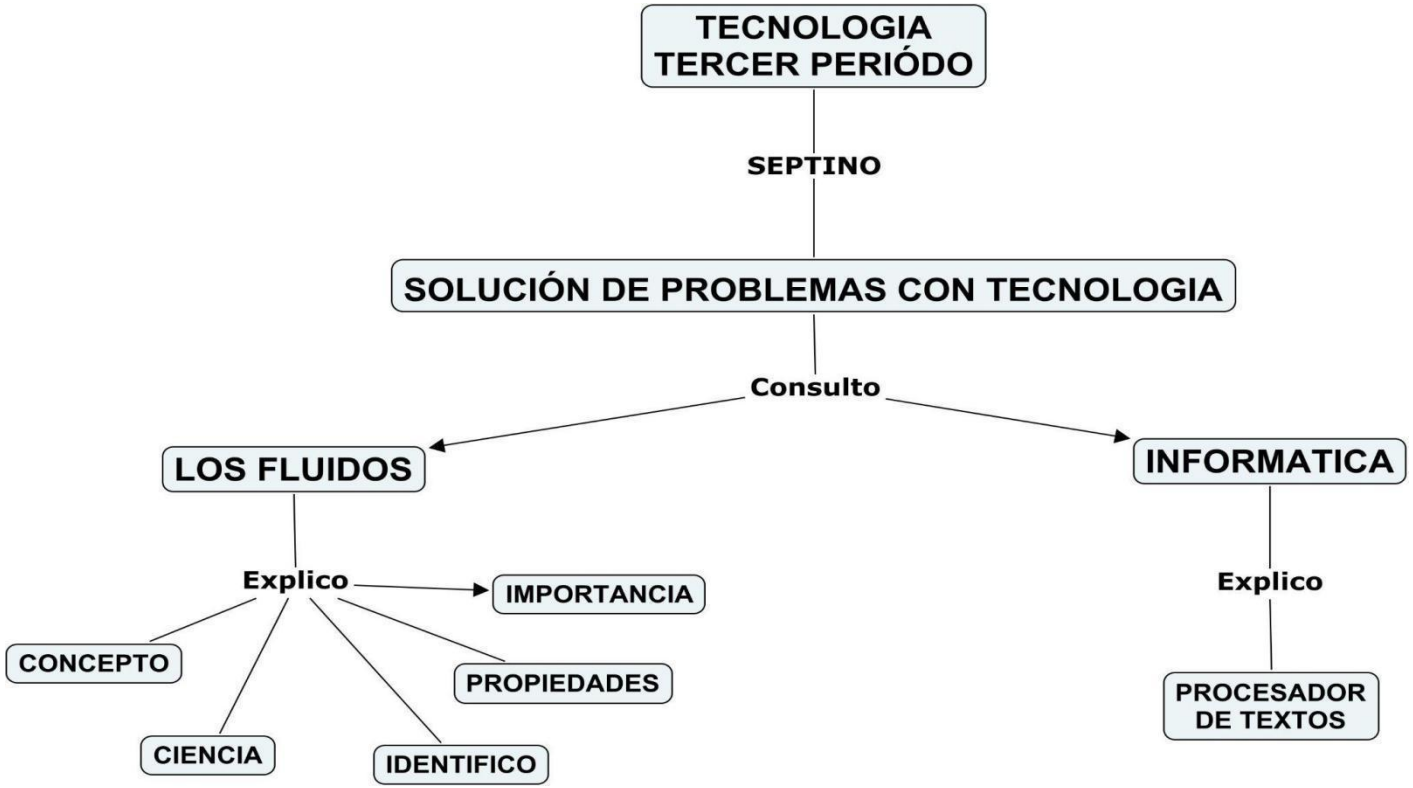
MALLA CURRICULAR GRADO SÉPTIMO SEGUNDO PERIODO

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**
GRADO: **7**
EJE REGULADOR: **APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**
TIEMPO: **11 semanas**
PERIODO: **II**
COGNITIVA: ¿Qué función cumplen las máquinas en el desarrollo tecnológico e informático?
PERSONAL: ¿Qué utilidad representan las máquinas para mi bienestar?
SOCIAL: ¿Reconozco la importancia de las máquinas y la informática al servicio de la sociedad?

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

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	

MAPA CONCEPTUAL TERCER PERIODO GRADO SÉPTIMO



MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	

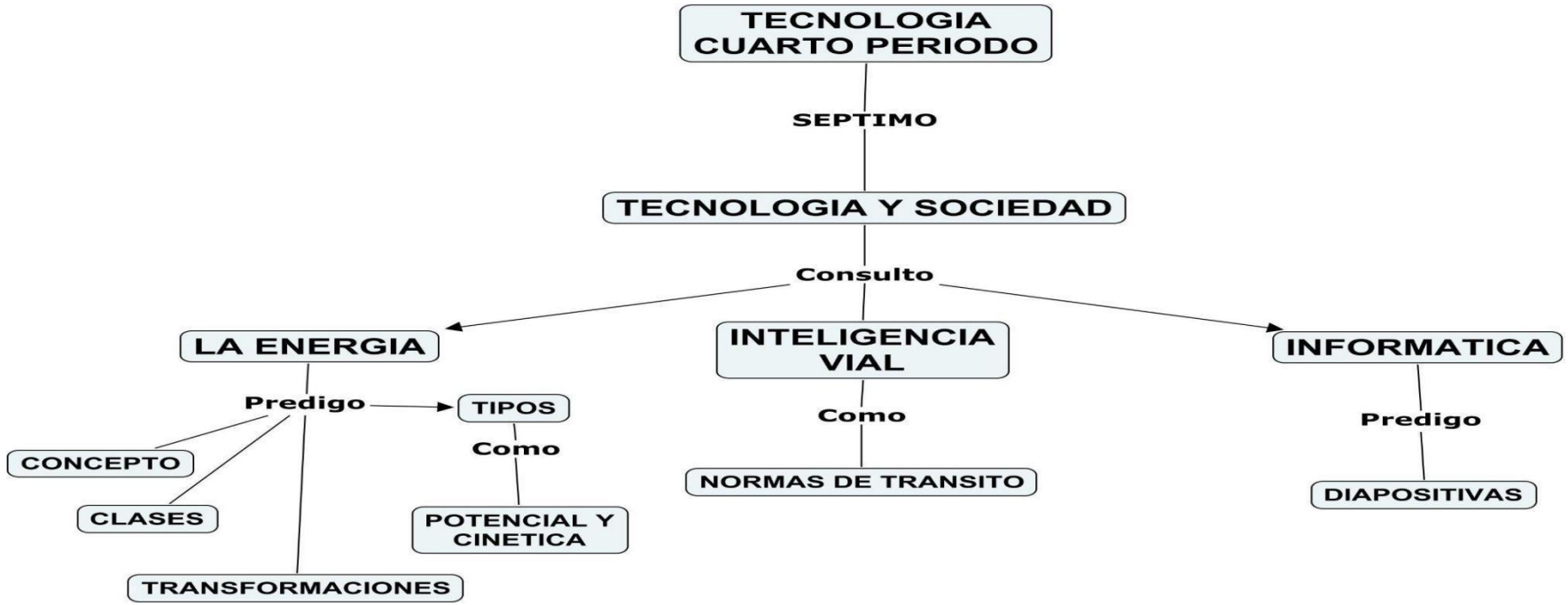
MALLA CURRICULAR GRADO SEPTIMO TERCER PERIODO

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA**
GRADO: **7**
EJE REGULADOR: **SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA.**
TIEMPO: **10 semanas**
PERIODO: **III**
COGNITIVA: ¿Explico la importancia que tienen los fluidos en el desarrollo tecnológico?
PERSONAL ¿Qué utilidad representa la informática para adquirir conocimientos relacionados con los avances de Hidráulica y la Neumática?
SOCIAL ¿Discute en equipo usos de los fluidos y los procesadores de texto en las ciencias y la vida cotidiana ?

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
***FLUIDOS** ***INFORMÁTICA: PROCESADORES DE TEXTOS**	Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos. .	Identifico la influencia de factores ambientales, sociales, culturales y económicos en la solución de problemas. • Adelanto procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos. • Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo	**PERSONAL** :Consigue información de diversas Fuentes y las organiza de acuerdo a sus experiencias e intereses **COGNITIVA** Cuestiona la importancia de la transformación de los recursos naturales y el impacto ambiental que producen los fluidos **SOCIAL** Comunica sus ideas en forma escrita, oral, gráfica o corporal entre otras. (Escribir texto sobre los objetos que nos rodean y su ayuda para el hombre, dibujarlos y decorarlos)	*Presenta un trabajo escrito a mano o con ayuda del pc. sobre la historia fluidos.* *Raliza un trabajo escrito a mano o en el computador donde se describa la importancia de los fluidos en la vida cotidiana y sus avances tecnologicos gracias a la utilizacion de los fluidos*

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	

MAPA CONCEPTUAL CUARTO PERIODO SEPTIMO



MALLA CURRICULAR GRADO SEPTIMO CUARTO PERIODO

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**
GRADO: **7**
EJE REGULADOR: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Y SOCIEDAD
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: IV
COGNITIVA: ¿Planteo la importancia de conocer la energía?
PERSONAL: ¿Qué utilidad representa para mi bienestar el uso de la energía en los avances tecnológicos e informáticos?
SOCIAL: ¿Reconozco la importancia de las diferentes clases de energía en la sociedad?

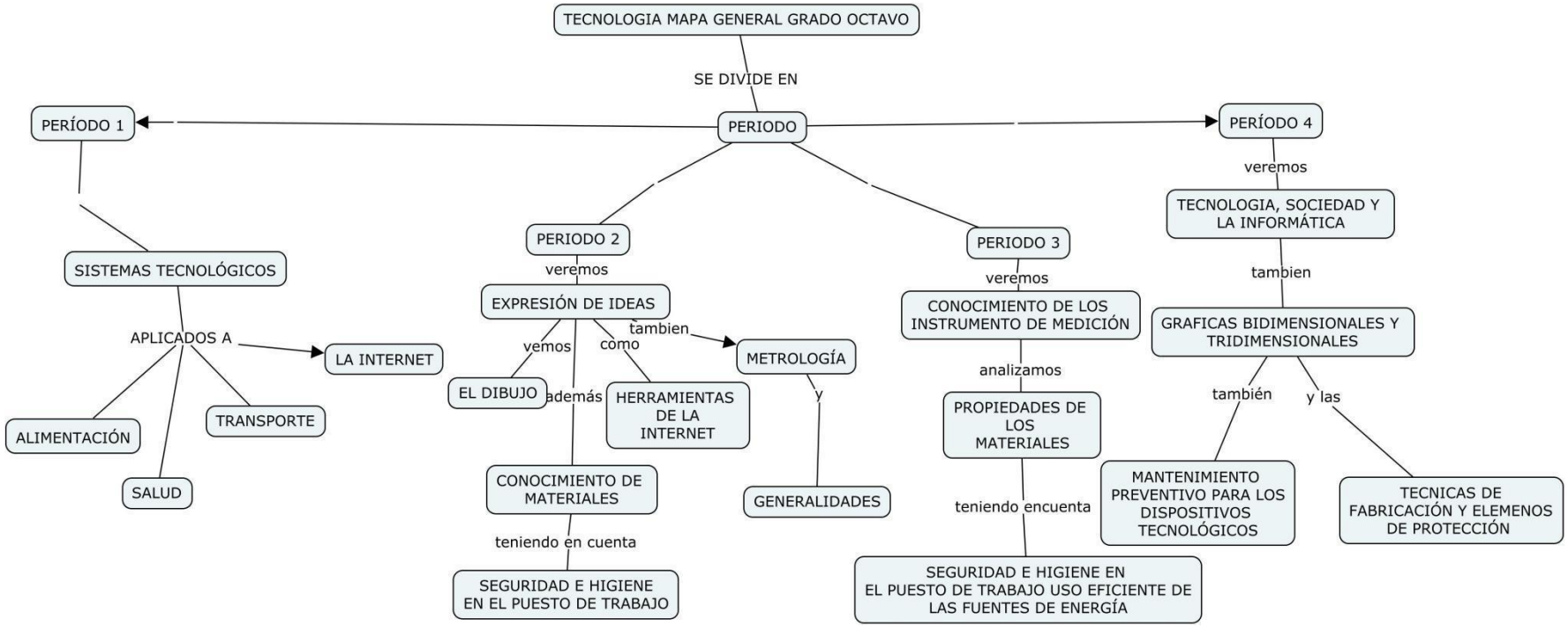
UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
***LA ENERGÍA** ***INFORMÁTICA: Diapositivas** ***INTELIGENCIA ARTIFICIAL**	Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.	Identifico diversos recursos energéticos y evalúo su impacto sobre el medio ambiente, así como las posibilidades de desarrollo para las comunidades. • Evalúo los costos y beneficios antes de adquirir y utilizar artefactos y productos tecnológicos	**COGNITIVO**: Identifico los elementos y principios presentes en la creación de algunos artefactos, sistemas, servicios y procesos tecnológicos. **PERSONAL**: Ejemplifico como el uso de artefactos, procesos, sistemas, de servicios tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan. **SOCIAL :** Identifica los cuidado que se deben tener con el computador y el celular al utilizar	*Elabora un trabajo escrito a mano o con ayuda del pc, donde reconoce la evolución, clases y formas de la energía en la sociedad.* *Presenta un trabajo con ayuda de diapositivas sobre la inteligencia artificial su utilidad en la vida cotidiana y su importancia en la tecnología moderna*

			las redes sociales y la inteligencia artificial	

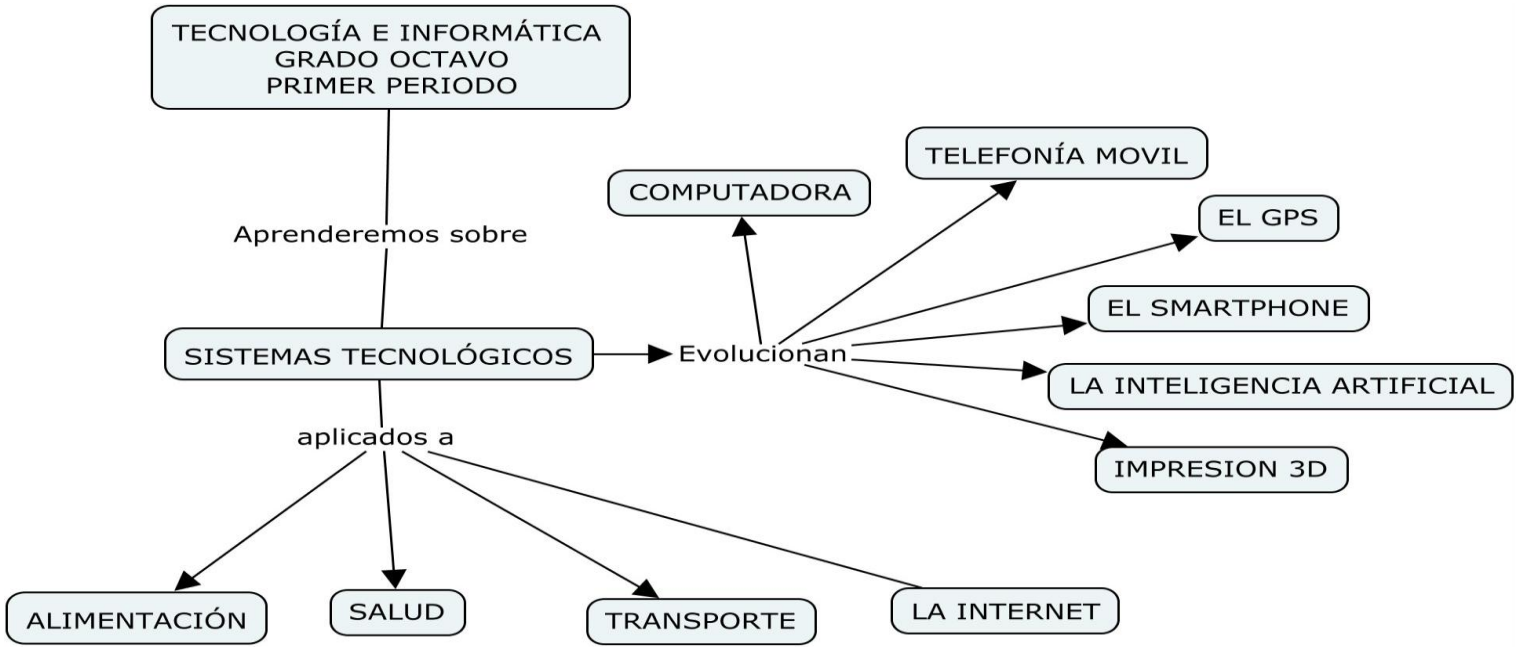
OCTAVO GRADO

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	

MAPA GENERAL TECNOLOGIA OCTAVO



MAPA CONCEPTUAL PRIMER PERIODO OCTAVO



MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	

MALLA CURRICULAR GRADO OCTAVO PRIMER PERIODO

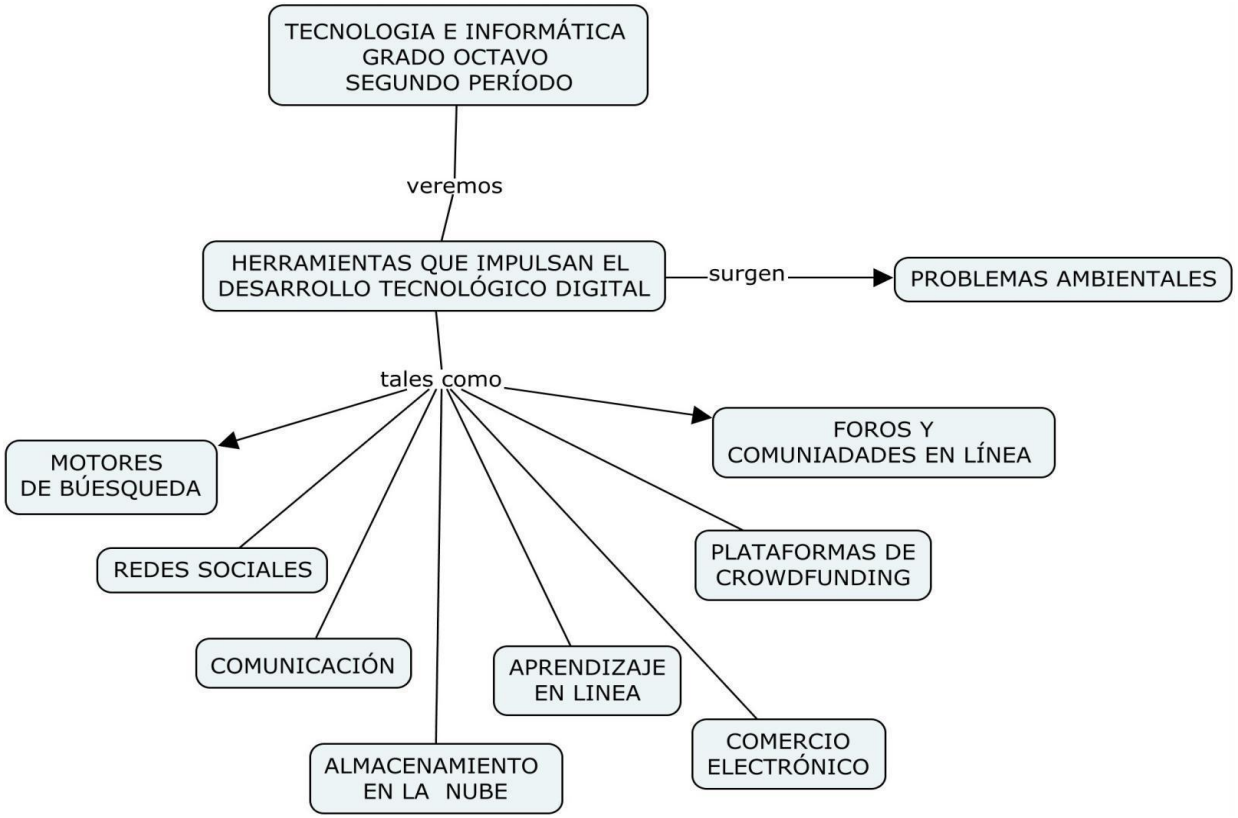
ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**
GRADO: 8
EJE REGULADOR: **SISTEMAS TECNOLÓGICOS**
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: **I**
COGNITIVA: ¿Establece cuál es la Evolución de la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA e Informática?
PERSONAL: ¿Reconozco la evolución e historia de la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA?
SOCIAL:¿Reconozco la importancia y evolución de la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA en las diferentes épocas de la historia?

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
***SISTEMAS TECNOLÓGICOS: alimentación, salud, transporte y comunicación** ***INFORMÁTICA: LA INTERNET** ***INTELIGENCIA ARTIFICIAL**	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han implementado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno	Identifico principios científicos aplicados a algunos artefactos. Cómo evolucionaron en el tiempo los sistemas tecnológicos? Consultó en la web lo pertinente con la evolución de la tecnología y establezco relaciones con eventos históricos. Aperturo una cuenta de correo electrónico gmail enlazado con plataforma para entregar un documento sobre la evolución de la y su historia estructuras.	**COGNITIVO:** Relaciona avances científicos y tecnológicos con la transformación del entorno natural y social.Analiza el impacto positivo y negativo de dichos avances en la organización social, la economía y el ambiente.Desarrolla y usa modelos científico matemáticos. **PERSONAL:** Manifiesta curiosidad e interés por comprender el origen histórico de los desarrollos tecnológicos. **SOCIAL:**	*Describir la importancia de las estructuras para nuestra sociedad. Por medio de un trabajo escrito a mano o con ayuda del pc.* *Buscar en diferentes páginas de la Web, conceptos acerca de la historia de la Internet*

			Escucha y respeta opiniones diversas al analizar hechos históricos y culturales.	

MAPA CONCEPTUAL TECNOLOGÍA SEGUNDO PERIODO OCTAVO

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	



MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	

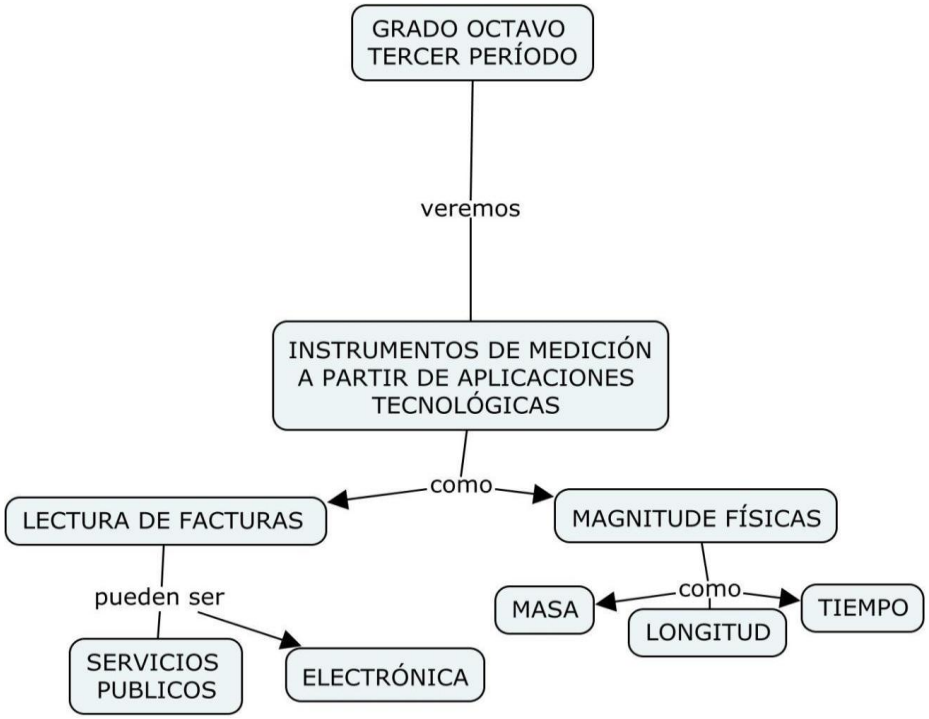
MALLA CURRICULAR GRADO OCTAVO SEGUNDO PERIODO

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

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
***EXPRESIÓN DE IDEAS SOBRE TECNOLOGÍA DIGITAL** ***INFORMÁTICA: Herramientas de la Internet** ***VIDEO JUEGOS**	Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han implementado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.	Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico. ¿Qué importancia tienen las habilidades digitales para el futuro laboral? Explico con dibujos, conceptos propios del conocimiento tecnológico tales como tecnología , procesos , productos , sistemas , servicios y artefactos, herramientas materiales técnica, fabricación y producción. ¿Qué pasos deberíamos seguir para investigar sobre el impacto de los videojuegos en el desarrollo cognitivo? **Ciclo de indagación y aprendizaje colaborativo:** Propongo soluciones al problema ambiental y calidad en la protección de artefactos tecnológicos. ¿Qué problemas tecnológicos enfrentamos en nuestra vida diaria y cómo podríamos solucionarlos?	**COGNITIVO:** Identifica conocimientos científicos y tecnológicos desarrollados por diversas culturas a lo largo de la historia. Desarrolla y usa modelos científico matemáticos. **PERSONAL:** Asume una actitud reflexiva sobre el impacto de la tecnología en su vida cotidiana. **SOCIAL:** Escucha y respeta opiniones diversas al analizar hechos históricos y culturales.	*Entrego un trabajo escrito o en pc. sobre las diferentes herramientas en internet.* *El estudiante redacta un texto argumentativo responder preguntas como:* *¿Cómo sería mi vida sin esta tecnología?* *¿Qué tecnología considero necesaria y cuál no?* *¿Qué cambios puedo hacer para usarla mejor?*

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO				
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA				
	TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁGINAS
	310-040-102	GP-GAC–FO-02	03	15/01/2026	

MAPA CONCEPTUAL TECNOLOGIA TERCER PERODO OCTAVO



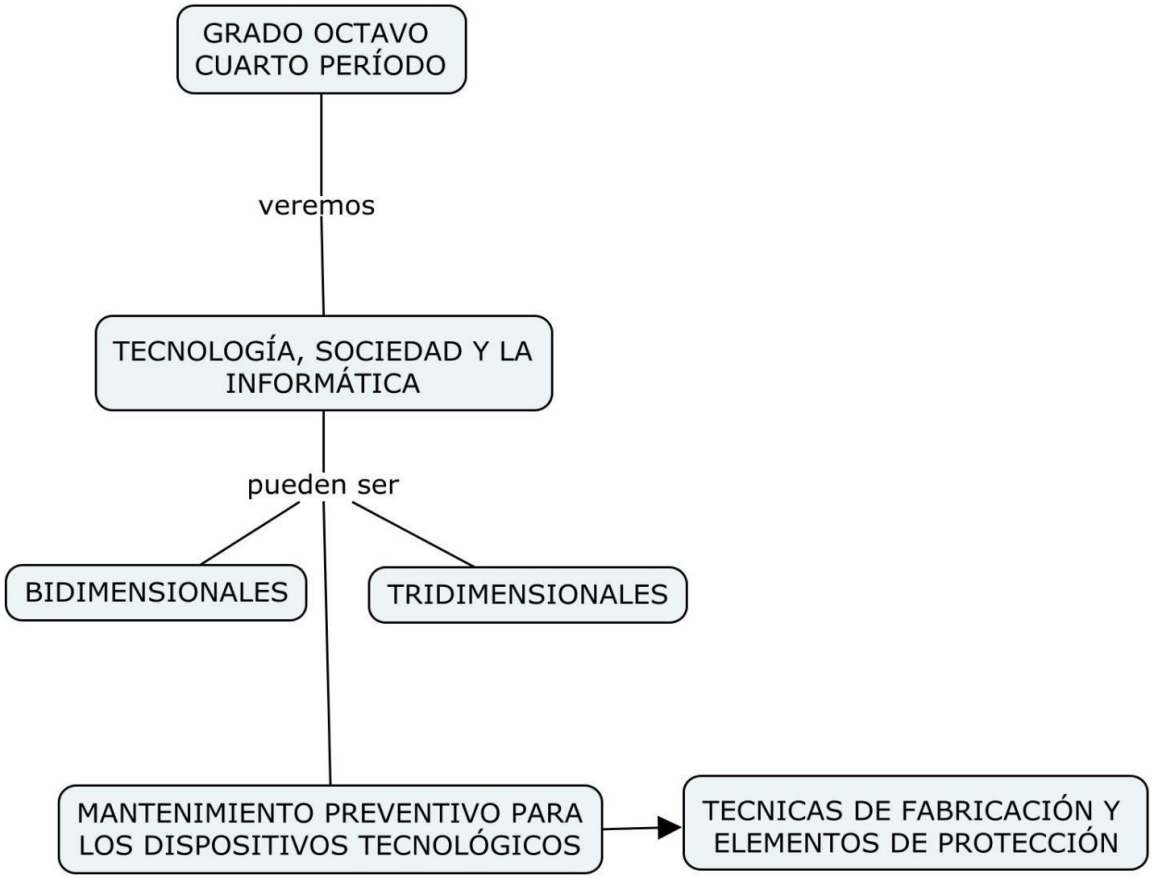
MALLA CURRICULAR GRADO OCTAVO TERCER PERIODO

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

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
CONOCIMIENTO DE MATERIALES **INFORMÁTICA: Hipervínculos y Marcadores**	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, proceso y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro	**Aprendizaje basado en problemas**: Interpretó el contenido de una factura de servicios públicos. ¿Cómo varía el consumo de servicios públicos en mi casa los últimos 3 meses? **Aprendizaje basado en proyectos :** Utilizo instrumentos tecnológicos para realizar mediciones e identifico algunas fuentes de error en dichas mediciones. Cómo influye la tecnología en la manera en que aprendemos y nos comunicamos? **Ciclo de indagación y aprendizaje colaborativo:** Propongo soluciones al problema ambiental y utilizo responsable y eficientemente fuentes de energía y recursos naturales. ¿Cómo funcionan los sistemas de energía renovable y qué impacto tienen en el medio ambiente?	**COGNITIVO:** Identifica conocimientos científicos y tecnológicos desarrollados por diversas culturas a lo largo de la historia. Desarrolla y usa modelos científico matemáticos. **PERSONAL:** Asume una actitud reflexiva sobre el impacto de la tecnología en su vida cotidiana. **SOCIAL:** Escucha y respeta opiniones diversas al analizar hechos históricos y culturales	*Describir el proceso de fabricación con elementos nuevos en la construcción de una estructura, mediante un trabajo escrito a mano en físico o virtual.*

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO					
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA					
	TRD		CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PAGINAS
			GP-GAC–PL-36	01	20/01/2023	

MAPA CONCEPTUAL TECNOLOGIA CUARTO PERIODO



MALLA CURRICULAR GRADO OCTAVO CUARTO PERIODO

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

GRADO: 8

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

TIEMPO: **10 semanas** PERIODO: IV

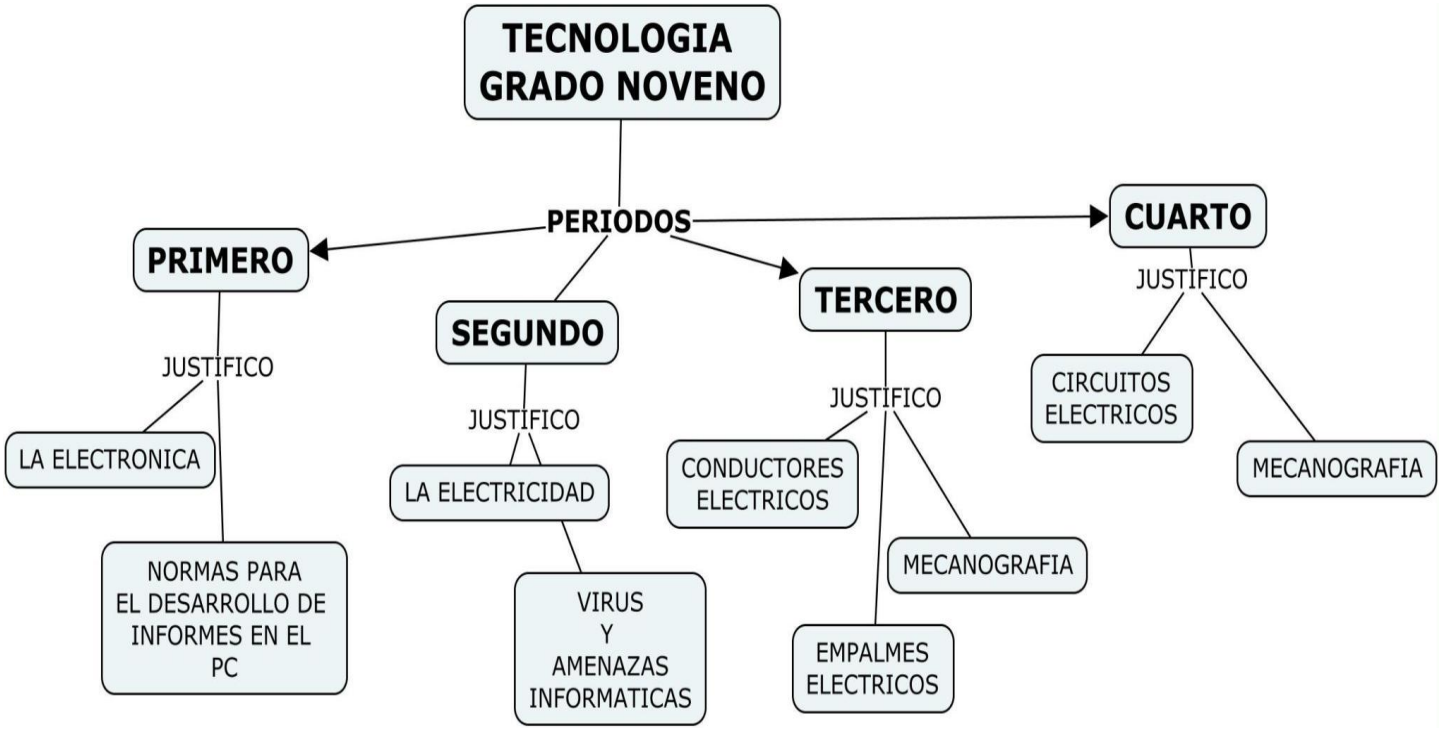
COGNITIVA: ¿Relaciono mi consulta con la ayuda de la informática y la participación en programas y prácticas?

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

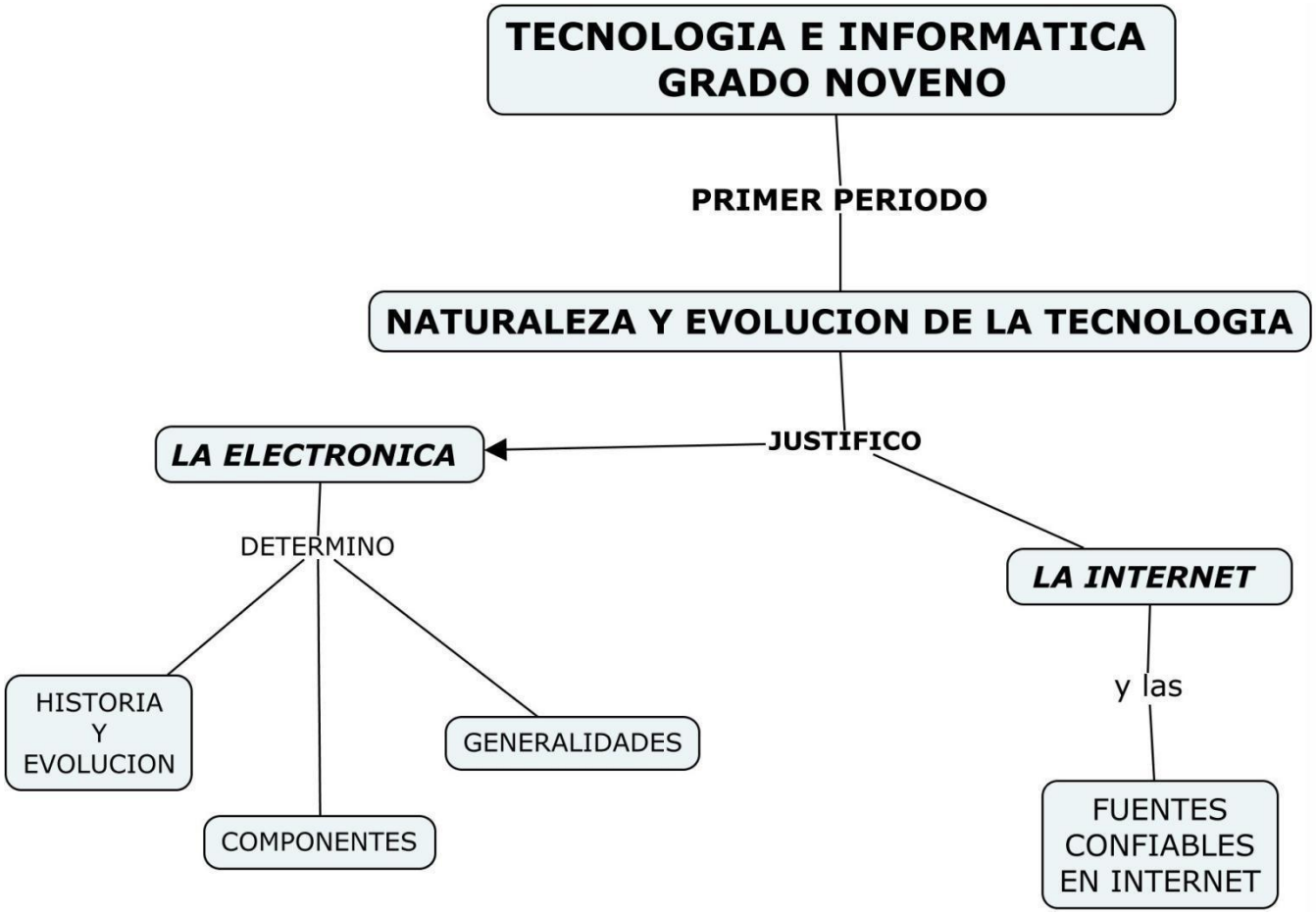
SOCIAL: Reconozco que no hay soluciones perfectas y que existen varias soluciones a problemas de nuestro entorno.

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
***SEGURIDAD E HIGIENE EN EL PUESTO DE TRABAJO** ***INFORMÁTICA: El Blog**	Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, proceso y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro	Represento en gráficas bidimensionales, objetos de tres dimensiones a través de proyecciones y diseños a mano alzada o con la ayuda de herramientas informáticas. Qué herramientas tecnológicas podemos usar para colaborar en una investigación a distancia? Analizo y explico como se hace mantenimiento preventivo a mis dispositivos tecnológicos. Utilizo correctamente elementos de protección cuando involucro artefactos y procesos tecnológicos en las diferentes actividades que realizo (por ejemplo, en deporte uso cascos, rodilleras, guantes ,etc) Qué criterios debemos evaluar al comparar diferentes soluciones tecnológicas para un mismo problema?	**COGNITIVO:** Identifica normas básicas de uso, mantenimiento y seguridad de diferentes artefactos y sistemas tecnológicos de su entorno escolar y familiar. Desarrolla y usa modelos científico matemáticos. **PERSONAL:** Demuestra hábitos de autocuidado y prevención de riesgos al interactuar con herramientas y sistemas tecnológicos. **SOCIAL:**Reconoce el impacto del uso responsable de la tecnología en el bienestar colectivo y el entorno.	*Describir el procedimiento de las normas de seguridad en la construcción de un proyecto tecnológico o informático de manera virtual o físico.* *Exponer los pasos a seguir para la creación de un blog en forma virtual o física.*

NOVENO GRADO


TECNOLOGIA GRADO NOVENO
PERIODOS
PRIMERO
SEGUNDO
TERCERO
CUARTO
JUSTIFICO
LA ELECTRONICA
NORMAS PARA EL DESARROLLO DE INFORMES EN EL PC
JUSTIFICO
LA ELECTRICIDAD
VIRUS Y AMENAZAS INFORMATICAS
JUSTIFICO
CONDUCTORES ELECTRICOS
MECANOGRAFIA
EMPALMES ELECTRICOS
JUSTIFICO
CIRCUITOS ELECTRICOS
MECANOGRAFIA

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO					
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA					
	TRD		CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PAGINAS
			GP-GAC–PL-36	01	20/01/2023	



MALLA CURRICULAR TECNOLOGÍA PRIMER PERIODO GRADO NOVENO

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

GRADO: 9

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

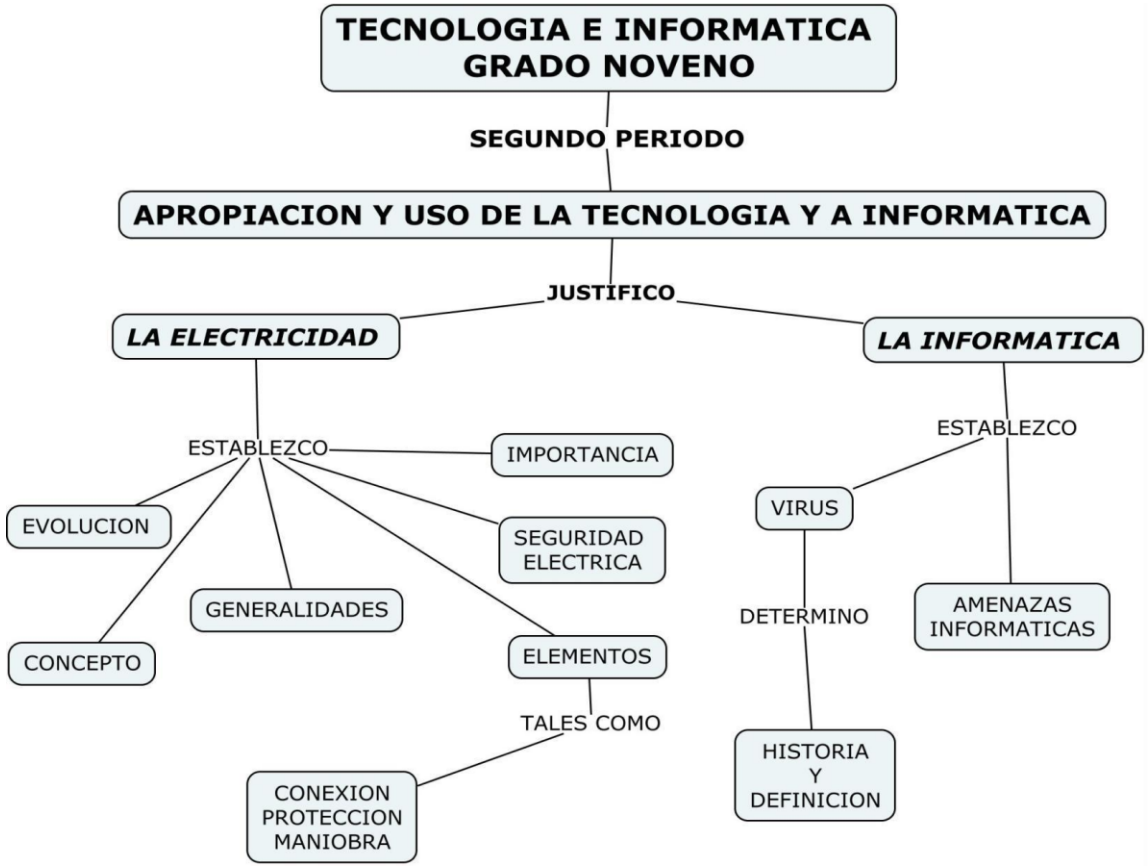
TIEMPO: **10 SEMANAS** **PERIODO: I**

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

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

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

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS - DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS DE APOYO
***LA ELECTRÓNICA** ***EL INTERNET:COMO FUNCIONA** ***EL INTERNET:FUENTES CONFIABLES**	Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. Explico con ejemplos, el impacto que producen en el medio ambiente algunos tipos y fuentes de energía y propongo alternativas.	*Identifico y formulo problemas propios del entorno,susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología.. *Explico las diferentes formas de cómo el hombre ha evolucionado en el desarrollo y evolución de la electrónica. *Planteo algunas situaciones del origen,como en los computadores en el mundo de la electrónica. Creo correo electrónico únicamente para tareas.	**COGNITIVO**: Reconocer las innovaciones en la electrónica y el internet teniendo en cuenta sus características, aplicaciones y actividades. Desarrolla y usa modelos científico-matemáticos. **PERSONAL:** Emite y discute conceptos de los talleres programados. **SOCIAL:**Cumple su rol en un trabajo grupal usando una herramienta digital compartida, comunicándose de forma respetuosa y oportuna.	Construye un circuito electrónico sencillo donde identifique cada uno de los componentes utilizados en dicho proyecto y/o realiza una actividad individual o grupal en plataforma en línea relacionada con las unidades temáticas correspondientes tal como dispone el docente


TECNOLOGIA E INFORMATICA
GRADO NOVENO
SEGUNDO PERIODO
APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA Y A INFORMATICA
JUSTIFICO
LA ELECTRICIDAD
LA INFORMATICA
ESTABLEZCO
IMPORTANCIA
EVOLUCION
SEGURIDAD ELECTRICA
GENERALIDADES
CONCEPTO
ELEMENTOS
TALES COMO
CONEXION PROTECCION MANIOBRA
ESTABLEZCO
VIRUS
DETERMINO
AMENAZAS INFORMATICAS
HISTORIA Y DEFINICION

MALLA CURRICULAR TECNOLOGÍA SEGUNDO PERIODO GRADO NOVENO

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO: 9

EJE REGULADOR: **APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

TIEMPO: **10 Semanas**

PERIODO: **II**

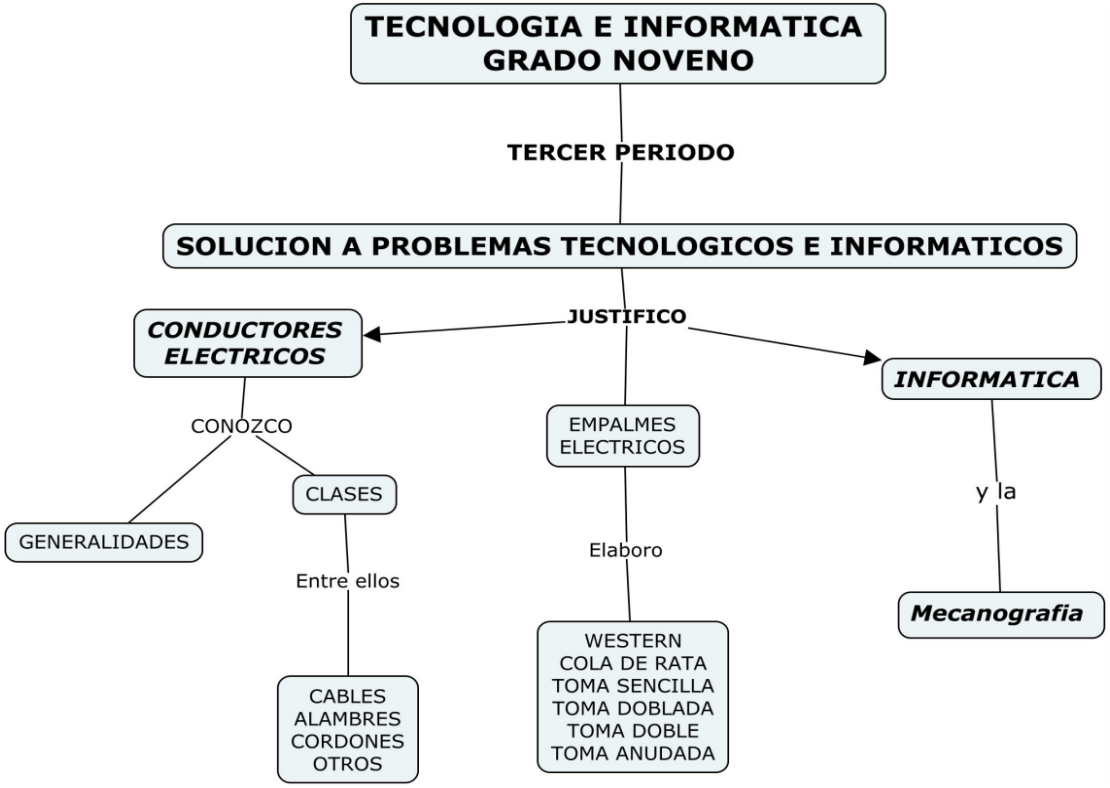
COGNITIVA: Establezco la importancia de la electricidad en mi entorno

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

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

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS - DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
***LA ELECTRICIDAD: CONCEPTOS FÍSICOS** ***LA ELECTRICIDAD: SEGURIDAD** ***VIRUS INFORMÁTICOS Y AMENAZAS DE LA INFORMACIÓN**	Establece y comprende la importancia de la electricidad a través de la historia para resolver problemas y transformar su entorno.	Reconoce los conceptos fundamentales de la electricidad (corriente, voltaje y circuito) y aplica normas básicas de seguridad en el uso de dispositivos eléctricos. Identifica qué son los virus informáticos y reconoce prácticas básicas de protección al usar dispositivos y aplicaciones digitales. investigo sobre amenazas de la información- Virus entre otros-	**Cognitivo**: Entiende el comportamiento de la corriente eléctrica y sus peligros Desarrolla y usa modelos científico-matemáticos. **Personal**:: Realiza escritos y buen uso del teclado **Social:** colabora con sus compañeros y descubre nuevas herramientas	*Debe de realizar* una actividad individual o grupal en plataforma en línea relacionada con las unidades temáticas correspondientes tal como dispone el docente

MAPA CONCEPTUAL TERCER PERIODO TECNOLOGÍA GRADO NOVENO



MALLA CURRICULAR TECNOLOGÍA TERCER PERIODO GRADO NOVENO

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

GRADO: 9

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

TIEMPO: 10 semanas PERIODO: **III**

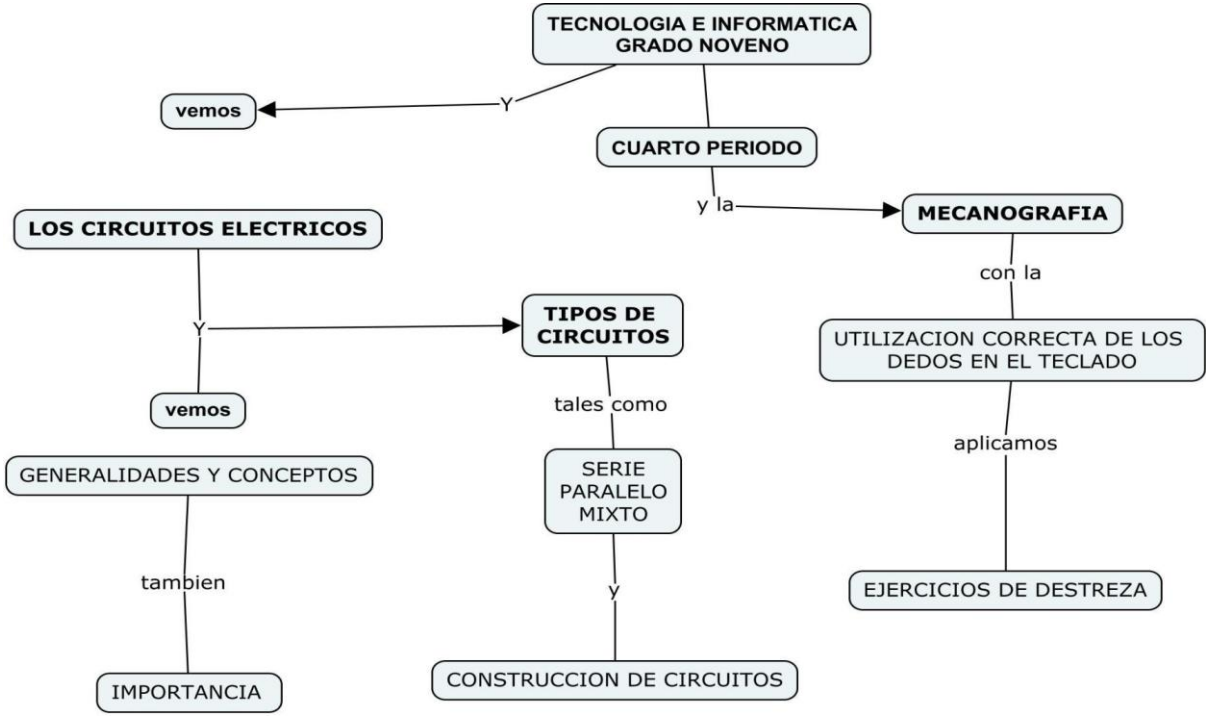
COGNITIVA: Conociendo y conceptualizando sobre los principales elementos de un circuito eléctrico

PERSONAL: Debe de aprender a realizar exposiciones en público.

SOCIAL: Debe de aprender a socializar sus trabajos con sus compañeros y docente

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIAS - DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO**
***LA ELECTRICIDAD:LEY DE OHM Y CONDUCTORES** ***LA ELECTRICIDAD:EMPALMES** ***INFORMÁTICA:** **OFFICEMATICA Y MECANOGRAFIA**	Conozco y defino el manejo de los elementos básicos que intervienen en un circuito eléctrico para dar inicio a la construcciòn en grupos del mismo de una forma sencilla y segura Afianzar los ejercicios en Mecanet	Utiliza office para argumentar lo del circuito eléctrico. Aplica de forma adecuada estas herramientas para el circuito eléctrico. Elabora un documento en Word.	**Cognitivo**: Reconoce los empalmes eléctricos y su uso. Mejora su conocimiento en ofimática y afianza word y Power Point Desarrolla y usa modelos científico-matemáticos. **Personal:** Conozco las innovaciones que en materia de electricidad se han presentado a través de la historia. **Social:** colabora con sus compañeros y descubre nuevas herramientas	**Debe de realizar* una actividad individual o grupal en plataforma en línea relacionada con las unidades temáticas correspondientes tal como dispone el docente *Realizar y presentar proyecto en expo gimnasio

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO					
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA					
	TRD		CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PAGINAS
			GP-GAC–PL-36	01	20/01/2023	

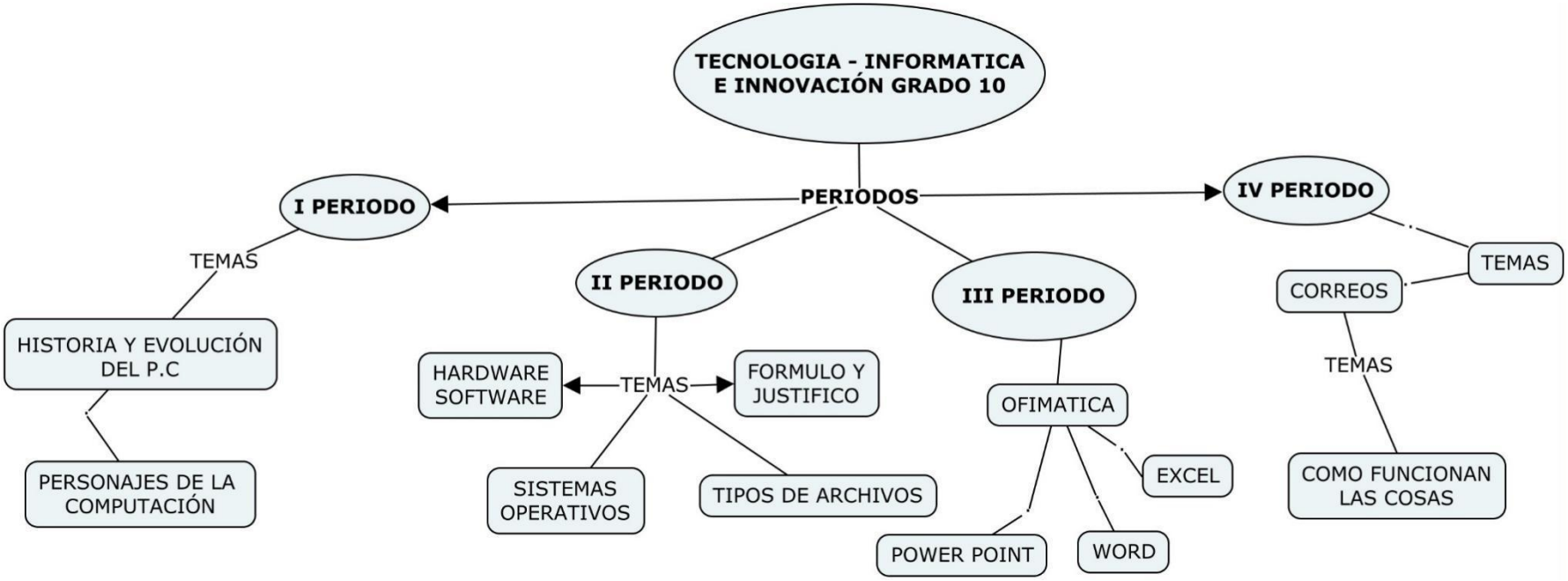


MALLA CURRICULAR TECNOLOGÍA CUARTO PERIODO GRADO NOVENO

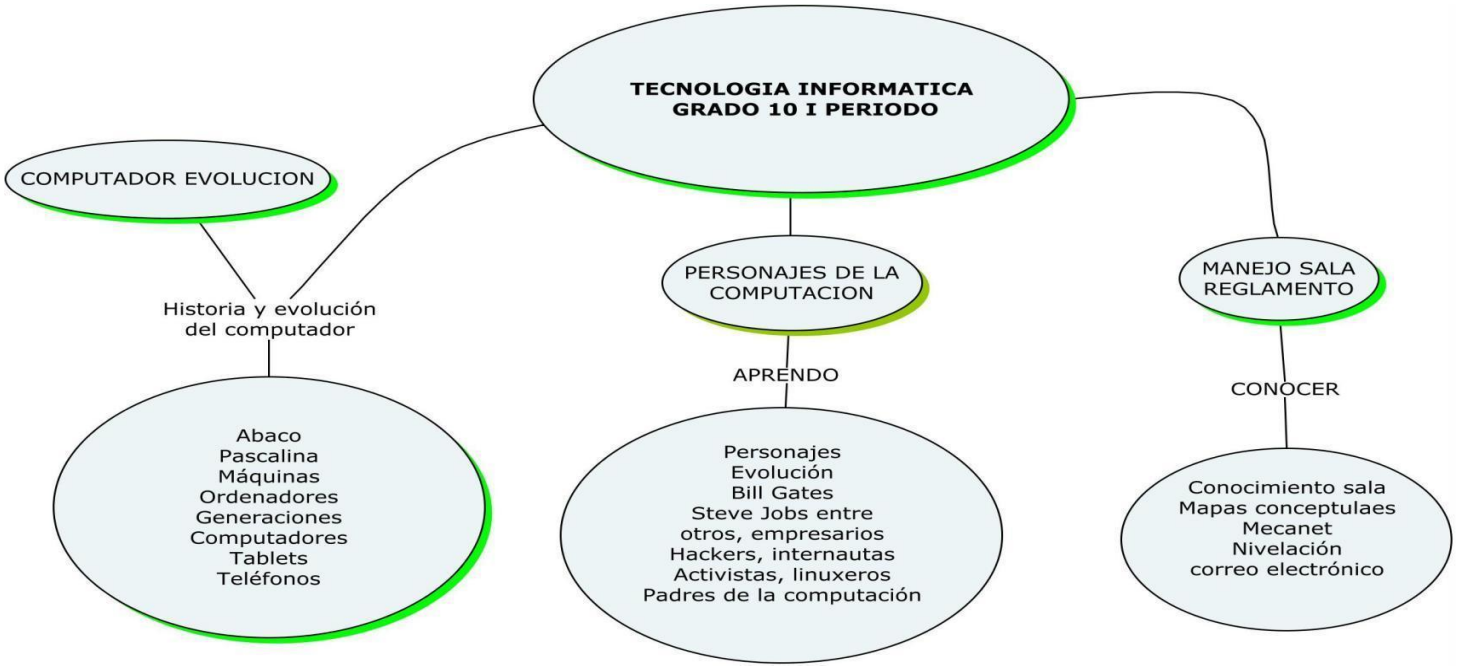
ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**
GRADO: 9
EJE REGULADOR: **TECNOLOGÌA Y SOCIEDAD**
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: **IV**
COGNITIVA: La Electricidad circuitos Eléctricos- Serie paralelo.
PERSONAL: Debe de aprender a realizar exposiciones en grupo
SOCIAL: Cómo funcionan las cosas.

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS - DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO**
***ELECTRICIDAD: CIRCUITOS EN PARALELO Y SERIE** ***ELECTRICIDAD: INTERPRETACIÓN DE MANUALES TÉCNICOS** ***INFORMÁTICA: MECANOGRAFÍA Y CORREOS**	Realiza con sus compañeros exposiciones de trabajos en la web Antes de usar un electrodoméstico lee el instructivo de cómo funciona Realiza de forma adecuada el uso del internet y su compromiso social y académico a través del correo electrónico.	Conoce la importancia de saber presentarse en grupo y orientar un tema. Discute y propone las interpretaciones de un manual. Es responsable del uso del internet y los correos que envía.	**Cognitivo:** conoce sobre las recomendaciones de un manual de electrodomésticos y afines eléctricos. Desarrolla y usa modelos científico-matemáticos. **Personal:** Expone de una forma normal y maneja el grupo **Social:** colabora con sus compañeros y descubre nuevas herramientas	realiza una actividad individual o grupal en plataforma en línea relacionada con las unidades temáticas correspondientes tal como dispone el docente

DÉCIMO GRADO


TECNOLOGIA - INFORMATICA E INNOVACIÓN GRADO 10
PERIODOS
I PERIODO
II PERIODO
III PERIODO
IV PERIODO
TEMAS
HISTORIA Y EVOLUCIÓN DEL P.C
PERSONAJES DE LA COMPUTACIÓN
HARDWARE SOFTWARE
TEMAS
FORMULO Y JUSTIFICO
SISTEMAS OPERATIVOS
TIPOS DE ARCHIVOS
OFIMATICA
EXCEL
POWER POINT
WORD
TEMAS
CORREOS
TEMAS
COMO FUNCIONAN LAS COSAS

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO					
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA					
	TRD		CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PAGINAS
			GP-GAC–PL-36	01	20/01/2023	

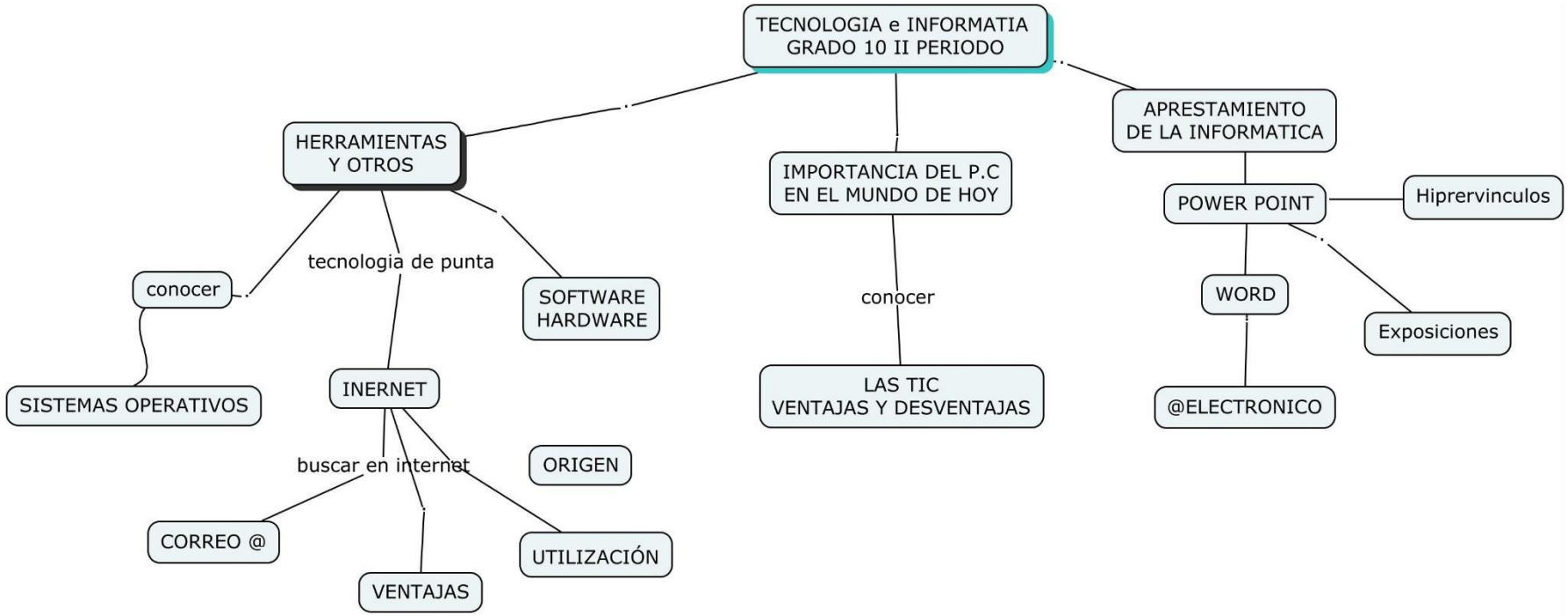


MALLA CURRICULAR TECNOLOGÍA PRIMER PERIODO GRADO DECIMO

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

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS - DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	**ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO**
NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA E INFORMÁTICA LA OFIMÁTICA: MANEJO DE PROCESADOR DE TEXTO APRESTAMIENTO INTELIGENCIA ARTIFICIAL	Explico cómo la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA ha evolucionado en sus diferentes manifestaciones y la manera cómo éstas han influido en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia. Utilizo herramientas audiovisuales con el propósito de crear contenido multimedia a partir del uso de procesador de texto	**ABP**: Conceptualizar e interpretar, la importancia y conocimiento histórico de la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA. **ABPr**: Explico las diferentes formas de cómo el hombre ha evolucionado en el desarrollo y futuro de la Tecnología e informática. **CIAz:** Realizo actividades prácticas con base al procesador de texto y la historia de la misma.	**COGNITIVO:** Desarrollo y usa modelos científicos-matemáticos **PERSONAL:** Reflexiona a través de escritos o gráficos sobre cómo la tecnología ha influido en su vida cotidiana. **SOCIAL:** Respeta las opiniones de los demás en discusiones sobre tecnología emergente	*Realizar un corto relato en el computador sobre los orígenes y evolución de la computadora.* *Realiza y sustenta en exposición ante el docente y sus compañeros sobre la historia, evolución y sus adelantos.* *Presenta el proyecto y sus pasos de estructura.*

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO					
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA					
	TRD		CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PAGINAS
			GP-GAC–PL-36	01	20/01/2023	

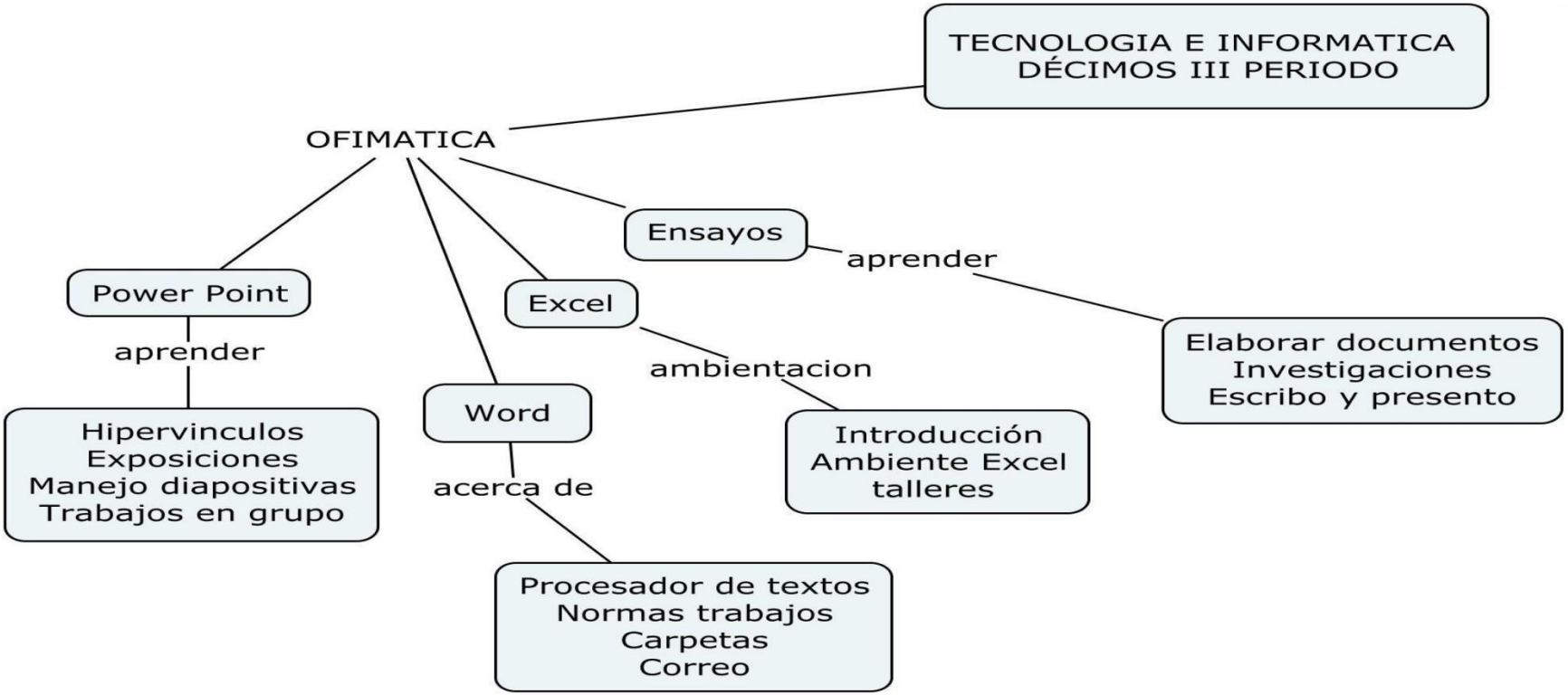


MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO					
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA					
	TRD		CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PAGINAS
			GP-GAC–PL-36	01	20/01/2023	

ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**
GRADO: **10**
EJE REGULADOR: **APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: **II**
COGNITIVA: ¿Qué conocimientos debo tener con relación al Hardware y al Software?
PERSONAL: ¿Cómo a través del Hardware y Software implemento mi P.C?
SOCIAL: Reconozco la importancia del Hardware y el Software para el funcionamiento del Computador.

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIAS - DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Y LA INFORMÁTICA HARDWARE Y SOFTWARE SISTEMAS OPERATIVOS MANEJO DE DIFERENTES ARCHIVOS	Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos producen avances tecnológicos. Definir y tener conceptos de estos temas Porque la justificación del proyecto, sus objetivos y pasos	**ABP:** Investiga sobre nuevos desarrollos tecnológicos en diferentes áreas Reconoce que es un Sistema Operativo **ABPr:** Explica y distingue la diferencia entre software y hardware. Y manejo de archivos **CIAz:** Diferencia los tipos de archivos más utilizados y determina los alcances y uso de los mismos.	**COGNITIVO:** Desarrollo y usa modelos científicos-matemáticos **PERSONAL** identifica y describe los componentes básicos del hardware y su función. **SOCIAL:** Participa en actividades grupales sobre el uso responsable de los recursos tecnológicos.	*Realizar investigaciones que le permitan identificar los posibles avances en el mejoramiento de la vida.* *Taller para analizar y comparar los diferentes sistemas operativos.*

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO					
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA					
	TRD		CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PAGINAS
			GP-GAC–PL-36	01	20/01/2023	

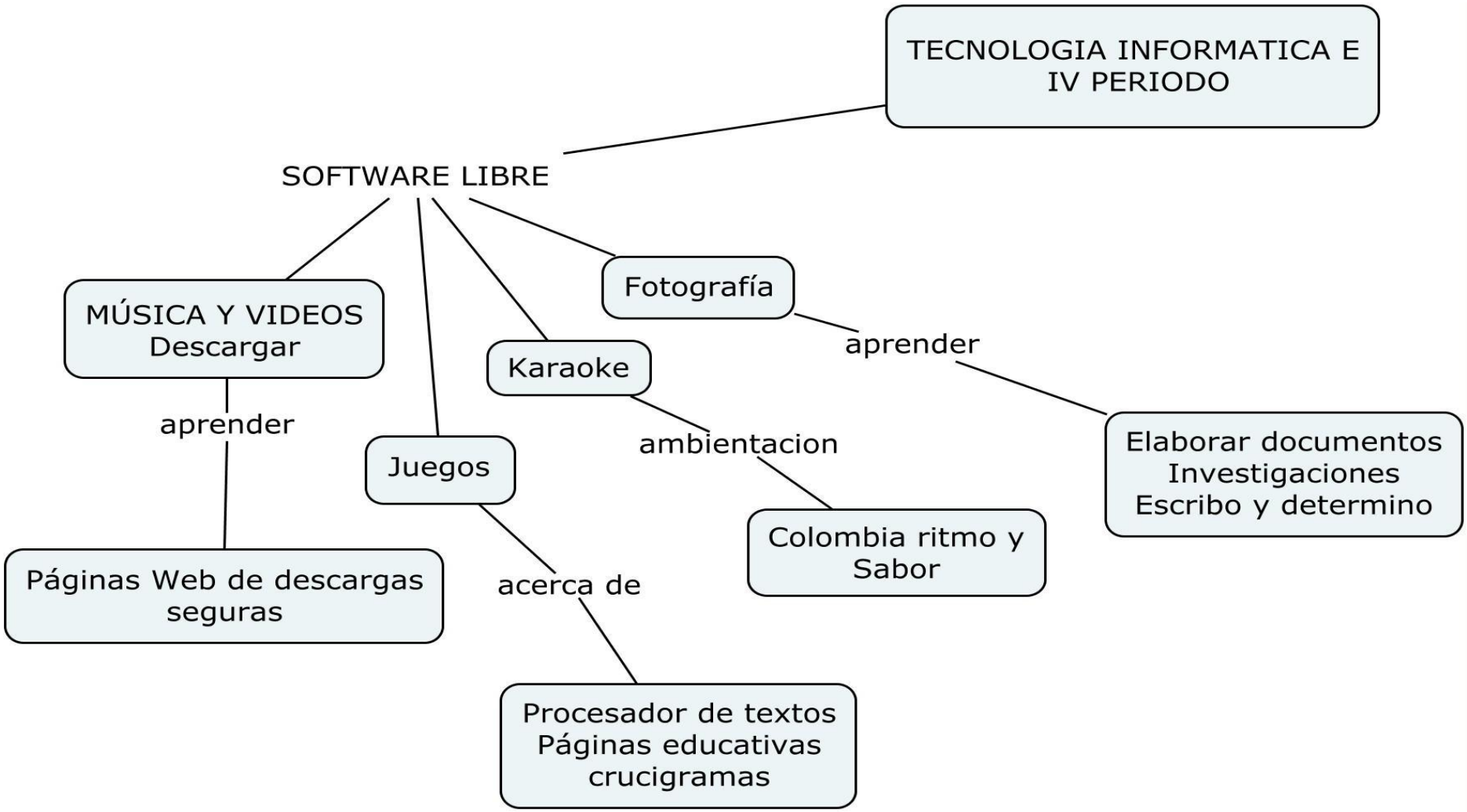


MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO					
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA					
	TRD		CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PAGINAS
			GP-GAC–PL-36	01	20/01/2023	

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

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS - DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO**
OFIMÁTICA **TEMAS DE INVESTIGACIÓN EN WORD- POWER POINT** **EXPOSICIONES** **ELABORACIÓN DE DOCUMENTOS** **EXCEL BÁSICO**	Identifica qué es Ofimática y sus aplicaciones en su vida cotidiana. Examina los paquetes de Oficina y el respectivo uso. Interactúa con Office y sus diferentes usos educativos, comerciales Alcances y viabilidad del mismo. Básico de Excel	**ABP:** Conceptualiza, investiga y conoce la importancia de la Ofimática y su utilización en la vida cotidiana. **ABPr:** Conoce y manifiesta la importancia de los paquetes de oficina que existen y sus aplicaciones. **CIAz:** Programa algunas situaciones en los manejos de archivos y sus requerimientos en Office, como recurso educativo primordial en su formación.	**COGNITIVO:** Desarrollo y usa modelos científicos-matemáticos **PERSONAL:** Produce documentos digitales como cartas, informes, trabajos escolares. **SOCIAL:** Apoya a compañeros en el manejo básico de Excel.	*Determina a través de una presentación de Power Point los conocimientos de Ofimática, y la importancia de apropiar el Office para su desempeño estudiantil y académica.*

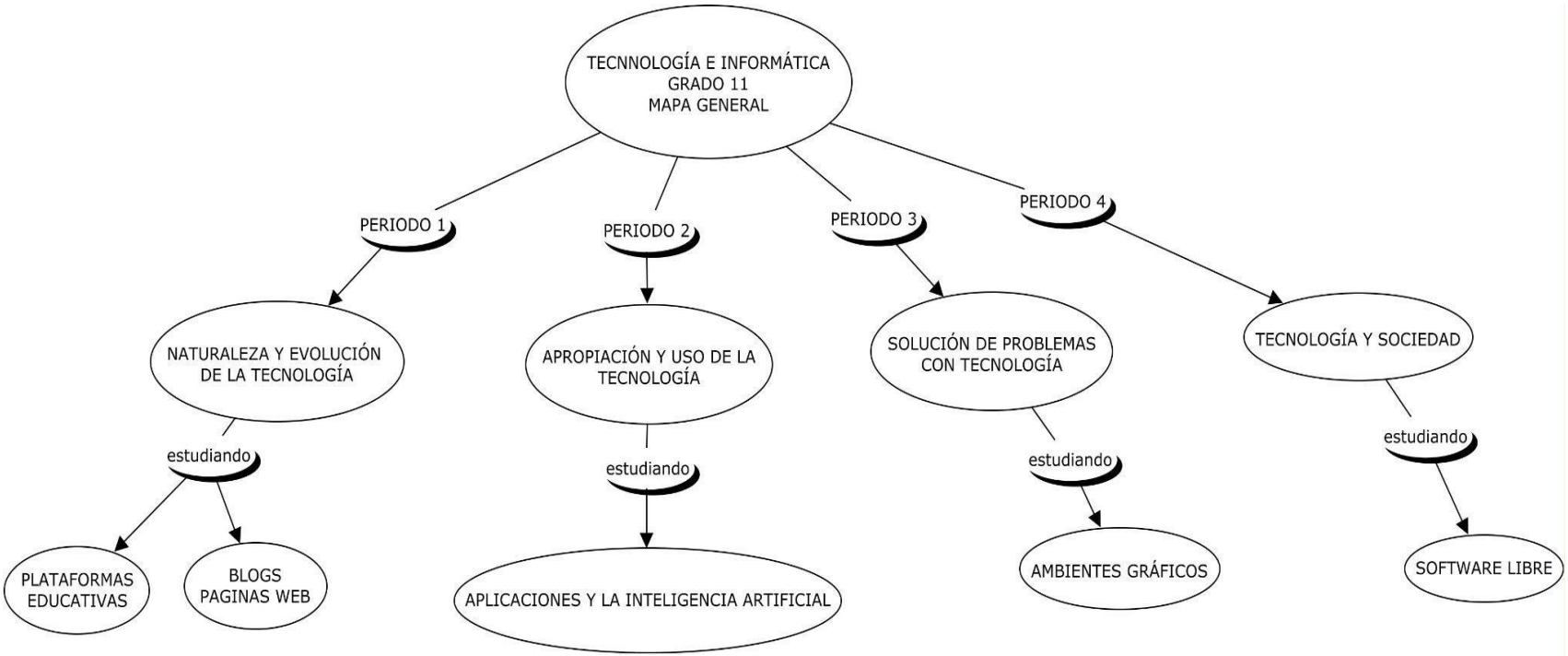
MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO					
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA					
	TRD		CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PAGINAS
			GP-GAC–PL-36	01	20/01/2023	

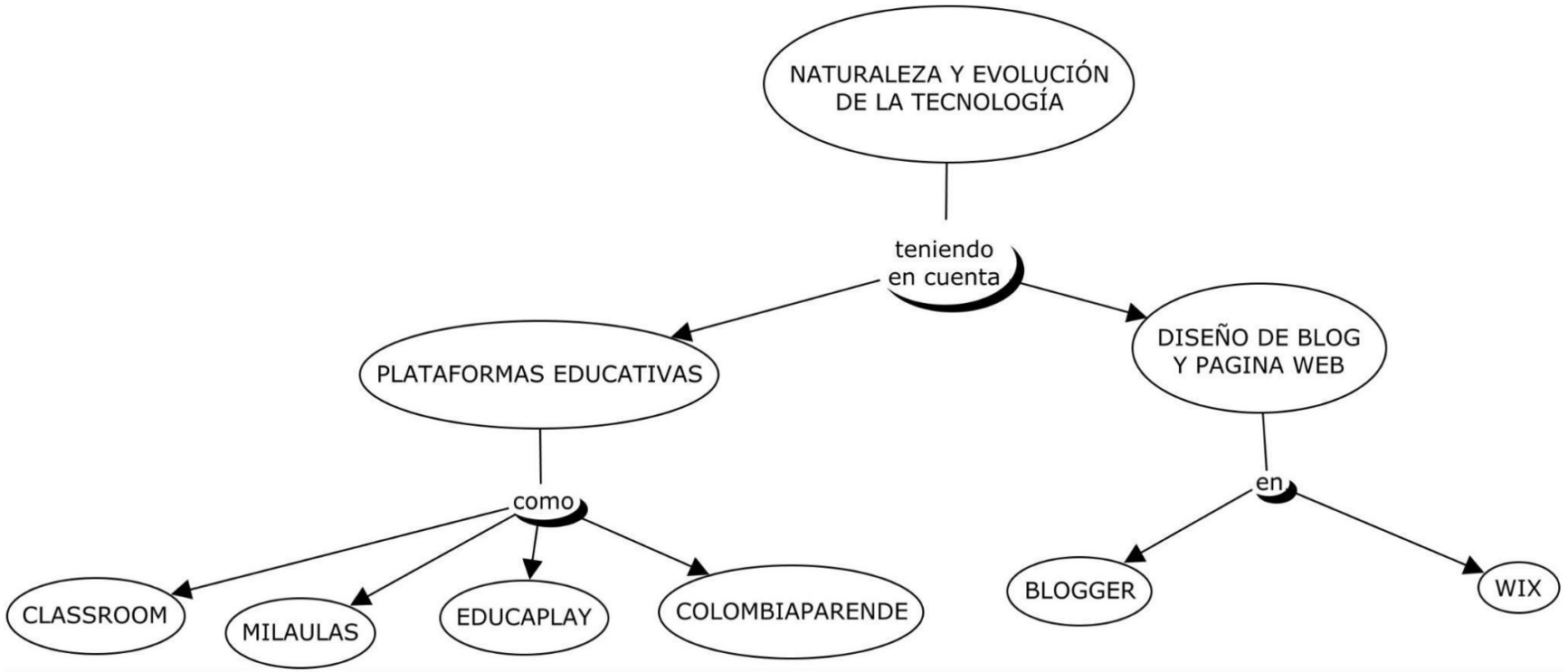


ASIGNATURA: **TECNOLOGÍA INFORMATICA**
GRADO: **10**
EJE REGULADOR: **TECNOLOGIA Y SOCIEDAD**
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: **IV**
COGNITIVA: Reconocer que existen programas gratuitos educativos.
PERSONAL: Ser responsable de las descargas que realizo
SOCIAL: Como dar uso apropiado a la información que descargo

EJE TEMATICO	COMPETENCIAS - DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
Música y Videos Fotografía Páginas Web Procesador de textos Paginas Educativas Juegos –crucigramas-	Aprendo a descargar videos y música en páginas seguras. Investigo la historia de la fotografía Utilizo diferentes procesadores de textos. Navego en paginas educativas como apoyo a mi formación. Utilizo el tiempo libre en juegos educativos	**ABP:** Utilizo paginas especializadas para bajar información. Videos y música. **ABPr:** Comprendo cómo se manejan y como debo de utilizarlos. **CIAz**: Me sirven para realizar algunas tareas que puedo manejar por la Web	**COGNITIVO:** Desarrollo y usa modelos científicos-matemáticos **PERSONAL:** uso responsable del contenido digital y sabe hacer selección adecuada **SOCIAL:** Asume respeto por los gustos musicales y audiovisuales de los demás.	*Debo de buscar un programa gratuito y saber descargarlo y utilizarlo para mis tareas.* *Debo manejar de forma correcta las descargas y poder compartirlas con los compañeros y docente.*

UNDÉCIMO GRADO

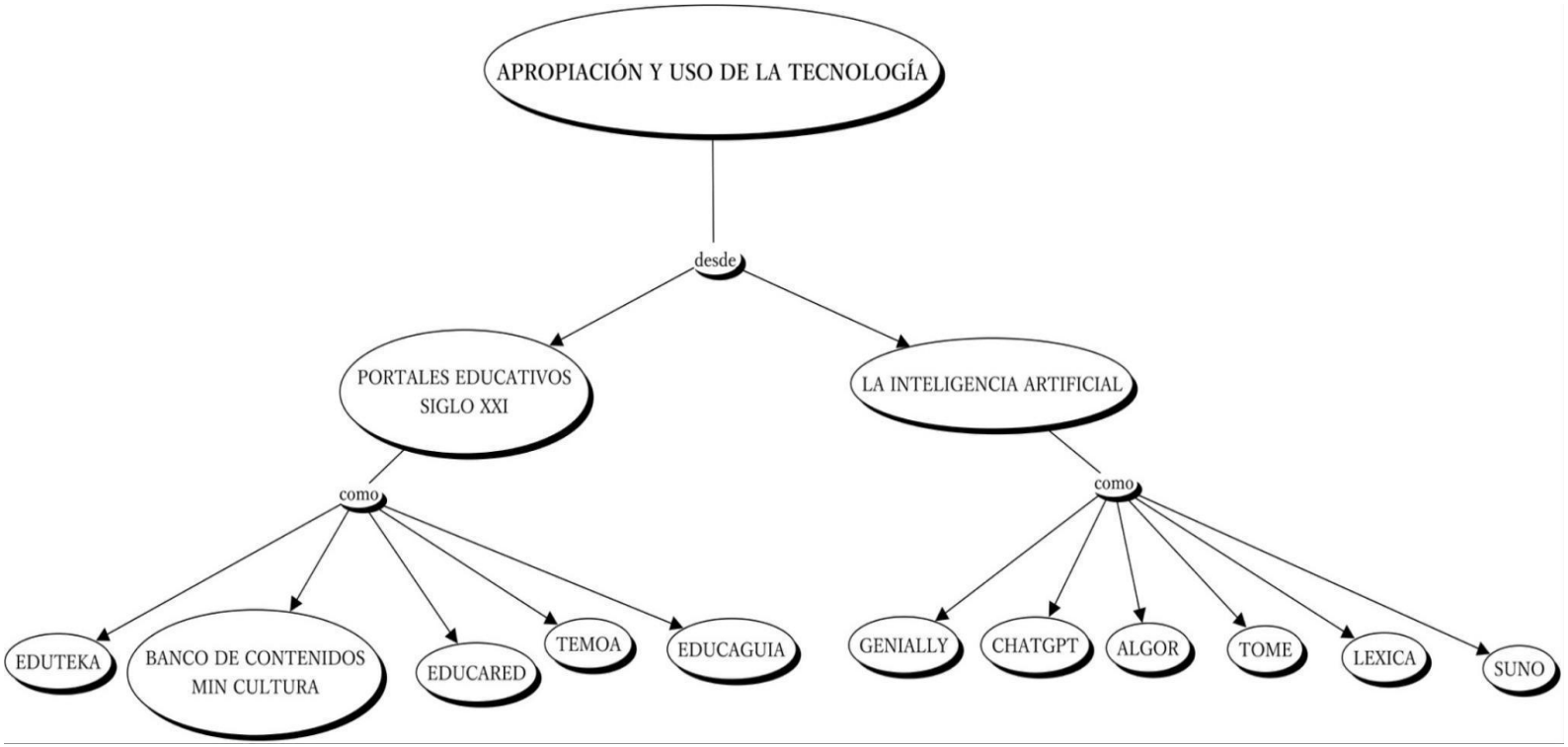

TECNNOLOGÍA E INFORMÁTICA
GRADO 11
MAPA GENERAL
PERIODO 1
PERIODO 2
PERIODO 3
PERIODO 4
NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA
APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA
TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
estudiando
estudiando
estudiando
estudiando
PLATAFORMAS EDUCATIVAS
BLOGS PAGINAS WEB
APLICACIONES Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL
AMBIENTES GRÁFICOS
SOFTWARE LIBRE


NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA
teniendo en cuenta
PLATAFORMAS EDUCATIVAS
DISEÑO DE BLOG Y PAGINA WEB
como
en
CLASSROOM
MILAULAS
EDUCAPLAY
COLOMBIAPARENDE
BLOGGER
WIX

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO					
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA					
	TRD		CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PAGINAS
			GP-GAC–PL-36	01	20/01/2023	

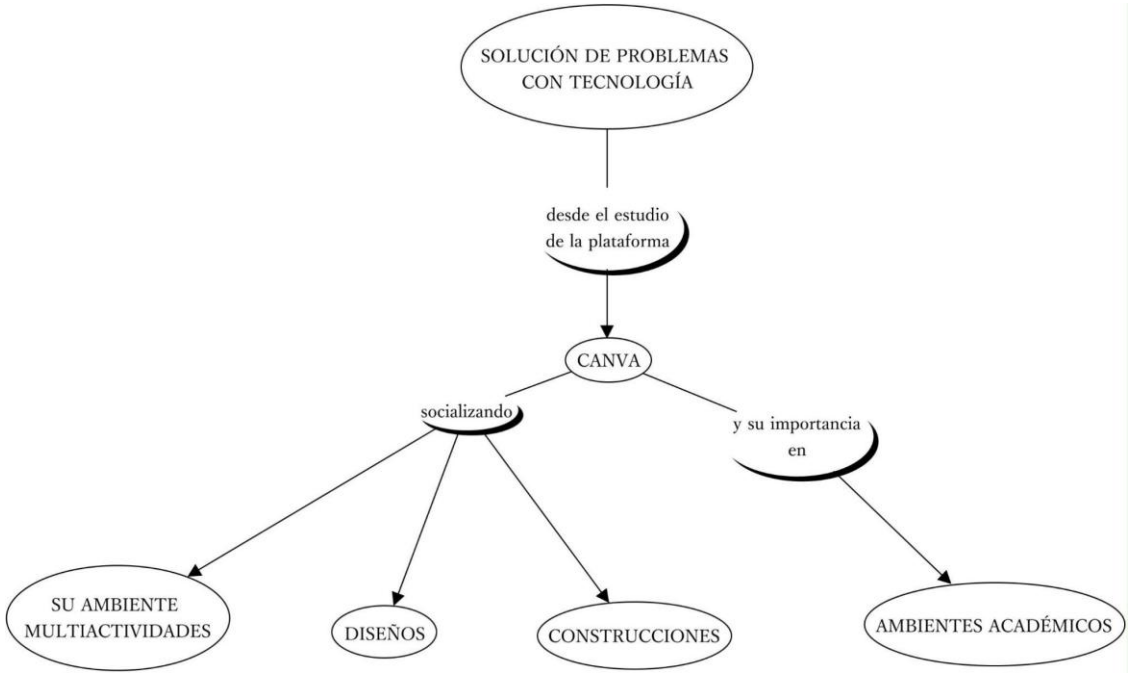
ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMÁTICA E INFORMATICA**
EJE GENERADOR: **NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**
GRADO: **11**
TIEMPO: 10 semanas 20 hora
PERIODO: I
COGNITIVA: ¿Como se construye una plataforma educativa en web?
PERSONAL: ¿Para que utilizamos el Blog y página web en lo académico?
SOCIAL: Reconozco la importancia de los blogs en el contexto académico.

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGÍAS PEDAGÓGICAS DE APOYO
• **Uso de plataformas.** • **Elaboración del Blog** • **Elaboración Página Web.**	Reconoce y analiza la importancia de los blogs, y la TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA de punta. Utiliza apropiadamente el Blog y ambientes virtuales como medio de comunicación e información.	**APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS:** A partir de la construcción de sitios web, cada estudiante se enfoca en un aspecto de la institución educativa. **APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS:** I Realización y apropiación de nuevas tecnologías **CICLOS DE INDAGACIÓN Y APRENDIZAJE COLABORATIVO:** Teniendo los elementos, se hacen propuestas serias de trabajo grupal	**COGNITIVO:** Desarrollo y usa modelos científicos-matemáticos **PERSONAL:** Demuestran la aplicación práctica, la autonomía, la reflexión y el desarrollo de habilidades. **SOCIAL: Demuestra la capacidad de comunicación, colaboración, responsabilidad ética y construcción de comunidad.**	*Se ejercita en manejar el blog y pagina web, con sus diferentes facetas, elaborando otras entradas de diferentes asignaturas en el blog.*


APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA
desde
PORTALES EDUCATIVOS SIGLO XXI
LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL
como
como
EDUTEKA
BANCO DE CONTENIDOS MIN CULTURA
EDUCARED
TEMOA
EDUCAGUIA
GENIALLY
CHATGPT
ALGOR
TOME
LEXICA
SUNO

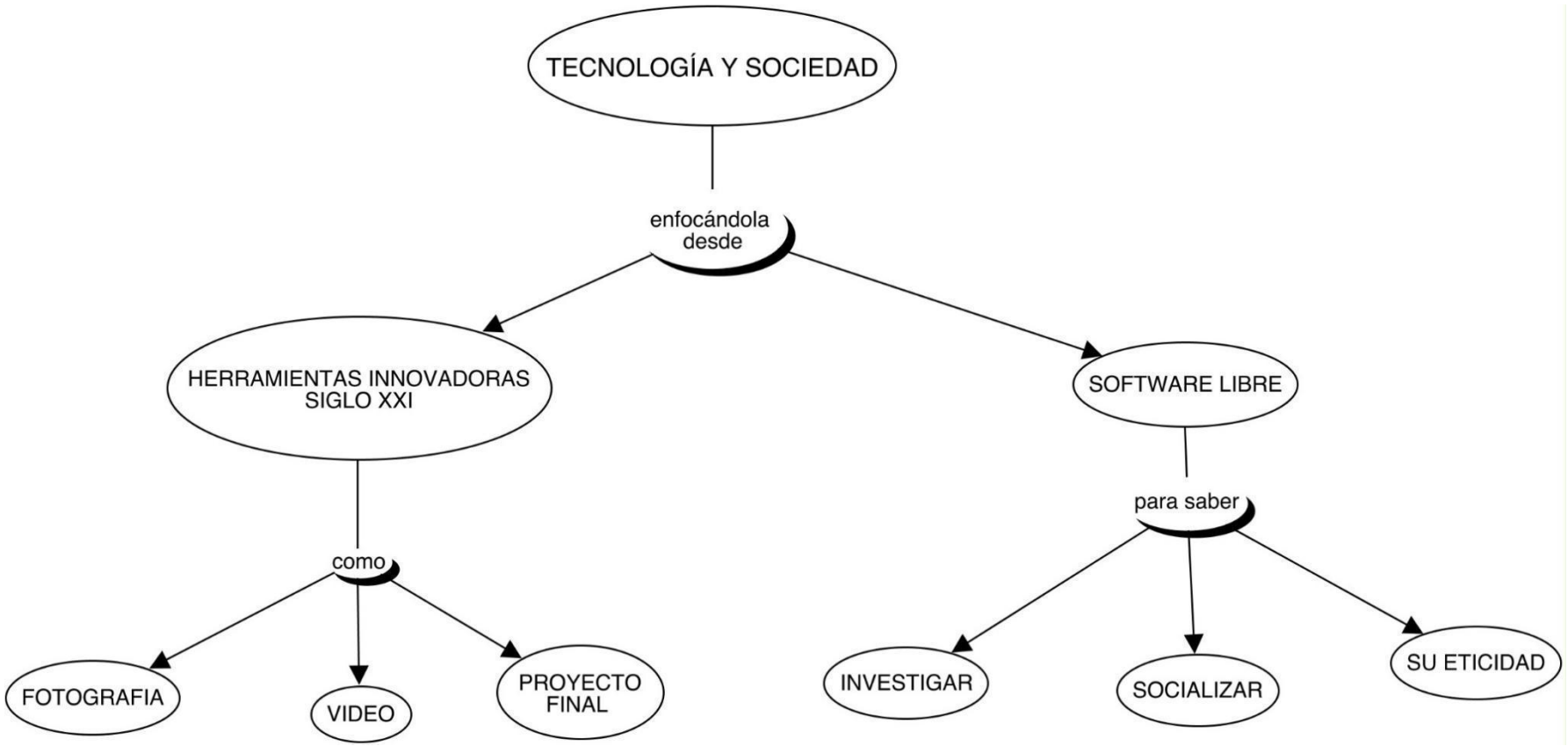
ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMÁTICA E INFORMATICA**
GRADO: **11**
EJE GENERADOR: **APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA**
TIEMPO: 10 semanas -20 horas
PERIODO: II
COGNITIVA: Apropiación de plataformas con aplicaciones de carácter educativo
PERSONAL: Importancia de actividades utilizando aplicaciones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

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*** Aplicaciones en entornos educativos: Colombia Aprende, Educaplay, Kahoot,** *** La Educación y la Inteligencia Artificial: ChapGPT, Tome, DeepL** *** Apropiación de la I. A y su uso en la Educación.**	Manejo de aplicaciones de Inteligencia Artificial en los entornos educativos. Elabora actividades usando aplicaciones de Inteligencia Artificial	**APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS:** se realiza diferentes actividades con base a las diversas aplicaciones de la IA **APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS:** Una vez teniendo claro que es la IA se busca construir propuestas tecnológicas **CICLOS DE INDAGACIÓN Y APRENDIZAJE COLABORATIVO:** Teniendo claro el propósito de actuar se debe realizar de manera grupal actividades que redunden en calidad de grupo	**COGNITIVO:**: Explica las principales características de las entradas en cada asignatura a través del blog, página web y plataformas virtuales. **PERSONAL**: **Diseño de una secuencia didáctica breve:** Donde integre el uso de al menos DOS de las herramientas para una misma clase **SOCIAL:** Realizar Una autoevaluación final donde el estudiante responda: *¿Cómo ha cambiado su percepción de la IA desde el inicio del curso? ¿Qué habilidades humanas (crítica, creatividad, empatía) cree que son ahora más importantes que nunca?*	Se compromete a entregar actividades mínimas de lo propuesto en el periodo Realizar una exposición de los retos de la educación y la implicación del uso de la Inteligencia Artificial.


SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA
desde el estudio de la plataforma
CANVA
socializando
y su importancia en
SU AMBIENTE MULTIACTIVIDADES
DISEÑOS
CONSTRUCCIONES
AMBIENTES ACADÉMICOS

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

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*** Ambientación en Canva** *** Realización de diseños usando la plataforma Canva** *** Proyecto educativo con base en Canva**	Aprende los entornos básicos de Canva para luego poder realizar actividades en su aplicación. Desarrolla múltiples diseños con base al uso de la plataforma de diseño y creatividad social: Canva	**APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS:** Los nuevos entornos tecnológicos como las aplicaciones IA son la base para generar productos nuevos **APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS:** Cuando se apropian de avances tecnológicos se puede elaborar propuestas nuevas dando apertura a la creatividad **CICLOS DE INDAGACIÓN Y APRENDIZAJE COLABORATIVO:** Se hacen consultan y actividades grupales	**COGNITIVO:**: Explica las principales características de las entradas en cada asignatura a través del blog, página web y plataformas virtuales. **PERSONAL**: El estudiante realiza Un collage o presentación en Canva donde muestre sus hallazgos: su plantilla favorita, un elemento gráfico que le llamó la atención, una fuente que le gusta y una funcionalidad que le pareció útil. **SOCIAL:** Contribuir con su proyecto final a un banco de recursos de la clase, organizado en Canva (usando carpetas compartidas o un equipo).	*Se compromete a elaborar mínimo dos actividades de las propuestas durante el periodo. Debe sustentar en el uso práctico de los entornos educativ*


TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
enfocándola desde
HERRAMIENTAS INNOVADORAS SIGLO XXI
SOFTWARE LIBRE
como
para saber
FOTOGRAFIA
VIDEO
PROYECTO FINAL
INVESTIGAR
SOCIALIZAR
SU ETICIDAD

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO					
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA					
	TRD		CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PAGINAS
			GP-GAC–PL-36	01	20/01/2023	

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

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*** Software libre.** *** Redes Sociales ventajas y desventajas.** *** Fotografía y edición de videos.**	Reconoce la importancia del Software libre Reconoce la importancia de las redes sociales y su uso responsable. Edita videos y fotografías. Aprende a manejar software libre y sus diferentes aplicaciones.	**APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS:** Teniendo en cuenta la importancia de las tecnologías blandas se apropia de sus conceptos para generar constructos sociales **APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS:** **CICLOS DE INDAGACIÓN Y APRENDIZAJE COLABORATIVO:** Teniendo los elementos, hago una propuesta seria de mi trabajo	**COGNITIVO:**: Explica las principales características de las entradas en cada asignatura a través del blog, página web y plataformas virtuales. **PERSONAL**: **realización de un** ensayo breve donde compare la filosofía del software libre (libertades) con la del software privativo, desde su perspectiva **SOCIAL:** Organiza y participa en un debate donde unos defiendan las ventajas de las redes para la educación y el activismo, y otros sus desventajas en salud mental y polarización.	*Se compromete a elaborar un video institucional, sobre una problemática social de la institución*

BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación Nacional
- Orientaciones Generales para la Educación en TECNOLOGÍA E INFORMATICA e Informática
- Malla curricular para la cátedra de Investigación e Innovación
- Corporación Abril
- Municipio de Tuluá – Valle del Cauca
- Lineamientos curriculares para nuevas Tecnologías e Informáticas. Ministerio de Educación Nacional. Febrero de 1999.
- Ser competente en TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA ¡Una necesidad para el desarrollo! © Ministerio de Educación Nacional, 2008
- Documento CONPES CONSEJO NACIONAL DE POLÍTICA ECONÓMICA Y SOCIAL REPÚBLICA DE COLOMBIA DEPARTAMENTO NACIONAL DE PLANEACIÓN TECNOLOGIA E INFORMÁTICAS PARA APRENDER: POLÍTICA NACIONAL PARA IMPULSAR LA INNOVACIÓN EN LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS A TRAVÉS DE LAS TECNOLOGÍA E INFORMÁTICAS DIGITALES. 31 de marzo de 2020.
- Ley 2170 de diciembre de 2021. Por medio de la cual se dictan disposiciones frente al uso de herramientas tecnológicas en los establecimientos educativos.
- Serie Guía N 30 Orientaciones generales para la educación en tecnología. Ser competente en tecnología: ¡una necesidad para el desarrollo! Revolución educativa Colombia Aprende MEN Mayo 2008
- Ser competente en TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA ¡Una necesidad para el desarrollo! © Ministerio de Educación Nacional, 2008
- ORIENTACIONES CURRICULARES PARA EL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA E INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Julio 2022.

Consulta el Portal de Recursos Educativos Abiertos para la enseñanza STEM. (s/f). Edu.co. Recuperado el 9 de enero de 2025, de https://www.colombiaaprende.edu.co/contenidos/plataforma/plataforma-crea

● Estándares Básicos de Competencias en Tecnología e Informática. Ministerio de Educación Nacional – MEN. Colombia, 2006.

● Marco de Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente. Ministerio de Educación Nacional. Colombia, 2013.

● Plan Nacional Decenal de Educación 2016–2026. Ministerio de Educación Nacional. Capítulos relacionados con innovación, ciencia y tecnología educativa.

● Política Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación. Departamento Nacional de Planeación – DNP. Documento CONPES 4069 de 2021.

● UNESCO. *Competency Framework for Teachers on ICT*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura,

MUNICIPIO DE TULUÁ	INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO					
	PLAN DE AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA					
	TRD		CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PAGINAS
			GP-GAC–PL-36	01	20/01/2023	