PLAN GENERAL DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

DOCENTES:

AMANDA ARIAS RAMÍREZ

JULIO CESAR GONZALEZ HENAO

DIEGO VERGARA OLAYA

LEONARDO CAMPO NUÑEZ

MARTÍN ALONSO HOLGUIN

AÑO LECTIVO 2026

TULUÁ

CONTENIDO

PRESENTACÓN 3
JUSTIFICACIÓN 3
OBJETIVO GENERAL 4
MARCO LEGAL 5
METODOLOGÍA. 8
RÚBRICA DE EVALUACIÓN 13
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS. 14
RECURSOS. 14
PRIMERO 17
SEGUNDO 11
TERCERO 20
CUARTO 30
QUINTO 40
BIBLIOGRAFÍA 50

PRESENTACÓN

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

RÚBRICA 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.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

PLANES ESPECIALES DE APOYO Y ACTIVIDADES DE REFUERZO: El área dispondrá de un Plan de apoyo para aquellos estudiantes con dificultades en su proceso de aprendizaje.

Mediante Trabajo individual.

Trabajo grupal.

Pruebas orales y escritas.

Exposiciones.

Talleres.

Sustentación.

Rondas.

Revisión de actividades.

Elaboración de carteles, Infografías, plegables y folletos

RECURSOS.

Ambiente escolar: el área de tecnología e informática impone un reto a la institución escolar que desborda las maneras convencionales de relacionarse con el conocimiento, teniendo en cuenta que la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social. El área procura generar una propuesta de transformación global. Aquí se toma como base reconocer el ambiente como factor determinante en la formación humana. Se pretende entonces obtener desarrollos aptitudinales y actitudinales con base en la influencia del entorno en la formación de los individuos.

El avance del conocimiento tecnológico y su influencia en la transformación de ambientes, evidencia la importancia del tema como elemento indispensable en la construcción del conocimiento, en la escenificación escolar y la formación de los educandos.

El término ambientes implica evidentemente un todo organizado que depende de la existencia de unos elementos físicos y lógicos; sin embargo, los anteriores elementos no tienen sentido sin la existencia del supra elemento: la gente.

FÍSICOS: Se refiere a lo concreto y están conformados por:

Espacios: como el aula de clase, la sala de cómputo, el patio, la batería sanitaria, la biblioteca, el laboratorio, la cancha de fútbol, el hogar del alumno, las vías públicas, etc.

Los equipos: como computadores, impresoras, redes de datos, máquinas de escribir, radios, ventiladores, planchas, televisores, neveras, pupitres, mesas, tablero, marcadores, etc.

Las herramientas: como destornillador, martillo, tenazas, pinzas, etc.

HUMANOS. De la gente o potencial humano, hombres, mujeres, niños, niñas y jóvenes es que dependen en últimas las pruebas y la regulación de las relaciones entre los elementos y al final son los beneficiados o perjudicados por los resultados ambientales el recurso humano es considerado un supra elemento en el ambiente.

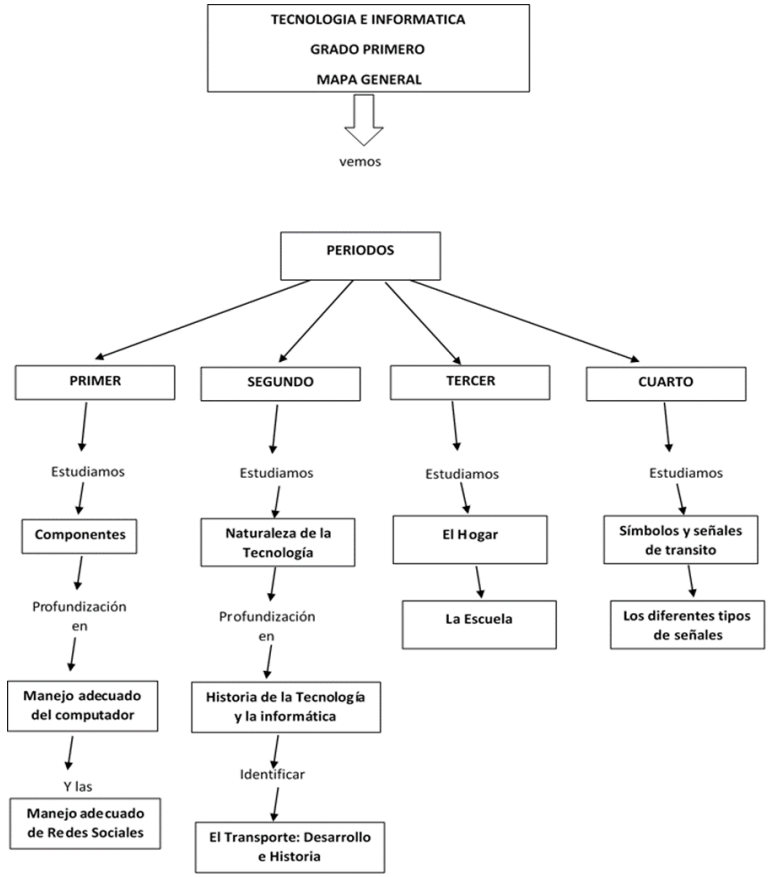
El recurso humano incluye toda la comunidad educativa: estudiantes, profesores, padres de familia, personal administrativo y de servicios y demás agentes de la comunidad. Ya no es la dupla profesor – estudiante del esquema tradicional que dejaba a los demás entes sin desempeñar su papel protagónico. La organización escolar en su dimensión directa y administrativa tiene la función de dinamizar el ambiente escolar con la perspectiva de incorporar en el espacio y en el tiempo las transformaciones que lo hagan pertinente en todo momento y para todos los estudiantes. Debe haber mecanismos de evaluación y seguimiento constante.

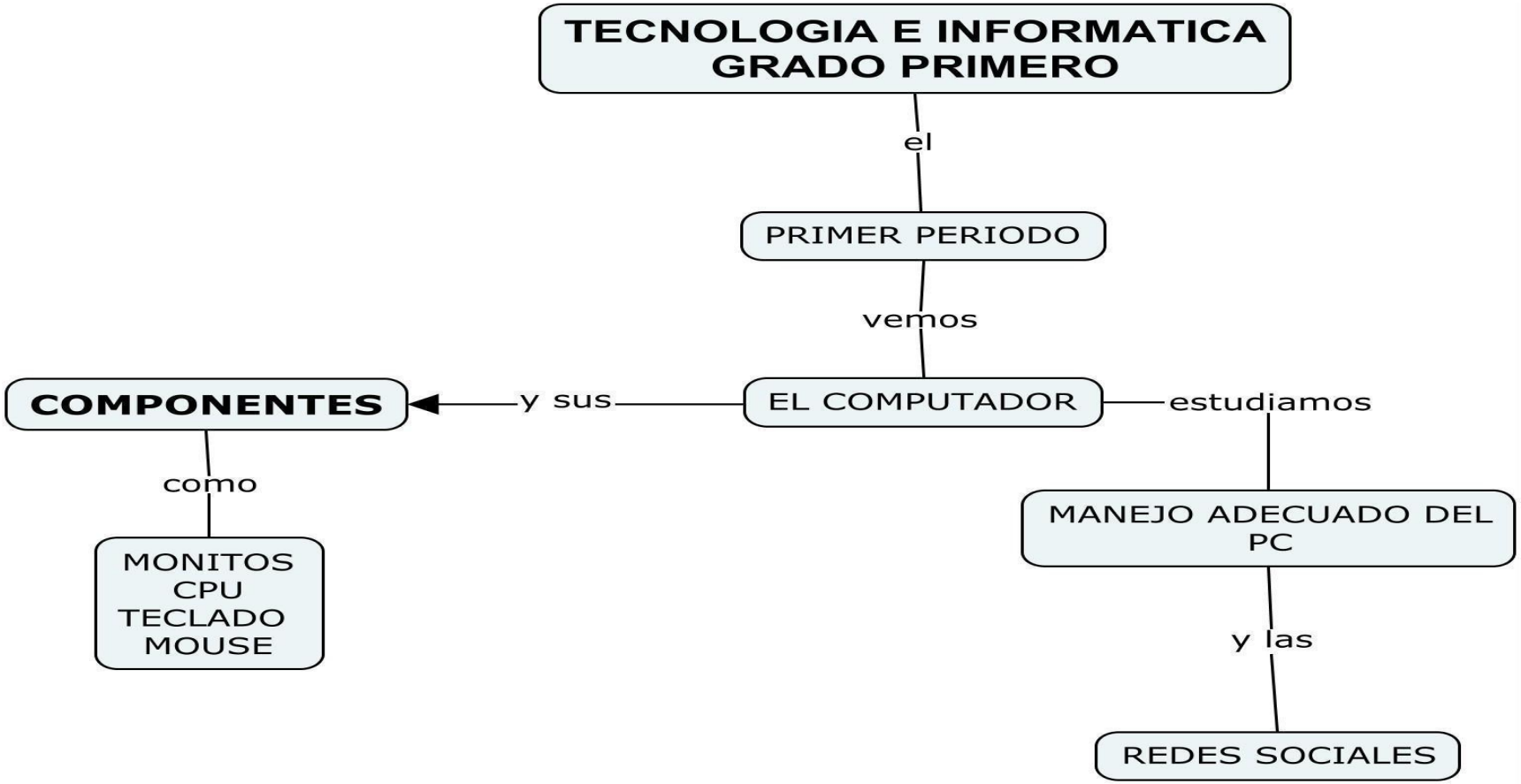
ATENCIÓN A ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS DIVERSAS

Dando cumplimiento al PEI y lo establecido en las disposiciones de los decretos 0366 de 2009, decreto 1421 del 2017 y La Ley 1098 de 2006 que reglamenta la atención a la infancia y adolescencia; y los estudiantes con necesidades educativas diversas; el área de tecnología e informática, considera los diferentes diagnósticos que los estudiantes presenten o sean detectados por los maestros, docente

orientador o profesionales de inclusión de la Secretaría de Educación Municipal, adaptando el desarrollo de las actividades en el aula, acorde con el PIAR que se genere en cada período académico.

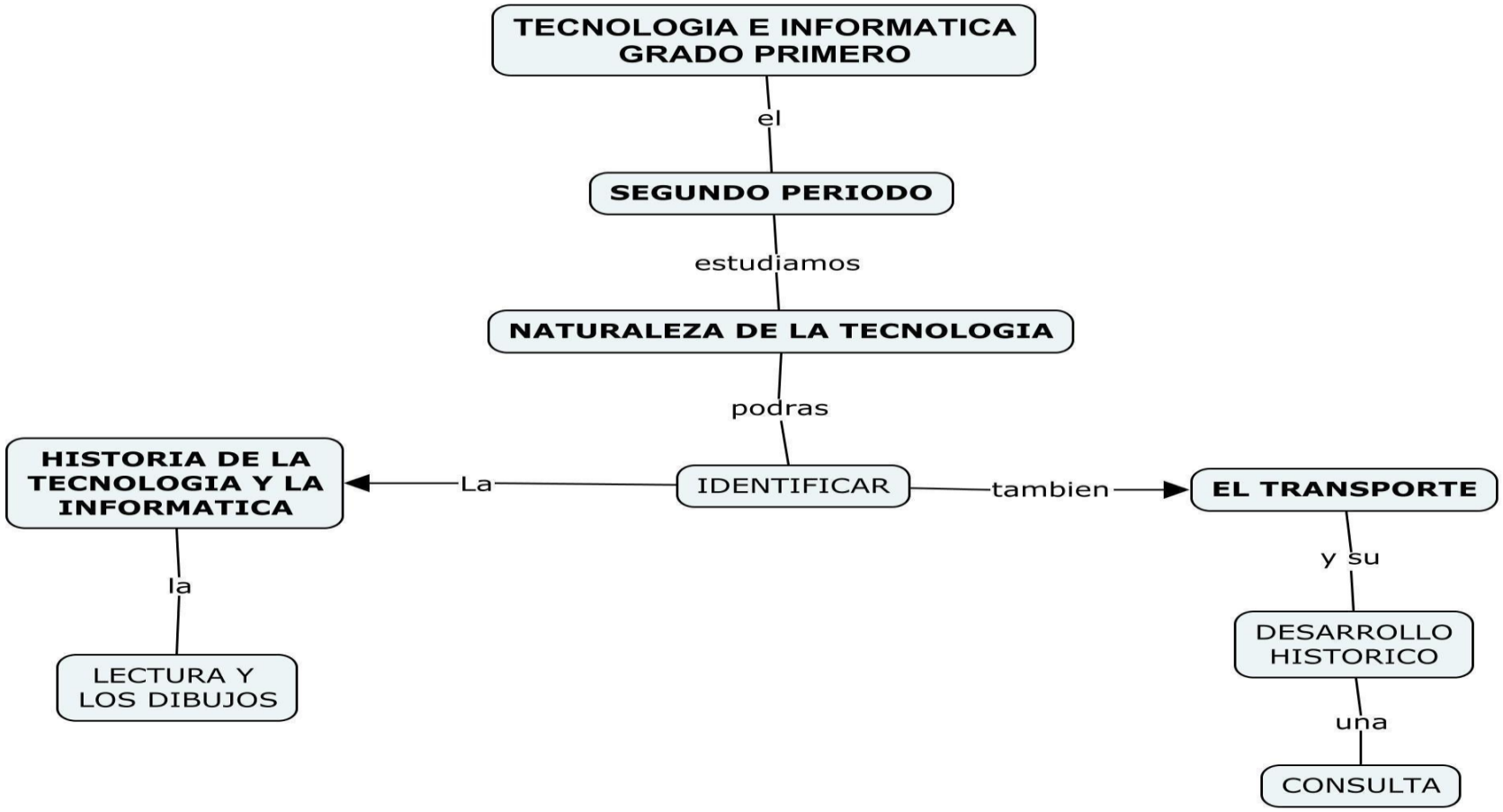
PRIMERO


TECNOLOGIA E INFORMATICA
GRADO PRIMERO
MAPA GENERAL
vemos
PERIODOS
PRIMER
SEGUNDO
TERCER
CUARTO
Estudiamos
Componentes
Profundización en
Manejo adecuado del computador
Y las
Manejo adecuado de Redes Sociales
Estudiamos
Naturaleza de la Tecnología
Profundización en
Historia de la Tecnología y la informática
Identificar
El Transporte: Desarrollo e Historia
Estudiamos
El Hogar
La Escuela
Estudiamos
Símbolos y señales de transito
Los diferentes tipos de señales


TECNOLOGIA E INFORMATICA
GRADO PRIMERO
el
PRIMER PERIODO
vemos
EL COMPUTADOR
y sus
COMPONENTES
como
MONITOS
CPU
TECLADO
MOUSE
estudiamos
MANEJO ADECUADO DEL PC
y las
REDES SOCIALES

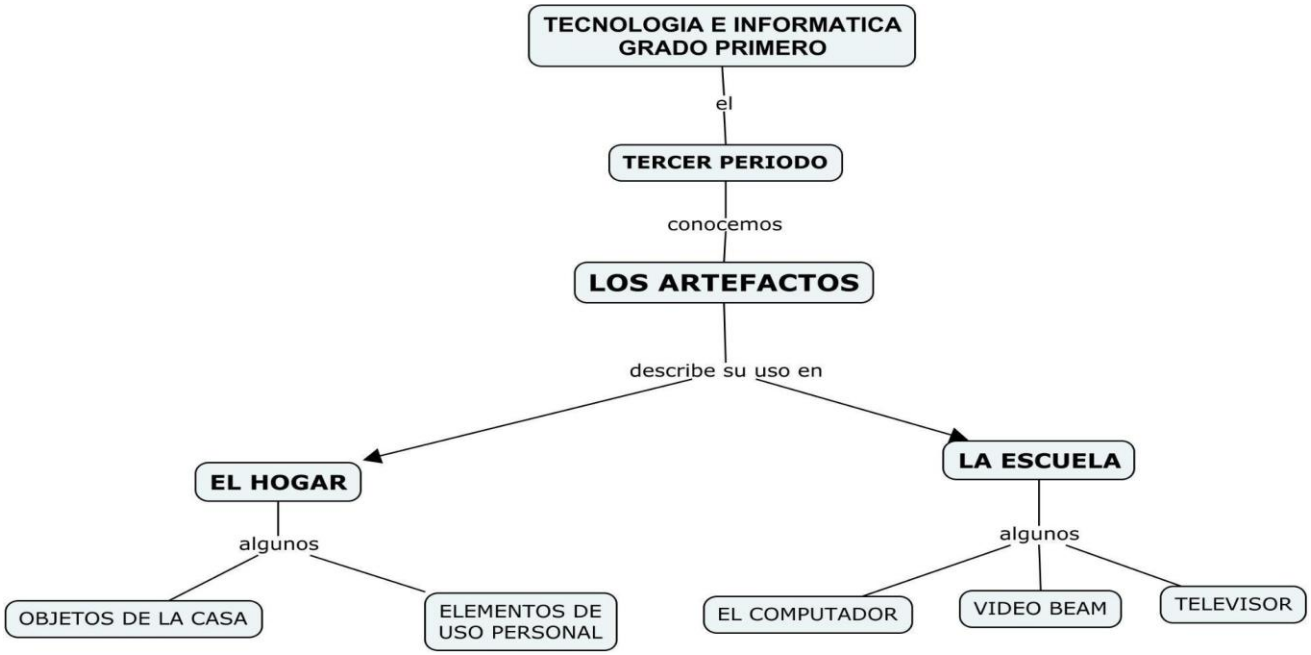
ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: **1°**
EJE GENERADOR: **EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGIA E INFORMATICA**
TIEMPO: 09 semanas
PERIODO: I
COGNITIVA: ¿Por qué es importante el computador?
PERSONAL: Valoro el uso adecuado del computador
SOCIAL: Demuestro respeto a las consultas en el computador
.

EJE TEMÁTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*El computador (Aspectos generales) *Principales partes del computador. *Redes sociales (classroom, Whatsapp)	Reconozco la computadora como recurso de trabajo y comunicación y la utilizo en diferentes actividades. Comparo las diferentes partes del computador Consulto en diferentes medios y fuentes de consulta.	**INTERPRETATIVA:** Describe el computador y sus partes. **PROPOSITIVA:** Experimenta agrado al participar en las actividades programadas.	**COGNITIVO:** -Describe la importancia del computador y sus principales partes. Usa modelos científico-matemáticos. -Investiga adecuadamente sobre las redes sociales **Personal:** Cumple su rol en un trabajo grupal usando una herramienta digital compartida, comunicándose de forma respetuosa y oportuna **SOCIAL:**Cumple su rol en un trabajo grupal usando una herramienta digital compartida, comunicándose de forma respetuosa y oportuna	En el cuaderno dibuja el computador y expone sobre su importancia.


TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO PRIMERO
el
SEGUNDO PERIODO
estudiamos
NATURALEZA DE LA TECNOLOGIA
podras
IDENTIFICAR
La
HISTORIA DE LA TECNOLOGIA Y LA INFORMATICA
la
LECTURA Y LOS DIBUJOS
tambien
EL TRANSPORTE
y su
DESARROLLO HISTORICO
una
CONSULTA

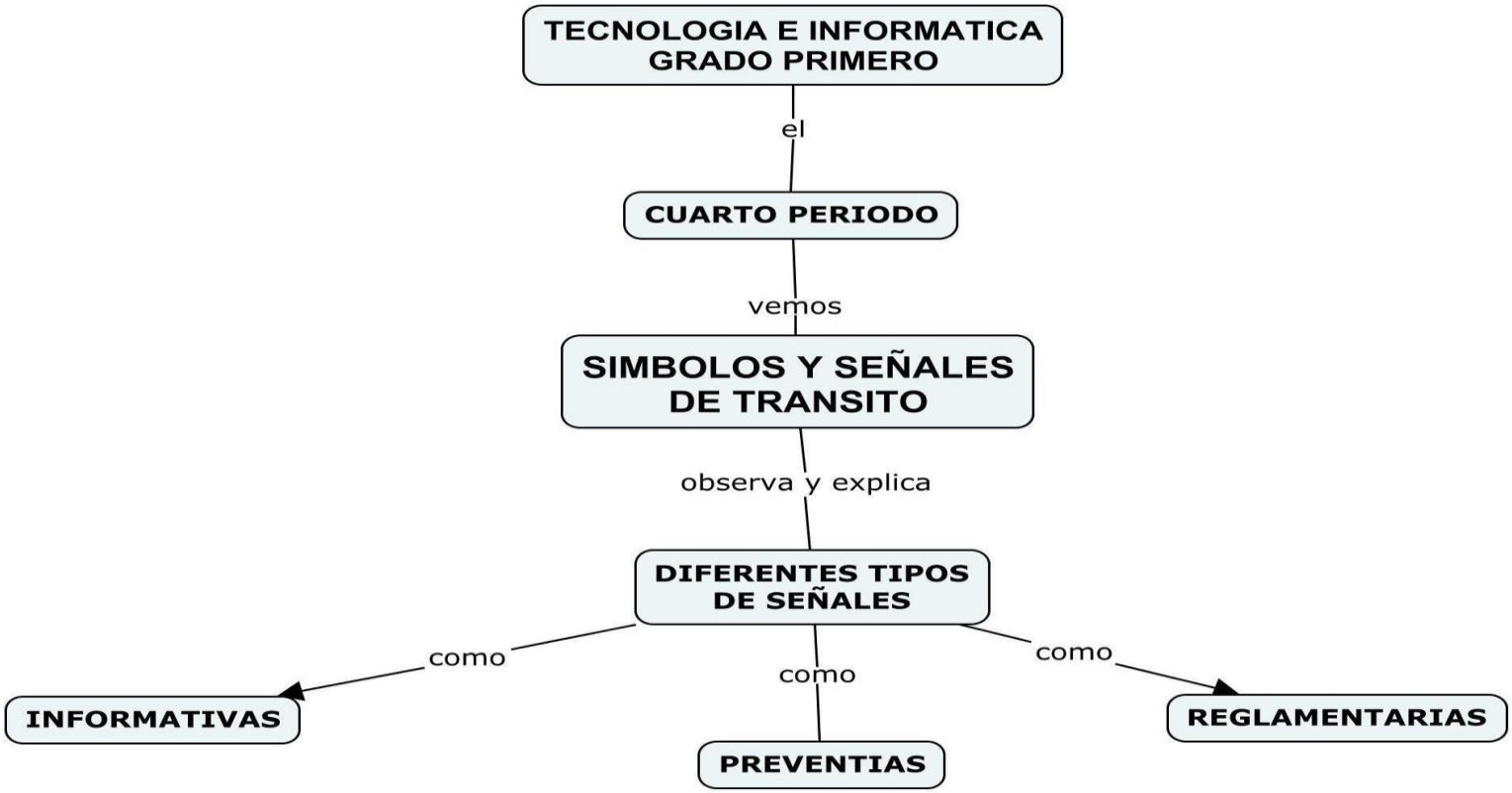
ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: **1°**
EJE GENERADOR: **APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGIA E INFORMATICA**
TIEMPO: 11 semanas
PERIODO: II
COGNITIVA: ¿Qué importancia tiene la tecnología e informática en la vida diaria?
PERSONAL: ¿Qué beneficios tiene para mí la innovación tecnológica?
SOCIAL: Identifico los beneficios de la tecnología e informática.

EJE TEMATICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*Naturaleza y evolución de la TECNOLOGIA E INFORMATICA (Historia). *Los medios de transporte ayer y hoy. *La evolución del transporte como tecnología	Identificar y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados Identifico los nuevos medios de transporte (motos, patinetas, caros eléctricos, etc.) Consulto en diferentes medios.	**Conceptual:** reconoce tipos de tecnología. **Argumentativa:** Explica los conceptos básicos acerca de la TECNOLOGIA E INFORMATICA y su importancia para el desarrollo de la humanidad. **Interpretativa:** Identifica los nuevos tipos de transporte.	**Cognitivo:** - Identifica tecnologías cotidianas y su función -Narra semejanzas y diferencias tecnológicas en las diferentes formas de vivienda y transporte. -Usa tecnología básica con seguridad y responsabilidad. **Personal:** Cumple su rol en un trabajo grupal usando una herramienta digital compartida, comunicándose de forma respetuosa y oportuna **SOCIAL:**Cumple su rol en un trabajo grupal usando una herramienta digital compartida.	Recorta y pega diferentes tipos de transporte.


TECNOLOGIA E INFORMATICA
GRADO PRIMERO
el
TERCER PERIODO
conocemos
LOS ARTEFACTOS
describe su uso en
EL HOGAR
LA ESCUELA
algunos
algunos
OBJETOS DE LA CASA
ELEMENTOS DE USO PERSONAL
EL COMPUTADOR
VIDEO BEAM
TELEVISOR

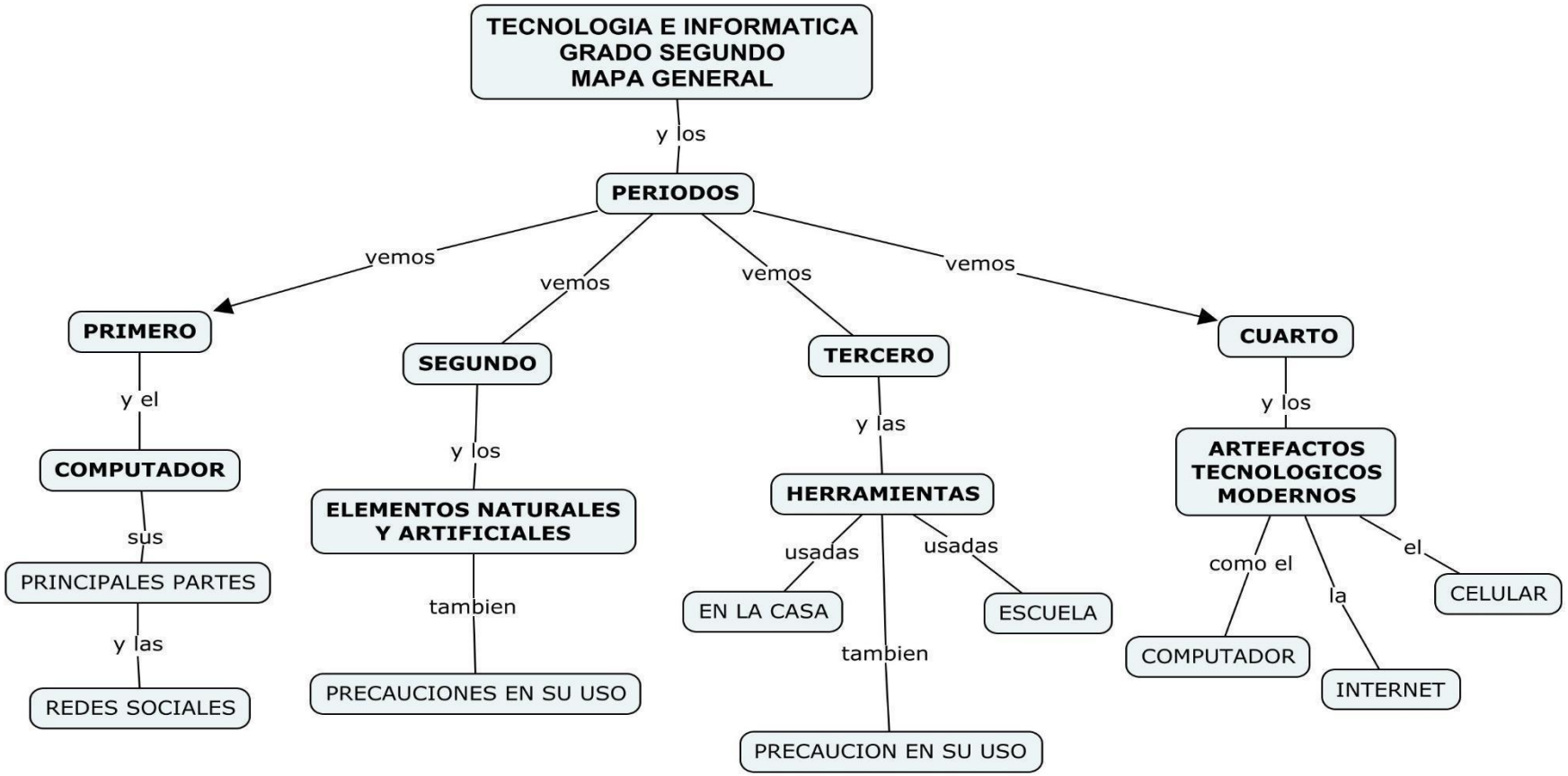
ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: **1°**
EJE GENERADOR: **SOLUCIÓN A PROBLEMAS TECNOLÓGICOS**
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: III
COGNITIVA: ¿Qué artefactos tecnológicos se utilizan en mi hogar y escuela?
PERSONAL: ¿para qué me sirven los objetos tecnológicos de uso personal?
SOCIAL: Reconoce los artefactos y su importancia para el hombre.

EJE TEMÁTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*Los artefactos tecnológicos que usamos en casa *Los artefactos tecnológicos que usamos en la escuela *Uso seguro y responsable de los artefactos tecnológicos	Identifico los artefactos tecnológicos que se utilizan en mi entorno para satisfacer necesidades cotidianas. Explico de manera sencilla para qué sirven algunos artefactos tecnológicos del hogar y la escuela. Utilizo los artefactos tecnológicos de forma segura y responsable. Describo artefactos tecnológicos que empleo en mi vida diaria. Consulto información en diferentes medios (familia, imágenes, videos, libros)	**Interpretativa:** Reconoce y representa gráficamente los artefactos tecnológicos de su entorno. **Argumentativa:** Explica su función, cuidados y uso adecuado. **Propositiva:** Asume actitudes de cuidado y respeto frente al uso de la tecnología.	**Cognitivo:** -Identifica y clasifica artefactos tecnológicos del hogar y la escuela. -Relaciona cada artefacto con su función. -Elabora dibujos, recortes o carteles sobre los artefactos tecnológicos. -Nombra hábitos de cuidado y normas de uso seguro. **Personal:** Cumple su rol en un trabajo grupal usando una herramienta digital compartida, comunicándose de forma respetuosa y oportuna **Social:** Participa y respeta el trabajo de sus compañeros.	Elabora una cartelera donde dibuje o pegue diferentes artefactos utilizados en el hogar y la escuela y expone en el grupo.

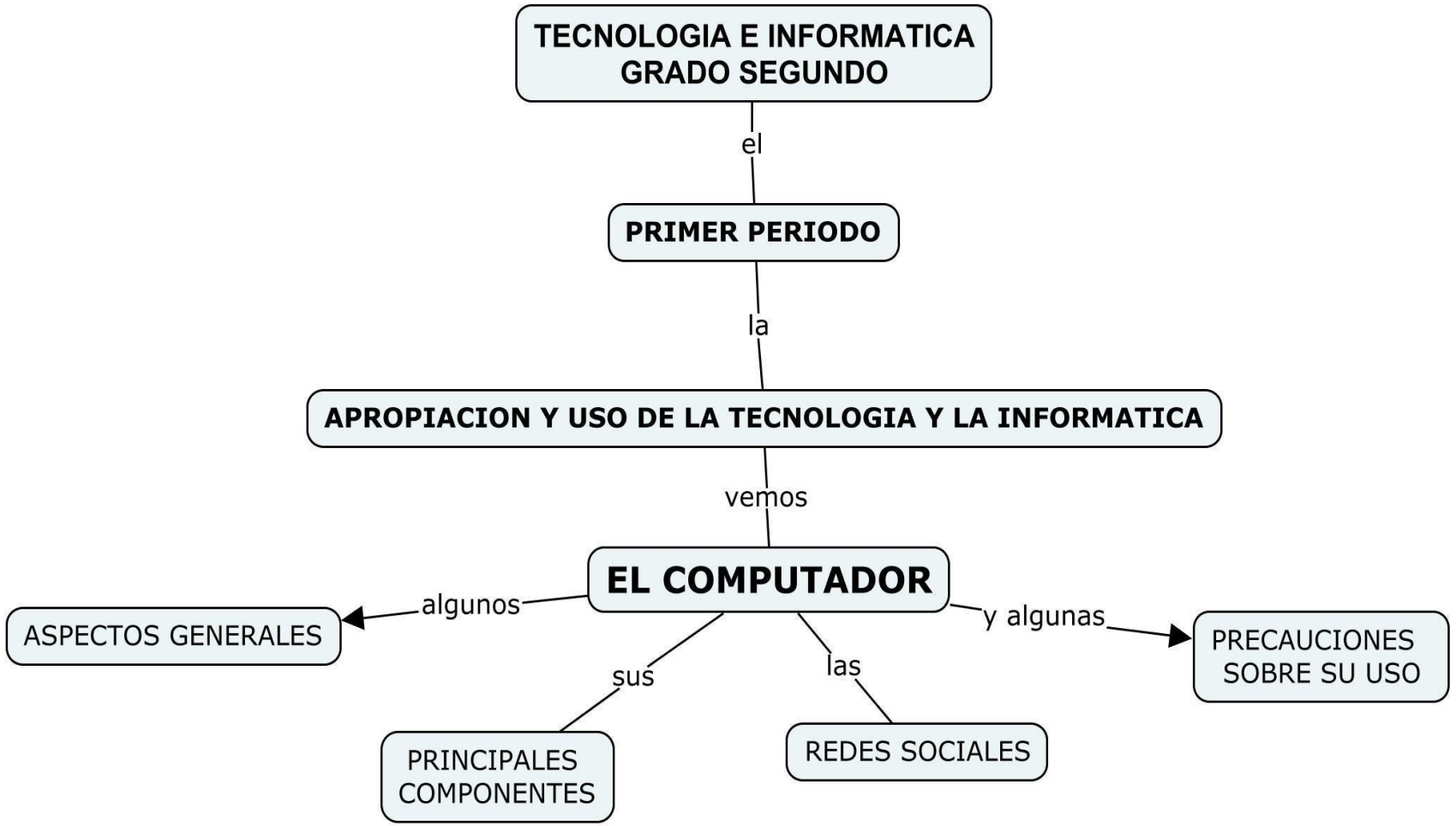

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO PRIMERO
el
CUARTO PERIODO
vemos
SIMBOLOS Y SEÑALES DE TRANSITO
observa y explica
DIFERENTES TIPOS DE SEÑALES
como
como
como
INFORMATIVAS
PREVENTIAS
REGLAMENTARIAS

ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: **1°**
EJE GENERADOR: **TECNOLOGIA E INFORMATICA.**
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: IV
COGNITIVA: ¿Qué señales de tránsito empleo para proteger mi vida?
PERSONAL: ¿Para qué me sirve conocer las señales de tránsito?
SOCIAL: Aplico las normas de tránsito en mi vida cotidiana

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*¿Qué son las señales de tránsito? *Tipos de señales de tránsito *Uso responsable de las señales de tránsito	• Reconoce y utiliza algunas señales de tránsito de su entorno. • Explica de manera sencilla la importancia de respetar las señales de tránsito. • Describe señales que observa en la escuela, la calle y el barrio. • Consulta información en diferentes medios (imágenes, familia, videos).	**Interpretativa:** Identifica y dibuja señales de tránsito. **Argumentativa:** Explica para qué sirven las señales. **Propositiva:** Aplica normas de cuidado y seguridad vial en su vida diaria.	**Cognitivol:** Dibuja, recorta y clasifica señales de tránsito. -Nombra y diferencia algunos tipos de señales (preventivas, informativas y reglamentarias). **Personal:** Cumple su rol en un trabajo grupal usando una herramienta digital compartida, comunicándose de forma respetuosa y oportuna **Social:** Demuestra respeto por las normas de tránsito en juegos y actividades.	Dibuja o pega en una cartelera las señales de tránsito más comunes utilizados en el medio y explica su importancia.

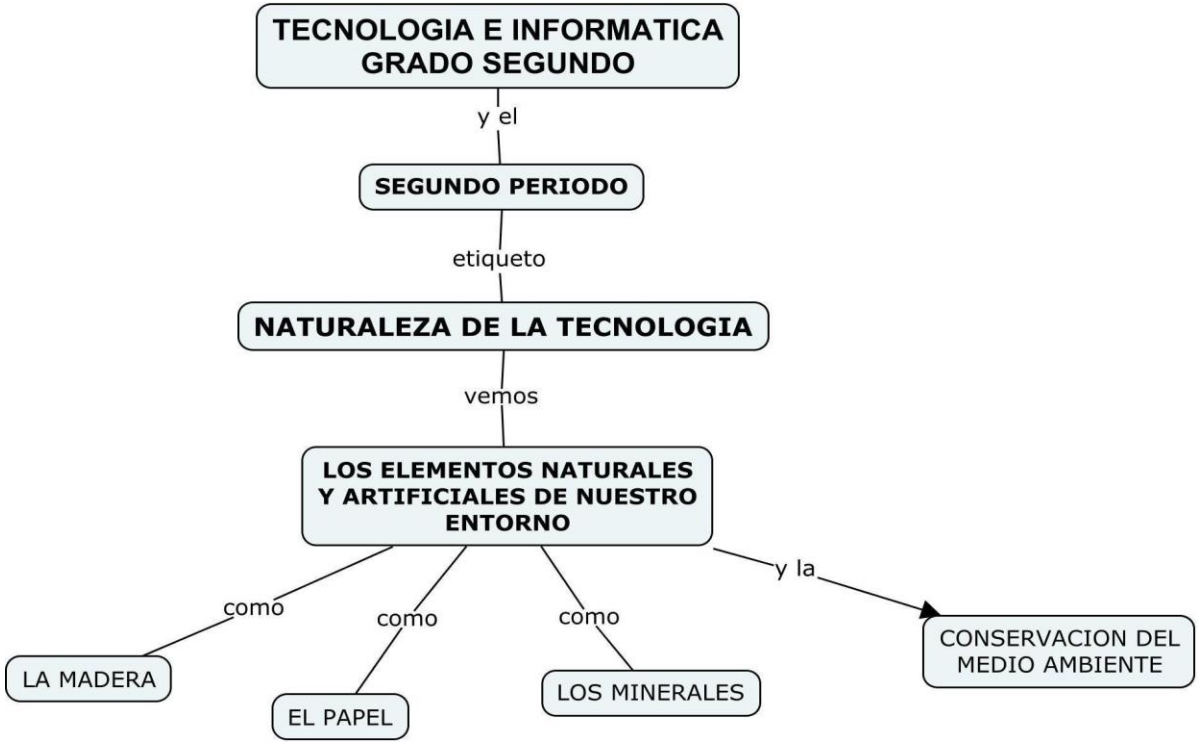

TECNOLOGIA E INFORMATICA
GRADO SEGUNDO
MAPA GENERAL
y los
PERIODOS
vemos
vemos
vemos
vemos
PRIMERO
SEGUNDO
TERCERO
CUARTO
y el
y los
y las
y los
COMPUTADOR
ELEMENTOS NATURALES Y ARTIFICIALES
HERRAMIENTAS
ARTEFACTOS TECNOLOGICOS MODERNOS
sus
tambien
usadas
usadas
como el
la
el
PRINCIPALES PARTES
PRECAUCIONES EN SU USO
EN LA CASA
ESCUELA
COMPUTADOR
INTERNET
CELULAR
y las
tambien
REDES SOCIALES
PRECAUCION EN SU USO

SEGUNDO


TECNOLOGIA E INFORMATICA
GRADO SEGUNDO
el
PRIMER PERIODO
la
APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA Y LA INFORMATICA
vemos
EL COMPUTADOR
algunos
ASPECTOS GENERALES
y algunas
PRECAUCIONES SOBRE SU USO
sus
PRINCIPALES COMPONENTES
las
REDES SOCIALES

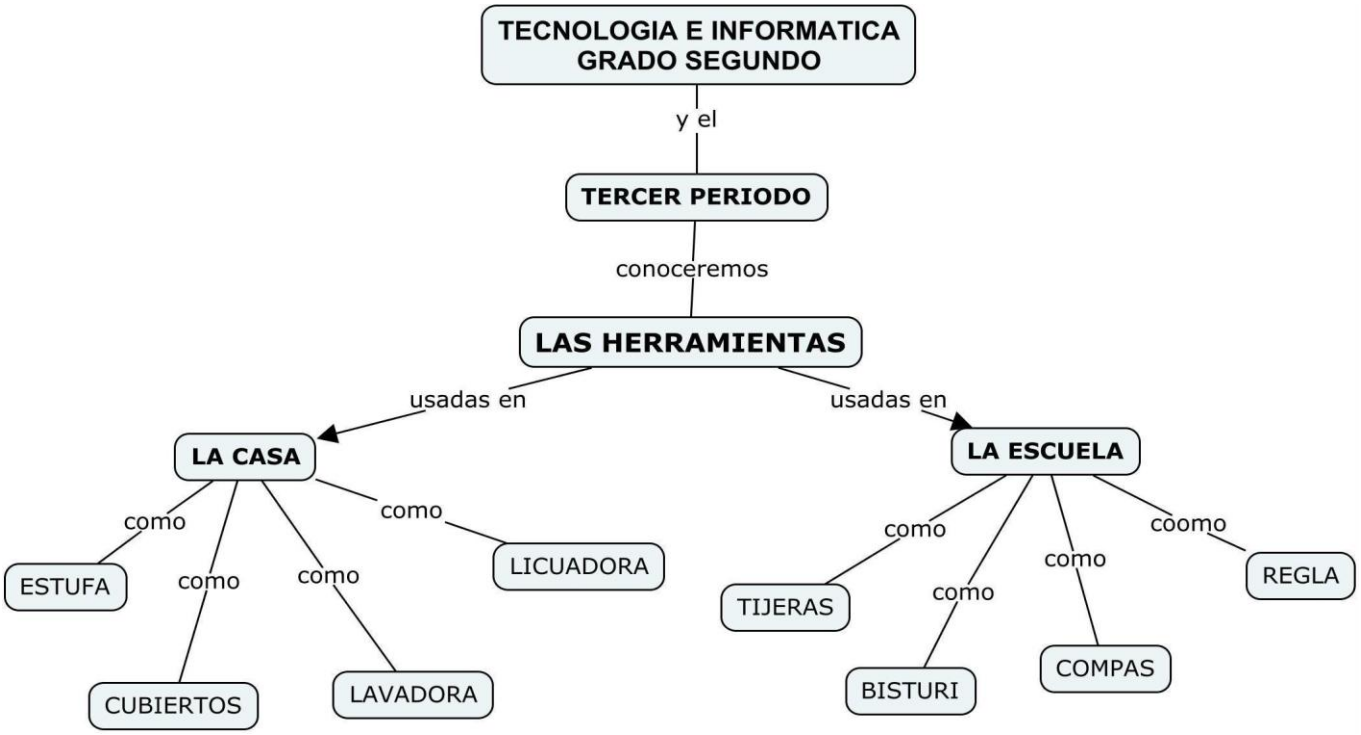
ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: 2°
EJE GENERADOR: **EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGIA E INFORMATICA**
TIEMPO: 9 semanas
PERIODO: I
COGNITIVA: Identifica la computadora como artefacto tecnológico.
PERSONAL: ¿Para qué me sirve conocer las partes del computador?
SOCIAL: Consulta adecuadamente sobre las redes sociales

UNIDAD TEMATICA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*El computador como herramienta *Las partes del computador *Uso responsable del computador y las redes.	• Reconoce el computador como una herramienta para aprender y comunicarse. • Identifica las partes principales del computador y explica su función. • Utiliza el computador de manera segura y responsable. • Consulta información en diferentes medios.os.	**Interpretativa:** Identifica y nombra el computador y sus partes. **Argumentativa:** Explica para qué sirve el computador y por qué debe usarse con cuidado. **Propositiva:** Aplica normas de uso responsable en actividades escolares.	**Cognitivo:** Reconoce la importancia de utilizar responsablemente el computador. Nombra las partes del computador y reconoce su utilidad. Dibuja, arma o señala las partes del computador. **Personal:** Demuestra interés por conocer las principales partes del computador. Muestra respeto por el equipo y sigue normas de uso. **Social:** Atiende con respeto las explicaciones de la docente y de sus compañeros.	. Dibuja el computador con sus partes y explica su importancia de uso.


TECNOLOGIA E INFORMATICA
GRADO SEGUNDO
y el
SEGUNDO PERIODO
etiqueto
NATURALEZA DE LA TECNOLOGIA
vemos
LOS ELEMENTOS NATURALES Y ARTIFICIALES DE NUESTRO ENTORNO
como
como
como
y la
LA MADERA
EL PAPEL
LOS MINERALES
CONSERVACION DEL MEDIO AMBIENTE

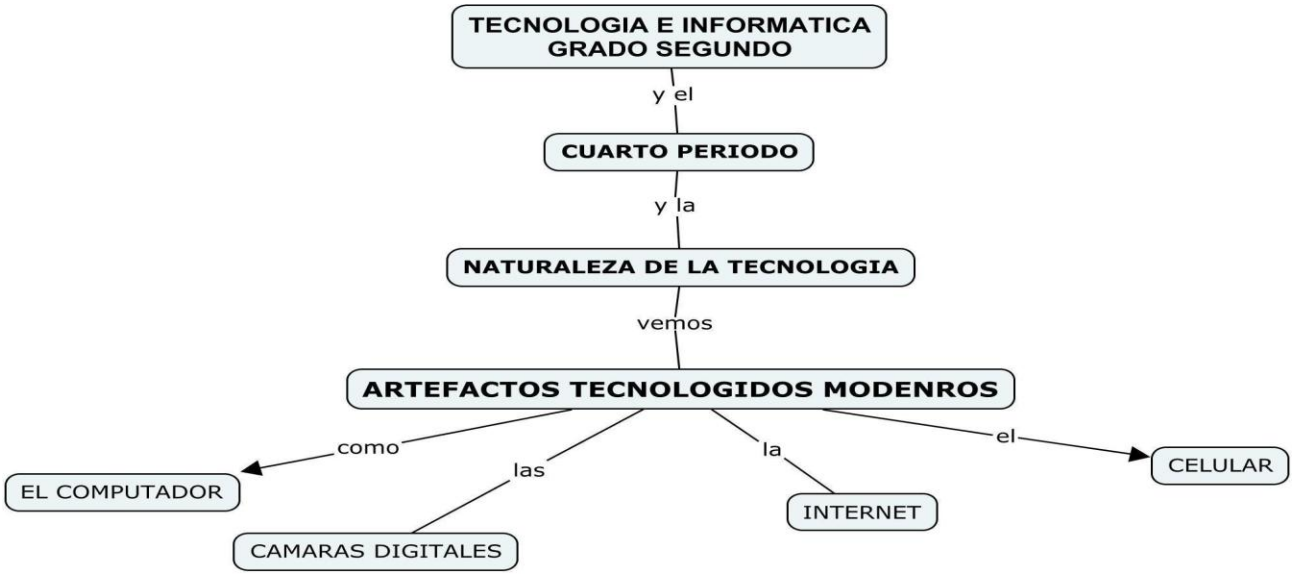
ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: 2°
EJE GENERADOR: **APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGIA E INFORMATICA**
TIEMPO: 11 semanas
PERIODO: II
COGNITIVA: Identifico los elementos naturales y artificiales del entorno
PERSONAL: Valoro el uso adecuado de los elementos naturales y artificiales
SOCIAL: Demuestro interés por la conservación de la naturaleza

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*Elementos naturales del entorno. *Elementos artificiales del entorno *Cuidado y uso responsable del entorno	• Identifica y clasifica elementos naturales y artificiales de su entorno. • Explica la utilidad de algunos elementos naturales y artificiales en la vida diaria. • Reconoce la importancia de cuidar los recursos naturales. • Consulta información en diferentes medios..	**Interpretativa:** Identifica los elementos naturales y artificiales y su importancia en la sociedad. Reconoce y nombra elementos naturales y artificiales. **Propositiva:** Relaciona la utilidad de diferentes elementos naturales en la vida diaria. Aplica acciones de cuidado y uso responsable del entorno. **Argumentativa:** Diseña normas de uso de algunos elementos naturales y artificiales en la escuela. Explica por qué son importantes para las personas.	**COGNITIVO:** Explica la importancia de cuidar los recursos naturales para el hombre. Diferencia elementos naturales y artificiales. Clasifica, dibuja y pega elementos del entorno. **PERSONAL .** Reconoce la importancia de cuidar los recursos naturales. Demuestra respeto y cuidado por la naturaleza y los objetos. **SOCIAL:** Cumple su rol en un trabajo grupal usando una herramienta digital compartida, comunicándose de forma respetuosa y oportuna	Clasifica y pega diferentes elementos naturales y artificiales del entorno.


TECNOLOGIA E INFORMATICA
GRADO SEGUNDO
y el
TERCER PERIODO
conoceremos
LAS HERRAMIENTAS
usadas en
usadas en
LA CASA
LA ESCUELA
como
como
como
como
como
como
como
como
ESTUFA
CUBIERTOS
LAVADORA
LICUADORA
TIJERAS
BISTURI
COMPAS
REGLA

ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: 2°
EJE GENERADOR: **SOLUCIÓN A PROBLEMAS TECNOLÓGÍCOS**
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: III
COGNITIVA: Clasifico las herramientas empleadas en la casa y escuela.
PERSONAL: Comprendo los riesgos de utilización de las herramientas
SOCIAL: Identifico la importancia de las herramientas para la sociedad.

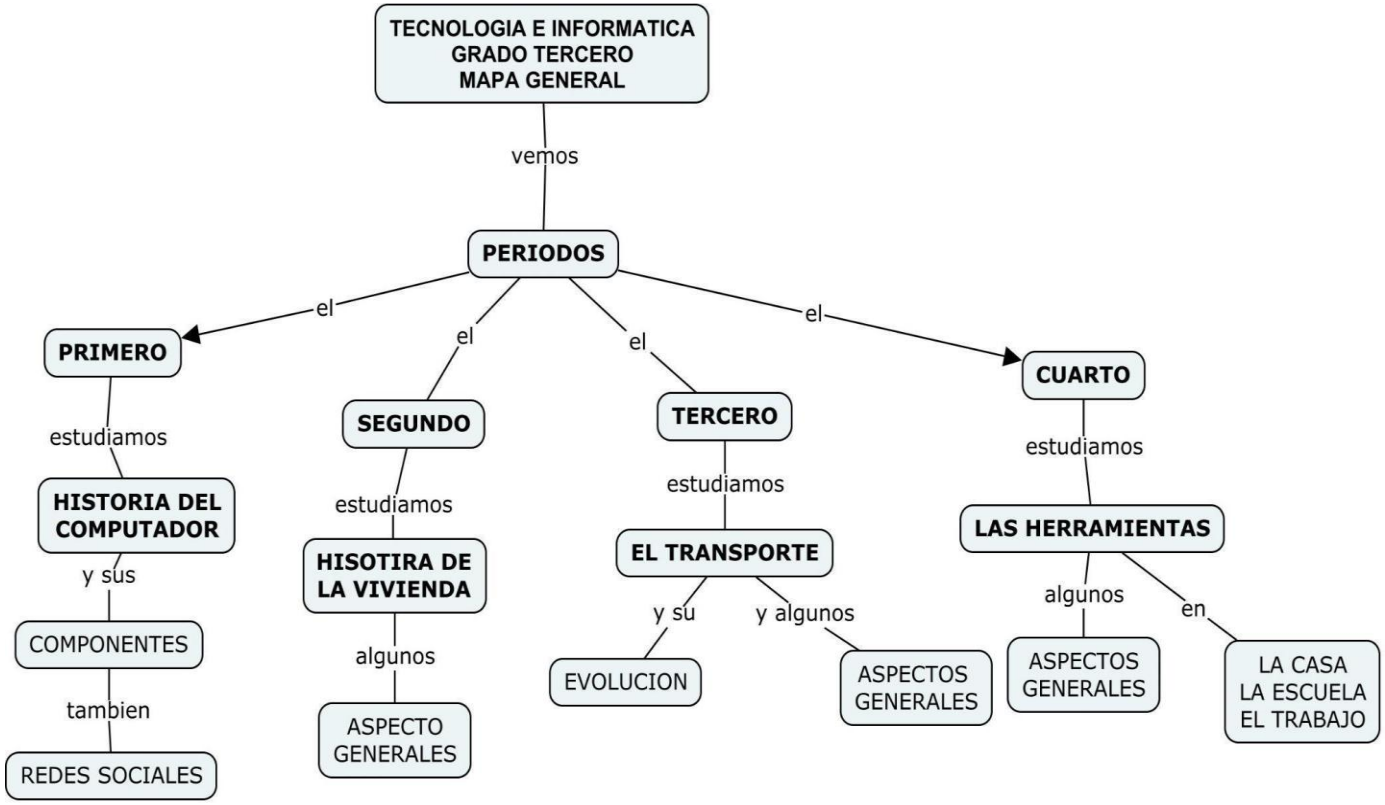
UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*Concepto y clasificación de las herramientas. *Uso adecuado de las herramientas en la vida cotidiana *Normas de seguridad y prevención de riesgos	- Identifica herramientas de uso cotidiano en el hogar y la escuela. - Clasifica las herramientas según su función y utilidad. - Reconoce riesgos asociados al uso inadecuado de herramientas. - Consulta información en diferentes medios.	**Interpretativa:** Distingue los tipos de herramientas y sus usos. **Argumentativa:** Explica la importancia del uso adecuado y seguro de las herramientas. **Propositiva:** Propone acciones para prevenir accidentes y promover el buen uso	**Cognitivo:** - Describe qué es una herramienta y la clasifica según su uso. - Relaciona cada herramienta con una función específica. **Personal:** - Demuestra responsabilidad al explicar normas de seguridad. - Manifiesta interés y disposición para aprender. **Social:** - Valora el trabajo de sus compañeros. - Coopera y respeta normas durante actividades grupales.	. En cartulina dibuja o pega las herramientas que se utilizan en la casa y en la escuela y explica las recomendaciones de su uso.

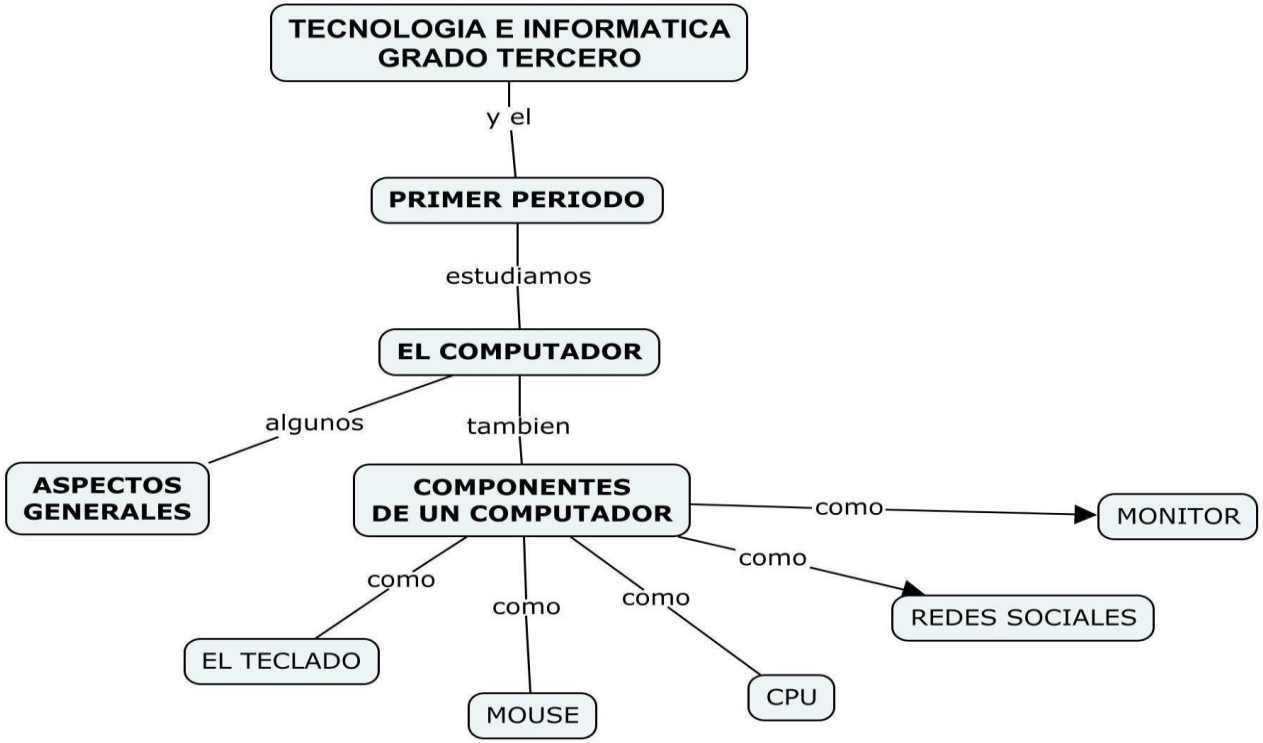

TECNOLOGIA E INFORMATICA
GRADO SEGUNDO
y el
CUARTO PERIODO
y la
NATURALEZA DE LA TECNOLOGIA
vemos
ARTEFACTOS TECNOLOGIDOS MODENROS
como
EL COMPUTADOR
las
CAMARAS DIGITALES
la
INTERNET
el
CELULAR

ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: 2°
EJE GENERADOR: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: IV
COGNITIVA: Comprender que las máquinas fabricadas por el hombre involucran la tecnología e informática.
PERSONAL: Utilizar con precaución los diferentes artefactos tecnológicos
SOCIAL: Reconoce la importancia de los artefactos tecnológicos en la sociedad.

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*Tipos de artefactos tecnológicos y su función. *Uso responsable de los artefactos tecnológicos en el hogar y la escuela. *Precauciones, riesgos y evolución de los artefactos tecnológicos	- Selecciona artefactos tecnológicos adecuados para tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta condiciones de uso. - Identifica diferencias entre artefactos tecnológicos antiguos y modernos. - Reconoce la importancia del uso responsable y seguro de la tecnología. - Consulta información en diferentes medios.	**Interpretativa:** Diferencia la función y el uso de diversos artefactos tecnológicos en actividades cotidianas. **Argumentativa:** Compara ventajas y desventajas de los artefactos tecnológicos antiguos y modernos. **Propositiva:** Explica acciones para el uso adecuado y seguro de los artefactos tecnológicos.	**Cognitivo:** - Clasifica artefactos tecnológicos según su función y contexto de uso. - Reconoce cambios entre artefactos antiguos y modernos. **Personal:** - Demuestra responsabilidad al explicar precauciones de uso. - Manifiesta interés por aprender sobre el uso adecuado de la tecnología. **Social:** - Respeta las opiniones de sus compañeros. - Participa de manera colaborativa en actividades grupales.	. Dibuja en una cartelera artefactos tecnológicos empleados en actividades cotidianas y explico las precauciones de su uso.

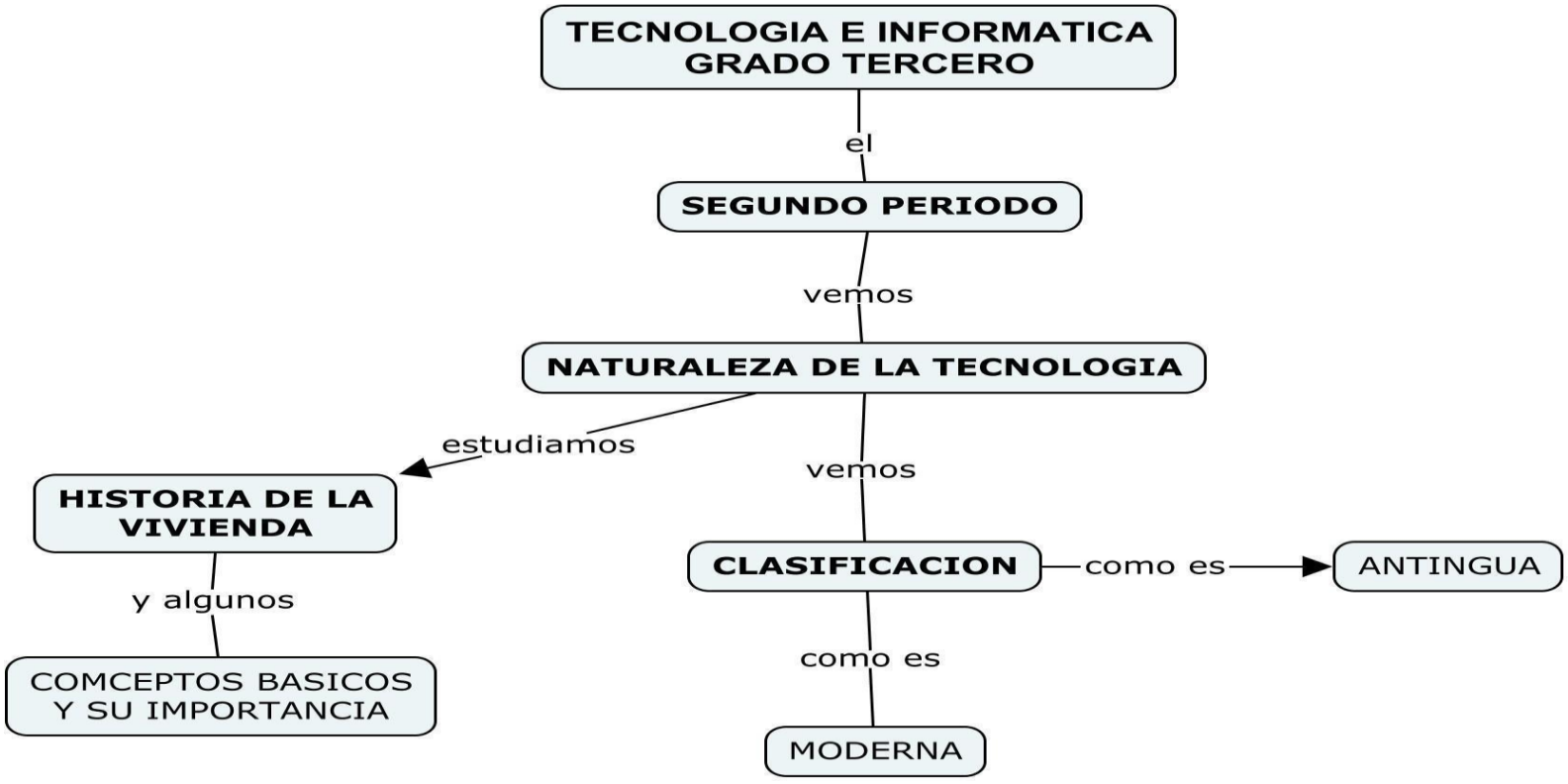
TERCERO


TECNOLOGIA E INFORMATICA
GRADO TERCERO
MAPA GENERAL
vemos
PERIODOS
el
el
el
el
PRIMERO
SEGUNDO
TERCERO
CUARTO
estudiamos
estudiamos
estudiamos
estudiamos
HISTORIA DEL COMPUTADOR
HISOTIRA DE LA VIVIENDA
EL TRANSPORTE
LAS HERRAMIENTAS
y sus
algunos
y su
y algunos
algunos
en
COMPONENTES
ASPECTO GENERALES
EVOLUCION
ASPECTOS GENERALES
ASPECTOS GENERALES
LA CASA
LA ESCUELA
EL TRABAJO
tambien
REDES SOCIALES


TECNOLOGIA E INFORMATICA
GRADO TERCERO
y el
PRIMER PERIODO
estudiamos
EL COMPUTADOR
algunos
tambien
ASPECTOS GENERALES
COMPONENTES DE UN COMPUTADOR
como
MONITOR
como
REDES SOCIALES
como
EL TECLADO
como
MOUSE
como
CPU

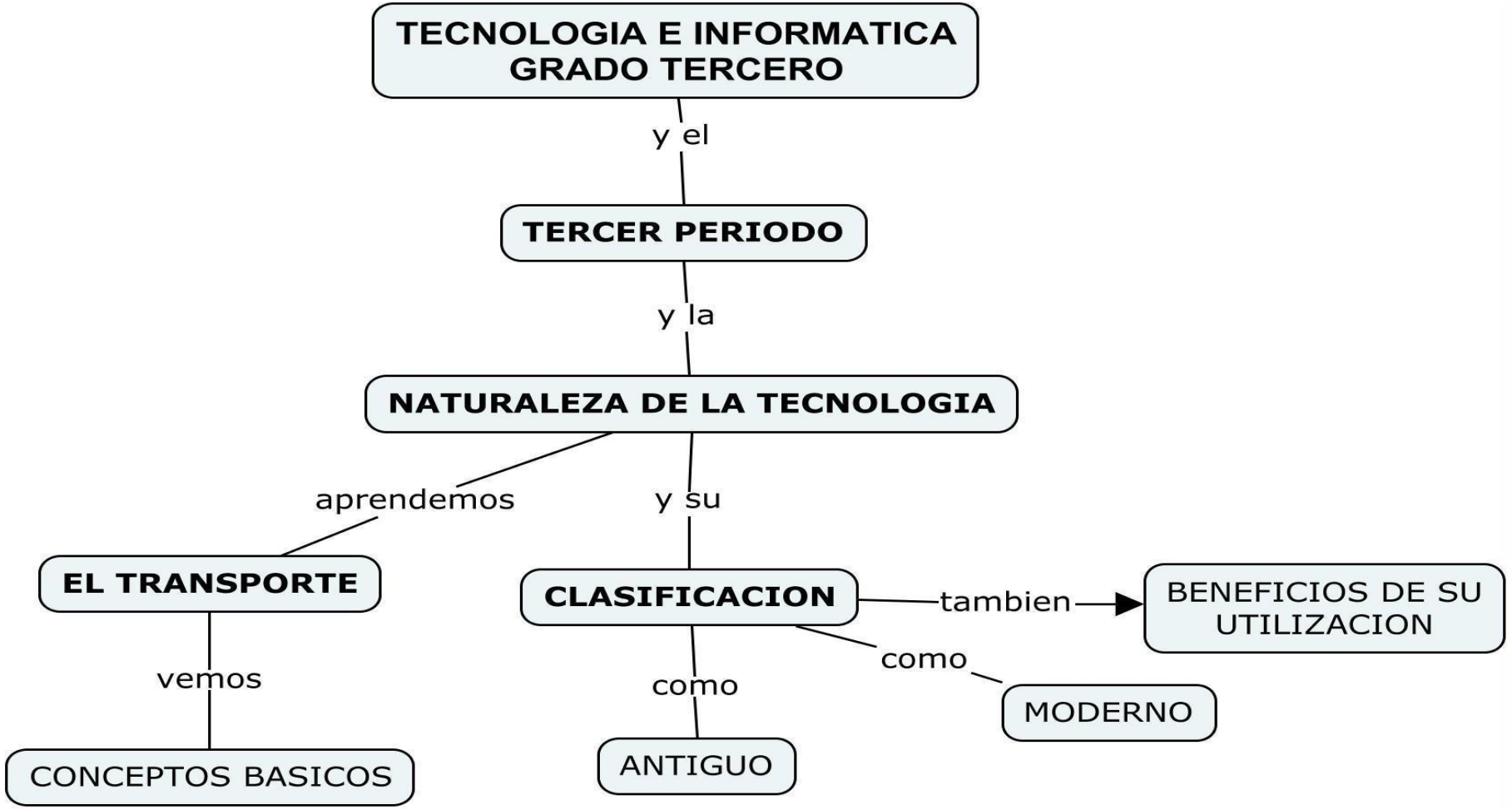
ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: 3°
EJE GENERADOR: **EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGIA E INFORMATICA**
TIEMPO: 9 semanas
PERIODO: I
COGNITIVA: ¿Qué importancia tiene la tecnología e informática en nuestro entorno?
PERSONAL: ¿Qué función tiene para mí el uso de los computadores?
SOCIAL: Reconoce la importancia del computador para la sociedad

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*El computador como artefacto tecnológico. *Partes del computador y su funcionamiento. *Uso responsable del computador y de las redes sociales	. - Utiliza tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para desarrollar diversas actividades. - Observa, compara y analiza los elementos del computador para usarlo adecuadamente. - Reconoce el computador como recurso de trabajo y comunicación, identificando sus principales partes.	**Interpretativa:** Identifica el computador como artefacto tecnológico para la información y la comunicación. **Argumentativa:** Explica la importancia del computador en la realización de actividades escolares y cotidianas. **Propositiva:** Propone normas y cuidados para el uso responsable del computador y de las redes sociales.	**Cognitivo:** - Identifica las partes principales del computador y describe su función. - Reconoce la utilidad del computador y de las redes sociales en el ámbito escolar. **Personal:** - Demuestra interés por el aprendizaje de la tecnología informática. - Aplica normas básicas de cuidado y uso responsable del computador. **Social:** - Respeta las normas de convivencia digital. - Participa de manera colaborativa en actividades relacionadas con el uso de WhatsApp y Classroom.	Con material reciclable crea un computador con sus partes, explica ante tus compañeros la importancia de este dispositivo para la humanidad y los cuidados que se debe llevar con él.


TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO TERCERO
el
SEGUNDO PERIODO
vemos
NATURALEZA DE LA TECNOLOGIA
estudiamos
vemos
HISTORIA DE LA VIVIENDA
y algunos
COMCEPTOS BASICOS Y SU IMPORTANCIA
CLASIFICACION
como es
ANTINGUA
como es
MODERNA

ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: 3
EJE GENERADOR: **APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGIA E INFORMATICA**
TIEMPO: 11 semanas
PERIODO: II
COGNITIVA: Identificar la evolución de la vivienda a través del tiempo
PERSONAL: ¿Qué importancia tiene para mí conocer los tipos de vivienda?
SOCIAL: Comprendo la importancia de la vivienda para la humanidad

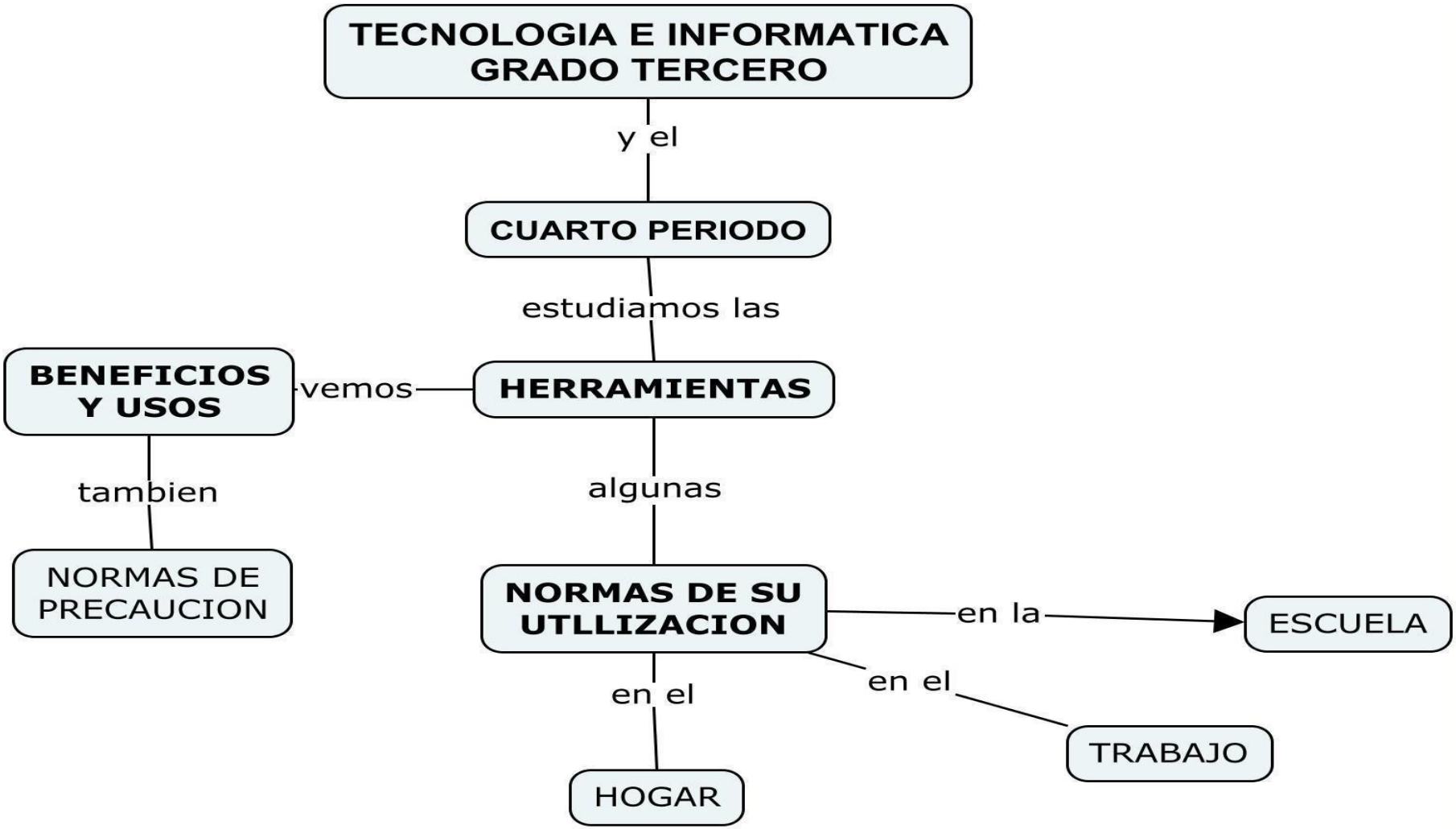
UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*Tipos de vivienda y su evolución histórica. *Materiales de construcción y cuidado de la vivienda. *La vivienda, el entorno y las necesidades humanas	- Describe semejanzas y diferencias entre las viviendas del pasado y las actuales, relacionándolas con los avances de la tecnología. - Reconoce la vivienda como una necesidad básica del ser humano según el entorno y el número de habitantes. - Participa en proyectos que promueven el uso responsable de los recursos naturales y el cuidado del entorno.	**Interpretativa:** Identifica los tipos de vivienda según la época, el lugar y la necesidad. **Argumentativa:** Explica la relación entre los materiales de construcción, el clima y el entorno. **Propositiva:** Propone diseños de vivienda utilizando material alternativo, teniendo en cuenta el cuidado del ambiente.	**Cognitivo:** - Clasifica los tipos de vivienda de acuerdo con la época, el lugar y el número de habitantes. - Compara los materiales de construcción utilizados en diferentes épocas. **Personal:** - Manifiesta interés por conocer y aprender sobre los tipos de vivienda. - Asume actitudes de cuidado y responsabilidad frente al uso de los recursos naturales. **Social:** - Participa activamente en el trabajo en grupo. - Respeta las ideas y aportes de sus compañeros durante las exposiciones.	Realiza una maqueta de una vivienda con material alternativo, explicando el clima, tipos de materiales, habitantes y proyección al futuro del tipo de vivienda elegido.


TECNOLOGIA E INFORMATICA
GRADO TERCERO
y el
TERCER PERIODO
y la
NATURALEZA DE LA TECNOLOGIA
aprendemos
y su
EL TRANSPORTE
CLASIFICACION
tambien
BENEFICIOS DE SU UTILIZACION
como
MODERNO
vemos
como
CONCEPTOS BASICOS
ANTIGUO

ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**

GRADO: 3°
EJE GENERADOR: **SOLUCIÓN A PROBLEMAS TECNOLÓGICOS**
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: III
COGNITIVA: ¿Cómo ha evolucionado el transporte a través del tiempo?
PERSONAL: Beneficios que tiene para mí conocer sobre los diferentes tipos de transporte
SOCIAL: Importancia que tienen los medios de transporte para mi localidad.

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*Concepto e importancia del transporte. *Clasificación de los medios de transporte. *Evolución y uso responsable del transporte.	- Utiliza tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para desarrollar diversas actividades. - Describe semejanzas y diferencias entre los medios de transporte del pasado y los actuales. - Reconoce la importancia del transporte para la vida cotidiana y la sociedad.	**Interpretativa:** Representa mediante dibujos los diferentes tipos de transporte. **Argumentativa:** Relaciona conceptos sobre el transporte, su evolución y su importancia en la vida del ser humano. **Propositiva:** Propone acciones para el uso responsable de los medios de transporte.	**Cognitivo:** - Identifica los diferentes medios de transporte y los clasifica según la época y el lugar de uso. - Reconoce la importancia del transporte en la vida diaria. **Personal:** - Demuestra interés y responsabilidad en el desarrollo de las actividades. - Asume actitudes de cuidado frente al uso de los medios de transporte. **Social:** - Participa activamente en trabajos grupales. - Respeta las opiniones y aportes de sus compañe	Elabora con material alternativo un medio de transporte, exponiéndolo en clase con sus cambios a través de la historia.

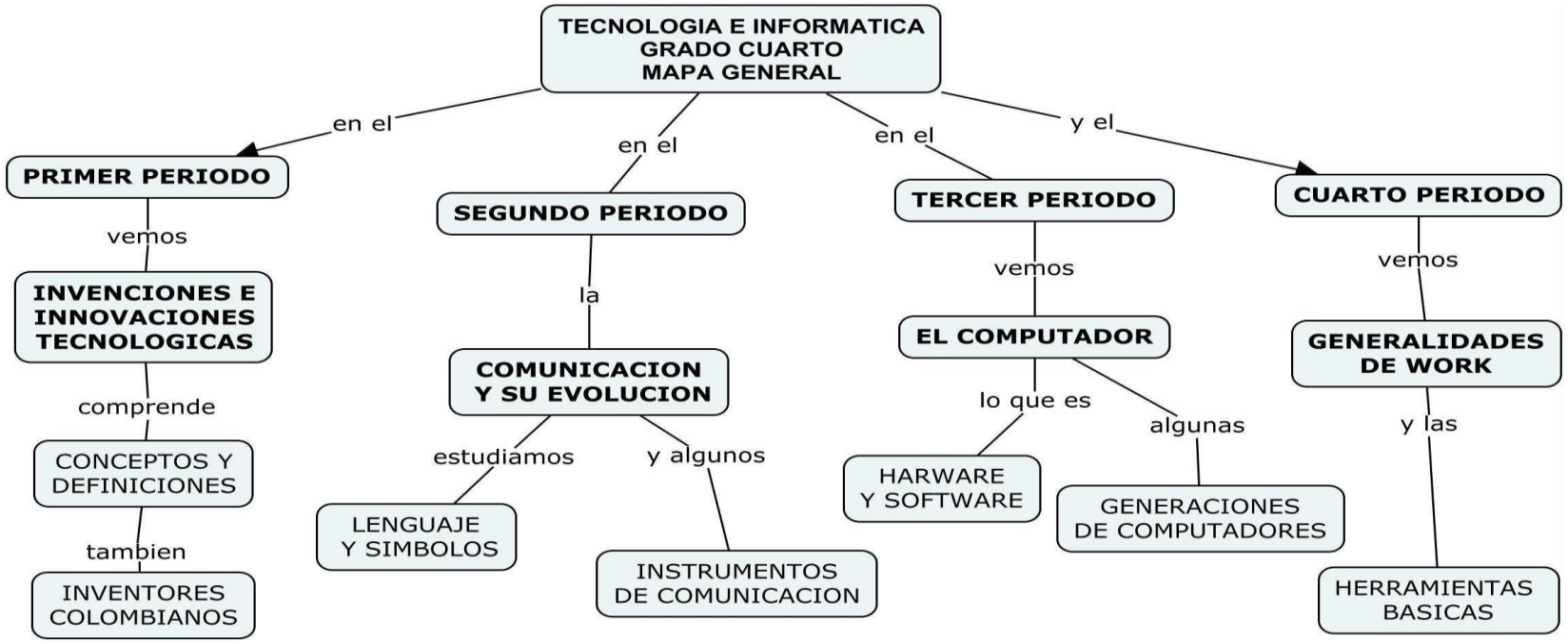

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO TERCERO
y el
CUARTO PERIODO
estudiamos las
BENEFICIOS Y USOS
vemos
HERRAMIENTAS
tambien
algunas
NORMAS DE PRECAUCION
NORMAS DE SU UTLLIZACION
en la
ESCUELA
en el
TRABAJO
en el
HOGAR

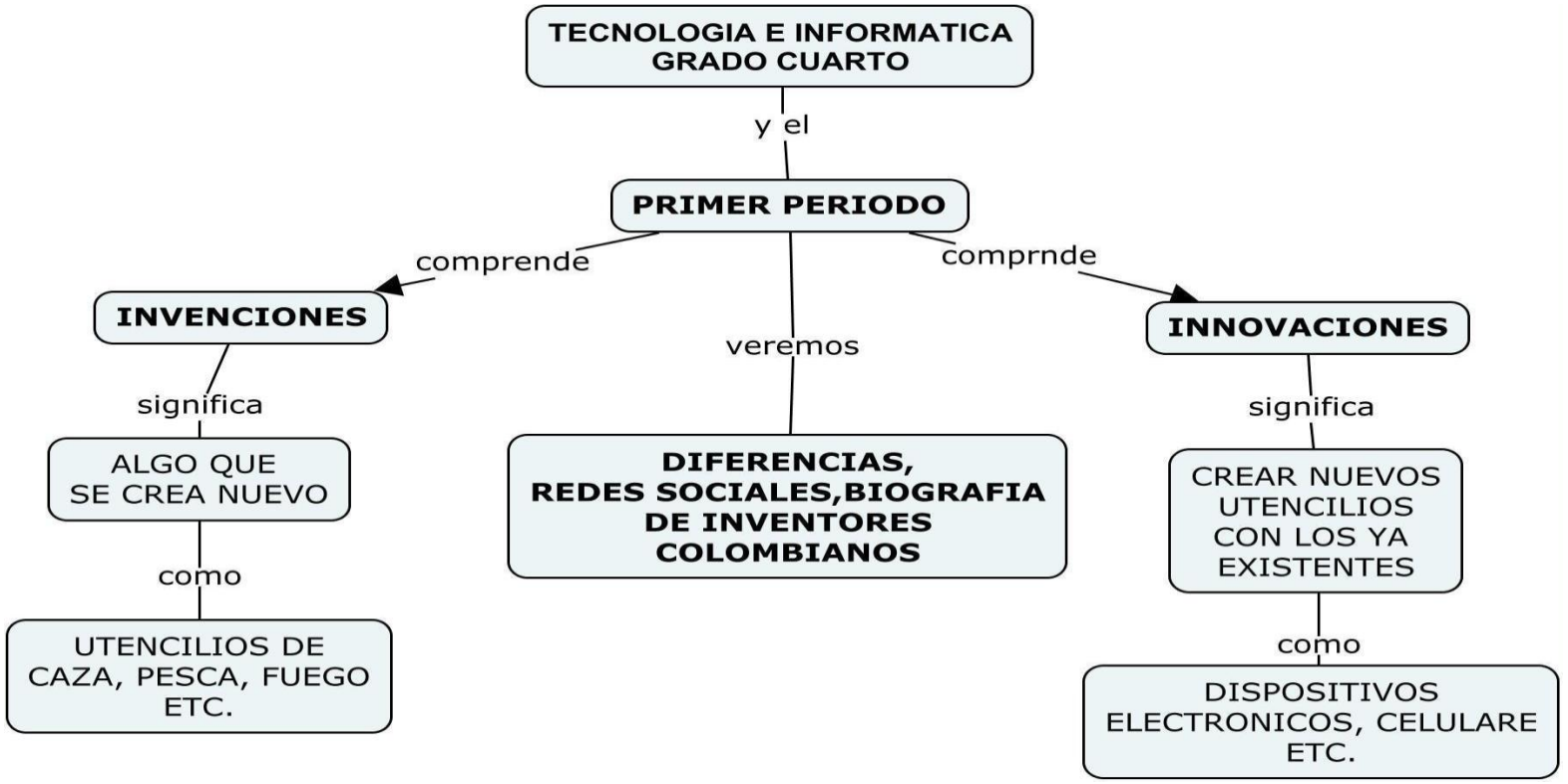
ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**

GRADO: 3°
EJE GENERADOR: **TECNOLOGIA E INFORMATICA, SOCIEDAD**
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: IV
COGNITIVA: Identifico diferentes tipos de herramientas.

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*Clasificación y tipos de herramientas. *Uso adecuado y precauciones de las herramientas. *Herramientas y tecnología en la vida cotidiana.	- Identifica herramientas de uso cotidiano en el hogar, la escuela y la comunidad. - Clasifica las herramientas según su función y utilidad. - Reconoce riesgos asociados al uso inadecuado de las herramientas. - Consulta información en diferentes medios sobre herramientas y su uso.	**Interpretativo:** • Establezco relaciones entre artefactos, teniendo en cuenta las características de los usuarios (Por ej. tamaño, edad. Aspectos físicos, etc.) **Argumentativa:** Construye y expone conceptos básicos sobre precauciones de uso de las herramientas. **Propositiva:** Asocia las diferentes clases de herramientas de acuerdo a su uso.	**Interpretativa:** Distingue los tipos de herramientas y sus usos según el contexto. **Argumentativa:** Explica la importancia del uso adecuado y seguro de las herramientas. **Propositiva:** Propone acciones para prevenir accidentes y promover el buen uso de las herramientas.	Recorta y pega diferentes herramientas usadas comúnmente en la vida cotidiana y explica su importancia, cuidados y profesiones que las usan.

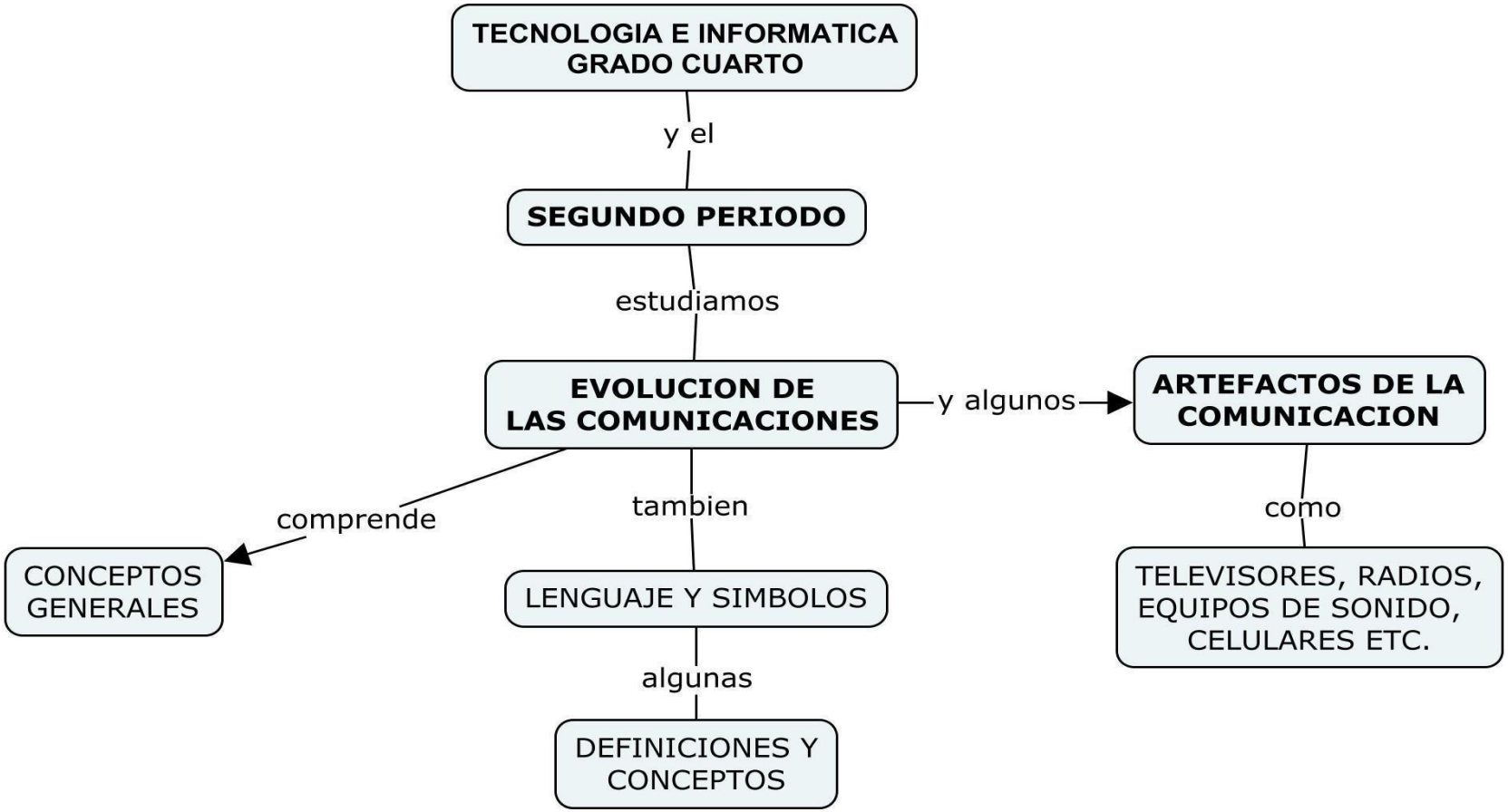
CUARTO


TECNOLOGIA E INFORMATICA
GRADO CUARTO
MAPA GENERAL
en el
en el
en el
y el
PRIMER PERIODO
SEGUNDO PERIODO
TERCER PERIODO
CUARTO PERIODO
vemos
la
vemos
vemos
INVENCIONES E INNOVACIONES TECNOLOGICAS
COMUNICACION Y SU EVOLUCION
EL COMPUTADOR
GENERALIDADES DE WORK
comprende
estudiamos
y algunos
lo que es
algunas
y las
CONCEPTOS Y DEFINICIONES
LENGUAJE Y SIMBOLOS
INSTRUMENTOS DE COMUNICACION
HARWARE Y SOFTWARE
GENERACIONES DE COMPUTADORES
HERRAMIENTAS BASICAS
tambien
INVENTORES COLOMBIANOS


TECNOLOGIA E INFORMATICA
GRADO CUARTO
y el
PRIMER PERIODO
comprende
comprnde
veremos
INVENCIONES
significa
ALGO QUE
SE CREA NUEVO
como
UTENCILIOS DE
CAZA, PESCA, FUEGO
ETC.
DIFERENCIAS,
REDES SOCIALES,BIOGRAFIA
DE INVENTORES
COLOMBIANOS
INNOVACIONES
significa
CREAR NUEVOS
UTENCILIOS
CON LOS YA
EXISTENTES
como
DISPOSITIVOS
ELECTRONICOS, CELULARE
ETC.

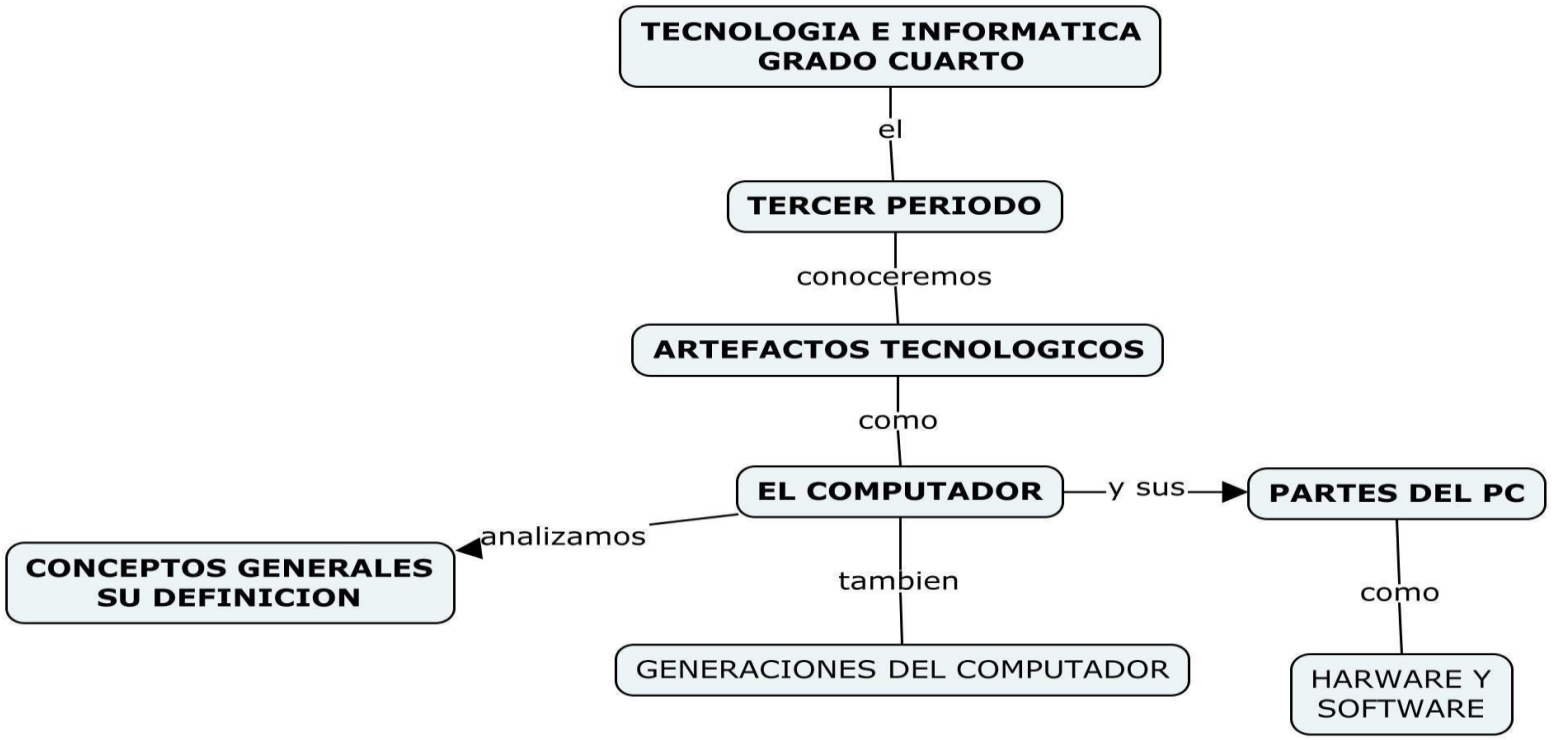
ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: 4
EJE GENERADOR: **EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGIA E INFORMATICA**
TIEMPO: 9 semanas
PERIODO: I
COGNITIVA: Comprendo la importancia de los inventos para el desarrollo tecnológico.
PERSONAL: Identifico algunas invenciones e innovaciones.
SOCIAL: Reconozco la importancia de los inventos para la humanidad

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*Concepto y evolución de las invenciones e innovaciones tecnológicas. ***Tipos de innovaciones tecnológicas y sus aplicaciones** (narrativa transmedia, gamificación, objetos virtuales de aprendizaje). *Impacto social, ambiental y uso responsable de la tecnología.	- Identifica invenciones e innovaciones tecnológicas presentes en el hogar, la escuela y la comunidad. - Clasifica diferentes tipos de innovaciones tecnológicas según su función y utilidad. - Reconoce efectos sociales y ambientales del uso de la tecnología. - Consulta información en diferentes medios sobre inventos e innovaciones.	**Interpretativa:** Identifica la importancia de la tecnología informática en la sociedad actual y sus efectos sociales y ambientales. **Argumentativa:** Construye explicaciones sobre el aporte de las innovaciones tecnológicas al desarrollo social y educativo. **Propositiva:** Propone acciones para el uso responsable de la tecnología y la protección de la vida y el entorno.	**Cognitivo:** - Describe el concepto de invención e innovación tecnológica. - Menciona ejemplos de inventos e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país. **Personal:** - Manifiesta interés por conocer inventos realizados en el país. - Usa la tecnología de manera responsable en actividades académicas. **Social:** - Valora el aporte de la tecnología al bienestar colectivo. - Participa activamente y respeta opiniones en trabajos colaborativos.	Consulta y expone un ejemplo de narrativa transmedia, gamificación y comunidad virtual de aprendizaje.


TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO CUARTO
y el
SEGUNDO PERIODO
estudiamos
EVOLUCION DE LAS COMUNICACIONES
y algunos
ARTEFACTOS DE LA COMUNICACION
comprende
CONCEPTOS GENERALES
tambien
LENGUAJE Y SIMBOLOS
como
TELEVISORES, RADIOS, EQUIPOS DE SONIDO, CELULARES ETC.
algunas
DEFINICIONES Y CONCEPTOS

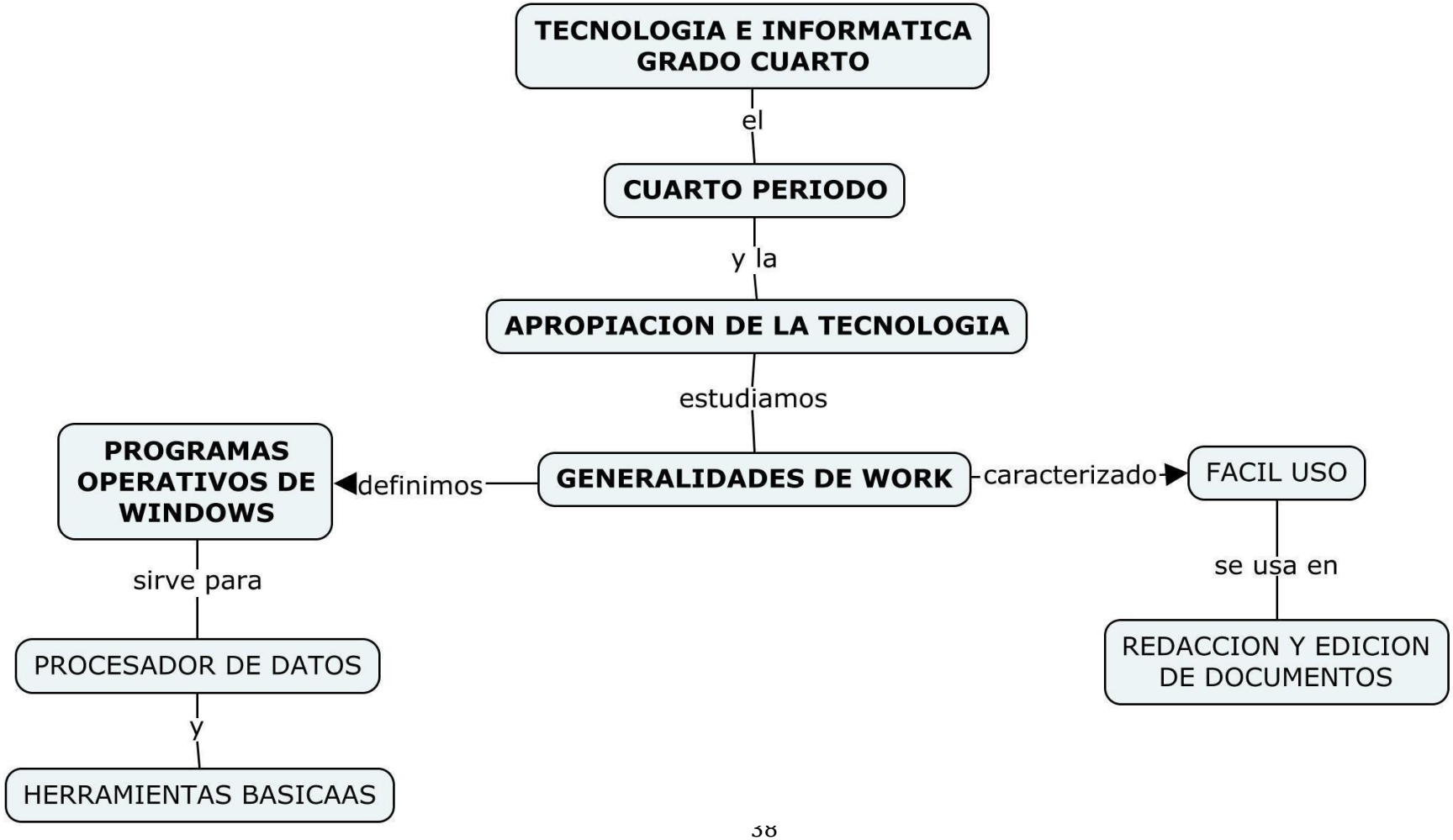
ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: 4°
EJE GENERADOR: **APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGIA E INFORMATICA**
TIEMPO: 11 semanas
PERIODO: II
COGNITIVA: Comprendo la importancia de la evolución de los medios de comunicación.
PERSONAL: ¿Cómo me beneficio con los diferentes medios de comunicación?
SOCIAL: Trabajo con responsabilidad en el grupo

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*Evolución histórica de la comunicación. *Artefactos y medios de comunicación. *Uso responsable y riesgos de la tecnología de la información .	- Describe y utiliza adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para el desarrollo de actividades académicas y comunicativas - Identifica características, funciones, beneficios y riesgos asociados al uso de la tecnología informática .- Relaciona costumbres culturales con el uso de distintos artefactos tecnológicos e informáticos a lo largo de la historia.	**Interpretativa:**Identifica y clasifica los medios de comunicación según su función, época y contexto de uso A**rgumentativa:**Explica la importancia de los medios de comunicación en el desarrollo social y cultural. **Propositiva:**Propone acciones para el uso responsable y adecuado de la tecnología en su entorno.	**Cognitivo:**- Describe el concepto de comunicación y su evolución histórica.- Reconoce los principales artefactos tecnológicos de comunicación y su función. **Personal:**- Manifiesta interés por el uso adecuado de la tecnología en su vida cotidiana.- Aplica normas básicas de autocuidado y responsabilidad digital. **Social:**- Valora la importancia de los medios de comunicación para la convivencia y el desarrollo social.- Participa de manera respetuosa en actividades colaborativas relacionadas con el uso de las TIC. .	Realiza una consulta sobre un medio de comunicación y su desarrollo a través de la historia, expone ante tus compañeros.


TECNOLOGIA E INFORMATICA
GRADO CUARTO
el
TERCER PERIODO
conoceremos
ARTEFACTOS TECNOLOGICOS
como
EL COMPUTADOR
y sus
PARTES DEL PC
analizamos
CONCEPTOS GENERALES
SU DEFINICION
tambien
GENERACIONES DEL COMPUTADOR
como
HARWARE Y
SOFTWARE

ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: 4°
EJE GENERADOR: **SOLUCIÓN A PROBLEMAS TECNOLÓGICOS E INFORMÁTICOS**
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: III
COGNITIVA: Comprende la importancia de la evolución de los computadores
PERSONAL: Valoro la importancia de los computadores para mi proceso de formación.
SOCIAL: Reconoce en el grupo la importancia del manejo de la informática

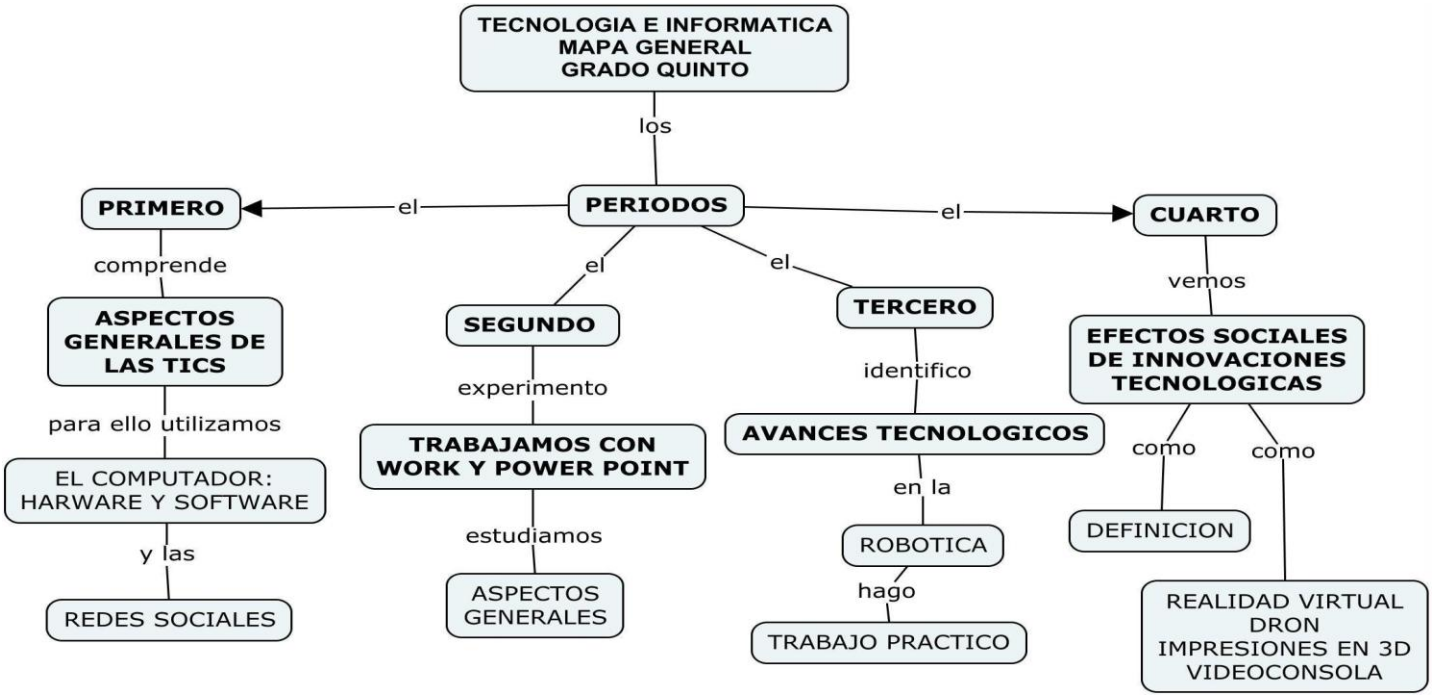
UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*Evolución y generaciones del computador. *Estructura y partes del computador. *Componentes y sistemas del computador	• Interpreta y aplica información sobre la evolución del computador y sus generaciones.• Describe y explica el funcionamiento básico de los componentes del computador (hardware, software y firmware).• Utiliza el computador de forma segura y responsable en contextos académicos y cotidianos, argumentando los efectos de su uso.	**Interpretativa:** Analiza la evolución del computador y reconoce sus componentes y funciones principales. **Argumentativa:** Explica la importancia del computador, sus ventajas y posibles riesgos en la sociedad actual. **Propositiva:** Propone acciones para el uso adecuado, seguro y responsable del computador.	**Cognitivo:** Identifica las generaciones del computador, sus componentes básicos y normas de uso. **Personal:** Manifiesta responsabilidad y autonomía en el uso del computador para actividades académicas. **Social:** Valora el impacto del computador en la sociedad y promueve prácticas de uso responsable en su entorno.	. Consulta sobre las generaciones del computador, datos puntuales característicos de cada generación. Además, explica los términos vistos: Hardware, Software, firmware, wetware y Humanware; Realiza la exposición ante tus compañeros.

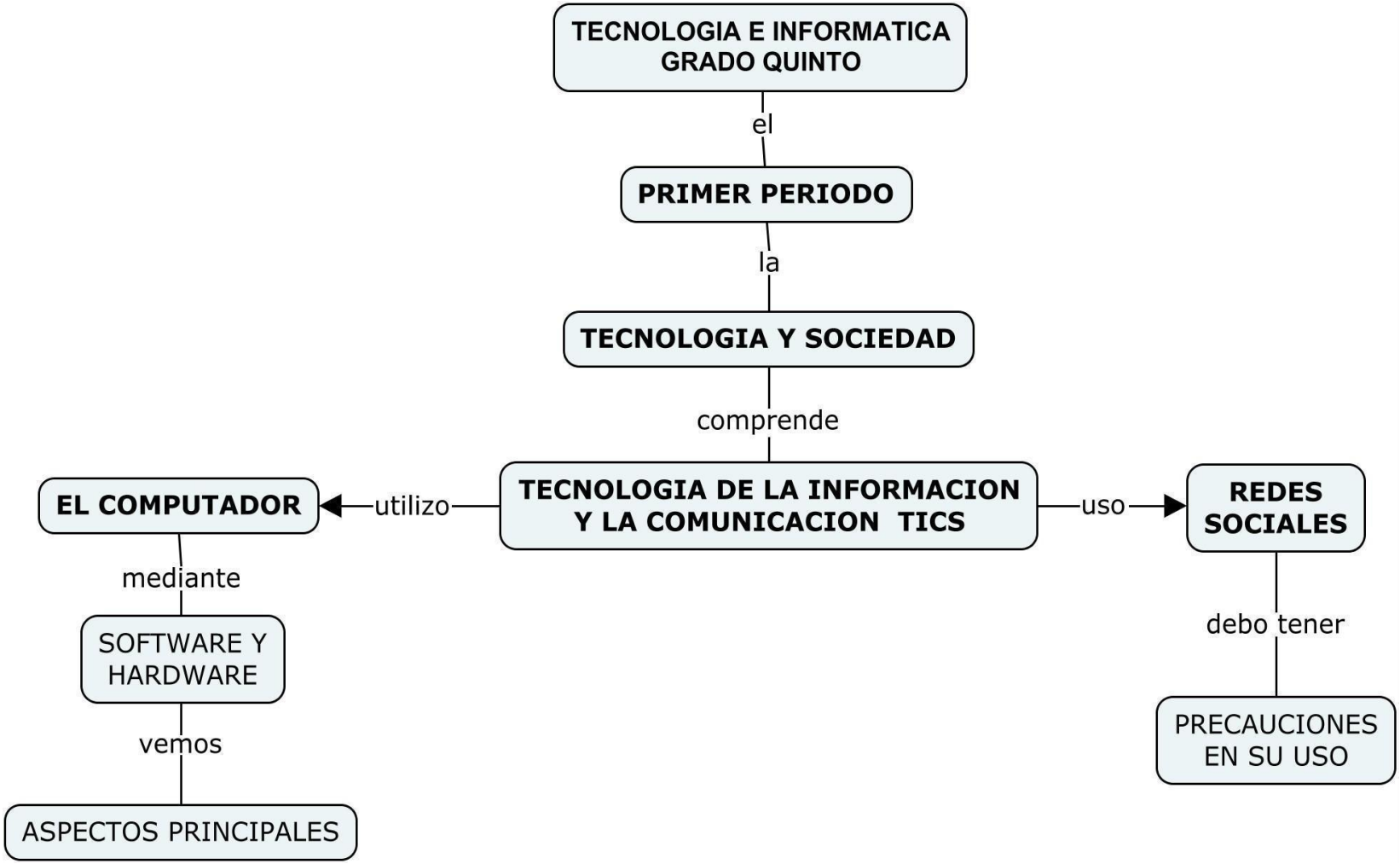

TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO CUARTO
el
CUARTO PERIODO
y la
APROPIACION DE LA TECNOLOGIA
estudiamos
PROGRAMAS OPERATIVOS DE WINDOWS
definimos
GENERALIDADES DE WORK
caracterizado
FACIL USO
sirve para
se usa en
PROCESADOR DE DATOS
y
HERRAMIENTAS BASICAAS
REDACCION Y EDICION DE DOCUMENTOS

ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: 4°
EJE GENERADOR: **TECNOLOGIA E INFORMATICA, SOCIEDAD**
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: IV
COGNITIVA: Comprender aspectos generales de los procesadores de texto
PERSONAL: Valoro la importancia de los computadores para mi proceso de formación.
SOCIAL: Comparto en el grupo la importancia

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*Concepto y tipos de procesadores de texto. *Entorno y herramientas básicas de los procesadores de texto. *Uso académico y responsable de los procesadores de texto	Utiliza la tecnología informática y de la información para reconocer, aplicar y producir textos mediante procesadores de texto, empleándolos como herramientas de comunicación y trabajo académico.	**Interpretativa:** Identifica las características, tipos y funciones básicas de los procesadores de texto. **Propositiva:** Produce textos sencillos aplicando herramientas básicas de edición y formato. **Argumentativa:** Explica la importancia del uso adecuado de los procesadores de texto en el ámbito académico.	**Cognitivo:** Reconoce el concepto, ejemplos y funciones básicas de los procesadores de texto. **Personal:** Demuestra responsabilidad y autonomía en la elaboración y consulta de documentos digitales. **Social:** Comparte y socializa producciones textuales respetando normas de convivencia y trabajo colaborativo..	. Consulta sobre procesadores de texto, su importancia y ejemplos. Expone ante tus compañeros. Además, escribe la consulta en un procesador de texto y la compartes con tu docente.

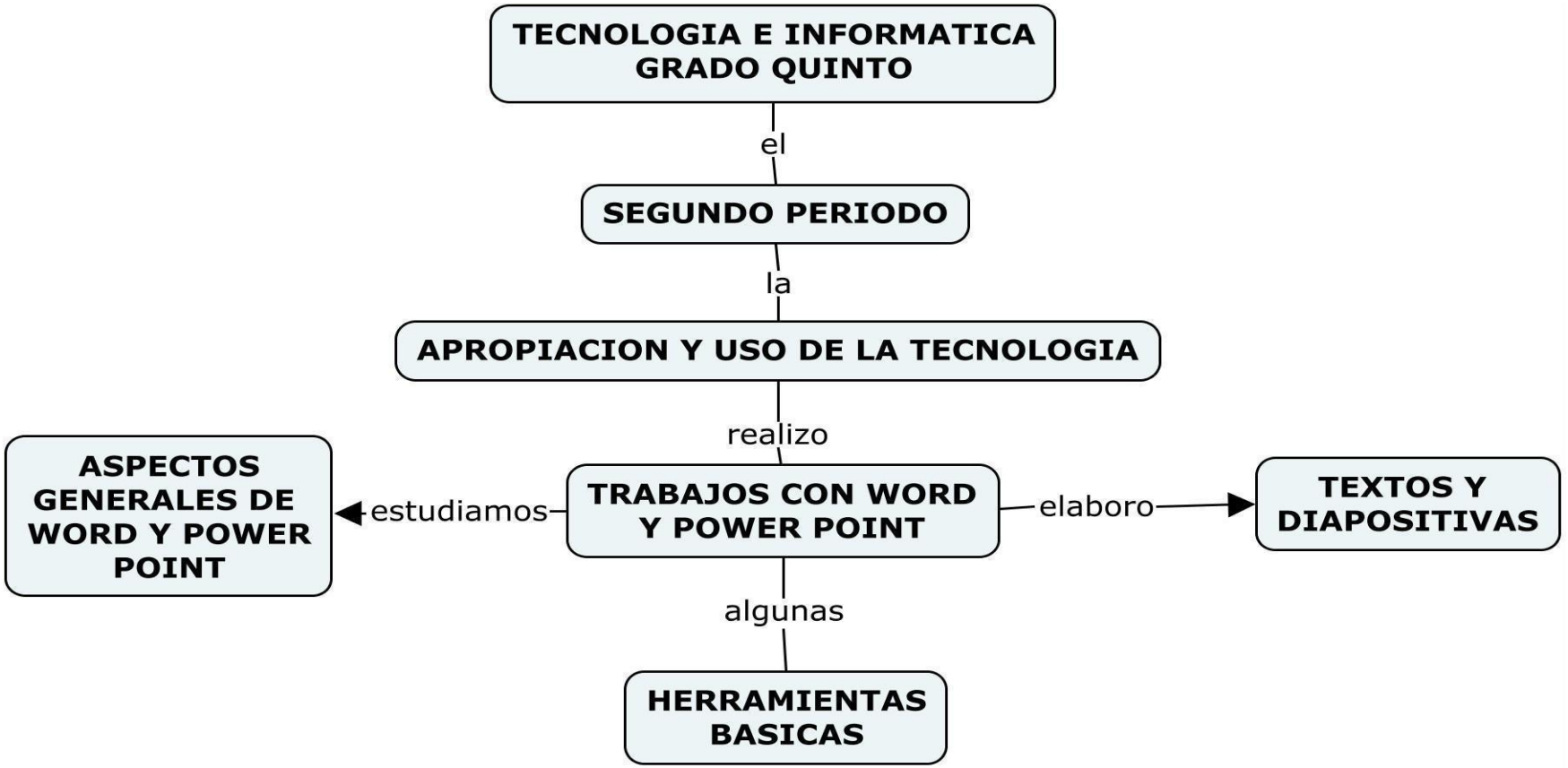
QUINTO


TECNOLOGIA E INFORMATICA
MAPA GENERAL
GRADO QUINTO
los
PERIODOS
el
PRIMERO
el
SEGUNDO
el
TERCERO
el
CUARTO
comprende
ASPECTOS GENERALES DE LAS TICS
para ello utilizamos
EL COMPUTADOR: HARWARE Y SOFTWARE
y las
REDES SOCIALES
experimento
TRABAJAMOS CON WORK Y POWER POINT
estudiamos
ASPECTOS GENERALES
identifico
AVANCES TECNOLOGICOS
en la
ROBOTICA
hago
TRABAJO PRACTICO
vemos
EFECTOS SOCIALES DE INNOVACIONES TECNOLOGICAS
como
como
DEFINICION
REALIDAD VIRTUAL
DRON
IMPRESIONES EN 3D
VIDEOCONSOLA


TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO QUINTO
el
PRIMER PERIODO
la
TECNOLOGIA Y SOCIEDAD
comprende
TECNOLOGIA DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION TICS
utilizo
EL COMPUTADOR
mediante
SOFTWARE Y HARDWARE
vemos
ASPECTOS PRINCIPALES
uso
REDES SOCIALES
debo tener
PRECAUCIONES EN SU USO

ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: 5
EJE GENERADOR: **EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGIA E INFORMATICA**
TIEMPO: 9 semanas
PERIODO: I
COGNITIVA: Identifico la importancia de las TIC para el desarrollo de la humanidad.
PERSONAL: Comprendo las diferencias entre hardware y software
SOCIAL: Comparto con los compañeros aspectos importante de las TIC

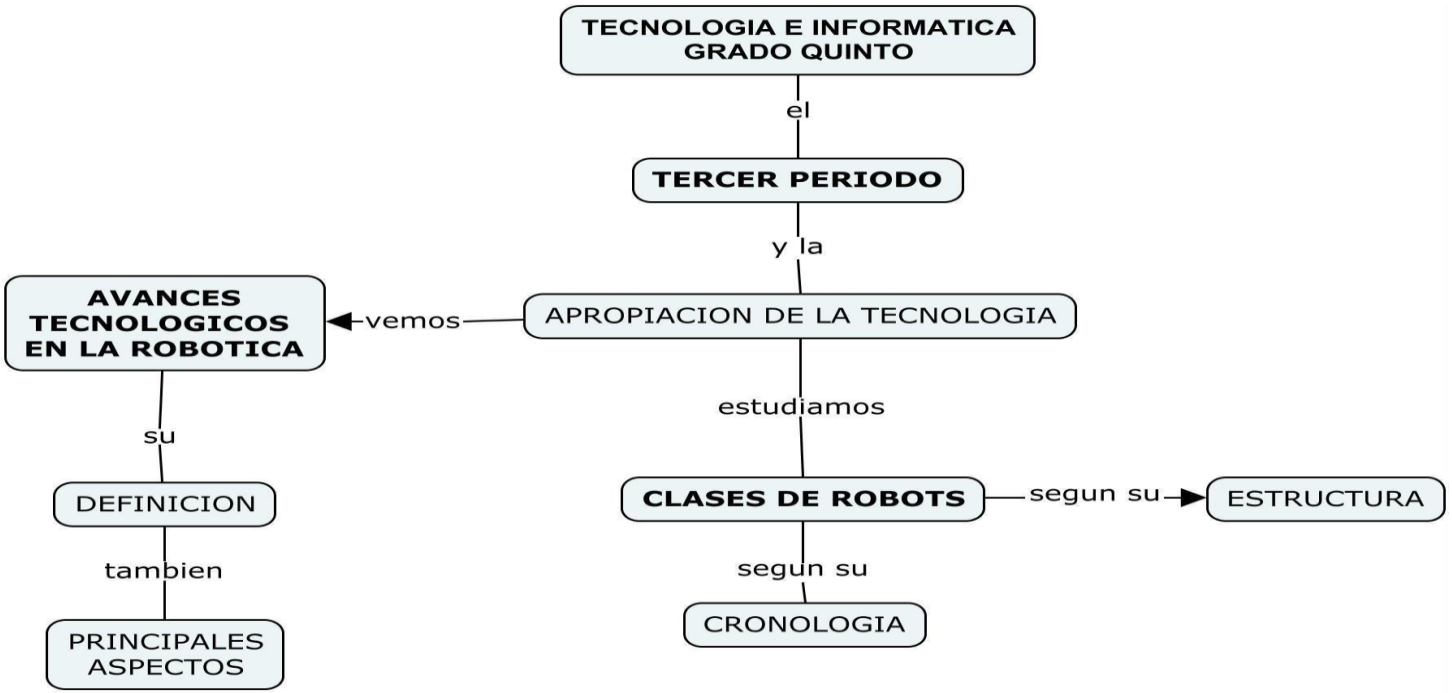
UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*El computador y sus usos en la vida cotidiana. * Partes y componentes del computador. *Uso responsable y componentes humanos del sistema computacional	• Compara productos tecnológicos con productos naturales, teniendo en cuenta recursos, procesos y sistemas involucrados en su surgimiento y su utilidad para la comunidad. • Reconoce el computador como una herramienta de trabajo, comunicación y aprendizaje .• Diferencia los conceptos de hardware, software, firmware, wetware y humanware mediante representaciones gráficas y ejemplos.	**Interpretativa:** Identifica el computador, sus partes y componentes tecnológicos, diferenciando intereses del fabricante, vendedor y usuario. **Argumentativa:** Explica la importancia del computador y de sus componentes en la vida cotidiana y social. **Propositiva:** Comparte información y propone acciones para el uso adecuado, cuidado y conservación del computador.	**Cognitivo:** Describe el computador, sus partes y diferencia hardware, software, firmware, wetware y humanware. **Personal:** Aplica hábitos de responsabilidad, cuidado y uso adecuado del computador en su formación personal. **Social:** Valora el impacto del computador en la comunidad y participa respetuosamente en actividades colaborativas.	Presenta un trabajo escrito sobre la importancia del computador y su uso responsable en las actividades de la vida diaria y lo socializa en clase.


TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO QUINTO
el
SEGUNDO PERIODO
la
APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA
realizo
ASPECTOS GENERALES DE WORD Y POWER POINT
estudiamos
TRABAJOS CON WORD Y POWER POINT
elaboro
TEXTOS Y DIAPOSITIVAS
algunas
HERRAMIENTAS BASICAS

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

ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: 5
EJE GENERADOR: **APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGIA E INFORMATICA**
TIEMPO: 11 semanas
PERIODO: II
COGNITIVA: Emite juicios valorativos acerca del uso de los programas
PERSONAL: ¿Qué beneficios obtengo utilizando los programas?
SOCIAL: Comprendo la importancia del computador para las personas

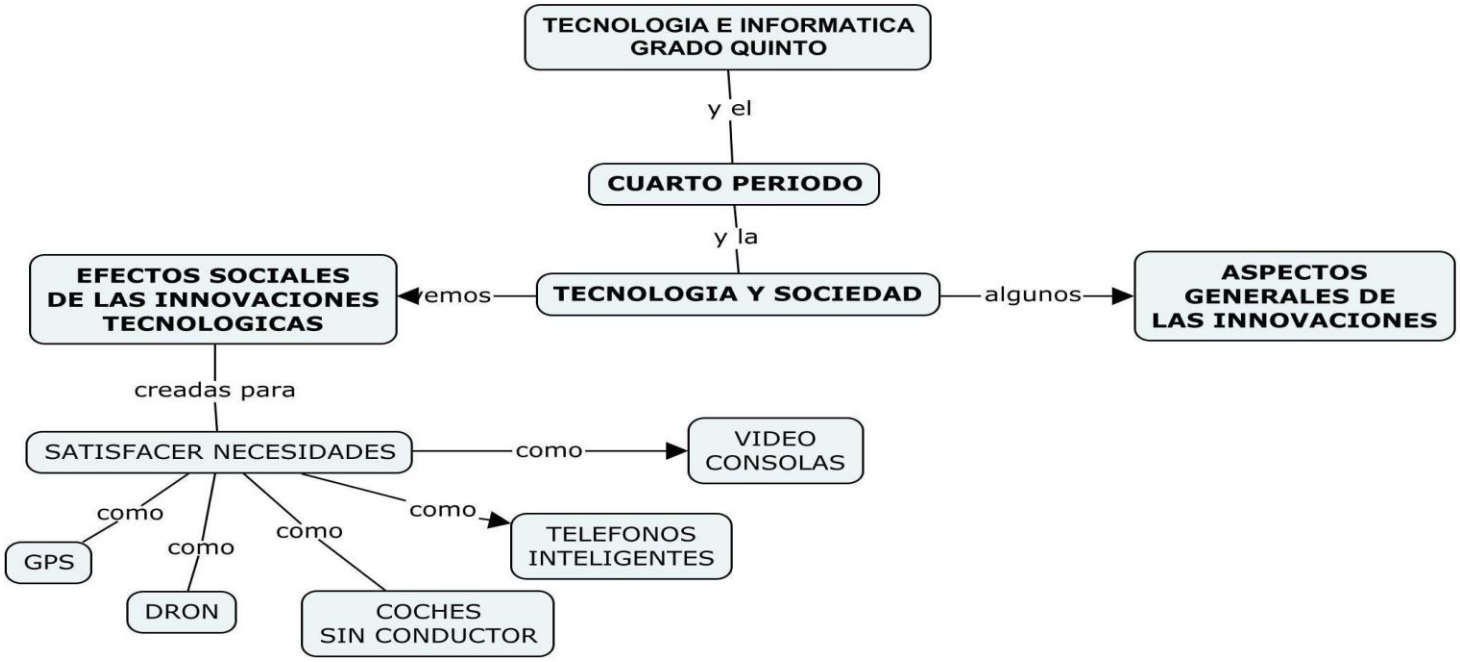
UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*Generalidades de los procesadores de texto (Word y Google Docs). *Principales herramientas de Word y Google Docs. *Uso adecuado y precauciones en el manejo de procesadores de texto.	Reconoce el computador y los procesadores de texto (Word y Google Docs) como recursos de trabajo y comunicación, utilizándolos en diferentes actividades académicas y aplicando normas básicas de uso adecuado.	**Interpretativa:** Reconoce los beneficios, características y funciones básicas de Word y Google Docs. **Argumentativa:** Explica el manejo adecuado del computador y de los procesadores de texto en contextos escolares. **Propositiva:** Aplica y comparte con sus compañeros los conocimientos adquiridos en el uso de estas herramientas.	**Cognitivo:** Describe Word y Google Docs como procesadores de texto e identifica sus principales herramientas y funciones. **Personal:** Demuestra responsabilidad, creatividad y autonomía en la elaboración de trabajos digitales. **Social:** Respeta, valora y socializa el trabajo propio y el de sus compañeros en actividades colaborativas.	Consulta sobre Word y presenta un trabajo escrito sobre su importancia de utilización y lo expone ante el grupo.


TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO QUINTO
el
TERCER PERIODO
y la
AVANCES TECNOLOGICOS EN LA ROBOTICA
vemos
APROPIACION DE LA TECNOLOGIA
su
estudiamos
DEFINICION
CLASES DE ROBOTS
segun su
ESTRUCTURA
tambien
segun su
PRINCIPALES ASPECTOS
CRONOLOGIA

ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**

GRADO: 5°
EJE GENERADOR: **SOLUCIÓN A PROBLEMAS TECNOLÓGICOS E INFORMÁTICOS**
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: III
COGNITIVA: Reconozco la robótica como una rama de la tecnología e informática.
PERSONAL: Me beneficio del uso de la robótica
SOCIAL: Conozco las Normas sociales para utilizar adecuadamente la robótica

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*Conceptos generales y evolución de la robótica. *Clasificación de la robótica. *Normas de uso, cuidados y efectos sociales de la robótica	Reconoce objetos tecnológicos producidos por el ser humano, explicando el desarrollo histórico de la robótica, su clasificación, sus efectos en la sociedad y las normas básicas para su uso responsable, utilizando la tecnología disponible en su entorno para el desarrollo de actividades académicas.	**Interpretativa:** Reconoce la importancia de la robótica y clasifica robots según su evolución y estructura. **Argumentativa:** Explica la utilidad, beneficios y riesgos de la robótica en la sociedad. **Propositiva:** Diseña y propone soluciones tecnológicas sencillas que respondan a necesidades del entorno..	**Cognitivo:** Define la robótica, identifica su evolución, tipos de robots y normas básicas de uso. **Personal:** Demuestra interés, creatividad y responsabilidad en el uso de la tecnología robótica. **Social:** Valora el impacto de la robótica en la sociedad y respeta el trabajo colaborativo.	Elabora un robot con material alternativo, imagina un posible uso, qué cuidados se debe tener al usar y los peligros que puede representar a la sociedad.


TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO QUINTO
y el
CUARTO PERIODO
y la
EFECTOS SOCIALES DE LAS INNOVACIONES TECNOLOGICAS
emos
TECNOLOGIA Y SOCIEDAD
algunos
ASPECTOS GENERALES DE LAS INNOVACIONES
creadas para
SATISFACER NECESIDADES
como
VIDEO CONSOLAS
como
GPS
como
DRON
como
COCHES SIN CONDUCTOR
como
TELEFONOS INTELIGENTES

ASIGNATURA: **TECNOLOGIA E INFORMATICA**
GRADO: 5°
EJE GENERADOR: **TECNOLOGIA Y SOCIEDAD**
TIEMPO: 10 semanas
PERIODO: IV
COGNITIVA: ¿Por qué es importante utilizar responsablemente la nueva tecnología e informática?
PERSONAL: Identifico el uso de los aparatos modernos para las necesidades personales
SOCIAL: Valoro la importancia de las innovaciones tecnológicas para la humanidad

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA O DBA	NIVEL DE COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE APOYO
*Concepto y evolución de las innovaciones tecnológicas. *Artefactos tecnológicos modernos y ejemplos de innovación. *Ventajas, desventajas y uso responsable de las innovaciones tecnológicas.	Reconoce e identifica objetos tecnológicos producidos por el ser humano, explicando su desarrollo histórico, su funcionamiento, sus efectos en la sociedad y su relación con los recursos naturales; analiza ejemplos de innovaciones tecnológicas actuales y su aplicación en contextos educativos y sociales.	**Interpretativa:** Cuestiona y analiza el impacto de las innovaciones tecnológicas en la sociedad y en la educación. **Argumentativa:** Explica ventajas y desventajas de diferentes artefactos e innovaciones tecnológicas. **Propositiva:** Propone soluciones y alternativas tecnológicas frente a problemas del entorno, comparando sus beneficios y limitaciones.	**Cognitivo:** Define innovación tecnológica, identifica artefactos modernos y clasifica sus ventajas y desventajas **Personal:** Toma conciencia del uso responsable de la tecnología e informática en su vida cotidiana. **Social:** Valora el impacto de las innovaciones tecnológicas en la comunidad y participa respetuosamente en actividades colaborativas. .	Realiza un cuadro con un paralelo entre las diferentes innovaciones tecnológicas vistas en el período y lo expongo ante mis compañeros.

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 2026, de https://www.colombiaaprende.edu.co/contenidos/plataforma/plataforma-crea