



PLAN DE ÁREA

0. IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN: INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ.

NOMBRE DEL ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA.

DOCENTES RESPONSABLES: FREDY ISMAEL PIÑERES HERAZO
ARNOVY CARCAMO ARTEAGA
WILMER MADERA DUARTE

AÑO DE ELABORACIÓN: 2.019

ELABORADO POR: FREDY ISMAEL PIÑERES HERAZO
ARNOVY CARCAMO ARTEAGA
ANGEL LUNA JIMENEZ

AÑO DE ACTUALIZACIÓN: 2.025

ACTUALIZADO POR: FREDY ISMAEL PIÑERES HERAZO
ARNOVY CARCAMO ARTEAGA
WILMER MADERA DUARTE

DEPARTAMENTO: BOLIVAR.

MUNICIPIO: MAGANGUE.

JORNADA: MATINAL, VESPERTINA

NIVELES: BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA, MEDIA.

AREA: <i>Tecnología e Informática</i>		
NIVELES	GRADOS	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL
BASICA PRIMARIA	1, 2, 3, 4, 5	1 HORAS
BASICA SECUNDARIA	6, 7, 8, 9	2 HORAS
MEDIA ACADEMICA	10, 11	2 HORAS



1. INTRODUCCION

El siguiente programa académico tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes los conocimientos epistémicos necesarios para su desarrollo integral, tanto en su vida personal como profesional. Estos conocimientos serán esenciales para su evolución en un mundo cada vez más influenciado por los avances en diversos campos, como la comunicación, la enseñanza y la lógica. La tecnología, como herramienta clave en este proceso, le permite al ser humano interactuar con su entorno natural y cultural, satisfaciendo sus necesidades y abriendo posibilidades para su crecimiento.

En un contexto de globalización, en el cual la educación se ve inmersa en fenómenos socioculturales como el consumo acelerado y la obsolescencia constante, es crucial que los estudiantes comprendan el valor de las tecnologías en sus vidas, sin perder de vista la importancia de desarrollar habilidades críticas y humanas. La rapidez de los avances científicos y tecnológicos, si bien ha permitido innumerables beneficios, también presenta desafíos que debemos afrontar como sociedad. Es fundamental que los estudiantes aprendan a utilizar la tecnología como una herramienta al servicio de su desarrollo personal y colectivo, sin perder su capacidad de análisis, creatividad, y habilidades sociales.

En este sentido, el plan de área de Tecnología e Informática está diseñado para formar a los estudiantes en el uso consciente y crítico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), permitiéndoles resolver problemas, desarrollar competencias en programación y robótica, y, sobre todo, integrarse de manera equilibrada y productiva en una sociedad digitalizada.

A lo largo de este plan, los estudiantes avanzarán en el conocimiento de herramientas tecnológicas, aumentando progresivamente la complejidad de los contenidos a medida que progresen en su formación. Los indicadores de desempeño y las competencias definidas por grado son clave para asegurar que los objetivos propuestos sean alcanzados. Las clases se llevarán a cabo de forma teórica-práctica, donde el aprendizaje teórico se complementará con ejercicios prácticos en la sala de informática, garantizando que los estudiantes pongan en práctica los conocimientos adquiridos.



Este plan está dirigido a estudiantes desde el grado Primero (1°) hasta el grado Undécimo (11°), y tiene como finalidad desarrollar en ellos las competencias necesarias para enfrentarse a los retos del futuro, utilizando las TIC de manera efectiva y responsable.

2. JUSTIFICACIÓN

El rápido avance de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en las últimas décadas ha transformado significativamente la vida cotidiana de las personas. La computación y las telecomunicaciones se han consolidado como herramientas fundamentales en todos los ámbitos laborales, científicos y sociales, cambiando la manera en que nos comunicamos, aprendemos y trabajamos. En este contexto, la necesidad de aprender a utilizar la tecnología se ha vuelto imperativa, tanto para los profesionales de hoy como para los ciudadanos del mañana.

La Institución Educativa Manuel Atencia Ordoñez reconoce la relevancia de este fenómeno global y, en consonancia con las disposiciones de la Ley General de Educación, ha decidido adoptar un Plan de Estudio de Tecnología e Informática que permita a los estudiantes integrar de manera práctica y efectiva las TIC en su formación, desde la Educación Básica Primaria hasta la Educación Media. Este plan es una respuesta directa a la necesidad de preparar a los estudiantes para una sociedad cada vez más digitalizada, brindándoles las herramientas necesarias para afrontar los retos del mundo contemporáneo.

Es importante señalar que nuestra institución cuenta con una sala de informática en cada sede, lo que se constituye en una fortaleza que permite a los estudiantes tener acceso a los recursos tecnológicos que le permiten aprendizajes más completos.

Vivimos en una era de información y comunicaciones donde las instituciones educativas deben estar a la vanguardia en la adopción de nuevas tecnologías, para no quedar rezagadas en un mundo que avanza rápidamente. Si no se toma este rol de liderazgo en la educación en tecnología e informática, se corre el riesgo de alejarse de las necesidades y realidades del desarrollo humano y social.

Este plan de área tiene como objetivo preparar a los estudiantes para afrontar los desafíos de un mundo interconectado, promoviendo en ellos habilidades tecnológicas que les permitan ser agentes activos en la transformación de su entorno. A través de programas especializados de enseñanza y la aplicación de software específico, los estudiantes no solo aprenderán a utilizar las herramientas



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



digitales, sino que también desarrollarán habilidades para resolver problemas, crear soluciones innovadoras y aprovechar el potencial de las TIC para el desarrollo personal y colectivo.

De esta manera, la Institución Educativa Manuel Atencia Ordoñez se compromete a formar estudiantes con los conocimientos y competencias necesarias para explotar las nuevas tecnologías, asegurando que estén mejor preparados para enfrentarse a los retos y aprovechar las oportunidades que la sociedad digital les ofrece.



3. OBJETIVOS Y METAS DE APRENDIZAJE

3.1. OBJETIVOS GENERALES

Fomentar el compromiso académico y los desarrollos educativos hacia los cuales puede avanzar y generar cambios sociales en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil, en la institución educativa, para estar en capacidad de interactuar de manera más eficiente con las tecnologías de punta, a través de recursos informáticos y audiovisuales que faciliten este proceso, durante el año lectivo.

Mejorar la calidad de la educación que se imparte en la Institución Educativa Manuel Atencia Ordoñez, integrando la Tecnología e informática al desarrollo del proceso pedagógico.

3.2. METAS DE APRENDIZAJE

3.2.1. METAS DE APRENDIZAJES DE LA BASICA PRIMARIA

- ❖ **Comprender la Tecnología y su Evolución:** Identificar qué es la tecnología, su evolución y su impacto en la vida cotidiana.
- ❖ **Explorar Procesos Tecnológicos:** Reconocer las fases básicas de un proceso tecnológico y su relación con actividades locales.
- ❖ **Apropiarse de la Informática:** Identificar las partes del computador (hardware y software) y su función.
- ❖ **Manejar Dispositivos Tecnológicos:** Usar correctamente la computadora y sus dispositivos, principalmente el mouse y el teclado, y manipular archivos en entornos digitales.
- ❖ **Navegar en Windows:** Identificar y gestionar elementos del entorno de Windows, como el escritorio, las carpetas y archivos.
- ❖ **Fomentar el Uso Responsable de la Tecnología:** Aplicar normas básicas de seguridad y reflexionar sobre el uso adecuado de dispositivos digitales.

Estas metas garantizan un aprendizaje práctico y contextualizado en el área de Tecnología e Informática.



3.2.2. METAS DE APRENDIZAJES DE LA BASICA SECUNDARIA

- ❖ **Desarrollar habilidades en Ofimática:** Crear y editar documentos en Word, presentaciones en PowerPoint y gestionar datos básicos en Excel.
- ❖ **Manejar Redes e Internet de forma segura:** Comprender el funcionamiento de las redes, la navegación web y la ciberseguridad.
- ❖ **Explorar conceptos básicos de Electrónica y Electricidad:** Identificar circuitos simples y su aplicación en dispositivos tecnológicos.
- ❖ **Afianzar el manejo del Computador y Windows:** Configurar el sistema, administrar archivos y utilizar herramientas esenciales del entorno Windows.
- ❖ **Fomentar el uso eficiente de la Tecnología:** Aplicar buenas prácticas en el uso de software, hardware y la conectividad digital.

Estas metas promueven competencias digitales clave para el desarrollo académico y profesional de los estudiantes.

3.2.3. METAS DE APRENDIZAJES DE LA MEDIA

- ❖ **Aplicar cálculos estadísticos en Excel:** Manejar funciones, gráficos y análisis de datos para resolver problemas cuantitativos.
- ❖ **Fundamentarse en programación:** Desarrollar lógica computacional a través de programación en bloques, pseudocódigo y lenguaje de programación estructurado.
- ❖ **Introducirse al diseño web con HTML:** Crear y estructurar páginas web básicas aplicando buenas prácticas en el uso de etiquetas y estilos.

Estas metas fortalecen competencias tecnológicas clave para la educación superior y el mundo laboral.



4. MARCO LEGAL

La Ley general de Educación, en su artículo 5, contiene unos fines relacionados estrechamente con la educación en tecnología, los cuales deben tenerse en cuenta para desarrollar el área. Ellos son:

- ❖ Adquirir los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, en los campos humanístico, histórico, social, geográfico y estético, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados. (Inciso 6).
- ❖ Lograr acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, así como fomentar la investigación y estimular la creación artística en sus diferentes manifestaciones. (Inciso 7).
- ❖ Llegar a poseer la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad a mejorar la cultura y calidad de vida de la población, y a participar en la búsqueda de soluciones a los problemas, en pro del progreso social del país. (Inciso 9).
- ❖ Formar al educando en el trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades necesarias, así como la valoración del mismo, como fundamento del desarrollo individual y social. (Inciso 11).
- ❖ Infundir en la persona y en la sociedad la capacidad para crear, investigar y adoptar la tecnología que se requiere en los procesos del desarrollo del país, facilitando así el ingreso del educando al sector productivo. (Inciso 13).

Al hablar de los objetivos comunes a todos los niveles, el artículo 13 de la Ley General de la Educación, plantea que es objetivo primordial de la educación el desarrollo integral de los estudiantes, mediante acciones estructuradas encaminadas a inculcar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo, y emprender acciones de orientación escolar profesional y ocupacional, objetivos que deben abordarse desde el área de tecnología.

LA EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA EN TODOS LOS NIVELES

1. EDUCACIÓN PREESCOLAR: en el artículo 16 –objetivos específicos, se mencionan tres incisos que es necesario llevar a la práctica con la ayuda de la educación en tecnología:



- El fomento de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de la capacidad de aprendizaje (Inciso c)
- La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos (enseñanza de la tecnología con juegos apropiados) (Inciso f).
- El estímulo a la curiosidad para observar el medio natural, familiar y social e igualmente, se agregaría, el medio artificial que rodea al niño desde temprana edad (Inciso g)

2. EDUCACIÓN BÁSICA: los objetivos generales de la educación básica contemplan los siguientes, para ser realizados por medio de la educación en tecnología: (artículo 19)

- Propiciar una formación general mediante el acceso crítico y creativo al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico, y a sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de forma tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su nivelación con la sociedad y el trabajo. (Inciso a).

Profundizar en el razonamiento lógico y analítico para interpretar y solucionar los problemas de la ciencia, la tecnología y la vida cotidiana (resolución de problemas débilmente estructurados. (Inciso c).

3. EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA: El artículo 21, atinente a los objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria, no excluye expresamente los objetivos relacionados con la educación en tecnología, lo cual se puede suplir con los objetivos generales del artículo 19.

Además, cabe aplicar los formulados para la educación preescolar, es decir, trabajar la educación en tecnología con base en ejercicios lúdicos e ir avanzando, según la edad y el desarrollo intelectual, hacia ejercicios más complicados, llevando a los niños, en los dos últimos grados (4° y 5°), a aprender a manipular artefactos, máquinas simples, herramientas y materiales.

4. EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA: el artículo 22 –objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria, ubica la educación en tecnología en tres incisos:

- ❖ Que el alumno llegue a comprender la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para aplicarlos a la solución de problemas. (Inciso f).



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



- ❖ La iniciativa en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el enfrentamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan al estudiante el ejercicio de una función socialmente útil. (Inciso g).
- ❖ La utilización con sentido crítico de los distintos contenidos y formas de conocimiento, y la búsqueda de nuevos saberes con esfuerzo propio. (Inciso n).

5. EDUCACIÓN MEDIA ACADÉMICA: el artículo 30, hace referencia a los objetivos específicos para este nivel, no contempla contenidos para ser desarrollados con educación en tecnología, se sugiere continuar brindando el área, enfocándola hacia saberes teóricos ligados a las tecnologías de punta, para que así el estudiante relacione lo más avanzado de la ciencia con lo más avanzado de la tecnología y, además, para que esté al tanto de los progresos de la tecnología moderna.



5. MARCO TEORICO

Las Nuevas Tecnologías permiten adquirir información y explorar temas bajo el principio de la interacción. La exploración del saber es ilimitada y no debe pasar por ninguna autoridad que la controle. El individuo se orienta por su propio poder y autoridad. Desde el punto de vista educativo, no sólo se trata de integrar la moderna tecnología en la estructura educativa ya existentes; el impacto del cambio de concepto y de la estructura de las interacciones afecta a la misma concepción y representación de la Institución y de su inserción en la sociedad.

Los estudiantes Manuelistas, antiguos y los que llegan por primera vez, presentan un manejo básico de las herramientas tecnológicas lo que facilita el desarrollo de los diferentes programas en cada grado.



6. MARCO CONTEXTUAL

El ejemplo de las Nuevas Tecnologías: permiten adquirir información y explorar temas bajo el principio de la interacción. Esto constituye una metáfora de la sociedad global: la exploración del saber es ilimitada y no debe pasar por ninguna autoridad que la controle. El individuo se orienta por su propio poder y autoridad; la persona se coloca como centro del universo. Desde el punto de vista educativo, no sólo se trata de integrar la moderna tecnología en la estructura educativa ya existente; el impacto del cambio de concepto y de la estructura de las interacciones afecta a la misma concepción y representación del Instituto y de su inserción en la sociedad.

CONTEXTO SOCIAL

Este plan de estudios del área de Tecnología e Informática se implementará en la Sede principal de la institución educativa Manuel Atencia Ordoñez, y en sus dos sedes que se encuentran en el barrio Camilo torres y en el Corregimiento de Henequén el municipio de Magangué, Algunas características que enmarcan el contexto de aplicación son las siguientes:

La institución educativa Manuel Atencia Ordoñez se encuentra ubicada en la siguiente dirección; Barrio Camilo torres carretera principal, la mayor parte de su población de estrato 1 y 2 , en 60% de la población estudiantil proviene del barrio Camilo torres donde sus condiciones económicas se derivan de los negocios de lácteos y ganadería y cultivos últimamente algunas arroceras han hecho asentamiento en este barrio lo cual lo hace bastante llamativo.

CONTEXTO DISCIPLINAR

En el contexto disciplinar del área encontramos características como son:

DEBILIDADES

- ❖ No atiende a la hora de dar la explicación teórica para realizar las actividades prácticas.
- ❖ Falta de análisis y construcción de texto partiendo de una lectura.
- ❖ Un alto porcentaje de estudiantes no realiza las actividades extra clases.
- ❖ Poca colaboración de algunos padres de familia en la formación integral de sus hijos.

FORTALEZAS



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



- ❖ Una buena sala de informática y de equipos informáticos suficientes para realizar las prácticas necesarias con los estudiantes.
- ❖ Buena orientación sobre lo que se debe enseñar en el área.
- ❖ Recurso humano calificado. Los (as) docentes que orientan el área son licenciados en ésta, además de tener formación en otras especialidades.



7. MARCO CONCEPTUAL

El marco conceptual está determinado en las Orientaciones Curriculares Para el Área de Tecnología e Informática en Educación Básica y Media, publicadas en el año 2022, por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, como se describe a continuación:

ORIENTACIONES CURRICULARES

Las Orientaciones Curriculares para el Área de Tecnología e Informática en Educación Básica y Media, publicadas por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia en 2022, actualiza y amplía las directrices establecidas en la Guía No. 30 de 2008. Este documento tiene como objetivo principal promover el desarrollo de competencias tecnológicas e informáticas en los estudiantes, permitiéndoles comprender la naturaleza, evolución e implicaciones ético-políticas de la tecnología y la informática en la vida diaria, así como resolver problemas tecnológicos asociados a la mejora de la calidad de vida de las personas y la conservación de un mundo sustentable y sostenible para las generaciones actuales y futuras.

Las orientaciones curriculares proponen una organización del área en cuatro componentes estructurales:

- 1. Naturaleza y Evolución de la Tecnología e Informática:** Este componente aborda la comprensión de la tecnología y la informática como campos en constante evolución. Se enfoca en el estudio de su desarrollo histórico, los principios científicos que las sustentan y su impacto en la transformación de la sociedad.
- 2. Uso y Apropiación de la Tecnología e Informática:** Aquí se promueve el desarrollo de habilidades prácticas para la utilización efectiva de herramientas tecnológicas e informáticas. Incluye el manejo de software y hardware, así como la aplicación de estos conocimientos en contextos cotidianos y académicos.
- 3. Solución de Problemas con Tecnología e Informática:** Este componente fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas mediante el uso de la tecnología y la informática. Se centra en la identificación de necesidades o desafíos y en la creación de soluciones innovadoras utilizando recursos tecnológicos.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



4. Tecnología, Informática y Sociedad: Se enfoca en la interrelación entre la tecnología, la informática y la sociedad. Analiza los efectos sociales, éticos y ambientales de la tecnología, promoviendo una actitud responsable y consciente en su uso y desarrollo.

Estos componentes buscan proporcionar una formación integral en tecnología e informática, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos de una sociedad cada vez más digitalizada.



8. DISEÑO CURRICULAR

GRADO PRIMERO				
ÁREA :	TECNOLOGÍA E INFORMATICA		INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	1 HORA
DOCENTES :				
OBJETIVOS				
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Reconocer la historia y la evolución de la tecnología y la informática ❖ Comprender los conceptos de computador y sus ventajas ❖ Identificar las partes de un computador ❖ Aprender a encender y apagar el computador 				
COMPETENCIAS CIUDADANAS				
LENGUAJE RESPETUOSO Trato a las personas que me rodean, incluidos compañeros, docentes, administrativos, directivos y miembros de la comunidad, con amabilidad, respeto y consideración.		CONTROL DE EMOCIONES Gestiono mis emociones de manera adecuada, manteniendo el equilibrio y respondiendo con serenidad ante situaciones que generan inestabilidad o perturbación.		
EDUCACIÓN ÉTICA Reconozco y valoro la dignidad de cada persona, respeto los derechos humanos, promuevo el cuidado del medio ambiente y asumo una actitud responsable frente a los desafíos de la sociedad.		COMPORTAMIENTO IMPECABLE Y RESPETUOSO Cumpló las normas básicas de convivencia escolar, actuando con respeto, orden y puntualidad, portando correctamente el uniforme y manteniendo un ambiente armonioso en mi interacción con docentes y compañeros.		
CONCIENCIA DE SU CONOCIMIENTO Participo activamente en la planificación de mi aprendizaje, aportando mis conocimientos y experiencias previas para establecer objetivos, definir procedimientos y evaluar mi progreso, asegurando que sea significativo y acorde a mis necesidades formativas.				
COMPETENCIAS LABORALES				
DE TIPO INTELECTUAL	DE TIPO PERSONAL	DE TIPO INTERPERSONAL	DE TIPO ORGANIZACIONAL	DE TIPO TECNOLÓGICO
ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN Permanezco atento al desarrollo de la clase y mantengo mi concentración en las tareas asignadas.	PUNTUALIDAD Cumpló con los horarios establecidos para mis actividades y compromisos, llegando a tiempo y respetando el tiempo de los demás.	TRABAJO EN EQUIPO Aporto mis conocimientos y capacidades al proceso de conformación de un equipo de trabajo y contribuyo al desarrollo de las acciones	EXCELENTE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS Organizo y presento mis trabajos de manera clara, ordenada y siguiendo las orientaciones del docente, asegurándome de que sean	GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA Selecciono y utilizo herramientas tecnológicas en la solución de problemas y elaboro modelos tecnológicos teniendo en cuenta los componentes



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



		orientadas a alcanzar los objetivos previstos.	comprensibles y estéticamente adecuados.	como parte de un sistema funcional.
COMPETENCIAS COGNITIVAS				
EJE DE LAS ORIENTACIONES CURRICULARES				
COMPONENTE	COMPETENCIA		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	
Naturaleza y Evolución de la T & I	Explico el modo en que los productos tecnológicos facilitan el desarrollo de las actividades, en el presente y el pasado.		Identifico artefactos analógicos y digitales que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas.	
Uso y apropiación de la T & I	Uso en forma segura y apropiada productos tecnológicos de mi entorno en el desarrollo de actividades cotidianas.		Utilizo artefactos analógicos y digitales que facilitan el desarrollo de mis actividades cotidianas.	
Solución de problemas con T & I	Determino las ventajas y desventajas en uso de productos tecnológicos en la solución de problemas de la vida diaria.		Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.	
Tecnología, Informática y Sociedad	Reconozco las implicaciones que los productos tecnológicos tienen sobre la vida de las personas y otras especies.		Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología y la informática a través de preguntas e intercambio de ideas.	
PERIODO 1				
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Tecnología e Informática		INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	10 horas
PREGUNTA ORIENTADORA			CONTENIDOS	
¿Qué es la tecnología y cómo influye en nuestra vida cotidiana?			<ol style="list-style-type: none"> 1. Concepto de Tecnología 2. Ejemplos de Tecnología en la vida cotidiana. 3. Importancia de la Tecnología. 4. Concepto de Informática. 5. Importancia de la Informática en la vida del ser humano. 6. Concepto de computador. 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO				
SABER CONOCER	SABER HACER		SABER SER	
Reconoce los conceptos de tecnología, informática y computador, y su importancia en la vida diaria.	Identifica ejemplos de tecnología en la vida cotidiana e interactúa con dispositivos tecnológicos.		Desarrolla una actitud responsable y respetuosa hacia el uso de la tecnología e informática.	
PERIODO 2				



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA		El computador	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	10 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS		
¿Qué es un computador y cómo se usa correctamente para realizar tareas?		<ol style="list-style-type: none"> 1. Concepto de computador. 2. Importancia del computador en la vida diaria. 3. Partes del computador (Torre o gabinete, monitor, teclado, mouse, CPU) 4. Encender y apagar el computador correctamente. 5. Reconocimiento del escritorio e iconos de Windows. 		
INDICADORES DE DESEMPEÑO				
SABER CONOCER		SABER HACER		SABER SER
Reconoce las partes del computador y la importancia de su uso en la vida diaria.		Enciende y apaga el computador correctamente, y localiza el escritorio y los iconos en Windows.		Desarrolla hábitos responsables en el uso del computador, respetando su funcionamiento y cuidado.
PERIODO 3				
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA		El teclado	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	10 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS		
¿Para qué sirve el teclado y cómo se usa correctamente para escribir en la computadora?		<ol style="list-style-type: none"> 1. Concepto de teclado. 2. Función del teclado. 3. Relación del teclado y la escritura que vemos en la pantalla. 4. Reconocimiento de las teclas más usadas (A-Z, 0-9, Enter, Barra espaciadora, Retroceso). 5. Posición correcta de las manos. 6. Ejercicio práctico (escribir nombre completo usando el teclado). 		
INDICADORES DE DESEMPEÑO				
SABER CONOCER		SABER HACER		SABER SER
❖ Identifica el concepto, función y las teclas más utilizadas del teclado.		Usa correctamente el teclado para escribir su nombre y reconocer la relación con la pantalla.		Demuestra interés y responsabilidad en el uso del teclado, respetando su correcto manejo.
PERIODO 4				
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA		El mouse	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	10 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS		
¿Para qué sirve el mouse y cómo se utiliza correctamente en la computadora?		<ol style="list-style-type: none"> 1. Concepto de mouse. 2. Función del mouse. 		



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



3. Partes del mouse (Botón izquierdo, botón derecho y rueda de desplazamiento).
4. Posición correcta de la mano.
5. Movimientos básicos sobre la superficie.
6. Uso de clic izquierdo, clic derecho, doble clic y rueda de desplazamiento.
7. Ejercicios prácticos (Abrir y cerrar programas y archivos, ver las propiedades de un archivo).

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Identifica el concepto, función y partes del mouse, así como los diferentes tipos de clic.	Usa el mouse correctamente para realizar acciones como abrir y cerrar programas y archivos.	Demuestra actitud de respeto y responsabilidad en el uso del mouse y otros dispositivos tecnológicos.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



GRADO SEGUNDO

ÁREA :	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	1 HORA	
DOCENTES :	FREDY PIÑERES			
OBJETIVOS				
<ul style="list-style-type: none">❖ Comprender el concepto de artefacto y los principales artefactos manejados en nuestro medio❖ Conocer cómo funcionan algunos artefactos como el molino de viento, la empacadora y procesadora de agua.❖ Identificar adelantos tecnológicos en el hogar, la escuela y la sociedad.				
COMPETENCIAS CIUDADANAS				
LENGUAJE RESPETUOSO Trato a las personas que me rodean, incluidos compañeros, docentes, administrativos, directivos y miembros de la comunidad, con amabilidad, respeto y consideración. EDUCACIÓN ÉTICA Reconozco y valoro la dignidad de cada persona, respeto los derechos humanos, promuevo el cuidado del medio ambiente y asumo una actitud responsable frente a los desafíos de la sociedad. CONCIENCIA DE SU CONOCIMIENTO Participo activamente en la planificación de mi aprendizaje, aportando mis conocimientos y experiencias previas para establecer objetivos, definir procedimientos y evaluar mi progreso, asegurando que sea significativo y acorde a mis necesidades formativas.		CONTROL DE EMOCIONES Gestiono mis emociones de manera adecuada, manteniendo el equilibrio y respondiendo con serenidad ante situaciones que generan inestabilidad o perturbación. COMPORTAMIENTO IMPECABLE Y RESPETUOSO Cumpló las normas básicas de convivencia escolar, actuando con respeto, orden y puntualidad, portando correctamente el uniforme y manteniendo un ambiente armonioso en mi interacción con docentes y compañeros.		
COMPETENCIAS LABORALES				
DE TIPO INTELLECTUAL	DE TIPO PERSONAL	DE TIPO INTERPERSONAL	DE TIPO ORGANIZACIONAL	DE TIPO TECNOLÓGICO



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN Permanezco atento al desarrollo de la clase y mantengo mi concentración en las tareas asignadas.	PUNTUALIDAD Cumpló con los horarios establecidos para mis actividades y compromisos, llegando a tiempo y respetando el tiempo de los demás.	TRABAJO EN EQUIPO Aporto mis conocimientos y capacidades al proceso de conformación de un equipo de trabajo y contribuyo al desarrollo de las acciones orientadas a alcanzar los objetivos previstos.	EXCELENTE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS Organizo y presento mis trabajos de manera clara, ordenada y siguiendo las orientaciones del docente, asegurándome de que sean comprensibles y estéticamente adecuados.	GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA Selecciono y utilizo herramientas tecnológicas en la solución de problemas y elaboro modelos tecnológicos teniendo en cuenta los componentes como parte de un sistema funcional.
---	---	---	--	---

COMPETENCIAS COGNITIVAS

EJE DE LAS ORIENTACIONES CURRICULARES

COMPONENTE	COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Naturaleza y Evolución de la T & I	Explico el modo en que los productos tecnológicos facilitan el desarrollo de las actividades, en el presente y el pasado.	Diferencio los elementos naturales de algunos artefactos analógicos y digitales usados por el hombre a lo largo de la historia.
Uso y apropiación de la T & I	Uso en forma segura y apropiada productos tecnológicos de mi entorno en el desarrollo de actividades cotidianas.	Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.
Solución de problemas con T & I	Determino las ventajas y desventajas en uso de productos tecnológicos en la solución de problemas de la vida diaria.	Selecciono aquellos artefactos analógicos y digitales que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta su uso seguro y restricciones establecidas por instrucciones o adultos.
Tecnología, Informática y Sociedad	Reconozco las implicaciones que los productos tecnológicos tienen sobre la vida de las personas y otras especies.	Identifico algunas consecuencias en mi salud y el ambiente derivadas del uso de algunos productos tecnológicos analógicos y digitales.

PERIODO 1

NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	La tecnología	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	10 horas
PREGUNTA ORIENTADORA	CONTENIDOS		
¿Cómo ha evolucionado la tecnología y qué impacto tienen los artefactos tecnológicos en la vida diaria?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Repaso. 2. Historia de la tecnología. 3. Artefactos para la pesca (atarraya, trasmallo, canoa, canaleta). 4. Artefactos para agricultura (pilón, molino, combinada, tractor, GPS). 		



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



5. Artefactos de transporte (carreta, zorro, bicicleta, moto, carro)

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Identifica la evolución de la tecnología y reconoce distintos artefactos utilizados en la pesca, la agricultura y el transporte.	Describe y compara artefactos tecnológicos antiguos y modernos, analizando sus funciones y beneficios.	Valora el impacto de la tecnología en la vida cotidiana y respeta el uso adecuado de los artefactos tecnológicos.

PERIODO 2

NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO
Procesos tecnológicos	10 horas

PREGUNTA ORIENTADORA	CONTENIDOS
¿Cómo influyen los procesos tecnológicos en la vida cotidiana y en la transformación de los materiales?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Concepto de proceso tecnológico. 2. Ejemplos de procesos tecnológicos. 3. Importancia de los procesos tecnológicos en la vida diaria. 4. Visita al molino de arroz. 5. Visita a la purificadora y empacadora de agua. 6. Ejercicio práctico: Elaboración de una red para pescar.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Comprende el concepto de proceso tecnológico e identifica ejemplos de su aplicación en la vida diaria.	Observa y describe procesos tecnológicos en visitas a lugares de producción y aplica conocimientos en la elaboración de una red para pescar.	Valora la importancia de los procesos tecnológicos, respeta las normas de seguridad en actividades prácticas y mantiene un comportamiento adecuado en las visitas técnicas.

PERIODO 3

NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO
La tecnología en diferentes contextos	10 horas

PREGUNTA ORIENTADORA	CONTENIDOS
¿Cómo influye la tecnología en el hogar, la escuela y la comunidad?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tecnología en el hogar (licuadora, nevera, TV, teléfono, reloj, DVD). 2. Tecnología en la escuela (computadora, fotocopidora, abanico, Video Beam, motor de energía). 3. Tecnología en la comunidad (Medios de transporte y su evolución).

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
	Clasifica los dispositivos tecnológicos según su uso en el hogar, la escuela y la comunidad.	Valora la importancia de la tecnología en la vida cotidiana y promueve su uso responsable.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



Identifica la presencia y utilidad de diferentes artefactos tecnológicos en el hogar, la escuela y la comunidad.			
PERIODO 4			
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	La sala de informática	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	10 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS	
¿Cómo debemos comportarnos y utilizar adecuadamente los dispositivos en la sala de informática?		<ol style="list-style-type: none"> 1. Concepto y uso de sala de informática. 2. Reglas de comportamiento y normas de seguridad en la sala. 3. Identificación de los principales dispositivos (aire acondicionado, control remoto, pilas, sillas, mesas, computador). 4. Función e importancia de los principales dispositivos. 5. El computador. 6. Forma correcta de encender y apagar el PC. 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
SABER CONOCER		SABER HACER	SABER SER
Comprende la función de la sala de informática, las normas de seguridad y el uso adecuado de sus dispositivos.		Identifica los dispositivos principales de la sala de informática y aplica correctamente las normas de comportamiento y seguridad.	Demuestra respeto y responsabilidad en el uso de los recursos de la sala de informática.
GRADO TERCERO			
ÁREA :	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	1 HORA
DOCENTES :			
OBJETIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Reconocer que la tecnología es un avance vital para el hombre. ❖ Identificar y manipular todas las partes del computador. ❖ Conocer las funciones de las distintas partes del computador. 			
COMPETENCIAS CIUDADANAS			
LENGUAJE RESPETUOSO Trato a las personas que me rodean, incluidos compañeros, docentes, administrativos, directivos y miembros de la comunidad, con amabilidad, respeto y consideración. EDUCACIÓN ÉTICA		CONTROL DE EMOCIONES Gestiono mis emociones de manera adecuada, manteniendo el equilibrio y respondiendo con serenidad ante situaciones que generan inestabilidad o perturbación. COMPORTAMIENTO IMPECABLE Y RESPETUOSO	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



<p>Reconozco y valoro la dignidad de cada persona, respeto los derechos humanos, promuevo el cuidado del medio ambiente y asumo una actitud responsable frente a los desafíos de la sociedad.</p> <p>CONCIENCIA DE SU CONOCIMIENTO</p> <p>Participo activamente en la planificación de mi aprendizaje, aportando mis conocimientos y experiencias previas para establecer objetivos, definir procedimientos y evaluar mi progreso, asegurando que sea significativo y acorde a mis necesidades formativas.</p>	<p>Cumplo las normas básicas de convivencia escolar, actuando con respeto, orden y puntualidad, portando correctamente el uniforme y manteniendo un ambiente armonioso en mi interacción con docentes y compañeros.</p>
---	---

COMPETENCIAS LABORALES

DE TIPO INTELECTUAL	DE TIPO PERSONAL	DE TIPO INTERPERSONAL	DE TIPO ORGANIZACIONAL	DE TIPO TECNOLÓGICO
<p>ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN</p> <p>Permanezco atento al desarrollo de la clase y mantengo mi concentración en las tareas asignadas.</p>	<p>PUNTUALIDAD</p> <p>Cumplo con los horarios establecidos para mis actividades y compromisos, llegando a tiempo y respetando el tiempo de los demás.</p>	<p>TRABAJO EN EQUIPO</p> <p>Aporto mis conocimientos y capacidades al proceso de conformación de un equipo de trabajo y contribuyo al desarrollo de las acciones orientadas a alcanzar los objetivos previstos.</p>	<p>EXCELENTE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS</p> <p>Organizo y presento mis trabajos de manera clara, ordenada y siguiendo las orientaciones del docente, asegurándome de que sean comprensibles y estéticamente adecuados.</p>	<p>GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA</p> <p>Selecciono y utilizo herramientas tecnológicas en la solución de problemas y elaboro modelos tecnológicos teniendo en cuenta los componentes como parte de un sistema funcional.</p>

COMPETENCIAS COGNITIVAS

EJE DE LAS ORIENTACIONES CURRICULARES

COMPONENTE	COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Naturaleza y Evolución de la T & I	Explico el modo en que los productos tecnológicos facilitan el desarrollo de las actividades, en el presente y el pasado.	Indico la importancia de algunos artefactos analógicos y digitales para la realización de diversas actividades humanas.
Uso y apropiación de la T & I	Uso en forma segura y apropiada productos tecnológicos de mi entorno en el desarrollo de actividades cotidianas.	Analizo los elementos de los artefactos analógicos y digitales para utilizarlos adecuadamente.
Solución de problemas con T & I	Determino las ventajas y desventajas en uso de productos tecnológicos en la solución de problemas de la vida diaria.	Comparo, bajo criterios dados, la eficiencia y eficacia de ciertos artefactos analógicos y digitales usados para actividades y tareas en casa y la escuela.
Tecnología, Informática y Sociedad	Reconozco las implicaciones que los productos tecnológicos tienen sobre la vida de las personas y otras especies.	Establezco mis propios límites de tiempo y lugar para el uso adecuado de artefactos analógicos y digitales.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



PERIODO 1			
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Artefactos tecnológicos		INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO 10 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS	
¿Cómo han evolucionado los artefactos tecnológicos y cuál es su impacto en nuestra vida diaria?		1. Concepto de artefacto tecnológico. 2. Ejemplos de artefactos tecnológicos antiguos y modernos. 3. Artefactos de información y comunicación (teléfono inteligente o Smartphone, tableta, radio, televisor inteligente o Smart TV, reloj inteligente o Smart Watch, computadora). 4. La computadora como artefacto de información y comunicación. 5. Beneficios y riesgos en el uso de algunos artefactos tecnológicos.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER	
Comprende el concepto de artefacto tecnológico, su evolución y su importancia en la comunicación e información.	Identifica y clasifica artefactos tecnológicos antiguos y modernos, describiendo sus beneficios y posibles riesgos.	Desarrolla una actitud crítica y responsable frente al uso de los artefactos tecnológicos en su vida cotidiana.	
PERIODO 2			
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Hardware		INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO 10 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS	
¿Por qué es importante el hardware en el funcionamiento de una computadora y sus dispositivos?		1. Concepto de hardware. 2. Diferencia entre hardware y software. 3. Importancia del hardware en el funcionamiento de la computadora. 4. Partes principales del hardware de la PC. <ul style="list-style-type: none"> 4.1 Unidad Central de Procesamiento (CPU). 4.2 Monitor, teclado y mouse. 4.3 Memoria RAM, almacenamiento interno (Disco Duro, SSD) y almacenamiento externo (Discos extraíbles). 4.4 Dispositivos periféricos (impresora, altavoces). 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER	
Comprende el concepto de hardware, sus principales componentes y la diferencia entre hardware y software.	Identifica y describe las partes principales del hardware de una computadora y su función en el sistema.	Desarrolla hábitos de cuidado y uso responsable del hardware de la computadora y otros dispositivos electrónicos.	
PERIODO 3			



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA		Software	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	10 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS		
¿Por qué el software es fundamental para el funcionamiento de los dispositivos tecnológicos?		<ol style="list-style-type: none"> 1. Concepto de software. 2. Importancia del software en los dispositivos. 3. Tipos de software (sistema y aplicación). 4. Software de sistema (Sistemas operativos en computadoras, smartphones, tablets, Smart TVs y smartwatches). 5. Programas y aplicaciones en diferentes dispositivos. 		
INDICADORES DE DESEMPEÑO				
SABER CONOCER		SABER HACER		SABER SER
Comprende el concepto de software, su importancia en los dispositivos y los diferentes tipos de software.		Identifica y clasifica ejemplos de software de sistema y de aplicación en diversos dispositivos como computadoras, smartphones y tablets.		Valora la importancia del software y desarrolla una actitud responsable en el uso de programas y aplicaciones en sus dispositivos.
PERIODO 4				
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA		Paint	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	10 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS		
¿Cómo podemos utilizar Paint para dibujar, escribir y guardar nuestras creaciones digitales?		<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilidad de Paint. 2. Partes del entorno de Paint (Lienzo, cinta de opciones, menú Archivo, Zoom). 3. Herramientas básicas de dibujo (pincel, brocha, colores y borrador). 4. Dibujar formas y líneas. 5. Uso del texto en Paint 6. Guardar y abrir archivos en Paint 		
INDICADORES DE DESEMPEÑO				
SABER CONOCER		SABER HACER		SABER SER
Reconoce la utilidad de Paint y las partes de su entorno, incluyendo herramientas de dibujo y opciones de guardado.		Utiliza Paint para dibujar, colorear, escribir texto y guardar sus creaciones en la computadora.		Desarrolla creatividad y paciencia al elaborar dibujos y composiciones digitales en Paint.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



GRADO CUARTO

ÁREA :	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	1 HORA
------------------	--------------------------	------------------------------------	--------

DOCENTES :	
----------------------	--

OBJETIVOS

- ❖ Reconocer la historia y la evolución de la tecnología y la informática
- ❖ Establecer la diferencia entre software y hardware
- ❖ Utilizar de manera adecuada el teclado y el mouse
- ❖ Elaborar textos en Word y dibujos innovadores en Paint

COMPETENCIAS CIUDADANAS

<p>LENGUAJE RESPETUOSO Trato a las personas que me rodean, incluidos compañeros, docentes, administrativos, directivos y miembros de la comunidad, con amabilidad, respeto y consideración.</p> <p>EDUCACIÓN ÉTICA Reconozco y valoro la dignidad de cada persona, respeto los derechos humanos, promuevo el cuidado del medio ambiente y asumo una actitud responsable frente a los desafíos de la sociedad.</p> <p>CONCIENCIA DE SU CONOCIMIENTO Participo activamente en la planificación de mi aprendizaje, aportando mis conocimientos y experiencias previas para establecer objetivos, definir procedimientos y evaluar mi progreso, asegurando que sea significativo y acorde a mis necesidades formativas.</p>	<p>CONTROL DE EMOCIONES Gestiono mis emociones de manera adecuada, manteniendo el equilibrio y respondiendo con serenidad ante situaciones que generan inestabilidad o perturbación.</p> <p>COMPORTAMIENTO IMPECABLE Y RESPETUOSO Cumpló las normas básicas de convivencia escolar, actuando con respeto, orden y puntualidad, portando correctamente el uniforme y manteniendo un ambiente armonioso en mi interacción con docentes y compañeros.</p>
--	--

COMPETENCIAS LABORALES

DE TIPO INTELLECTUAL	DE TIPO PERSONAL	DE TIPO INTERPERSONAL	DE TIPO ORGANIZACIONAL	DE TIPO TECNOLÓGICO
<p>ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN Permanezco atento al desarrollo de la clase y mantengo mi concentración en las tareas asignadas.</p>	<p>PUNTUALIDAD Cumpló con los horarios establecidos para mis actividades y compromisos, llegando a tiempo y respetando el tiempo de los demás.</p>	<p>TRABAJO EN EQUIPO Aporto mis conocimientos y capacidades al proceso de conformación de un equipo de trabajo y contribuyo al desarrollo de las acciones orientadas a alcanzar los objetivos previstos.</p>	<p>EXCELENTE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS Organizo y presento mis trabajos de manera clara, ordenada y siguiendo las orientaciones del docente, asegurándome de que sean</p>	<p>GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA Selecciono y utilizo herramientas tecnológicas en la solución de problemas y elaboro modelos tecnológicos teniendo en cuenta los componentes</p>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



			comprensibles y estéticamente adecuados.	como parte de un sistema funcional.
COMPETENCIAS COGNITIVAS				
EJE DE LAS ORIENTACIONES CURRICULARES				
COMPONENTE	COMPETENCIA		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	
Naturaleza y Evolución de la T & I	Análisis de productos tecnológicos, sus procesos de producción, los recursos naturales, saberes y conocimientos involucrados.		Argumento las relaciones interdependientes entre los componentes tecnológicos e informáticos, que constituyen y hacen posible el funcionamiento de diversos productos tecnológicos de uso diario (por ej: el cepillo dental, los zapatos, la bicicleta, el computador, la memoria usb, el reproductor de DVD)	
Uso y apropiación de la T & I	Aprovecho las potencialidades de algunos productos tecnológicos en la realización de actividades en diversos contextos		Utilizo las funcionalidades, utilidades y características de algunos productos tecnológicos en mis actividades diarias	
Solución de problemas con T & I	Elaboro representaciones gráficas y digitales, modelos o prototipos de productos tecnológicos que contribuyen a la satisfacción de necesidades y solución de problemas presentes		Comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas o informáticas sobre un mismo problema.	
PERIODO 1				
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Sistema Operativo Windows		INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	10 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS		
¿Cómo funciona el sistema operativo Windows y cómo interactuamos con sus elementos y ventanas?		<ol style="list-style-type: none"> 1. Concepto de Sistema Operativo. 2. Concepto y versiones más conocidas de Windows. 3. Características principales de Windows 4. Elementos del escritorio: iconos, barra de tareas y fondo de pantalla. 5. Concepto de ventana. 6. Partes de una ventana: barra de título, botones de minimizar, maximizar y cerrar. 7. Mover, redimensionar y cerrar una ventana. 		
INDICADORES DE DESEMPEÑO				
SABER CONOCER	SABER HACER		SABER SER	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



Reconoce el concepto de sistema operativo, las versiones más conocidas de Windows y sus características principales.	Identifica y utiliza los elementos del escritorio de Windows y gestiona ventanas.	Desarrolla una actitud organizada y responsable al interactuar con el sistema operativo, manejando adecuadamente las ventanas y elementos del escritorio.
--	---	---

PERIODO 2

NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Gestión de archivos y carpetas en Windows	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	10 horas
-------------------------------------	---	---------------------------------------	----------

PREGUNTA ORIENTADORA	CONTENIDOS
¿Por qué es importante organizar y gestionar correctamente los archivos y carpetas en una computadora?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Concepto de archivo y carpeta. 2. Importancia de organizar la información en la computadora. 3. Concepto de Explorador de archivos de Windows. 4. Partes de la ventana del explorador de archivos de Windows. 5. Ubicación de carpetas y archivos en el equipo (Escritorio, Documentos, etc.). 6. Crear, renombrar, seleccionar, copiar, cortar, pegar, mover y eliminar archivos y carpetas. 7. Diferencias entre archivos de texto, imagen, audio y video. 8. Identificación de extensiones comunes como .docx, .jpg, .mp3, .mp4.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Reconoce los conceptos de archivo, carpeta y la importancia de organizar la información en la computadora.	Utiliza el Explorador de archivos de Windows para crear, renombrar, mover, copiar, cortar, pegar y eliminar archivos y carpetas.	Desarrolla una actitud organizada y responsable al gestionar los archivos y carpetas, asegurando el orden y la seguridad de la información.

PERIODO 3

NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Gestión de aplicaciones en Windows	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	10 horas
-------------------------------------	------------------------------------	---------------------------------------	----------

PREGUNTA ORIENTADORA	CONTENIDOS
¿Cómo gestionar las aplicaciones y herramientas en Windows para hacer un uso eficiente de la computadora?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Concepto de aplicación. 2. Diferencias entre aplicaciones de escritorio y aplicaciones en la nube. 3. Abrir y cerrar una aplicación. 4. Menú inicio. 5. Aplicaciones y accesos directos del menú Inicio. 6. Apagar y reiniciar correctamente la computadora mediante el menú Inicio. 7. Uso del buscador de Windows para encontrar archivos y programas rápidamente.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



8. Herramientas básicas de Windows (Bloc de notas, WordPad, Paint, calculadora, Recortes, Papelera de reciclaje y otras aplicaciones útiles).

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Reconoce el concepto de aplicación y las diferencias entre aplicaciones de escritorio y aplicaciones en la nube.	Abre, cierra y organiza aplicaciones desde el Menú Inicio, utilizando herramientas básicas de Windows para realizar tareas.	Desarrolla una actitud responsable al usar las aplicaciones y herramientas de Windows, apagando y reiniciando la computadora correctamente.

PERIODO 4

NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO
Procesadores de texto	10 horas

PREGUNTA ORIENTADORA

CONTENIDOS

¿Cómo se utilizan los procesadores de texto para crear y editar documentos de manera efectiva?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Concepto de procesador de texto. 2. WordPad 3. Partes de la ventana de WordPad. 4. Creación y edición de documentos en WordPad 5. Partes de la ventana de Microsoft Word. 6. Creación y edición de documentos en Word.
--	--

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Reconoce qué es un procesador de texto y las funciones básicas de WordPad y Microsoft Word.	Crea y edita documentos en WordPad y Microsoft Word, utilizando las herramientas adecuadas para cada tarea.	Desarrolla una actitud responsable y organizada al utilizar los procesadores de texto para crear documentos.

GRADO QUINTO



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



ÁREA :	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	1 HORA	
DOCENTES :	FREDY PIÑERES				
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE					
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificar las estructuras y partes de un computador. ❖ Describir las funciones y partes de una computadora ❖ Clasificar los elementos de una computadora (Hardware y software). ❖ Comprender la importancia de conocer y manejar el computador en la actualidad. 					
COMPETENCIAS CIUDADANAS					
LENGUAJE RESPETUOSO Trato a las personas que me rodean, incluidos compañeros, docentes, administrativos, directivos y miembros de la comunidad, con amabilidad, respeto y consideración. EDUCACIÓN ÉTICA Reconozco y valoro la dignidad de cada persona, respeto los derechos humanos, promuevo el cuidado del medio ambiente y asumo una actitud responsable frente a los desafíos de la sociedad. CONCIENCIA DE SU CONOCIMIENTO Participo activamente en la planificación de mi aprendizaje, aportando mis conocimientos y experiencias previas para establecer objetivos, definir procedimientos y evaluar mi progreso, asegurando que sea significativo y acorde a mis necesidades formativas.			CONTROL DE EMOCIONES Gestiono mis emociones de manera adecuada, manteniendo el equilibrio y respondiendo con serenidad ante situaciones que generan inestabilidad o perturbación. COMPORTAMIENTO IMPECABLE Y RESPETUOSO Cumplo las normas básicas de convivencia escolar, actuando con respeto, orden y puntualidad, portando correctamente el uniforme y manteniendo un ambiente armonioso en mi interacción con docentes y compañeros.		
COMPETENCIAS LABORALES					
DE TIPO INTELLECTUAL	DE TIPO PERSONAL	DE TIPO INTERPERSONAL	DE TIPO ORGANIZACIONAL	DE TIPO TECNOLÓGICO	
ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN Permanezco atento al desarrollo de la clase y mantengo mi concentración en las tareas asignadas.	PUNTUALIDAD Cumplo con los horarios establecidos para mis actividades y compromisos, llegando a tiempo y respetando el tiempo de los demás.	TRABAJO EN EQUIPO Aporto mis conocimientos y capacidades al proceso de conformación de un equipo de trabajo y contribuyo al desarrollo de las acciones orientadas a alcanzar los objetivos previstos.	EXCELENTE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS Organizo y presento mis trabajos de manera clara, ordenada y siguiendo las orientaciones del docente, asegurándome de que sean comprensibles y estéticamente adecuados.	GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA Selecciono y utilizo herramientas tecnológicas en la solución de problemas y elaboro modelos tecnológicos teniendo en cuenta los componentes como parte de un sistema funcional.	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



COMPETENCIAS COGNITIVAS

EJE DE LAS ORIENTACIONES CURRICULARES

COMPONENTE	COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Naturaleza y Evolución de la T & I	Analizo productos tecnológicos, sus procesos de producción, los recursos naturales, saberes y conocimientos involucrados.	Establezco la manera en que los conocimientos tecnológicos, informáticos y de otras disciplinas están presentes en los productos tecnológicos que empleo para el desarrollo de mis actividades en diversos contextos.
Uso y apropiación de la T & I	Aprovecho las potencialidades de algunos productos tecnológicos en la realización de actividades en diversos contextos.	Clasifico artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función, entre otras.
Solución de problemas con T & I	Elaboro representaciones gráficas y digitales, modelos o prototipos de productos tecnológicos que contribuyen a la satisfacción de necesidades y solución de problemas presentes en diversos contextos.	Establezco relaciones entre artefactos, teniendo en cuenta las características de los usuarios (Por ej. tamaño, edad, aspectos físicos, etc.).
Tecnología, Informática y Sociedad	Comprendo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, resultado de la producción, uso o disposición final de procesos y artefactos de la tecnología y la informática.	Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.

PERIODO 1

NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	La importancia del computador.	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	10 horas
-------------------------------------	--------------------------------	---------------------------------------	----------

PREGUNTA ORIENTADORA	CONTENIDOS
¿Cómo contribuye el computador al desarrollo personal, familiar y educativo en la sociedad actual?	<ol style="list-style-type: none"> 1. La importancia del Computador. 2. El computador en los hogares. 3. El computador en la educación. 4. El computador y los elementos que lo componen. 5. Concepto de hardware y software. 6. Periféricos de entrada, salida y entrada / salida.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
❖ Reconoce la importancia del computador, sus componentes y su uso en los hogares y la educación.	❖ Identifica y clasifica los diferentes elementos que componen un	❖ Desarrolla una actitud de responsabilidad y respeto al usar el computador de manera ética y adecuada en los diversos contextos.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comprende la conformación de una computadora. ❖ Reconoce y representa los niveles de organización de una computadora. 	<p>computador, incluyendo los periféricos de entrada, salida y entrada/salida.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Utiliza información de diferentes fuentes respetando los derechos de autor. ❖ Consulta información en Internet sobre la estructura y componentes de una computadora, identificando sus funciones principales. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Muestra actitudes de cuidado por los computadores y objetos de su entorno.
--	---	--

PERIODO 2

NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Tipos de computadores y software	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	10 horas
-------------------------------------	----------------------------------	---------------------------------------	----------

PREGUNTA ORIENTADORA	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Cómo han cambiado los computadores a lo largo del tiempo y qué tipos de software utilizan para realizar diversas tareas? ❖ ¿Qué similitudes existen entre el funcionamiento del cerebro y el de una computadora? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Supercomputadores, Computador Central, miniordenadores, terminales. 2. Ordenadores Personales, Portátiles. 3. PDA, tablets. 4. Tipos de Software, Software de Sistemas, Software de Programación. 5. Software de Aplicación, Tipos de Licencias.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Reconoce los diferentes tipos de computadores y sus características. ❖ Reconoce que el cerebro tiene una gran capacidad de almacenamiento de información. ❖ Explica los daños ocasionados por el exceso de horas de uso de una computadora. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Distingue los tipos de software y los utiliza según sus necesidades. ❖ Consulta información pertinente que contribuye a la búsqueda de respuestas adecuadas a las preguntas formuladas sobre temas de interés y motivación. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Desarrolla una actitud de respeto y responsabilidad al usar computadores y software de manera ética y segura. ❖ Muestra disposición para escuchar las ideas de sus compañeros y las compara con sus puntos de vista, teniendo en cuenta que existen diferentes formas de pensar.

PERIODO 3

NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Tipos de software y licencias	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	10 horas
-------------------------------------	-------------------------------	---------------------------------------	----------

PREGUNTA ORIENTADORA	CONTENIDOS
<p>¿Qué tipos de software existen y por qué es importante conocer sus licencias de uso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Software de Sistema. 2. Software de Programación. 3. Software de Aplicación. 4. Tipos de licencia de software.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
---------------	-------------	-----------



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



Reconoce y clasifica los diferentes tipos de software y sus características principales.	Identifica ejemplos de cada tipo de software y comprende la importancia de respetar las licencias de uso.	Valora la importancia del uso legal del software y fomenta el respeto por los derechos de autor en la informática.	
PERIODO 4			
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Historia y evolución de los computadores	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	10 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS	
¿Cómo ha evolucionado la tecnología de los computadores a lo largo del tiempo y cuál ha sido su impacto en la sociedad?		1. Introducción a la historia de los computadores. 2. Primeros dispositivos de cálculo. 3. Máquinas mecánicas y electromecánicas. 4. Generaciones de los computadores. 5. Computadores modernos.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER	
Identifica y describe las principales etapas en la evolución de los computadores, desde los primeros dispositivos de cálculo hasta los equipos modernos.	Relaciona las características de cada generación de computadores con sus avances tecnológicos y aplicaciones en la vida cotidiana.	Valora la importancia del desarrollo tecnológico en la informática y reconoce su impacto en la transformación de la sociedad.	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



GRADO SEXTO				
ÁREA :	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	2 HORAS
DOCENTES :	ARNOVY CARCAMO – FREDY PIÑERES – WILMER MADERA			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE				
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comprender el concepto de tecnología e informática, diferenciarlos y analizar la evolución del computador y sus componentes, reconociendo el funcionamiento del software y hardware, así como la importancia de la investigación en motores de búsqueda e Inteligencia Artificial. ❖ Identificar el concepto, la clasificación y los tipos de sistemas operativos, explorando su funcionamiento básico y las características principales de Windows, para interactuar de manera efectiva con su interfaz y elementos. ❖ Desarrollar habilidades en la organización y manipulación de archivos en Windows, utilizando el Explorador de archivos y herramientas básicas de edición de texto y dibujo para la realización de actividades académicas. ❖ Aplicar conocimientos básicos sobre procesadores de texto y herramientas ofimáticas para la creación, edición y formato de documentos, optimizando su presentación y gestión en entornos académicos y personales. 				
COMPETENCIAS CIUDADANAS				
LENGUAJE RESPETUOSO Trato a las personas que me rodean, incluidos compañeros, docentes, administrativos, directivos y miembros de la comunidad, con amabilidad, respeto y consideración.		CONTROL DE EMOCIONES Gestiono mis emociones de manera adecuada, manteniendo el equilibrio y respondiendo con serenidad ante situaciones que generan inestabilidad o perturbación.		
EDUCACIÓN ÉTICA Reconozco y valoro la dignidad de cada persona, respeto los derechos humanos, promuevo el cuidado del medio ambiente y asumo una actitud responsable frente a los desafíos de la sociedad.		COMPORTAMIENTO IMPECABLE Y RESPETUOSO Cumpló las normas básicas de convivencia escolar, actuando con respeto, orden y puntualidad, portando correctamente el uniforme y manteniendo un ambiente armonioso en mi interacción con docentes y compañeros.		
CONCIENCIA DE SU CONOCIMIENTO Participo activamente en la planificación de mi aprendizaje, aportando mis conocimientos y experiencias previas para establecer objetivos, definir procedimientos y evaluar mi progreso, asegurando que sea significativo y acorde a mis necesidades formativas.				
COMPETENCIAS LABORALES				
DE TIPO INTELECTUAL	DE TIPO PERSONAL	DE TIPO INTERPERSONAL	DE TIPO ORGANIZACIONAL	DE TIPO TECNOLÓGICO



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN Permanezco atento al desarrollo de la clase y mantengo mi concentración en las tareas asignadas.	PUNTUALIDAD Cumplo con los horarios establecidos para mis actividades y compromisos, llegando a tiempo y respetando el tiempo de los demás.	TRABAJO EN EQUIPO Aporto mis conocimientos y capacidades al proceso de conformación de un equipo de trabajo y contribuyo al desarrollo de las acciones orientadas a alcanzar los objetivos previstos.	EXCELENTE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS Organizo y presento mis trabajos de manera clara, ordenada y siguiendo las orientaciones del docente, asegurándome de que sean comprensibles y estéticamente adecuados.	GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA Selecciono y utilizo herramientas tecnológicas en la solución de problemas y elaboro modelos tecnológicos teniendo en cuenta los componentes como parte de un sistema funcional.
---	---	---	--	---

COMPETENCIAS COGNITIVAS

EJE DE LAS ORIENTACIONES CURRICULARES

COMPONENTE	COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Naturaleza y Evolución de la T & I	Apropio principios y conceptos de la tecnología y la informática, presentes en diversos hitos de la tecnología que le han permitido al hombre transformar el entorno.	Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad, ubicando y explicando su contexto histórico.
Uso y apropiación de la T & I	Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.	Uso las tecnologías de la información y la comunicación, para procesar información, comunicar ideas creativamente, trabajar colaborativamente y generar representaciones de la realidad en múltiples formatos.
Solución de problemas con T & I	Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes contextos.	Adapto soluciones tecnológicas o informáticas en diferentes contextos y problemas.
Tecnología, Informática y Sociedad	Evalúo los impactos que la transformación de los recursos naturales tiene en el bienestar de la sociedad y en el medio ambiente.	Asumo comportamientos legales y respetuosos relacionados con el uso de los recursos tecnológicos o informáticos.

PERIODO 1

Nombre de la unidad temática	Tecnología e Informática	Intensidad horaria del período	20 horas
-------------------------------------	--------------------------	---------------------------------------	----------

Pregunta orientadora	CONTENIDOS
¿Cómo comprender y aplicar los conceptos de Tecnología e Informática para resolver problemas cotidianos y académicos?	1. Concepto de tecnología. 2. Herramientas tecnológicas y sus utilidades. 3. Concepto de informática 4. Diferencias entre tecnología e informática.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



5. Evolución e historia del computador
6. Clasificación de los elementos del computador.
7. Funcionamiento del software y hardware.
8. Introducción a la investigación en motores de búsqueda e Inteligencia Artificial.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Reconoce los conceptos clave de tecnología e informática, su evolución histórica, clasificación y diferencias, así como sus aplicaciones prácticas en diversos contextos.	Utiliza herramientas tecnológicas e informáticas, como procesadores de texto, para investigar, analizar y resolver problemas académicos y cotidianos.	Promueve el uso ético, responsable y reflexivo de las tecnologías e informáticas, valorando su impacto en el desarrollo humano y social.

PERIODO 2

NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO
Sistemas operativos	20 horas

PREGUNTA ORIENTADORA

CONTENIDOS

¿Cómo funcionan los sistemas operativos y qué papel desempeñan en la interacción con el computador?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a los Sistemas Operativos <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Concepto de sistemas operativos. 1.2 Funcionamiento básico de un sistema operativo en un computador. 2. Clasificación y Tipos de Sistemas Operativos <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Clasificación según su arquitectura y funcionalidad. 2.2 Principales tipos: monousuario, multiusuario, en tiempo real, entre otros. 3. Exploración del Sistema Operativo Windows <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Características generales y funciones principales. 3.2 Elementos de la interfaz gráfica de Windows. 4. Elementos de una Ventana en Windows <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Barra de título, barra de menú, botones de control, área de trabajo y barra de desplazamiento. 4.2 Interacción con las ventanas: maximizar, minimizar, cerrar y redimensionar.
---	--

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Reconoce los conceptos básicos, clasificación, tipos y funcionamiento de los sistemas operativos, destacando las características de Windows y sus elementos de interfaz gráfica.	Interactúa con el sistema operativo Windows, realizando operaciones básicas con ventanas y explorando sus funciones principales para gestionar tareas.	Valora la importancia de los sistemas operativos en la organización y manejo eficiente de la información, promoviendo un uso responsable y reflexivo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



PERIODO 3				
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA		Gestión de archivos y herramientas básicas de Windows	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	20 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS		
¿Cómo utilizar el explorador de Windows y las herramientas básicas para gestionar archivos y realizar tareas prácticas?		1 Explorador de Windows: Funciones y Elementos 1.1 Funciones principales del explorador de Windows. 1.2 Elementos de la interfaz del explorador: barra de herramientas, panel de navegación, área de contenido y barra de estado. 2 Procesos y Gestión en el Explorador de Windows 2.1 Operaciones básicas: crear, copiar, mover, renombrar y eliminar archivos o carpetas. 2.2 Búsqueda avanzada y organización de archivos. 3 Herramientas de Dibujo y Edición de Textos 3.1 Uso de Paint: funciones principales y herramientas básicas de dibujo. 3.2 Editores de texto: características y diferencias entre WordPad y Microsoft Word. 3.3 Aplicaciones prácticas de los editores de texto en tareas académicas.		
INDICADORES DE DESEMPEÑO				
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER		
Reconoce las funciones y elementos del explorador de Windows, las herramientas de dibujo y los editores de texto como recursos para gestionar información y realizar tareas prácticas.	Utiliza el explorador de Windows para organizar archivos y carpetas de manera eficiente, y aplica herramientas como Paint, WordPad y Microsoft Word en actividades académicas.	Valora la importancia de una adecuada organización y gestión de archivos, así como el uso responsable de herramientas digitales para el desarrollo académico y personal.		
PERIODO 4				
Nombre de la unidad temática		Introducción a la Ofimática: Procesadores de texto y gestión de documentos	Intensidad horaria del período	20 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS		
¿Cómo contribuyen los procesadores de texto y las herramientas ofimáticas a la creación y gestión eficiente de documentos?		1. La Ofimática: Concepto y utilidad en entornos académicos y laborales. 2. Procesadores de texto: Concepto, funciones, tipos y ejemplos (Microsoft Word, Google Docs, WordPad, entre otros) 3. Elementos de la ventana de Microsoft Word. 4. Crear, guardar, abrir y modificar documentos. 5. Uso de plantillas para agilizar la creación de documentos. 6. Aplicación de formatos básicos: fuente, párrafo, alineación y estilo. 7. Uso de autoformatos y herramientas avanzadas para una presentación profesional.		



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Comprende los conceptos y funciones principales de la ofimática, el uso de procesadores de texto y las herramientas de formato para optimizar la creación de documentos.	Utiliza procesadores de texto como Microsoft Word para crear, gestionar y presentar documentos aplicando formatos básicos y avanzados.	Valora el uso de herramientas ofimáticas como un medio para trabajar de manera eficiente, organizada y profesional en diversos contextos.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



GRADO SÉPTIMO

ÁREA :	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	2 HORAS
------------------	--------------------------	------------------------------------	---------

DOCENTES :	ARNOVY CARCAMO – FREDY PIÑERES – WILMER MADERA
----------------------	--

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- ❖ Aplicar herramientas de formato, ilustración y organización de contenido en Microsoft Word para crear documentos estructurados, visualmente atractivos y alineados con normas técnicas.
- ❖ Comprender los fundamentos de la electrónica, su evolución histórica, los elementos básicos y su representación simbólica, analizando su impacto en la tecnología y la vida cotidiana.

COMPETENCIAS CIUDADANAS

<p>LENGUAJE RESPETUOSO Trato a las personas que me rodean, incluidos compañeros, docentes, administrativos, directivos y miembros de la comunidad, con amabilidad, respeto y consideración.</p> <p>EDUCACIÓN ÉTICA Reconozco y valoro la dignidad de cada persona, respeto los derechos humanos, promuevo el cuidado del medio ambiente y asumo una actitud responsable frente a los desafíos de la sociedad.</p> <p>CONCIENCIA DE SU CONOCIMIENTO Participo activamente en la planificación de mi aprendizaje, aportando mis conocimientos y experiencias previas para establecer objetivos, definir procedimientos y evaluar mi progreso, asegurando que sea significativo y acorde a mis necesidades formativas.</p>	<p>CONTROL DE EMOCIONES Gestiono mis emociones de manera adecuada, manteniendo el equilibrio y respondiendo con serenidad ante situaciones que generan inestabilidad o perturbación.</p> <p>COMPORTAMIENTO IMPECABLE Y RESPETUOSO Cumpló las normas básicas de convivencia escolar, actuando con respeto, orden y puntualidad, portando correctamente el uniforme y manteniendo un ambiente armonioso en mi interacción con docentes y compañeros.</p>
--	--

COMPETENCIAS LABORALES

DE TIPO INTELLECTUAL	DE TIPO PERSONAL	DE TIPO INTERPERSONAL	DE TIPO ORGANIZACIONAL	DE TIPO TECNOLÓGICO
<p>ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN Permanezco atento al desarrollo de la clase y mantengo mi concentración en las tareas asignadas.</p>	<p>PUNTUALIDAD Cumpló con los horarios establecidos para mis actividades y compromisos, llegando a tiempo y</p>	<p>TRABAJO EN EQUIPO Aporto mis conocimientos y capacidades al proceso de conformación de un equipo de trabajo y contribuyo al desarrollo de las acciones</p>	<p>EXCELENTE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS Organizo y presento mis trabajos de manera clara, ordenada y siguiendo las orientaciones del docente,</p>	<p>GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA Selecciono y utilizo herramientas tecnológicas en la solución de problemas y elaboro modelos tecnológicos teniendo en</p>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



	respetando el tiempo de los demás.	orientadas a alcanzar los objetivos previstos.	asegurándome de que sean comprensibles y estéticamente adecuados.	cuenta los componentes como parte de un sistema funcional.
COMPETENCIAS COGNITIVAS				
EJE DE LAS ORIENTACIONES CURRICULARES				
COMPONENTE	COMPETENCIA		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	
Uso y apropiación de la T & I	Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.		<p>Construyo contenidos digitales que incluyen recursos de información en diversos formatos (texto, imagen, video, sonido), para diferentes situaciones de la vida cotidiana</p> <p>Organizo información sobre productos tecnológicos mediante contenidos digitales en diferentes formatos a través de diversos canales de comunicación.</p>	
Solución de problemas con T & I	Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes contextos.		Interpreto gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades.	
PERIODO 1				
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Formato de párrafos, corrección ortográfica y gestión de tablas en Microsoft Word.		INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	20 horas
Pregunta orientadora			Contenidos	
¿Cómo aplicar herramientas de formato, corrección y organización de contenido en Microsoft Word para mejorar la presentación de documentos?			<ol style="list-style-type: none"> 1. Formato de párrafos: Alineación, sangría, viñetas, numeración, espaciado entre líneas y párrafos. 2. Uso de herramientas automáticas para aplicar estilos y formatos predefinidos. 3. Uso del corrector ortográfico y gramatical integrado. 4. Inserción de encabezado, número y pie de página. 5. Contador de palabras. 6. Inserción de tablas, filas y columnas. 7. Propiedades de una tabla (alto de fila, ancho de columna, alineación del texto en la celda) 8. Combinar celdas de tablas. 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO				
SABER CONOCER	SABER HACER		SABER SER	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



Identifica las herramientas de formato de párrafo, corrección ortográfica y tablas en Microsoft Word, comprendiendo su función en la estructuración de documentos.	Aplica herramientas de alineación, estilos, numeración, corrección ortográfica y diseño de tablas para mejorar la presentación y organización de documentos en Microsoft Word.	Valora la importancia de la buena presentación de los documentos, respetando las normas gramaticales y de estilo.
PERIODO 2		
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Diseño creativo: uso de ilustraciones en Microsoft Word	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO
		20 horas
Pregunta orientadora	Contenidos	
¿Cómo utilizar herramientas de diseño en Microsoft Word para crear documentos visualmente atractivos y organizados?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formas en Microsoft Word: Formas básicas, flechas, entre otras. 2. Aplicación de estilos, colores y efectos a las formas. 3. Inserción de imágenes: prediseñadas, fotografías, e imágenes de internet. 4. Ajuste y edición de imágenes: recortar, cambiar tamaño, aplicar efectos y alineación. 5. Creación de diagramas y mapas conceptuales con SmartArt. 6. Inserción de cuadros de texto y WordArt. 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Identifica y comprende las herramientas de diseño en Microsoft Word, incluyendo formas, imágenes, SmartArt y cuadros de texto, para mejorar la presentación de documentos.	Aplica formatos, efectos y herramientas de edición en formas, imágenes y diagramas, diseñando documentos atractivos visualmente.	Demuestra creatividad y organización al diseñar documentos atractivos visualmente, respetando normas de presentación y estética.
PERIODO 3		
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Configuración de página y organización de documentos en Microsoft Word	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO
		20 horas
PREGUNTA ORIENTADORA	CONTENIDOS	
¿Cómo aplicar herramientas de configuración de página y organización del contenido en Microsoft Word para crear documentos bien estructurados y con presentación profesional?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Márgenes, orientación y tamaño de papel del documento. 2. Organización del texto en varias columnas 3. Configuración de anchos, espaciado y líneas entre columnas. 4. Diseño de documentos con apariencia de periódico o revista. 5. Fondo de página (marca de agua, color y borde de página) 6. Marcadores e Hipervínculos en un documento 7. Elaboración de trabajos escritos (Paginar documentos, tabla de contenido, aplicación de normas técnicas). 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



Reconoce las herramientas de configuración de página, organización en columnas, fondo de página, hipervínculos y normas de presentación de documentos en Microsoft Word.	Aplica márgenes, orientación, columnas, fondo de página e hipervínculos para estructurar documentos con apariencia profesional, integrando normas técnicas en su elaboración.	Desarrolla precisión, orden y responsabilidad en la creación de documentos formales, fomentando el uso adecuado de herramientas digitales para la comunicación escrita.
PERIODO 4		
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Electrónica básica	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO
		20 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS
¿Cómo contribuye la electrónica básica al desarrollo de soluciones tecnológicas en la vida cotidiana y al entendimiento de circuitos simples?		<p>1. Introducción a la Electrónica</p> <p>1.1 Concepto de electrónica y su importancia en la tecnología moderna.</p> <p>1.2 Aplicaciones básicas de la electrónica en la vida cotidiana.</p> <p>2. Historia de la Electrónica</p> <p>2.1 Principales hitos en la evolución de la electrónica.</p> <p>2.2 Avances tecnológicos y su impacto en la sociedad.</p> <p>3. Elementos Fundamentales de la Electrónica</p> <p>3.1 Clasificación de los elementos electrónicos: activos, pasivos y semiconductores.</p> <p>3.2 Ejemplos de elementos electrónicos básicos: resistencias, capacitores, diodos y transistores.</p> <p>4. Representación y Simbología Electrónica</p> <p>4.1 Símbolos estándar de los elementos electrónicos.</p> <p>4.2 Interpretación de esquemas electrónicos básicos.</p>
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Reconoce los conceptos fundamentales de la electrónica, su historia, elementos principales y simbología en esquemas básicos.	Clasifica elementos electrónicos y analiza esquemas simples interpretando su simbología y funciones en circuitos básicos.	Desarrolla curiosidad, análisis crítico y compromiso hacia el uso responsable de la tecnología electrónica en aplicaciones prácticas y cotidianas.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



GRADO OCTAVO				
ÁREA :	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	2 HORAS
DOCENTES :	ARNOVY CARCAMO – FREDY PIÑERES – WILMER MADERA			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE				
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Diseñar presentaciones en PowerPoint integrando herramientas de creación, formato, multimedia y animaciones, para comunicar información de manera efectiva y visualmente atractiva. ❖ Comprender los fundamentos de los circuitos eléctricos, sus componentes, tipos y simbología, aplicando conocimientos en el diseño y simulación de circuitos básicos. ❖ Utilizar hojas de cálculo en Microsoft Excel para organizar datos, realizar operaciones aritméticas básicas y resolver problemas aplicando fórmulas. 				
COMPETENCIAS CIUDADANAS				
LENGUAJE RESPETUOSO Trato a las personas que me rodean, incluidos compañeros, docentes, administrativos, directivos y miembros de la comunidad, con amabilidad, respeto y consideración.		CONTROL DE EMOCIONES Gestiono mis emociones de manera adecuada, manteniendo el equilibrio y respondiendo con serenidad ante situaciones que generan inestabilidad o perturbación.		
EDUCACIÓN ÉTICA Reconozco y valoro la dignidad de cada persona, respeto los derechos humanos, promuevo el cuidado del medio ambiente y asumo una actitud responsable frente a los desafíos de la sociedad.		COMPORTAMIENTO IMPECABLE Y RESPETUOSO Cumpló las normas básicas de convivencia escolar, actuando con respeto, orden y puntualidad, portando correctamente el uniforme y manteniendo un ambiente armonioso en mi interacción con docentes y compañeros.		
CONCIENCIA DE SU CONOCIMIENTO Participo activamente en la planificación de mi aprendizaje, aportando mis conocimientos y experiencias previas para establecer objetivos, definir procedimientos y evaluar mi progreso, asegurando que sea significativo y acorde a mis necesidades formativas.				
COMPETENCIAS LABORALES				
DE TIPO INTELLECTUAL	DE TIPO PERSONAL	DE TIPO INTERPERSONAL	DE TIPO ORGANIZACIONAL	DE TIPO TECNOLÓGICO



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN Permanezco atento al desarrollo de la clase y mantengo mi concentración en las tareas asignadas.	PUNTUALIDAD Cumpló con los horarios establecidos para mis actividades y compromisos, llegando a tiempo y respetando el tiempo de los demás.	TRABAJO EN EQUIPO Aporto mis conocimientos y capacidades al proceso de conformación de un equipo de trabajo y contribuyo al desarrollo de las acciones orientadas a alcanzar los objetivos previstos.	EXCELENTE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS Organizo y presento mis trabajos de manera clara, ordenada y siguiendo las orientaciones del docente, asegurándome de que sean comprensibles y estéticamente adecuados.	GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA Selecciono y utilizo herramientas tecnológicas en la solución de problemas y elaboro modelos tecnológicos teniendo en cuenta los componentes como parte de un sistema funcional.
---	---	---	--	---

COMPETENCIAS COGNITIVAS

EJE DE LAS ORIENTACIONES CURRICULARES

COMPONENTE	COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Uso y apropiación de la T & I	Utilizo productos tecnológicos adecuados para la solución de una necesidad o problema del entorno.	Caracterizo y gestiono programas, plataformas o canales de difusión que pueden ser utilizados para crear una propuesta comunicativa propia que pueda ser aplicada en un contexto escolar, empresarial social u otro.
Solución de problemas con T & I	Soluciono problemas tecnológicos e informáticos dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.	<p>Interpreto ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos, simulaciones o prototipos.</p> <p>Construyo prototipos de artefactos, sistemas o procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.</p>
Tecnología, Informática y Sociedad	Asumo posturas éticas y responsables que restringen, condicionan y/o mitigan las causas y efectos culturales, sociales y económicos, actuales y futuros, generados por el diseño y desarrollo de productos tecnológicos.	Ejerczo mi papel de ciudadano responsable con el uso adecuado de los diversos sistemas tecnológicos.

NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Introducción al diseño de presentaciones con PowerPoint	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	20 horas
Pregunta orientadora		Contenidos	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



¿Cómo diseñar presentaciones básicas en PowerPoint que sean funcionales, organizadas y visualmente atractivas?		<ol style="list-style-type: none"> 1. Conceptos iniciales (Presentación, diapositiva) 2. Editor de presentaciones PowerPoint 3. Partes de la ventana de PowerPoint 4. Crear, abrir y guardar una presentación 5. Vistas de una presentación 6. Agregar, duplicar, eliminar y mover diapositivas 7. Diseño de la diapositiva 8. Aplicar tema y variante a una presentación 9. Formato del fondo de una diapositiva 10. Añadir textos en una diapositiva 				
INDICADORES DE DESEMPEÑO						
SABER CONOCER		SABER HACER		SABER SER		
Reconoce los conceptos básicos relacionados con las presentaciones, las partes principales del editor PowerPoint y sus herramientas esenciales.		Diseña presentaciones básicas en PowerPoint, aplicando correctamente formatos de diapositiva, temas, variantes y texto organizado.		Valora la importancia de una buena organización y diseño en las presentaciones para comunicar ideas de manera clara y efectiva.		
PERIODO 2						
Nombre de la unidad temática		Diseño de presentaciones multimedia con PowerPoint		Intensidad horaria del período		20 horas
Pregunta orientadora			Contenidos			
Cómo crear presentaciones multimedia que integren imágenes, audio, video y otros elementos para comunicar ideas de forma dinámica y creativa?			<ol style="list-style-type: none"> 1. Agregar imágenes y contenido visual 2. Insertar hipervínculos y acciones 3. Insertar gráficos y SmartArt 4. Insertar y combinar formas 5. Sistema de capas 6. Insertar audio y video 7. Transiciones y animaciones 8. Exportar diapositivas a PDF, video o imagen 			
INDICADORES DE DESEMPEÑO						
SABER CONOCER		SABER HACER		SABER SER		
Identifica las herramientas de PowerPoint para agregar contenido multimedia, como imágenes, audio, video, gráficos, transiciones y animaciones.		Diseña presentaciones multimedia con PowerPoint, integrando elementos visuales, audio, video, transiciones y animaciones, y exportándolas en diferentes formatos.		Reconoce la importancia de la creatividad y el uso adecuado de recursos multimedia para comunicar mensajes de forma clara y atractiva		
PERIODO 3						
Nombre de la unidad temática		Introducción a los circuitos eléctricos		Intensidad horaria del período		20 horas



Pregunta orientadora	Contenidos
<p>¿Cómo funcionan los circuitos eléctricos básicos y qué elementos son necesarios para su diseño y análisis práctico en la vida cotidiana?</p>	<p>1. Introducción a los Circuitos Eléctricos 1.1 ¿Qué es un circuito eléctrico? Concepto y utilidad. 1.2 Ejemplos de aplicaciones de circuitos eléctricos en la vida cotidiana.</p> <p>2. Elementos Fundamentales de un Circuito Eléctrico 2.1 Componentes básicos: fuente de energía, conductores, carga y elementos de control. 2.2 Función y características de cada elemento.</p> <p>3. Tipos de Circuitos Eléctricos 3.1 Circuitos en serie: concepto, características y ejemplos prácticos. 3.2 Circuitos en paralelo: concepto, características y ejemplos prácticos. 3.3 Diferencias entre circuitos en serie y en paralelo.</p> <p>4. Simbología Eléctrica 4.1 Introducción a los símbolos estándar utilizados en diagramas de circuitos eléctricos. 4.2 Interpretación de esquemas básicos.</p> <p>5. Simulación de Circuitos Básicos 5.1 Uso de simuladores para diseñar y analizar circuitos eléctricos simples. 5.2 Ejercicios prácticos: creación de circuitos en serie y en paralelo.</p>

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
<p>Reconoce los conceptos básicos, elementos fundamentales, tipos y simbología de circuitos eléctricos para interpretar y analizar esquemas simples.</p>	<p>Diseña y analiza circuitos eléctricos simples, empleando un simulador para visualizar el funcionamiento de circuitos en serie y en paralelo.</p>	<p>Valora la importancia de los circuitos eléctricos en el desarrollo tecnológico, aplicando los conocimientos adquiridos con responsabilidad y creatividad.</p>

PERIODO 4

Nombre de la unidad temática	Introducción a la hoja de cálculo	Intensidad horaria del período	20 horas
-------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------	----------

PREGUNTA ORIENTADORA	CONTENIDOS
<p>¿Cómo utilizar las herramientas básicas de una hoja de cálculo para organizar, calcular y resolver problemas matemáticos sencillos?</p>	<p>1. Introducción a la hoja de cálculo: concepto y utilidad. 2. Partes de la ventana de Microsoft Excel. 3. Estructura de la hoja de cálculo: columnas, filas, celdas y rangos. 4. Operaciones básicas con filas y columnas: seleccionar, insertar, eliminar, cambiar tamaño, ocultar, mostrar y borrar contenido. 5. Ingreso de datos en las celdas: tipos de datos (numéricos, texto, fecha, entre otros). 6. Concepto y estructura de las fórmulas.</p>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



- 7. Resolución de operaciones aritméticas básicas utilizando fórmulas.
- 8. Resolución de problemas simples aplicando fórmulas.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Reconoce el concepto, utilidad y las partes principales de una hoja de cálculo, comprendiendo su estructura y los tipos de datos que maneja.	Utiliza las herramientas básicas de Microsoft Excel para ingresar datos, manipular filas y columnas, aplicar fórmulas y resolver problemas.	Valora la importancia de la organización y precisión en la gestión de datos para la solución de problemas cotidianos y académicos.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



GRADO NOVENO				
ÁREA :	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	2 HORAS
DOCENTES :	ARNOVY CARCAMO – FREDY PIÑERES – WILMER MADERA DUARTE			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE				
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Utilizar funciones, operadores y herramientas avanzadas en hojas de cálculo para realizar cálculos complejos, aplicar formato condicional y organizar datos de manera eficiente en Excel. ❖ Explorar y comprender el funcionamiento de la Internet, incluyendo su historia, tipos de redes y conexiones, navegación en la web y uso práctico de servicios en línea como correo electrónico y motores de búsqueda. ❖ Aplicar las leyes eléctricas, como la ley de Ohm y las leyes de Kirchhoff, en el análisis y resolución de problemas prácticos de circuitos eléctricos, utilizando simuladores y herramientas para verificar resultados. 				
COMPETENCIAS CIUDADANAS				
LINGUAJE RESPETUOSO Trato a las personas que me rodean, incluidos compañeros, docentes, administrativos, directivos y miembros de la comunidad, con amabilidad, respeto y consideración.		CONTROL DE EMOCIONES Gestiono mis emociones de manera adecuada, manteniendo el equilibrio y respondiendo con serenidad ante situaciones que generan inestabilidad o perturbación.		
EDUCACIÓN ÉTICA Reconozco y valoro la dignidad de cada persona, respeto los derechos humanos, promuevo el cuidado del medio ambiente y asumo una actitud responsable frente a los desafíos de la sociedad.		COMPORTAMIENTO IMPECABLE Y RESPETUOSO Cumplo las normas básicas de convivencia escolar, actuando con respeto, orden y puntualidad, portando correctamente el uniforme y manteniendo un ambiente armonioso en mi interacción con docentes y compañeros.		
CONCIENCIA DE SU CONOCIMIENTO Participo activamente en la planificación de mi aprendizaje, aportando mis conocimientos y experiencias previas para establecer objetivos, definir procedimientos y evaluar mi progreso, asegurando que sea significativo y acorde a mis necesidades formativas.				
COMPETENCIAS LABORALES				
DE TIPO INTELECTUAL	DE TIPO PERSONAL	DE TIPO INTERPERSONAL	DE TIPO ORGANIZACIONAL	DE TIPO TECNOLÓGICO



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



<p>ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN Permanezco atento al desarrollo de la clase y mantengo mi concentración en las tareas asignadas.</p>	<p>PUNTUALIDAD Cumpro con los horarios establecidos para mis actividades y compromisos, llegando a tiempo y respetando el tiempo de los demás.</p>	<p>TRABAJO EN EQUIPO Aporto mis conocimientos y capacidades al proceso de conformación de un equipo de trabajo y contribuyo al desarrollo de las acciones orientadas a alcanzar los objetivos previstos.</p>	<p>EXCELENTE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS Organizo y presento mis trabajos de manera clara, ordenada y siguiendo las orientaciones del docente, asegurándome de que sean comprensibles y estéticamente adecuados.</p>	<p>GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA Selecciono y utilizo herramientas tecnológicas en la solución de problemas y elaboro modelos tecnológicos teniendo en cuenta los componentes como parte de un sistema funcional.</p>
---	---	---	--	---

COMPETENCIAS COGNITIVAS

EJE DE LAS ORIENTACIONES CURRICULARES

COMPONENTE	COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Naturaleza y Evolución de la T & I	Relaciono saberes, conocimientos tecnológicos e informáticos con los conocimientos de otras disciplinas.	Comprendo los principios y conocimientos tecnológicos e informáticos que hacen posible el funcionamiento de productos tecnológicos actuales.
Uso y apropiación de la T & I	Utilizo productos tecnológicos adecuados para la solución de una necesidad o problema del entorno.	Represento gráficamente mediante software especializado los sistemas internos de productos tecnológicos contemporáneos (sistema eléctrico, sistema electrónico, sistema mecánico, sistema hidráulico, sistema neumático, software, etc.)
Solución de problemas con T & I	Soluciono problemas tecnológicos e informáticos dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.	Automatizo información obtenida en contextos de informática, cibernética, robótica o domótica proponiendo una solución concreta a problemas propuestos.
Tecnología, Informática y Sociedad	Asumo posturas éticas y responsables que restringen, condicionan y/o mitigan las causas y efectos culturales, sociales y económicos, actuales y futuros, generados por el diseño y desarrollo de productos tecnológicos.	Utilizo responsablemente productos tecnológicos analógicos y digitales, valorando su pertinencia, calidad y efectos potenciales sobre la salud, privacidad y seguridad personal y colectiva.

PERIODO 1

NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Formatos y funciones básicas en la hoja de cálculo	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	20 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS	
¿Cómo aplicar formatos y funciones básicas en una hoja de cálculo para organizar y analizar datos de manera efectiva?		<ol style="list-style-type: none"> 1. Estructura y operaciones en la hoja de cálculo. 2. Formato de celdas: fuente, alineación, bordes, relleno y formato numérico. 3. Uso de la herramienta "Copiar formato" para aplicar estilos rápidamente. 	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



4. Formato condicional: aplicación de reglas básicas para destacar datos.
5. Manejo de rangos de celdas.
6. Concepto de fijación de celdas: uso de referencias absolutas y relativas.
7. Introducción a funciones básicas: descripción general y estructura.
8. Resolución de problemas aritméticos mediante funciones simples como SUMA y PRODUCTO.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Comprende los conceptos básicos de formato de celdas, referencias absolutas y relativas, y funciones simples en la hoja de cálculo.	Aplica formatos, utiliza rangos de celdas y emplea funciones básicas como SUMA y PRODUCTO para resolver problemas aritméticos en Excel.	Promueve el orden, la precisión y la creatividad en la presentación y análisis de datos mediante el uso adecuado de herramientas digitales.

PERIODO 2

NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Operadores y funciones avanzadas en la hoja de cálculo	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	20 horas
------------------------------	--	--------------------------------	----------

PREGUNTA ORIENTADORA

CONTENIDOS

¿Cómo utilizar operadores y funciones avanzadas en una hoja de cálculo para resolver problemas prácticos de manera eficiente?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Repaso de funciones básicas y formato condicional. 2. Operadores en Excel: aritméticos, comparación, de texto y de referencia. 3. Orden en las operaciones: prioridad de operadores y uso correcto de paréntesis. 4. Uso de funciones avanzadas: <ol style="list-style-type: none"> 4.1 CONCATENAR: combinar textos. 4.2 CONTAR.SI: contar celdas según una condición. 4.3 SI: aplicar lógica condicional en cálculos. 5. Resolución de problemas prácticos utilizando funciones avanzadas.
---	--

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Comprende el uso de operadores y funciones avanzadas en Excel, así como su aplicación para resolver problemas prácticos y tomar decisiones.	Diseña soluciones a problemas prácticos aplicando operadores y funciones avanzadas, como CONCATENAR, CONTAR.SI y SI, utilizando Excel.	Aplica los conocimientos adquiridos con responsabilidad y precisión, valorando la utilidad de las funciones avanzadas en la optimización de tareas.

PERIODO 3

Nombre de la unidad temática	Explorando la Internet: Historia, conexiones y navegación efectiva	Intensidad horaria del período	20 horas
------------------------------	--	--------------------------------	----------

PREGUNTA ORIENTADORA

CONTENIDOS

	1. Introducción a la Internet
--	--------------------------------------



<p>¿Cómo ha transformado la internet la manera en que nos comunicamos, accedemos a la información y utilizamos servicios digitales?</p>	<p>1.1 Concepto de internet: qué es y cómo funciona. 1.2 Evolución histórica de la internet: principales hitos y su impacto en la sociedad.</p> <p>2. Redes y Conexiones 2.1 Red y tipos de redes: LAN, WAN, MAN y su utilidad. 2.2 Tipos de conexión a internet: cableada, inalámbrica, fibra óptica y satelital. 2.3 Requisitos para conectarse a la internet: dispositivos y configuraciones básicas.</p> <p>3. Usos, Ventajas y Desventajas de la Internet 3.1 Principales usos de la internet en la vida diaria, la educación y el trabajo. 3.2 Ventajas: acceso a información, comunicación global, y herramientas digitales. 3.3 Desventajas: riesgos de seguridad, dependencia y desinformación.</p> <p>4. Navegación en la Web 4.1 Qué son las páginas web: definición y estructura básica. 4.2 Direcciones IP y nombres de dominio: asignación y funcionamiento. 4.3 Motores de búsqueda y navegadores: conceptos y diferencias.</p> <p>5. Servicios en Internet 5.1 Correos electrónicos: definición, tipos y herramientas más comunes. 5.2 Servidores y hosting: almacenamiento y distribución de información en la red.</p> <p>6. Prácticas y Exploración 6.1 Uso práctico de navegadores para buscar información de forma eficiente. 6.2 Configuración básica de correo electrónico. 6.3 Identificación y análisis de diferentes tipos de redes y conexiones.</p>		
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
SABER CONOCER	SABER HACER		SABER SER
<p>Identifica los conceptos básicos de la internet, sus principales características, tipos de redes y conexiones, así como las ventajas y desventajas de su uso.</p>	<p>Utiliza navegadores web y motores de búsqueda para acceder a información de manera eficiente, configura cuentas de correo electrónico y analiza la estructura y funcionamiento de las redes.</p>		<p>Valora la importancia de un uso responsable y seguro de la internet, reconociendo sus beneficios y riesgos, y fomentando prácticas éticas en el manejo de la información y la comunicación digital.</p>
PERIODO 4			
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Fundamentos de circuitos eléctricos: Leyes y aplicaciones	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	20 horas



PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS	
¿Cómo las leyes de Ohm y Kirchhoff permiten comprender y analizar el funcionamiento de los circuitos eléctricos básicos?		1. Introducción a las Leyes Eléctricas 1.1 Concepto de leyes en electricidad y su importancia en los circuitos eléctricos. 1.2 Relación entre corriente, voltaje y resistencia en un circuito eléctrico. 2. Ley de Ohm 2.1 Enunciado de la ley de Ohm y su fórmula matemática. 2.2 Aplicación de la ley de Ohm en circuitos eléctricos básicos. 2.3 Resolución de problemas prácticos utilizando la ley de Ohm. 3. Leyes de Kirchhoff 3.1 Ley de Kirchhoff de corrientes: concepto y aplicación. 3.2 Ley de Kirchhoff de voltajes: concepto y aplicación. 3.3 Ejemplos prácticos y resolución de problemas con las leyes de Kirchhoff. 4. Análisis de Circuitos Eléctricos 4.1 Identificación de componentes y conexiones en circuitos eléctricos simples. 4.2 Resolución de ejercicios prácticos que combinan la ley de Ohm y las leyes de Kirchhoff. 4.3 Uso de simuladores para comprobar resultados y analizar circuitos eléctricos básicos.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
SABER CONOCER		SABER HACER	SABER SER
Identifica las leyes eléctricas fundamentales (Ohm y Kirchhoff) y sus aplicaciones en circuitos eléctricos básicos, comprendiendo las relaciones entre corriente, voltaje y resistencia.		Aplica las leyes de Ohm y Kirchhoff para resolver problemas prácticos en circuitos eléctricos simples, verificando sus resultados mediante simuladores.	Demuestra precisión y responsabilidad al analizar circuitos eléctricos, fomentando la curiosidad y el pensamiento crítico para resolver problemas técnicos.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



GRADO DÉCIMO				
ÁREA :	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	2 HORAS
DOCENTES:	ARNOVY CARCAMO – FREDY PIÑERES – WILMER MADERA			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE				
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Aplicar funciones estadísticas y herramientas de visualización en hojas de cálculo para analizar, interpretar y representar datos mediante gráficos en Excel. ❖ Comprender y aplicar conceptos básicos y avanzados de programación en bloques utilizando Scratch, desarrollando proyectos interactivos que incluyan personajes, movimientos, eventos, variables, operadores, estructuras de control y la creación de animaciones interactivas y juegos básicos. ❖ Desarrollar algoritmos utilizando pseudocódigo en PSeInt, aplicando conceptos de variables, operadores aritméticos y estructuras de control para resolver problemas lógicos y computacionales. 				
COMPETENCIAS CIUDADANAS				
LENGUAJE RESPETUOSO Trato a las personas que me rodean, incluidos compañeros, docentes, administrativos, directivos y miembros de la comunidad, con amabilidad, respeto y consideración.		CONTROL DE EMOCIONES Gestiono mis emociones de manera adecuada, manteniendo el equilibrio y respondiendo con serenidad ante situaciones que generan inestabilidad o perturbación.		
EDUCACIÓN ÉTICA Reconozco y valoro la dignidad de cada persona, respeto los derechos humanos, promuevo el cuidado del medio ambiente y asumo una actitud responsable frente a los desafíos de la sociedad.		COMPORTAMIENTO IMPECABLE Y RESPETUOSO Cumpló las normas básicas de convivencia escolar, actuando con respeto, orden y puntualidad, portando correctamente el uniforme y manteniendo un ambiente armonioso en mi interacción con docentes y compañeros.		
CONCIENCIA DE SU CONOCIMIENTO Participo activamente en la planificación de mi aprendizaje, aportando mis conocimientos y experiencias previas para establecer objetivos, definir procedimientos y evaluar mi progreso, asegurando que sea significativo y acorde a mis necesidades formativas.				
COMPETENCIAS LABORALES				
DE TIPO INTELCTUAL	DE TIPO PERSONAL	DE TIPO INTERPERSONAL	DE TIPO ORGANIZACIONAL	DE TIPO TECNOLÓGICO



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



<p>ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN Permanezco atento al desarrollo de la clase y mantengo mi concentración en las tareas asignadas.</p>	<p>PUNTUALIDAD Cumpro con los horarios establecidos para mis actividades y compromisos, llegando a tiempo y respetando el tiempo de los demás.</p>	<p>TRABAJO EN EQUIPO Aporto mis conocimientos y capacidades al proceso de conformación de un equipo de trabajo y contribuyo al desarrollo de las acciones orientadas a alcanzar los objetivos previstos.</p>	<p>EXCELENTE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS Organizo y presento mis trabajos de manera clara, ordenada y siguiendo las orientaciones del docente, asegurándome de que sean comprensibles y estéticamente adecuados.</p>	<p>GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA Selecciono y utilizo herramientas tecnológicas en la solución de problemas y elaboro modelos tecnológicos teniendo en cuenta los componentes como parte de un sistema funcional.</p>
---	---	---	--	---

COMPETENCIAS COGNITIVAS

EJE DE LAS ORIENTACIONES CURRICULARES

COMPONENTE	COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Naturaleza y Evolución de la T & I	Construyo conocimientos y saberes de base tecnológica e informática para la toma de decisiones en el desarrollo de productos tecnológicos.	Sustento mis propuestas de desarrollo tecnológico e informático mediante saberes de base tecnológica.
Uso y apropiación de la T & I	Genero propuestas innovadoras para el uso y aprovechamiento de productos tecnológicos	Utilizo adecuadamente herramientas informáticas para la búsqueda, organización, procesamiento, sistematización, comunicación y difusión de ideas.
Solución de problemas con T & I	Propongo innovaciones tecnológicas e informáticas para la solución de problemas dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.	Represento ideas sobre diseños, innovaciones tecnológicas o informáticas mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas, computación en la nube o tecnologías de la cuarta revolución industrial.
Tecnología, Informática y Sociedad	Actúo críticamente y de forma argumentada frente a las implicaciones éticas, sociales y ambientales del desarrollo, implementación, uso y disposición final de los productos tecnológicos.	Fomento desde mis reflexiones y acciones la constitución de una cultura informática con equidad, respetuosa, inclusiva y no discriminatoria.

PERIODO 1

Nombre de la unidad temática	Análisis y visualización de datos en la hoja de cálculo.	Intensidad horaria del período	20 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS	
		1. Clasificación y ordenamiento de datos en Excel.	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



¿Cómo utilizar herramientas de clasificación, funciones estadísticas y gráficos en Excel para analizar y presentar datos de manera efectiva?		2. Funciones estadísticas básicas: PROMEDIO, MEDIANA, MODA.UNO, MAX, MIN, FRECUENCIA. 3. Resolución de problemas mediante funciones estadísticas. 4. Análisis e interpretación de datos obtenidos a través de cálculos estadísticos. 5. Generación de gráficos estadísticos: columnas, barras, líneas, circulares y combinados.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
SABER CONOCER		SABER HACER	
Reconoce las funciones estadísticas básicas y las herramientas de Excel para clasificar, analizar y visualizar datos, comprendiendo su utilidad en la toma de decisiones.		Aplica funciones estadísticas, herramientas de clasificación y gráficos en Excel para resolver problemas prácticos, analizar datos y generar conclusiones.	
SABER SER		Demuestra responsabilidad y precisión al interpretar datos y presentar resultados, promoviendo el análisis crítico y la comunicación efectiva de la información.	
PERIODO 2			
Nombre de la unidad temática		Fundamentos de programación en bloques con Scratch	
		Intensidad horaria del período	
		20 horas	
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS	
¿Cómo la programación en bloques contribuye al desarrollo lógico y creativo mediante el uso de Scratch?		1. Conceptos básicos de programación: algoritmo, programa, programación, codificación, programación en bloques y el rol del programador. 2. Importancia de aprender programación: beneficios para el desarrollo lógico y creativo. 3. Introducción a Scratch: características y su entorno de trabajo. 4. Escenarios y personajes en Scratch: creación y personalización. 5. Movimientos y comandos básicos en Scratch. 6. Uso de sonidos y disfraces para enriquecer proyectos. 7. Introducción a eventos, control de flujo y variables: conceptos y aplicaciones iniciales. 8. Proyecto práctico: creación de historias interactivas o animaciones sencillas.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
SABER CONOCER		SABER HACER	
Reconoce conceptos fundamentales de programación, como algoritmos, programas, codificación, y los elementos básicos de Scratch (escenarios, personajes, comandos, eventos, control de flujo y variables).		Diseña y desarrolla proyectos básicos en Scratch que incluyan movimientos, sonidos, disfraces, eventos y control de flujo para crear historias interactivas o animaciones.	
SABER SER		Demuestra creatividad, trabajo colaborativo y pensamiento lógico en el diseño y solución de problemas mediante proyectos prácticos en Scratch.	
PERIODO 3			
Nombre de la unidad temática		Aspectos avanzados de Scratch	
		Intensidad horaria del período	
		20 horas	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS	
¿Cómo se pueden usar variables, operadores y bloques de control en Scratch para desarrollar proyectos interactivos?		1. Repaso de conceptos fundamentales y herramientas de Scratch. 2. Variables: creación y uso para almacenar y manipular información. 3. Operadores matemáticos y lógicos: aplicaciones prácticas en proyectos. 4. Bloques de control: condicionales y bucles para la lógica avanzada. 5. Proyecto práctico: diseño y desarrollo de animaciones interactivas y juegos básicos.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER	
Identifica y comprende el uso de variables, operadores matemáticos y lógicos, así como bloques de control condicionales y bucles para resolver problemas mediante programación en Scratch.	Diseña y desarrolla proyectos interactivos como animaciones avanzadas y juegos básicos, aplicando variables, operadores y estructuras de control en Scratch.	Promueve la innovación, la lógica y el trabajo colaborativo en la construcción de soluciones creativas mediante el desarrollo de proyectos programados en Scratch.	
PERIODO 4			
Nombre de la unidad temática	Algoritmos I	Intensidad horaria del período	20 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS	
¿Cómo se pueden diseñar y representar algoritmos utilizando pseudocódigo en PSeInt para resolver problemas de manera eficiente?		1. Concepto de algoritmo. 2. Pasos para elaborar un algoritmo. 3. Pseudocódigo en PSeInt. 4. Variables, operadores aritméticos, tipos de datos, entrada y salida de información en PSeInt. 5. Resolución de problemas mediante algoritmos en PSeInt.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER	
Reconoce el concepto de algoritmo, los pasos para su elaboración y los elementos básicos del pseudocódigo en PSeInt, incluyendo variables, operadores, tipos de datos y estructuras de entrada y salida.	Elabora algoritmos en PSeInt utilizando pseudocódigo, aplicando variables, operadores, y estructuras de entrada y salida para resolver problemas de manera eficiente.	Desarrolla pensamiento lógico y habilidades de resolución de problemas con una actitud crítica, organizada y metódica en el diseño de algoritmos.	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



GRADO UNDÉCIMO				
ÁREA :	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	2 HORAS
DOCENTES :	ARNOVY CARCAMO – FREDY PIÑERES – WILMER MADERA			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE				
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Aplicar operadores lógicos y relacionales en algoritmos, utilizando estructuras condicionales para resolver problemas mediante la evaluación de condiciones y la toma de decisiones en PSeInt. ❖ Desarrollar programas sencillos en Python utilizando variables, operadores lógicos y relacionales, y estructuras condicionales (if, elif, else) para resolver problemas mediante la toma de decisiones y la manipulación de datos. ❖ Crear páginas web básicas en HTML, comprendiendo su estructura, utilizando etiquetas, enlaces, imágenes, listas, tablas y formularios para el diseño y presentación de contenido web. 				
COMPETENCIAS CIUDADANAS				
LENGUAJE RESPETUOSO Trato a las personas que me rodean, incluidos compañeros, docentes, administrativos, directivos y miembros de la comunidad, con amabilidad, respeto y consideración.		CONTROL DE EMOCIONES Gestiono mis emociones de manera adecuada, manteniendo el equilibrio y respondiendo con serenidad ante situaciones que generan inestabilidad o perturbación.		
EDUCACIÓN ÉTICA Reconozco y valoro la dignidad de cada persona, respeto los derechos humanos, promuevo el cuidado del medio ambiente y asumo una actitud responsable frente a los desafíos de la sociedad.		COMPORTAMIENTO IMPECABLE Y RESPETUOSO Cumpló las normas básicas de convivencia escolar, actuando con respeto, orden y puntualidad, portando correctamente el uniforme y manteniendo un ambiente armonioso en mi interacción con docentes y compañeros.		
CONCIENCIA DE SU CONOCIMIENTO Participo activamente en la planificación de mi aprendizaje, aportando mis conocimientos y experiencias previas para establecer objetivos, definir procedimientos y evaluar mi progreso, asegurando que sea significativo y acorde a mis necesidades formativas.				
COMPETENCIAS LABORALES				
DE TIPO INTELLECTUAL	DE TIPO PERSONAL	DE TIPO INTERPERSONAL	DE TIPO ORGANIZACIONAL	DE TIPO TECNOLÓGICO
ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN	PUNTUALIDAD	TRABAJO EN EQUIPO	EXCELENTE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS	GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



Permanezco atento al desarrollo de la clase y mantengo mi concentración en las tareas asignadas.	Cumplo con los horarios establecidos para mis actividades y compromisos, llegando a tiempo y respetando el tiempo de los demás.	Aporto mis conocimientos y capacidades al proceso de conformación de un equipo de trabajo y contribuyo al desarrollo de las acciones orientadas a alcanzar los objetivos previstos.	Organizo y presento mis trabajos de manera clara, ordenada y siguiendo las orientaciones del docente, asegurándome de que sean comprensibles y estéticamente adecuados.	Selecciono y utilizo herramientas tecnológicas en la solución de problemas y elaboro modelos tecnológicos teniendo en cuenta los componentes como parte de un sistema funcional.
--	---	---	---	--

COMPETENCIAS COGNITIVAS

EJE DE LAS ORIENTACIONES CURRICULARES

COMPONENTE	COMPETENCIA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Naturaleza y Evolución de la T & I	Construyo conocimientos y saberes de base tecnológica e informática para la toma de decisiones en el desarrollo de productos tecnológicos.	Planifico y diseño prototipos que representen realidades tecnológicas e informáticas posibles y futuras en distintos escenarios relacionados con las diversas formas de pensar la T&I.
Uso y apropiación de la T & I	Genero propuestas innovadoras para el uso y aprovechamiento de productos tecnológicos	Construyo colaborativamente proyectos tecnológicos e informáticos haciendo uso de las tecnologías analógicas y digitales existentes. Realizo montajes de productos tecnológicos analógicos y/o digitales usando como guías manuales, instrucciones, diagramas y esquemas.
Solución de problemas con T & I	Propongo innovaciones tecnológicas e informáticas para la solución de problemas dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.	Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos, sistemas o procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.

PERIODO 1

NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Algoritmos II	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	20 horas
-------------------------------------	---------------	---------------------------------------	----------

PREGUNTA ORIENTADORA	CONTENIDOS
¿Cómo se pueden utilizar las estructuras condicionales en PSeInt para resolver problemas de manera eficiente?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Repaso 2. Operadores lógicos en PSeInt (Y (&), O (), NO (~)) 3. Resultados de las operaciones lógicas (Verdadero o Falso) 4. Operadores relacionales en PSeInt (=,<> o !=, >, <, >=, <=) 5. Estructura condicional (Si...SiNo). 6. Resolución de problemas haciendo uso de estructuras condicionales.

INDICADORES DE DESEMPEÑO



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



SABER CONOCER		SABER HACER	SABER SER		
Reconoce los operadores lógicos y relacionales en PSeInt, así como la estructura condicional, y comprende su funcionamiento en la resolución de problemas.		Implementa estructuras condicionales en PSeInt para resolver problemas de manera efectiva.	Desarrolla un pensamiento lógico y analítico, demostrando precisión y responsabilidad en la solución de problemas mediante la implementación de estructuras condicionales en algoritmos.		
PERIODO 2					
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA		Lenguaje de programación I	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO		20 horas
Pregunta orientadora		Contenidos			
¿Cómo se pueden diseñar y desarrollar programas en Python para resolver problemas computacionales de manera estructurada y eficiente?		<ol style="list-style-type: none"> 1. Concepto de algoritmo, programa, código fuente, editor de código, lenguaje de programación. 2. Diferencia entre pseudocódigo y lenguajes de programación. 3. El lenguaje de programación Python. 4. El editor de código Visual Studio Code. 5. Variables y tipos de datos en Python. 6. Operadores en Python. 7. Entrada y salida de información. 8. Resolución de problemas en Python. 			
INDICADORES DE DESEMPEÑO					
SABER CONOCER		SABER HACER	SABER SER		
Comprende los fundamentos de los algoritmos, la programación en Python, el uso de variables y operadores en el desarrollo de programas.		Crea y prueba programas en Python, aplicando estructuras y operadores adecuados para la resolución de problemas.	Desarrolla pensamiento lógico y analítico, demostrando autonomía, creatividad y responsabilidad en la construcción y depuración de programas en Python.		
PERIODO 3					
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA		Lenguaje de programación II	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO		20 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS			
¿Cómo se pueden aplicar operadores lógicos, operadores relacionales y estructuras condicionales en Python para la toma de decisiones en la programación?		<ol style="list-style-type: none"> 1. Repaso 2. Operadores lógicos (and, or, not). 3. Evaluación de expresiones lógicas (Verdadero o Falso). 4. Operadores relacionales (==, !=, >, <, >=, <=). 5. Uso de if, elif, else para la toma de decisiones. 6. Desarrollo de pequeños programas aplicando estructuras condicionales. 			
INDICADORES DE DESEMPEÑO					
SABER CONOCER		SABER HACER	SABER SER		



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



Comprende el uso de operadores aritméticos, lógicos y relacionales en Python, así como la estructura condicional (if, elif, else) y su importancia en la toma de decisiones dentro de un programa.	Diseña e implementa programas en Python utilizando estructuras condicionales para la solución de problemas computacionales, aplicando operadores y expresiones lógicas correctamente.	Desarrolla pensamiento lógico y analítico, demostrando autonomía, precisión y responsabilidad en la construcción y depuración de programas en Python.	
PERIODO 4			
NOMBRE DE LA UNIDAD TEMÁTICA	Introducción al diseño web	INTENSIDAD HORARIA DEL PERÍODO	20 horas
PREGUNTA ORIENTADORA		CONTENIDOS	
¿Cómo se estructura y desarrolla una página web básica utilizando HTML?		<ol style="list-style-type: none"> 1. Conceptos básicos de diseño web 2. Introducción a HTML: estructura y sintaxis 3. Elementos básicos de HTML: encabezados, párrafos y saltos de línea 4. Listas en HTML: ordenadas y desordenadas 5. Enlaces y navegación en HTML 6. Imágenes y multimedia en HTML 7. Tablas en HTML: estructura y uso 8. Formularios en HTML: elementos básicos y atributos 9. Creación de una página web básica 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER	
Comprende los principios fundamentales del diseño web y la sintaxis básica de HTML para estructurar contenido en una página web.	Diseña y desarrolla una página web básica utilizando HTML, aplicando correctamente etiquetas y elementos estructurales.	Demuestra responsabilidad y creatividad en la construcción de páginas web.	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025





9. METODOLOGIA

El desarrollo del área de Tecnología e Informática en la Institución Educativa Manuel Atencia Ordoñez se fundamenta en el modelo constructivista y el aprendizaje significativo, promoviendo la construcción activa del conocimiento mediante experiencias que vinculen la tecnología con el entorno de los estudiantes. La metodología empleada se organiza en cinco momentos clave, que permiten la apropiación progresiva de los conceptos y habilidades tecnológicas, garantizando un aprendizaje integral.

9.1.2.1. Exploración: Se inicia la clase con una inducción a los saberes previos, donde los estudiantes relacionan sus experiencias con el tema a trabajar. A través de preguntas orientadoras, ejemplos cotidianos, videos o actividades lúdicas, el docente despierta la curiosidad y motiva la construcción del conocimiento.

9.1.2.2. Estructuración: En este momento, el docente presenta de manera organizada los conceptos, principios y procesos tecnológicos asociados al tema. Se utilizan estrategias como demostraciones, diagramas, esquemas, presentaciones interactivas y explicaciones guiadas, promoviendo la participación activa de los estudiantes en la construcción del significado.

9.1.2.3. Práctica / Ejecución: Aquí los estudiantes aplican lo aprendido a través de actividades prácticas, en su mayoría realizadas en las computadoras de la sala de informática. Se fomenta el aprendizaje por descubrimiento mediante ejercicios guiados, resolución de problemas, simulaciones, creación de proyectos digitales y exploración de herramientas tecnológicas. El docente actúa como mediador, orientando y resolviendo dudas.

9.1.2.4. Transferencia: Los estudiantes relacionan el conocimiento adquirido con situaciones nuevas y de la vida cotidiana. Se promueve la solución de problemas en diversos contextos mediante actividades como proyectos colaborativos, retos tecnológicos y estudios de caso, fortaleciendo la creatividad y el pensamiento crítico.

9.1.2.5. Valoración: Se implementa una evaluación continua y formativa, basada en la observación del proceso de aprendizaje, autoevaluaciones, coevaluaciones y rúbricas. Se busca evidenciar no solo el dominio de habilidades tecnológicas, sino también el desarrollo de actitudes responsables frente al uso de la tecnología.



Esta metodología garantiza que los estudiantes no solo adquieran conocimientos técnicos, sino que los apliquen de manera significativa en su vida diaria, favoreciendo el pensamiento crítico, la autonomía y la creatividad en el uso de la tecnología e informática.

9.1 FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS

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.

Fundamento epistemológico: 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 de la información está modificando la base material de la sociedad a un ritmo acelerado.
- ❖ La tecnología depende del saber científico y de acuerdo al avance de la ciencia.
- ❖ Los conocimientos científicos le dan soporte a los avances tecnológicos.
- ❖ La tecnología incluye dos elementos básicos: “El hacer” (práctica) y la “Reflexión teórica del tal hacer” (el saber).

Fundamento sociológico: Se concibe al hombre como un ente social, crítico y creativo, quien participa en la solución de problemas y en el desarrollo de la comunidad. El área pretende formar al alumno de acuerdo a la realidad social, para asegurar cohesión, continuidad, identidad y autenticidad en el tiempo y espacio, mejorando la capacidad global del desempeño de los habitantes del país.

Fundamento psicológico: El currículo de tecnología 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 enfatizarla sobre posibilidades del mercado ocupacional.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



Fundamento pedagógico: 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 está íntimamente relacionada con la ciencia, el arte y los valores. Contribuye al logro de los fines del sistema educativo y de los objetivos propuestos en las diferentes áreas del conocimiento.



10. RECURSOS Y AMBIENTES DE APRENDIZAJES

El área de tecnología e informática impone un reto a la institución educativa 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 actitudinales y aptitudinales 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.

ELEMENTOS FISICOS.

Se refiere a lo concreto y están conformados por:

- ❖ Espacios: como el aula de clase, la sala de computo, 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, impresora, redes de datos, máquinas de escribir, radios, ventiladores, planchas, televisores, neveras, pupitres mesas, tablero, marcadores, etc.
- ❖ Las herramientas: como destornillador, martillo, tenazas, pinzas, etc.
- ❖ Los recursos financieros.

ELEMENTOS LÓGICOS.

Se refiere a lo abstracto y están conformados por:

Los saberes de las diferentes áreas del conocimiento, principalmente el saber tecnológico, se incluyen contenidos, logros e indicadores, conceptos, métodos, teorías, etc.

RECURSOS 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 se 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.

11. INTENSIDAD HORARIA

AREA: Tecnología e Informática		
NIVELES	GRADOS	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL
BASICA PRIMARIA	1, 2, 3, 4, 5	1 HORAS
BASICA SECUNDARIA	6, 7, 8, 9	2 HORAS
MEDIA ACADEMICA	10, 11	2 HORAS



12. EVALUACIÓN

La evaluación en el área de Tecnología e Informática está alineada con la meta esencial de formación definida por la institución, respondiendo a las necesidades, expectativas y particularidades de los estudiantes, así como a las demandas sociales y exigencias nacionales en materia de competencias digitales. Además, se ajusta a los criterios de evaluación establecidos en el SIEE, centrando la valoración en tres competencias fundamentales: cognitiva, laboral y ciudadana. Su enfoque es formativo, continuo e integral, fomentando la reflexión sobre el aprendizaje y la mejora constante.

1.2 Tipos de Evaluación aplicables

Evaluación Diagnóstica: Se aplica al inicio del periodo académico o de una unidad temática para identificar conocimientos previos, habilidades y dificultades de los estudiantes. Se utilizan encuestas, cuestionarios y actividades exploratorias.

Evaluación Formativa: Es un proceso continuo que permite retroalimentar el aprendizaje durante el desarrollo de las clases. Se emplean listas de cotejo, rúbricas, observaciones directas, análisis de producciones digitales y resolución de problemas.

Evaluación Sumativa: Se realiza al finalizar unidades temáticas o periodos académicos para valorar el nivel de desempeño alcanzado. Se utilizan pruebas escritas, proyectos, productos digitales y exposiciones.

Autoevaluación: Los estudiantes reflexionan sobre su proceso de aprendizaje, identificando sus logros y dificultades. Se emplean diarios de aprendizaje, escalas de valoración y formularios de autoanálisis.

Coevaluación: Se fomenta la evaluación entre pares, promoviendo el trabajo colaborativo y la retroalimentación constructiva mediante rúbricas, hojas de observación y debates sobre trabajos realizados.

Heteroevaluación: El docente analiza el desempeño de los estudiantes a través de la observación, el análisis de productos digitales y el seguimiento de actividades prácticas.

Instrumentos de Evaluación

Desde un enfoque formativo, se emplean:



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ATENCIA ORDOÑEZ
PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025



- ❖ Rúbricas para evaluar proyectos digitales y presentaciones.
- ❖ Observación directa en el trabajo con herramientas tecnológicas.
- ❖ Pruebas prácticas y escritas para valorar la apropiación de conceptos.

Este enfoque evaluativo permite que la enseñanza de Tecnología e Informática no solo se centre en el conocimiento técnico, sino en la capacidad de los estudiantes para aplicar la tecnología de manera crítica y creativa en diferentes contextos.



13. ACTIVIDADES DE APOYO PARA ESTUDIANTES CON DIFICULTADES EN SU PROCESO DE APRENDIZAJE

Con el fin de garantizar la inclusión y el aprendizaje significativo de todos los estudiantes, se implementarán estrategias de apoyo dirigidas a aquellos que presenten dificultades en el desarrollo de las competencias en el área de Tecnología e Informática. Estas actividades estarán orientadas a reforzar conceptos, mejorar habilidades y brindar un acompañamiento diferenciado según las necesidades individuales.

13.1. Adaptación de Contenidos y Materiales Didácticos

- Uso de guías impresas con instrucciones detalladas y ejemplos visuales.
- Presentación de contenidos a través de videos explicativos, imágenes y esquemas simplificados.
- Implementación de software educativo con enfoque interactivo para reforzar temas específicos.

13.2. Acompañamiento Personalizado

- Explicaciones adicionales en pequeños grupos o de manera individual durante la práctica en sala de informática.
- Asignación de compañeros tutores (estrategia de aprendizaje entre pares) para fomentar el trabajo colaborativo.

13.3. Estrategias de Aprendizaje Práctico y Lúdico

- Actividades de exploración mediante juegos digitales y simuladores que faciliten la comprensión de los conceptos.
- Ejercicios prácticos secuenciados con niveles progresivos de dificultad para facilitar la adquisición de habilidades.

13.4. Evaluación Diferenciada y Flexible

- Aplicación de estrategias de evaluación adaptadas, como preguntas guiadas, actividades prácticas o evaluaciones orales.
- Oportunidades adicionales para realizar actividades o entregar evidencias de aprendizaje.



- Valoración del esfuerzo, la actitud y la mejora progresiva en el uso de herramientas tecnológicas.

13.5. Integración con Familia y Docentes de Apoyo

- Comunicación con los acudientes para informar sobre el progreso del estudiante y sugerir estrategias de refuerzo en casa.
- Coordinación con docentes de apoyo para adaptar las actividades según las necesidades específicas de cada estudiante.
- Uso de plataformas virtuales o recursos digitales accesibles para facilitar el aprendizaje autónomo desde el hogar.



14. ARTICULACION CON PROYECTOS TRANSVERSALES

El área de Tecnología e Informática se integra con los proyectos transversales de la institución, alineándose con su enfoque en el deporte como eje central. A través del uso de herramientas tecnológicas, se fortalecerán competencias digitales aplicadas al ámbito deportivo, promoviendo el uso responsable de la tecnología y fomentando hábitos saludables.

Las principales articulaciones incluyen:

- **Centro de interés en Deporte:** Diseño de documentos, presentaciones, videos y material multimedia sobre eventos y prácticas deportivas. Además, en ejes temáticos como hoja de cálculo y programación se propondrán situaciones problema que tengan que ver con el contexto deportivo.
- **Educación Ambiental:** Enfoque en el uso responsable de diversos dispositivos tecnológicos, teniendo en cuenta su posible impacto en el medio ambiente y en la salud del ser humano.
- **Lectura y Escritura:** Elaboración y lectura de documentos, presentaciones y materiales sobre temáticas deportivas.
- **Convivencia:** Realización de las actividades del área fomentando el respeto mutuo para una sana convivencia.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Orientaciones Curriculares para el Área de Tecnología e Informática en Educación Básica y Media.

Disponible en:

https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-411706_recurso_5.pdf