



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA


CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
Coordinador y Docente de
tecnología

**PLAN DE ÁREA DE
TECNOLOGÍA 2026**

	MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA	CÓDIGO: 001-FO-AC-V01
	MALLAS CURRICULARES	FECHA: 21-11-2023 RESPONSABLE: Coordinador y Docente de tecnología

Presentación

En la actualidad, la informática y los avances tecnológicos han permeado todos los ámbitos de la vida humana, tornando indispensable su conocimiento básico. Ante este escenario, la Institución Educativa La María, de Ciénaga Magdalena, en su compromiso con la excelencia educativa y la innovación, ha integrado una malla curricular de tecnología e informática. Esta iniciativa responde a la necesidad de formar ciudadanos competentes en el manejo de herramientas digitales, capaces de adaptarse a una sociedad cada vez más digitalizada. La Guía 30 del Ministerio de Educación sirve como marco de referencia para el diseño de esta malla, la cual busca desarrollar en los estudiantes las competencias digitales necesarias para el siglo XXI, a través de una propuesta pedagógica que conjuga los aspectos teóricos y prácticos de la informática.

Objetivo del área

En un mundo cada vez más digitalizado, la tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable. El área de tecnología del colegio la María tiene como propósito preparar a nuestros estudiantes para este nuevo escenario, dotándolos de las competencias digitales necesarias y apoyando las competencias de las demás áreas del conocimiento, para desenvolverse con éxito en el ámbito universitario y profesional. A través de diversas actividades y proyectos, buscamos que nuestros jóvenes desarrollen un pensamiento crítico y creativo, que les permita identificar oportunidades y resolver problemas de manera innovadora."

Componentes del área

Este proyecto tiene como objetivo que los estudiantes se conviertan en agentes de cambio, utilizando la tecnología para encontrar soluciones a los problemas ambientales más urgentes. cómo nuestras acciones impactan el medio ambiente y cómo podemos reducirla. Estudiar las tecnologías que aprovechan fuentes de energía limpia y renovable, aprendiendo a gestionar de manera responsable los dispositivos electrónicos al final de su vida útil. A través de este proyecto, los estudiantes aprenderán a:

Identificar problemas ambientales: Analizar situaciones reales y plantear preguntas relevantes.


Buscar información y soluciones: Utilizar herramientas digitales para investigar y encontrar soluciones innovadoras.

Trabajar en equipo: Colaborar con otros para desarrollar proyectos que tengan un impacto positivo en el medio ambiente."

Usar la tecnología: Cómo aplicar la tecnología para facilitar el aprendizaje, aumentar la productividad y mejorar la realización de tareas.

Aplicar la tecnología: Los conceptos básicos de la tecnología y cómo ésta evoluciona a lo largo del tiempo y las culturas.

Resolver problemas con tecnología: El desarrollo de habilidades para pensar críticamente y encontrar soluciones

	MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA	CÓDIGO: 001-FO-AC-V01
	MALLAS CURRICULARES	FECHA: 21-11-2023 RESPONSABLE: Coordinador y Docente de tecnología

creativas a problemas utilizando la tecnología, los estudiantes explorarán cómo la tecnología influye en nuestro entorno. A través de actividades prácticas, aprenderán a ser ciudadanos digitales: Buscando información confiable, colaborando con otros y comprendiendo el impacto ambiental de sus acciones en línea. Identificando y valorando las tecnologías que pueden ayudar a resolver problemas ambientales. Evaluando las

Articulación: I.E. la María - SENA

La creciente demanda por profesionales capacitados en tecnologías ambientales y la necesidad de abordar los desafíos socioambientales actuales hacen imperativo establecer alianzas estratégicas entre instituciones educativas. En este sentido, la articulación entre la institución educativa La María y el Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) representa una oportunidad única para ofrecer a nuestros estudiantes una formación integral y de vanguardia en el campo de la tecnología y el monitoreo ambiental.


La articulación permitirá brindar a los estudiantes una formación más completa y actualizada. Donde los estudiantes adquirirán competencias técnicas y habilidades prácticas en el manejo de herramientas tecnológicas en particular para la gestión ambiental, lo cual les permitirá insertarse exitosamente en el mercado laboral.

Al involucrar el área de tecnología en la articulación con el SENA apoyamos la formación técnica, hasta donde nuestros recursos nos permitan, en la implementación de talleres y cursos en temas como: Sistemas de información geográfica (SIG), Monitoreo de la calidad del aire y del agua. Gestión de residuos sólidos, energías renovables, diseño y construcción de sistemas sostenibles

consecuencias de las decisiones tecnológicas y promoviendo el uso responsable de la tecnología. Las evidencias de aprendizaje se basarán en productos concretos que demuestren que los estudiantes han adquirido las competencias descritas en Orientaciones Curriculares Para el Área de Tecnología e Informática en Educación Básica y Media publicado por el MEN.

Esta articulación debe generar beneficios para los estudiantes desarrollando habilidades para la vida, conciencia ambiental y un prospecto de empleabilidad. Realización de prácticas de monitoreo ambiental, bajo la supervisión de los docentes de la institución educativa la María y los tutores del SENA. También se propone el desarrollo de proyectos de investigación conjunta en temas de interés para ambas instituciones y la organización de eventos académicos, como seminarios, conferencias y concursos, para dar a conocer los resultados de las investigaciones y promover la cultura ambiental.

La articulación entre el Colegio las Marías y el SENA representa una oportunidad invaluable para formar profesionales altamente capacitados en el campo de la tecnología y el monitoreo ambiental. A través de esta colaboración, se contribuirá a la construcción de un futuro más sostenible y a la mejora de la calidad de vida de las comunidades.

	MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA	CÓDIGO: 001-FO-AC-V01
	MALLAS CURRICULARES	FECHA: 21-11-2023 RESPONSABLE: Coordinador y Docente de tecnología

Modelo constructivista enfoque por competencias

Los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de experiencias significativas y la interacción con sus pares. Al diseñar modelos, realizar experimentos y trabajar en equipo, los estudiantes están activamente involucrados en su propio aprendizaje.

Los objetivos del área de tecnología de la institución educativa la maría promueve el desarrollo de diversas competencias, como: la capacidad para investigar, experimentar, analizar datos y comunicar resultados; Habilidad para utilizar herramientas tecnológicas para aprender y resolver problemas; la capacidad para trabajar en equipo, comunicarse efectivamente y tomar decisiones responsables.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
Coordinador y Docente de
tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e informática	1	1	@ 2026 -	Heidy Lomanto Diana Vásquez
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Reconoce la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas del entorno que se relacionan con el uso personal.		Reconoce y describe la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas del entorno y en el de los antepasados. Reconoce productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada.	Naturaleza y evolución de la tecnología	Identifica y dibuja elementos naturales del entorno. Identifica y dibuja artefactos que se utilizan de forma personal. Identifica algunos artefactos y reconoce su importancia en la realización de actividades cotidianas. Reconoce las partes de la computadora y su función.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	1	2	2026 ▾	Heidy Lomanto Diana Vásquez
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Observa e ilustra algunos productos tecnológicos de su entorno escolar y los utiliza de forma segura y apropiada en la realización de sus actividades		<p>Reconoce productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada.</p> <p>Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p>	Apropiación y uso de la tecnología e informática.	<ul style="list-style-type: none"> • Observa e ilustra diferentes recursos naturales del entorno. • Identifica la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de su entorno escolar. • Reconoce como usar adecuadamente instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar).



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
Coordinador y Docente de
tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología informática	1	3	2026 ▾	Heidy Lomanto Diana Vásquez
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Identifica algunos productos tecnológicos de su entorno. Identifica en el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados por el ser humano.		Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Explora el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	Solución de problemas con tecnología e informática. Tecnología y sociedad	Observa e ilustra algunos artefactos que se utilizan para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela. Observa con que material están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. Identifica cómo ha evolucionado el uso de algunos materiales a través de la historia.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	2	1	2026 ▾	Nectalina Fontalvo Luisa Fernández
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Reconoce productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Reconoce y diferencia en el entorno cotidiano elementos naturales de artefactos elaborados por el ser humano		Reconoce y describe la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas del entorno y en el de los antepasados. Reconoce productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada.	Naturaleza y evolución de la tecnología e informática.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y nombra diversos artefactos para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta su uso. • Reconoce cómo están constituidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. • Reconoce el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida. • Identifica algunas consecuencias ambientales y en la salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
Coordinador y Docente de
tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	2	2	2026 -	Nectalina Fontalvo Luisa Fernández
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
Coordinador y Docente de
tecnología

Identifica algunos productos tecnológicos de su entorno familiar y los utiliza de forma segura y apropiada.

Reconoce productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada.

Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.

Apropiación y uso de la tecnología e informática.

- Reconoce diferentes recursos naturales del entorno y hace uso adecuado de estos.
- Establece relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de su entorno familiar.
- Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, Pegar, construir, pintar, ensamblar).
- Identifica los dispositivos y periféricos del computador. Realiza trabajos sencillos en Word para dar formatos a los textos.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	2	3	2026 -	Jainer Fernández
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Reconoce productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Reconoce y diferencia en el entorno cotidiano elementos naturales de artefactos elaborados por el ser humano.		Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Explora el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	Solución de problemas con tecnología - informática Tecnología y sociedad	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y nombra diversos artefactos para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta su uso. Reconoce cómo están constituidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. Reconoce el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida. Identifica algunas consecuencias ambientales y en la salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos. Reconoce las partes en que se divide el teclado. Realiza escritura de textos cortos en Word con una correcta posición de los dedos en el teclado.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e informática	3	1	2026 -	Jainer Fernandez
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Reconoce y describe la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas del entorno y en el de los antepasados		<p>Reconoce y describe la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas del entorno y en el de los antepasados.</p> <p>Reconoce productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada.</p>	Naturaleza y evolución de la tecnología e informática.	<ul style="list-style-type: none"> • Establece semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales. • Identifica y describe artefactos que se utilizan y que no se empleaban en épocas pasadas. • Indica la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte). • Utiliza las herramientas de paint en la elaboración de dibujos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e informática	3	2	2026 -	Jainer Fernandez
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Reconoce productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada.		<p>Reconoce productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada.</p> <p>Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p>	Apropiación y uso de la tecnología e informática.	<ul style="list-style-type: none"> Identifica diferentes recursos naturales del entorno y los utiliza racionalmente. Establece relaciones entre la materia prima y el proceso de fabricación de algunos productos del entorno. Utiliza en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano. <p>Identifica la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utiliza en diferentes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> Utiliza las aplicaciones básicas de Microsoft Word (Fuente, Párrafo) en la realización de tareas



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e informática	3	3	2026 -	Jainer Fernandez
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<p>Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Explora el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Explora el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Solución de problemas con tecnología e informática</p> <p>Tecnología y sociedad</p>	<p>Selecciona entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.</p> <p>Indaga cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano</p> <ul style="list-style-type: none"> Indaga sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida. Identifica materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que le ayudan a satisfacer sus necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente. Realiza escritos en Word utilizando diferentes fuentes y tipos de letra. Decorándolos con dibujos, utilizando Ilustraciones del menú Insertar. Realiza los procedimientos básicos para crear, abrir y guardar documentos en 	



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

unidad C

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e informática	4	1	2026 ▾	Jainer Fernández
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Identifica artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades		<p>Reconoce y describe la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas del entorno y en el de los antepasados.</p> <p>Reconoce productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada.</p>	Naturaleza y evolución de la tecnología e informática.	Reconoce artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciona con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	4	2	2026 -	Jainer Fernández
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Identifica características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno		<p>Reconoce productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada.</p> <p>Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p>	Apropiación y uso de la tecnología e informática.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce algunos artefactos existentes en el entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura. • Identifica productos que responden a sus necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento, condiciones de manipulación y de almacenamiento, componentes, efectos sobre la salud y el medio ambiente). • Reconoce algunas herramientas manuales y su uso • Reconoce la herramienta de Microsoft PowerPoint para la presentación con diapositivas. • Ubica adecuadamente la posición de los dedos en el teclado cuando digita textos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e informática	4	3	2026 -	Jainer Fernández
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<p>Identifica y compara ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana, realizando procedimientos prácticos que implican comprender la utilidad de los artefactos.</p> <p>Identifica algunas consecuencias ambientales derivadas de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.</p>		<p>Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Explora el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Solución de problemas con tecnología - informática</p> <p>Tecnología y sociedad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Propone varias soluciones posibles, indicando como llegar a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una. • Reutiliza materiales caseros, en el diseño de artefactos sencillos. • Observa e ilustra esquemas, dibujos y textos, de instrucciones de ensamble de artefactos. • Identifica costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos. • Identifica algunos bienes y servicios del hogar y vela por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales. • Realiza los procedimientos básicos para crear, abrir y guardar documentos, en los diferentes periféricos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
Coordinador y Docente de
tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	5	1	2026 -	Jainer Fernández
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Reconoce artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciona con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.		Reconoce y describe la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas del entorno y en el de los antepasados. Reconoce productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada.	Naturaleza y evolución de la tecnología e informática	<ul style="list-style-type: none">Diferencia productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados.Identifica fuentes y tipos de energías y explica cómo se transforman y se utilizan en el entorno. Menciona invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país. <ul style="list-style-type: none">Utiliza de manera adecuada el computador para guardar información.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología	5	2	2026 -	
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Reconoce características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y los utiliza en forma segura.		<p>Reconoce productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada.</p> <p>Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p>	Apropiación y uso de la tecnología	<ul style="list-style-type: none"> Describe y clasifica artefactos existentes en el entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función y fuentes de energía utilizadas, entre otras. Emplea con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos. Utiliza herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas. Reconoce las principales barras de la pantalla principal de Word. Ubica adecuadamente la posición de los dedos en el teclado cuando digita textos y guarda correctamente la información



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología	5	3	2026 -	
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<p>Identifica y compara ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana, realizando procedimientos prácticos apoyados en la argumentación oral y escrita.</p> <p>Identifica y menciona situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.</p>		<p>Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Explora el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Solución de problemas con tecnología - Tecnología y sociedad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y compara ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas de un mismo problema. • Diseña, construye, adapta y repara artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales. • Describe con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos. • Asocia costumbres culturales con características del entorno y las relaciona con el uso de diferentes artefactos. • Identifica algunos bienes y servicios que ofrece la comunidad y vela por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales. • Utiliza algunos elementos de las barras de la pantalla principal de Word. • Define el concepto de Hardware y Software



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
Coordinador y Docente de
tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	6	1	2026 -	Daniel González Polo
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Identifica innovaciones e inventos propios de la comunicación visual trascendentales para la sociedad, los ubico y explico en su contexto Histórico. Opera con destreza las diferentes herramientas de Word		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	Naturaleza y Evolución de la T & I	<ul style="list-style-type: none">• Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad, ubicando y explicando su contexto histórico.• Usa el navegador y la app de inteligencia artificial para solucionar problemas del contexto.• Opera el sistema operativo windows para apoyar sus tareas escolares.• Opera las diferentes herramientas de Word para crear un documento de texto.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	6	2	2026 -	Daniel González Polo
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Identifica y explica técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte y vivienda).		<p>Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.</p> <p>Evalúo los impactos que la transformación de los recursos naturales tiene en el bienestar de la sociedad y en el medio ambiente.</p>	<p>Uso y apropiación de la T & I</p> <p>Tecnología, Informática y Sociedad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizo herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipo • Opera el programa PowerPoint para diseñar presentaciones. • Asumo comportamientos legales y respetuosos relacionados con el uso de los recursos tecnológicos o informáticos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	6	3	2026 -	Daniel Gonzalez Polo
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Identifica y formula problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas.		Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes contextos.	Solución de problemas con T &I	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciono alternativas tecnológicas o informáticas apropiadas, para la solución de un problema, teniendo en cuenta criterios como eficiencia, seguridad, consumo, impacto y costo, entre otro



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
Coordinador y Docente de
tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	7	1	2026 -	Daniel Gonzalez Polo
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		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.	Naturaleza y Evolución de la T & I	Represento en estructuras conceptuales los conceptos propios de la tecnología y la informática, que se han empleado en la generación y evolución de productos de la tecnología. Propongo relaciones entre conceptos de tecnología e informática y factores contextuales que hacen posible los desarrollos tecnológicos a través de la historia.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	7	2	2026 -	Daniel Gonzalez Polo
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		<p>Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.</p> <p>Evalúo los impactos que la transformación de los recursos naturales tiene en el bienestar de la sociedad y en el medio ambiente.</p>	<p>Uso y apropiación de la T & I</p> <p>Tecnología, Informática y Sociedad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplico normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de productos tecnológicos. • Asumo comportamientos legales y respetuosos relacionados con el uso de los recursos tecnológicos o informáticos.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	7	3	2026 -	Daniel Gonzalez Polo
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes contextos	Solución de problemas con T &I	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciono alternativas tecnológicas o informáticas apropiadas, para la solución de un problema, teniendo en cuenta criterios como eficiencia, seguridad, consumo, impacto y costo, entre otros • Interpreto gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO / VERSIÓN	DOCENTE
Tecnología e Informática	8	1	2026 -	Daniel Gonzalez Polo
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		Relaciono saberes, conocimientos tecnológicos e informáticos con los conocimientos de otras disciplinas.	Naturaleza y Evolución de la T&I	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendo los principios y conocimientos tecnológicos e informáticos que hacen posible el funcionamiento de productos tecnológicos actuales. • Reconstruyo los principios tecnológicos, informáticos y de otras disciplinas que hacen posible el diseño y funcionamiento de algunos productos tecnológicos presentes y pasado.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	8	2	2026 -	Daniel Gonzalez Polo
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		<p>Utilizo productos tecnológicos adecuados para la solución de una necesidad o problema del entorno.</p> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso y apropiación de la T & I • Tecnología, Informática y Sociedad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso eficientemente herramientas tecnológicas e informáticas en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias). • Tomo decisiones éticas sobre el uso y diseño de productos tecnológicos contemplando diversos puntos de vista e intereses relacionados con la percepción de los problemas y las soluciones tecnológicas.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
Coordinador y Docente de
tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	8	3	2026 -	Daniel Gonzalez Polo -
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		Solucionar problemas tecnológicos e informáticos dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.	Solución de problemas con T &I	<ul style="list-style-type: none">• Interpreto ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos, simulaciones o prototipo• Establezco para mis diseños aspectos relacionados con la seguridad, ergonomía, impacto en el medio ambiente y en la sociedad, en la solución de problemas



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
Coordinador y Docente de
tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	Noveno	1	2026 ▾	Daniel Gonzalez Polo ▾
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		Relaciono saberes, conocimientos tecnológicos e informáticos con los conocimientos de otras disciplinas.	Naturaleza y Evolución de la T & I	<ul style="list-style-type: none">Diferencio saberes de orden científico, artístico y social de conceptos propios de la tecnología y la informática tales como tecnología, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación, producción, informática, redes, computación, programación, algoritmos, inteligencia artificial, robótica, biotecnología, aplicaciones, entre otros.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	9	2	2026 ▾	Daniel Gonzalez Polo ▾
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		<p>Utilizo productos tecnológicos adecuados para la solución de una necesidad o problema del entorno.</p> <p>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.</p>	<p>Uso y apropiación de la T&I</p> <p>Tecnología, Informática y Sociedad</p>	<p>Utilizo herramientas colaborativas (redes sociales, plataformas de aprendizaje, herramientas de trabajo colaborativo, etc.), para el desarrollo de contenidos y recursos digitales transmedia teniendo en cuenta principios estéticos, éticos y legales.</p> <p>Utilizo responsablemente productos tecnológicos analógicos y digitales, valorando su pertinencia, calidad y efectos potenciales sobre la salud, privacidad y seguridad personal y colectiva.</p>



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
Coordinador y Docente de
tecnología

--	--	--	--



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	9	3	2026 ▾	Daniel Gonzalez Polo ▾
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		Soluciono problemas tecnológicos e informáticos dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.	Solución de problemas con T&I	<p>Construyo prototipos de artefactos, sistemas o procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.</p> <p>Diseño programas digitales que permitan dar solución a los problemas propuestos en contextos de la informática, la cibernética, la robótica o la domótica.</p>



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
Coordinador y Docente de
tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	Décimo	1	2026 -	Daniel Gonzalez Polo -
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		Construyo conocimientos y saberes de base tecnológica e informática para la toma de decisiones en el desarrollo de productos tecnológicos.	Naturaleza y Evolución de la T&I	Evalúo las maneras en que los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación producen nuevos saberes y conocimientos relacionados con las expresiones de la tecnología y la informática actual.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e informática	Décimo	2	2026 ▾	Daniel Gonzalez Polo ▾
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		<p>Genero propuestas innovadoras para el uso y aprovechamiento de productos tecnológicos.</p> <p>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.</p>	<p>Uso y apropiación de la T&I</p> <p>Tecnología, Informática y Sociedad</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realizo montajes de productos tecnológicos analógicos y/o digitales usando como guías manuales, instrucciones, diagramas y esquemas. Utilizo adecuadamente herramientas informáticas para la búsqueda, organización, procesamiento, sistematización, comunicación y difusión de ideas. Argumento a favor y en contra sobre el impacto que los desarrollos tecnológicos e informáticos tienen en la sociedad, el medio ambiente y las personas. Participo en deliberaciones argumentadas relacionadas con las aplicaciones e innovaciones tecnológicas e informáticas en



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
Coordinador y Docente de
tecnología

diversos campos.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e informática	Décimo	3	2026 -	Daniel Gonzalez Polo -
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		<p>Propongo innovaciones tecnológicas e informáticas para la solución de problemas dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales</p>	<p>Solución de problemas con T&I</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e Informática	Undécimo	1	2026 -	Daniel González Polo
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		Construyo conocimientos y saberes de base tecnológica e informática para la toma de decisiones en el desarrollo de productos tecnológicos	Naturaleza y Evolución de la T&I	Planifico y diseño prototipos que representan realidades tecnológicas e informáticas posibles y futuras en distintos escenarios relacionados con las diversas formas de pensar la T&I. Ideo a partir de saberes de base tecnológica e informática metodologías de diseño y planeación para la concepción de propuestas contextualizadas en T &I.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e informática	11	2	2026 -	Daniel González Polo
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		<p>Genero propuestas innovadoras para el uso y aprovechamiento de productos tecnológicos</p> <p>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</p>	<p>Uso y apropiación de la T&I</p> <p>Tecnología, Informática y Sociedad</p>	<p>Creo mensajes con contenidos y recursos digitales transmedia propios para publicar en espacios de difusión, evidenciando un enfoque productivo, de marca personal o social, teniendo en cuenta principios éticos, estéticos y legales.</p> <p>Tomo decisiones éticas sobre el uso y diseño de productos tecnológicos contemplando diversos puntos de vista e intereses relacionados con la percepción de los problemas y las soluciones tecnológica</p>



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
 Coordinador y Docente de tecnología

PLAN DE ÁREA DE	GRADO	PERIODO	AÑO	DOCENTE
Tecnología e informática	Undécimo	3	2026 -	Daniel González Polo
AFIRMACIÓN				
1. ESTÁNDARES	2. D.B.A.	3. COMPETENCIA	4. COMPONENTE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		<p>Propongo innovaciones tecnológicas e informáticas para la solución de problemas dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales</p>	<p>Solución de problemas con T&I</p>	<p>Automatizo información obtenida en contextos de informática, cibernética, robótica o domótica proponiendo una solución concreta a problemas propuestos.</p> <p>Diseño programas digitales que permitan dar solución a los problemas propuestos en contextos de la informática, la cibernética, la robótica o la domótica.</p>



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
Coordinador y Docente de
tecnología

1. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

1. Se inician las clases o el proceso con lectura motivadora e introductoria al tema que les permita a los estudiantes realizar la construcción de un organizador gráfico.
2. El docente desarrolla las actividades para establecer conexión entre los conocimientos previos y nuevos conocimientos.
3. Se brindan nuevas herramientas y recursos para que el estudiante logre la construcción de nuevos conocimientos.
4. Se proponen actividades para desarrollar procesos y habilidades necesarios para la apropiación de conceptos de la asignatura.
5. Se aplicarán guías de apoyo para trabajo principalmente en clase, en caso necesario se realizará clase magistral por parte del docente para exponer la teoría, los conceptos y explicar ejemplos.
6. Promover el trabajo colaborativo con asesorías por parte del docente.
7. Los estudiantes realizarán sustentaciones orales y/o escritas, exposiciones, pruebas de tipo saber y trabajos escritos que incluyan indagación y que estén debidamente referenciados.
8. Al final de cada eje temático, se promueven diferentes formas de evaluación de acuerdo con los desempeños de los estudiantes durante el corte académico. 9.

2. RECURSOS DIDÁCTICOS

Guías de trabajo referentes a cada aprendizaje enfocadas a las distintas habilidades, canal de youtube del docente, página web del curso y herramientas informáticas de acuerdo a la temática.

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Valoración permanente cualitativa y cuantitativa del desempeño integral de los estudiantes que permita identificar las fortalezas y superar las debilidades Participación de los estudiantes en los diferentes momentos evaluativos orientados y concertados por el docente.

Fomento de trabajo colaborativo en las actividades de aula y en especial en las prácticas experimentales donde se evidencie y se valore las actividades científicas de los estudiantes

Aplicación de talleres de exploración para detectar las ideas previas, preconcepciones o ideas intuitivas que poseen los estudiantes



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
Coordinador y Docente de
tecnología

antes de abordar un tema, una unidad, una investigación, etc.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE CIÉNAGA
MAGDALENA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MARÍA

CÓDIGO: 001-FO-AC-V01

FECHA: 21-11-2023

MALLAS CURRICULARES

RESPONSABLE:
Coordinador y Docente de
tecnología

Aplicación de preguntas tipo Saber al finalizar una unidad y/o un período académico, las cuales permiten detectar las fortalezas y debilidades de los estudiantes, en cuanto a competencias específicas abordadas.

4. MATERIALES DIDÁCTICOS DE APOYO

Apoyo con recursos digitales, aula virtual con elementos interactivos.