

INSTITUCIÓN EDUCATIVA BARRIOS UNIDOS DEL SUR

PLAN DE ÁREA



ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Actualizado por:
CLARA ISABEL RAMÍREZ SANTOFIMIO
MELIXA RAMÍREZ VIDAL

Año de Actualización: Junio de 2026

INTRODUCCIÓN

En las últimas tres décadas la tecnología ha reorganizado la forma en la que los seres humanos vivimos, nos comunicamos y aprendemos, ha cambiado las teorías del aprendizaje, desde los procesos, estrategias y las necesidades de nuevas fuentes de información, reflejadas en nuevas prácticas sociales que evolucionan y quedan obsoletas rápidamente. El conocimiento crece exponencialmente al ser impactado por la tecnología y debe construirse en este tiempo utilizando aquella información y herramientas tecnológicas e informáticas, que hacen del ser humano más competente, competitivo y actualizado en todos los aspectos de la vida, con una adecuada formación de su uso, dado que la vida útil del conocimiento en muchos campos actualmente se mide en meses y pocos años.

El presente documento contiene la actualización del plan de estudio del área de tecnología e informática, a desarrollarse desde el grado sexto hasta el grado undécimo de la Institución Educativa Barrios Unidos del Sur, de la ciudad de Florencia, Caquetá, institución de carácter público dedicada a promover educación formal, desde los niveles de pre – escolar hasta grado undécimo, y ciclos propedéuticos para adultos. Esta propuesta pedagógica está mediada por la utilización de las TIC - Tecnologías de la información y las comunicaciones, TAC – Tecnologías del Aprendizaje y el conocimiento, TEP – Tecnologías del empoderamiento y la participación, TOC – Tecnología Online colaborativas, en el aula de clases, (sala de informática), teniendo en cuenta el sistema de evaluación institucional, enfoque pedagógico, estrategias pedagógicas y los componentes (Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropiación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología, Tecnología y sociedad), competencias y desempeños por grupos de grados que brinda el Ministerio de Educación Nacional de Colombia por medio de Orientaciones Curriculares para el área de Tecnología e Informática en educación básica y media, que permiten la articulación y una mirada transversal con toda las áreas del currículo, a fin de fomentar aprendizaje tendiente al futuro.

JUSTIFICACIÓN

En la actualidad los procesos tecnológicos e informáticos inmersos en el currículo, son fundamentales para la adquisición de conocimientos actualizados, dado que la educación de este siglo no puede ser ajena a las tendencias, actualizaciones y realidades tecnológicas en las que transita el mundo, si para el hombre en algunas décadas atrás, fue fundamental en su vida el saber leer, escribir y comprender símbolos y textos, para el hombre de este siglo además de ser indispensable lo anterior para el desarrollo de sus competencias personales, también la alfabetización digital se ha convertido en el eje fundamental para la solución de problemas, agilidad en procesos, desarrollo intelectual, científico, académico y social.

Por tal razón la importancia de este plan de área radica en la afinidad con los lineamientos legales e históricos de la educación, si se tiene en cuenta que, la educación tiene como fin, desarrollar la capacidad crítica, reflexiva y analítica de los educandos, aportando así al mejoramiento de la calidad de vida de la población.

La actualización de este plan de área basa su contenido en la utilización, regulación, apropiación, legalidad y uso de herramientas de hardware y software de la informática y la tecnología desde el contexto escolar inmediato y tendiente a resolver situaciones problema de su entorno social, teniendo en cuenta que el acceso acelerado innovador e indiscriminado que se tiene actualmente a la información y a quienes la producen, hacen del hombre actual un ser crítico, exequible al cambio, rodeado de elementos físicos, intangibles y de información inimaginables que debe entender, procesar y utilizar adecuadamente.

En las posibles problemáticas que puede resolver la actualización de este plan de área, se puede decir que su fuerte será el fortalecimiento de las demás áreas del currículo dado su amplio campo de acción, y si se piensa en la informática y la tecnología como sistemas, esta palabra dada su polisemia adopta múltiples posibilidades de uso,

información y sus resultados, lo que permite al Docente llevar el área a muchos tópicos y temas sin desconocer la importancia que la misma tenga en su individualidad.

Atendiendo a los avances tecnológicos del mundo que están en constante innovación, y a la globalización que permea la educación en los países menos favorecidos, al incremento de la información que circula por internet sin filtros en muchos casos oportunos, a la imposibilidad en pleno siglo XXI del acceso a las TIC de parte de una sociedad vulnerable, se piensa que la actualización de este plan de área, va a mejorar y actualizar procesos al interior del aula, y alude al nuevo paradigma pedagógico denominado “conectivismo”, (G. Siemens, 2014), el cual mediante el uso, apropiación y transformación de los recursos tecnológicos e informáticos hace acercamiento de la pedagogía con la tecnología, e intercede en el uso de la misma como herramienta enriquecedora de los procesos de aprendizaje en el aula.

Los contenidos de este plan de área, se relacionan plenamente con los componentes, competencias y desempeños que plantea para cada grupo de grados el Ministerio de Educación Nacional. Para la evaluación en sus tres fases, el saber, (autoevaluación), el ser (valoración integral), el hacer (competencias), y la verificación del nivel alcanzado por cada estudiante se tendrán en cuenta mediante las evidencias e indicadores de aprendizaje (conocimiento, desempeño y producto) presentes en cada unidad temática. Las clases se desarrollarán de manera teórica-práctica, o a partir de proyectos, de tal manera que todo aquello que se explique en sala de informática sea puesto en práctica por el estudiante de inmediato, bajo el apoyo del docente, vendrá luego la aclaración de dudas, bajo el trabajo en equipo o individual según lo requiera la temática y luego el refuerzo o indagación individual o colectiva de acuerdo a las incógnitas encontradas. El contexto de la comunidad educativa Barrios Unidos del Sur, amerita una clara estructura de esta área, planteando la pertinencia y adaptación de las temáticas al tipo de estudiante que desea la Institución promover para la sociedad.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Ofrecer a los estudiantes de la Institución Educativa Barrios Unidos del Sur una formación integral en Tecnología e Informática, fundamentada en el uso, apropiación y aplicación responsable de las tecnologías digitales, las herramientas de software y hardware, que favorezca el desarrollo de competencias tecnológicas, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el análisis, la interpretación y la gestión de la información. Asimismo, promover la aplicación de los conocimientos informáticos en los contextos escolar, laboral, científico, ambiental y de la vida cotidiana, mediante la investigación, la innovación y el uso adecuado de los recursos tecnológicos, preparando a los estudiantes para continuar su proceso de formación en niveles superiores y para una participación activa, ética y competente en la sociedad del conocimiento y del trabajo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Promover el desarrollo del pensamiento crítico, lógico e investigativo mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, favoreciendo la resolución de problemas en diferentes contextos.
- Fortalecer el uso responsable, ético y seguro de las herramientas tecnológicas y los recursos digitales, fomentando el respeto por la diversidad, los valores y la convivencia ciudadana.
- Desarrollar competencias en el manejo autónomo de hardware, software y herramientas informáticas que permitan la gestión, el análisis y la aplicación de la información.
- Estimular la creatividad, la comunicación y la integración de la Tecnología e Informática con las demás áreas del conocimiento para la construcción de aprendizajes significativos.
- Fomentar el uso de la tecnología como medio para contribuir al desarrollo sostenible, la protección del medio ambiente, el cuidado del planeta y el bienestar de la comunidad.
- Preparar a los estudiantes para su continuidad académica y su desempeño en los ámbitos laboral y social, mediante el fortalecimiento de competencias digitales y tecnológicas acordes con las exigencias de la sociedad del conocimiento del nuevo siglo.

MARCO LEGAL

Las características legales constitutivas de este plan de área se expresan bajo la Constitución política de la República de Colombia y las normas emitidas por el Ministerio de Educación Nacional, haciendo los ajustes de contexto cuando cada grado o tema lo requieran.

La Ley General de Educación 115 del año 1994 de Colombia en su artículo 23 expresa. “Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional. Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes: 1. Ciencias naturales y educación ambiental. 2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia. 3. Educación artística y cultural. 4. Educación ética y en valores humanos. 5. Educación física, recreación y deportes. 6. Educación religiosa. 7. Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros. 8. Matemáticas. 9. Tecnología e informática” (Ley General de Educación 115 de 1994, Colombia).

A continuación se transcriben algunos artículos de esta Ley que hacen alguna alusión a la Ciencia y/o la Tecnología en la Ley General de Educación Colombiana.

ARTÍCULO 50. FINES DE LA EDUCACIÓN. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.
4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.
6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.
7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.
8. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.
9. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.

REGLAMENTADO DECRETO 1743 DE 1994

1. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.
2. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, y la promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

ARTÍCULO 20. OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA. Son objetivos generales de la educación básica:

- a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que

prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo.

- b) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente.
- c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana.

ARTÍCULO 22. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA EN EL CICLO DE SECUNDARIA.

Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

- a) El desarrollo de la capacidad para comprender textos y expresar correctamente mensajes complejos, oral y escritos en lengua castellana, así como para entender, mediante un estudio sistemático, los diferentes elementos constitutivos de lengua.
- b) La valoración y utilización de la lengua castellana como medio de expresión literaria y el estudio de la creación literaria en el país y en el mundo.
- c) El desarrollo de las capacidades para el razonamiento lógico, mediante el dominio de los sistemas numéricos, geométricos, métricos, lógicos, analíticos, de conjuntos de operaciones y relaciones, así como para su utilización en la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, de la tecnología y los de la vida cotidiana.
- d) El avance en el conocimiento científico de los fenómenos físicos, químicos y biológicos, mediante la comprensión de las leyes, el planteamiento de problemas y la observación experimental.
- e) La iniciación 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.

ARTÍCULO 32. EDUCACIÓN MEDIA TÉCNICA.

La educación media técnica prepara a los estudiantes para el desempeño laboral en uno de los sectores de la producción y de los servicios, y para la continuación en la educación superior.

Estará dirigida a la formación calificada en especialidades tales como: agropecuaria, comercio, finanzas, administración, ecología, medio ambiente, industria, informática,

minería, salud, recreación, turismo, deporte y las demás que requiera el sector productivo y de servicios. Debe incorporar, en su formación teórica y práctica, lo más avanzado de la ciencia y de la técnica, para que el estudiante esté en capacidad de adaptarse a las nuevas tecnologías y al avance de la ciencia.

SERIE DE GUIA No. 30

Orientaciones generales para la educación en tecnología, (Ser competente en tecnología: Una necesidad para el desarrollo) del Ministerio de Educación Nacional en el 2008.

Como fortalecimiento en el manejo de la informática y las TIC de forma segura, también se tiene en cuenta la NORMATIVIDAD SOBRE DELITOS INFORMÁTICOS - CÓDIGO PENAL COLOMBIANO LEY 599 DE 2000

Artículo 269A: Acceso abusivo a un sistema informático. El que, sin autorización o por fuera de lo acordado, acceda en todo o en parte a un sistema informático protegido o no con una medida de seguridad, o se mantenga dentro del mismo en contra de la voluntad de quien tenga el legítimo derecho a excluirlo.

Artículo 269B: Obstaculización ilegítima de sistema informático o red de telecomunicación. El que, sin estar facultado para ello, impida u obstaculice el funcionamiento o el acceso normal a un sistema informático, a los datos informáticos allí contenidos, o a una red de telecomunicaciones.

Artículo 269C: Interceptación de datos informáticos. El que, sin orden judicial previa intercepte datos informáticos en su origen, destino o en el interior de un sistema informático, o las emisiones electromagnéticas provenientes de un sistema informático que los transporte.

Artículo 269D: Daño Informático. El que, sin estar facultado para ello, destruya, dañe, borre, deteriore, altere o suprima datos informáticos, o un sistema de tratamiento de información o sus partes o componentes lógicos.

Artículo 269E: Uso de software malicioso. El que, sin estar facultado para ello, produzca, trafique, adquiera, distribuya, venda, envíe, introduzca o extraiga del territorio nacional software malicioso u otros programas de computación de efectos dañinos.

Artículo 269F: Violación de datos personales. El que, sin estar facultado para ello, con provecho propio o de un tercero, obtenga, compile, sustraiga, ofrezca, venda, intercambie, envíe, compre, intercepte, divulgue, modifique o emplee códigos personales, datos personales contenidos en ficheros, archivos, bases de datos o medios semejantes.

Artículo 269G: Suplantación de sitios web para capturar datos personales. El que con objeto ilícito y sin estar facultado para ello, diseñe, desarrolle, trafique, venda, ejecute, programe o envíe páginas electrónicas, enlaces o ventanas emergentes.

En la misma sanción incurrirá el que modifique el sistema de resolución de nombres de dominio, de tal manera que haga entrar al usuario a una IP diferente en la creencia de que acceda a su banco o a otro sitio personal o de confianza, siempre que la conducta no constituya delito sancionado con pena más grave.

La pena señalada en los dos incisos anteriores se agravará de una tercera parte a la mitad, si para consumarlo el agente ha reclutado víctimas en la cadena del delito.

Artículo 269H: Circunstancias de agravación punitiva: Las penas imponibles de acuerdo con los artículos descritos en este título, se aumentarán de la mitad a las tres cuartas partes si la conducta se cometiere:

1. Sobre redes o sistemas informáticos o de comunicaciones estatales u oficiales o del sector financiero, nacionales o extranjeros. 2. Por servidor público en ejercicio de sus funciones. 3. Aprovechando la confianza depositada por el poseedor de la información o por quien tuviere un vínculo contractual con este. 4. Revelando o dando a conocer el contenido de la información en perjuicio de otro. 5. Obteniendo provecho para sí o para un tercero. 6. Con fines terroristas o generando riesgo para la seguridad o defensa nacional. 7. Utilizando como instrumento a un tercero de buena fe. 8. Si quien incurre en estas conductas es el responsable de la administración, manejo o control de dicha información, además se le impondrá hasta por tres años, la pena de inhabilitación para el ejercicio de profesión relacionada con sistemas de información procesada con equipos computacionales.

Artículo 269I: Hurto por medios informáticos y semejantes. El que, superando medidas de seguridad informáticas, realice la conducta señalada en el artículo 239 manipulando un sistema informático, una red de sistema electrónico, telemático u otro medio semejante, o suplantando a un usuario ante los sistemas de autenticación y de autorización establecidos.

Artículo 269J: Transferencia no consentida de activos. El que, con ánimo de lucro y valiéndose de alguna manipulación informática o artificio semejante, consiga la transferencia no consentida de cualquier activo en perjuicio de un tercero, siempre que la conducta no constituya delito sancionado con pena más grave.

MARCO TEÓRICO

En esta época donde los avances en la tecnología ocurren a cada minuto. Se requiere estar preparado para desempeñarnos con las TIC, adecuadamente y en todo contexto, de acuerdo con esos cambios y la inmediatez con la que se modifican.

Debemos reconocer que el mundo es diferente. También, el equipo, las herramientas, la información, la comunicación, los seres humanos, el aprendizaje. Nuestro sistema educativo debe estar consciente de dichos cambios, para equipar al maestro, al estudiante y a la comunidad escolar con los conocimientos tecnológicos y el desarrollo de las competencias adecuadas relacionadas con las diferentes áreas de aprendizaje.

La relación entre el ser humano y la tecnología en ocasiones resulta ser un poco compleja, ya que a diario surgen nuevos conocimientos, nuevos recursos y nuevos procedimientos técnicos. Esto conduce a la transformación y evolución del ser humano. Como tal el sistema educativo tiene que preparar sus estudiantes, para dicha transformación y proveer los medios para lograrlo. Esto se consigue a través de la integración de la informática y las tecnologías en el currículo, en especial, a aquello que se relaciona con la información y la comunicación.

Entendemos la Tecnología como la intervención responsable del hombre sobre el entorno con el fin de aumentar su bienestar y satisfacer sus necesidades; esencialmente mediante la utilización de conocimientos teóricos y prácticos que le permiten comprender, utilizar, evaluar, transformar y producir artefactos, sistemas y procesos, y la informática es la ciencia aplicada que abarca el estudio y aplicación del tratamiento automático de la información utilizando dispositivos electrónicos y sistemas computacionales.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación están invadiendo la privacidad de los espacios educativos convencionales y se empiezan a utilizar cotidianamente, por consiguiente, hay que repensar la pedagogía y la didáctica para la educación ayudada con estas herramientas tan poderosa como son la informática, la tecnología y sus fines.

En este contexto, Barrios Unidos del Sur, en el currículo de informática tiene en cuenta cuatro factores asociados e interrelacionados entre sí:

- La información y los medios que la procesan como fuente del aprendizaje.
- Las herramientas de software como elemento articulador e interdisciplinario en las áreas del conocimiento.
- La integralidad del aprendizaje en las TIC
- El conocimiento, como saber en uso buscando investigar

MARCO CONTEXTUAL

Reseña Histórica de la Institución Educativa Barrios Unidos del Sur.

Fundada el 26 de Mayo del año 1977 con el nombre de Concentración Barrios Unidos de Sur. A partir de esa fecha y hasta 1994 funcionaron jornadas diurnas de primaria. En el año 1987 se creó la jornada de bachillerato nocturno con el nombre de Colegio General Santander, bajo la dirección de Andrés Vasco. En el año de 1998 se certifica la primera promoción de bachilleres básicos en la jornada diurna. Hasta el año 2000 fecha 21 de febrero funcionaba en la planta física tres colegios, que al fusionarse formaron la unidad administrativa con el nombre del Colegio Barrios Unidos del Sur mediante resolución N° 0128 del 21 de febrero de 2000 y fue nombrado como rector al Licenciado Iván de Jesús Gaviria López quien aún ejerce este cargo.

La institución educativa Barrios Unidos del Sur se encuentra ubicada en la Carrera 13 No. 3-03C, en el barrio Versalles, al sur de la ciudad capital Florencia, Caquetá, Colombia, en un sector donde atiende a población vulnerable, con dificultades sociales, económicas, culturales y familiares. Una primera parte de la población estudiantil son hijos de desplazados o se desenvuelven dentro de una economía informal, agrupados en albañiles, conductores, agricultores, comerciantes, latoneros, mecánicos, cocheros, ebanistas, coterios, sastres, tenderos, vigilantes, vendedores ambulantes, madres comunitarias entre otros. Otra parte reducida de dicha población pertenece a familias con una economía estable.

Los estudiantes que asisten a la institución se encuentran en su gran mayoría en los estratos 1 y 2, de igual manera los padres de los estudiantes en un gran porcentaje solo terminaron primaria y un porcentaje menor, el bachillerato.

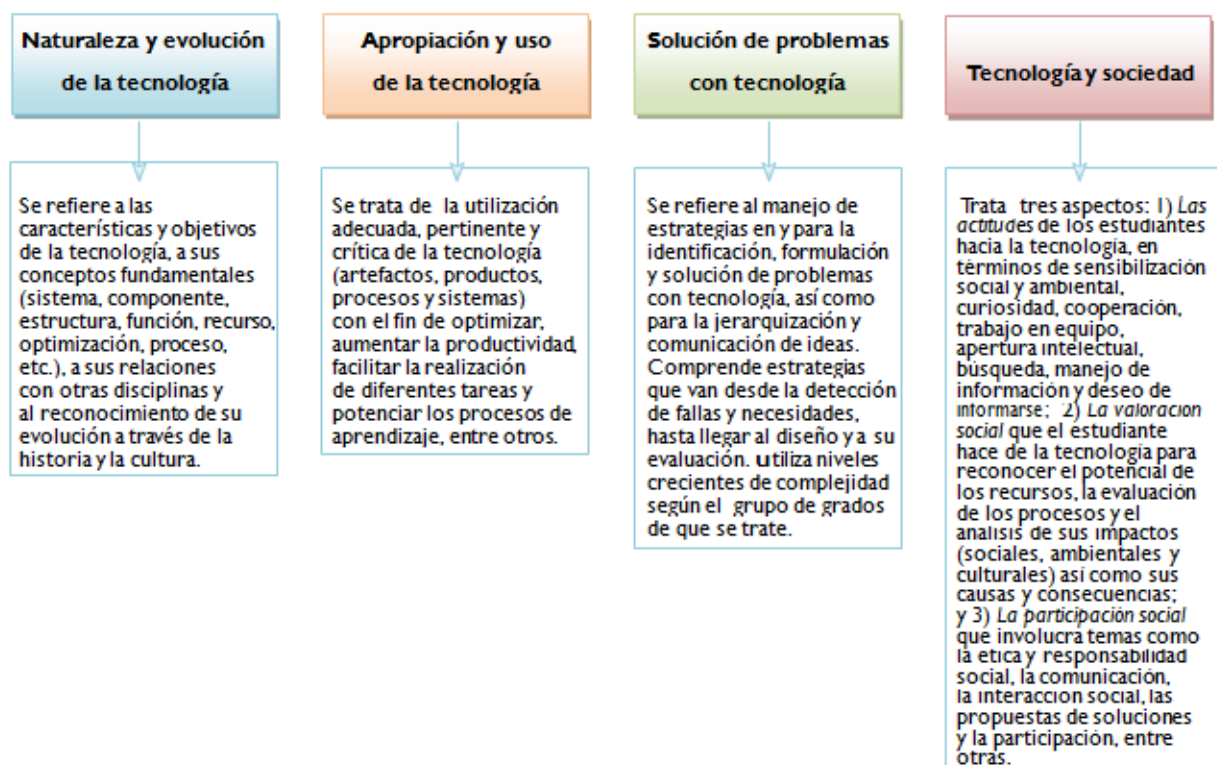
Debido a los procesos migratorios y de desplazamiento la población estudiantil es bastante móvil constituyéndose este fenómeno en un problema serio de un proceso educativo, por cuanto no permite continuidad en el trabajo pedagógico iniciado con niños y jóvenes. Todo esto sumado a las dificultades de contexto que enfrentan muchos de los niños hace que se presenten dificultades en la naturaleza de sus aprendizajes.

Actualmente, año 2017, la Institución cuenta con un aproximado general de 2.750 Estudiantes, de los cuales 460 son Estudiantes de bachillerato y 2.290 de primaria. Es administrada por un Rector y cuatro Coordinadores Académicos. En los últimos años el nivel en el registro nacional de pruebas saber, se ha mejorado, obteniendo logros fructíferos en el índice sintético de calidad educativa.

MARCO CONCEPTUAL

El Ministerio de Educación Nacional de la República de Colombia ofrece orientaciones para la Educación en Tecnología que forman parte del Proyecto (MEN) y Ascofade (Asociación Colombiana de Facultades de Educación) mediante la Guía No. 30 de mayo del 2008, por medio de la cual ofrece tablas que están organizadas en cinco grupos de grados. Donde para cada grupo de grados, se establecen cuatro componentes. Cada componente, a su vez, contiene una competencia y algunos ejemplos de posibles desempeños y desde las cuales las escuelas y colegios del país orientan y reorganizan sus contenidos a los contextos locales en el área de tecnología e informática.

Componentes generales de las tablas para todos los grados de escolaridad (4)



Competencias. Se refieren a un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, meta-cognitivas, socio-afectivas y psicomotoras. Están apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con sentido, de una actividad o de cierto tipo de tareas en contextos relativamente nuevos y retadores¹.

Y luego de las competencias se encuentran en las tablas los posibles desempeños.

Desempeños. Son señales o pistas que ayudan al docente a valorar la competencia en sus estudiantes. Contienen elementos, conocimientos, acciones, destrezas o actitudes deseables para alcanzar la competencia propuesta. Es así como una competencia se hace evidente y se concreta en niveles de desempeño que le permiten al maestro identificar el avance que un estudiante ha alcanzado en un momentos determinado del recorrido escolar.²

Definición de algunos términos básicos:

Tecnología: Es el uso del conocimiento aplicado a artefactos para el mejoramiento de la calidad de vida.

Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

Informática: “Conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de computadoras u ordenadores electrónicos³.

Hardware: Conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o un sistema informático.

¹ Ministerio de educación Nacional, Vasco, Carlos Eduardo. *Introducción a los estándares básicos de calidad para la educación*, 2006

² Ministerio de educación Nacional , *Guía No. 30. Orientaciones generales para la educación en tecnología*, Pág 15, 2008.

³ Definición tomada de la Real Academia de la lengua Española

Software: Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora o dispositivo realizar determinadas tareas.

Computador: Máquina que efectúa, procesa, almacena en un tiempo corto operaciones automáticas, lógicas sencillas.

Proceso: Son los pasos lógicos que se deben seguir para transformar materiales o insumos hasta alcanzar el producto deseado.

Técnica: Es el saber práctico, el saber hacer, se refiere al conjunto de actividades, procedimentales para el uso de herramientas materiales y equipos.

Información: Son datos organizados de forma lógica que conforman el conocimiento.

Comunicación: Transmisión de un mensaje con un código común.

Innovación: Es el proceso por medio del cual se precisa la construcción de algo nuevo o se transforma algo en novedoso.

Herramienta informática: Se conoce así a todo el software que ofrece utilidad determinada al usuario

DISEÑO CURRICULAR

Para la construcción y desarrollo de unidades y guías de aprendizaje este plan de área propone desde la informática, y mediante una estrategia de aula, denominada **“Diseñando, Leyendo y Escribiendo en Informática”**, la transversalización de esta área con todas las áreas del conocimiento.



Proyecto que desde el año 2016 comienza con la firme intención de convertir y concebir el área de informática en un puente entre el estudiante, la información, los conocimientos y el hacer en contexto, mediado por las TIC, con temáticas que apoyan contenidos en todas las áreas, del proceso y sus resultados esta la puesta en marcha de esta estrategia que pretende seguir creciendo con el acompañamiento de las áreas del conocimiento, fortaleciendo las competencias tecnológicas e informáticas, competencia para manejar información (CMI)⁴, competencias comunicativas, laborales, ciudadanas y las competencias específicas de las dos técnicas en articulación con el SENA, orientadas en el colegio, las cuales son Asistencia Técnica Administrativa y Sistemas Teleinformáticos.

Los temas que llevará a desarrollo este diseño curricular desde el grado sexto hasta el grado undécimo serán los siguientes, todos determinados a ser mejorados, actualizados y por la evolución misma de la tecnología y la informática, a ser cambiados.

⁴ La Competencia para Manejar Información (CMI) se define como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que el estudiante debe poner en práctica para identificar lo que necesita saber en un momento dado, buscar efectivamente la información que esto requiere, determinar si esa información es pertinente a sus necesidades y finalmente convertirla en conocimiento útil para solucionar problemas de información en contextos variados y reales de la vida cotidiana. EDUTEKA, julio 8 de 2006. Tomado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/148/486/1>

MALLA CURRICULAR PARA EL ÁREA/ASIGNATURA – PRIMERO A QUINTO

COMPONENTES CURRICULARES GENERALES			Grado:	PRIMERO	JORNADAS:	M	T	CICLO LECTIVO:	2026	Intensidad horaria semanal:	1
Periodo	Estándar básico de competencia	Subprocesos a desarrollar/Pensamiento/Entornos					Competencias a desarrollar			Indicadores de desempeño	
I	Naturaleza y evolución de la tecnología. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.	- Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. - Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.					Reconocer productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.			Utilizo e identifico artefactos que faciliten mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas.	
II	Apropiación y uso de la tecnología. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	- Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente. - Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. - Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno.					Establecer relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno.			Establece semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.	
III	Solución de problemas con tecnología. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	- Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. - Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones.					- Explorar su entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. - Reconocer y mencionar productos tecnológicos para la solución de problemas de la vida cotidiana.			- Indago como están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. - Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.	
IV	Tecnología y sociedad. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	- Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente. - Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos. - Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan.					- Identificar y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. - Reconocer productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. - Identifico algunas consecuencias ambientales generadas por los medios de transporte.			- Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. - Reconoce algunos símbolos y señales particularmente las relacionadas con la seguridad (transito). - Conoce los problemas ambientales generados por los medios de transporte.	

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR				
Periodo	DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA CIUDADANA (Grupo de competencias)	Estándar básico de competencias ciudadanas	Indicadores de desempeño
I		Convivencia y paz	Comprendo la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por mí mismo y por los demás, y los practico en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc.).	- Reconozco las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en mí y en las otras personas. - Conozco y respeto las reglas básicas del diálogo, como el uso de la palabra y el respeto por la palabra de la otra persona. (Clave: practico lo que he aprendido en otras áreas, sobre la comunicación, los mensajes y la escucha activa.).
II		Participación y responsabilidad democrática	Participo, en mi contexto cercano (con mi familia y compañeros), en la construcción de acuerdos básicos sobre normas para el logro de metas comunes y las cumpla.	- Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente los de los demás miembros del grupo. - Comprendo qué es una norma y qué es un acuerdo.
III		Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias	Identifico y respeto las diferencias y semejanzas entre los demás y yo, y rechazo situaciones de exclusión o discriminación en mi familia, con mis amigas y amigos y en mi salón.	Identifico las diferencias y semejanzas de género, aspectos físicos, grupo étnico origen social, costumbres, gustos, ideas y tantas otras que hay entre las demás personas y yo.
IV		Convivencia y paz	Comprendo la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por mí mismo y por los demás, y los practico en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc.).	Expreso mis sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, palabras, pintura, teatro, juegos, etc.).

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR COMPETENCIAS LABORALES GENERALES				
Periodo	CLASE DE COMPETENCIA LABORAL GENERAL A DESARROLLAR	NOMBRE DE LA COMPETENCIA	ESTANDAR BÁSICO DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS A EVALUAR.
I	Personal	Orientación ética	Regular el propio comportamiento, reflexionar sobre la propia actitud en relación con las actividades desarrolladas y responsabilizarse de las acciones realizadas.	- Identifico los comportamientos apropiados para cada situación (familiar, escolar, con pares). - Cumplo las normas de comportamiento definidas en un espacio dado.
II			Establecer juicios argumentados y definir	Escucho la información, opinión y argumentos de otros sobre una

	Intelectual	Toma de decisiones	acciones adecuadas para resolver una situación determinada.	situación. - Identifico los elementos y acciones que debo mejorar. - Selecciono una de las formas de actuar posibles.
III	Interpersonales	Comunicación	Reconocer y comprender a los otros y expresar ideas y emociones, con el fin de crear y compartir significados, transmitir ideas, interpretar y procesar conceptos y datos, teniendo en cuenta el contexto.	- Manifiesto mis ideas y puntos de vista de forma que los otros me comprendan. - Comprendo correctamente las instrucciones.
IV	Tecnológico	Gestión de la tecnología y las herramientas informáticas	Crear, transformar e innovar elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados. Identificar, adaptar y transferir tecnologías de distinto tipo.	- Identifico los recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de una tarea. - Actúo siguiendo las normas de seguridad y buen uso de las herramientas y equipos que manipulo.

DESARROLLO TEMÁTICO DEL ÁREA/ASIGNATURA			
Periodo	UNIDAD TEMÁTICA	APRENDIZAJES ESENCIALES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS A EJECUTAR
I	Reconociendo la tecnología	- Introducción a la tecnología. - Historia de la tecnología. - Clasificación de diferentes elementos tecnológicos.	- Presentación de contenido multimedia. - Dibujar y colorear. - Elaboración de artefactos tecnológicos en diferentes materiales (plastilina, cartón pintura).
II	¿Cómo nos comunicamos?	- La evolución de los artefactos modernos. - Diferentes medios tecnológicos de comunicación.	- Presentación de contenido multimedia. - Línea de tiempo de artefactos modernos (antes ahora después). - Recortar y pegar medios tecnológicos de comunicación.
III	Identifiquemos artefactos de nuestro entorno	- La vivienda y sus partes. - Las profesiones y sus herramientas. - Símbolos y señales cotidianos.	- Presentación de contenido multimedia. - Dibujar, clasificar y comparar viviendas, profesiones y símbolos. - Elaborar maquetas con las partes de la casa. - Representación de profesiones y sus herramientas. - Exploración de la escuela para el reconocimiento de símbolos y señales.
IV	Mi experiencia con la informática	- El computador y sus partes. - La sala de sistemas y sus normas. - Funciones de las partes del computador (prender y apagar el PC). - Manejo del mouse (Paint y sus herramientas).	- Presentación de contenido multimedia. - Elaboración del computador y sus partes con material reciclable. - Visita a la sala de sistemas, conociendo sus normas y el uso adecuado de los computadores. - Elaboración de dibujos en Paint.

COMPONENTES CURRICULARES GENERALES		Grado:	SEGUNDO	JORNADAS:	M	T	CICLO LECTIVO:	2026	Intensidad horaria semanal:	1
Periodo	Estándar básico de competencia	Subprocesos a desarrollar/Pensamiento/Entornos				Competencias a desarrollar			Indicadores de desempeño	
I	Tecnología y sociedad. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	- Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida. - Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.				Reconocer la historia de la tecnología como medio de vida de nuestro pasado y como medio presente.			Diferencio el proceso evolutivo de los artefactos tecnológicos de mi entorno.	
II	Apropiación y uso de la tecnología. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	- Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente. - Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.				Reconocer productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.			Reconozco el teclado como un dispositivo para ingresar información al computador y los grupos de teclas que lo conforman.	
III	Solución de problemas con tecnología. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	- Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. - Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones.				- Explora su entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. - Reconozco y menciono productos tecnológicos para la solución de problemas de la vida cotidiana.			- Indago como están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. - Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.	
IV	Tecnología y sociedad. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	- Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente. - Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos. - Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan.				- Identifico y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. - Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. - Identifico algunas consecuencias ambientales generadas por los medios de transporte.			- Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. - Reconoce algunos símbolos y señales particularmente las relacionadas con la seguridad (transito). - Conoce los problemas ambientales generados por los medios de transporte.	

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR				
Periodo	DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA CIUDADANA (Tome como referencia la clasificación según el Grupo de competencias. Guía 6 MEN)	Estándar básico de competencias ciudadanas	Indicadores de desempeño
I			Comprendo la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por mí mismo	- Reconozco las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en mí y en las otras personas. - Conozco y respeto las reglas básicas del diálogo, como el uso de

		Convivencia y paz	y por los demás, y los practico en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc.).	la palabra y el respeto por la palabra de la otra persona. (Clave: practico lo que he aprendido en otras áreas, sobre la comunicación, los mensajes y la escucha activa.).
II		Participación y responsabilidad democrática	Participo, en mi contexto cercano (con mi familia y compañeros), en la construcción de acuerdos básicos sobre normas para el logro de metas comunes y las cumplo.	• Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente los de los demás miembros del grupo. • Comprendo qué es una norma y qué es un acuerdo.
III		Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias	Identifico y respeto las diferencias y semejanzas entre los demás y yo, y rechazo situaciones de exclusión o discriminación en mi familia, con mis amigos y amigos y en mi salón.	• Identifico las diferencias y semejanzas de género, aspectos físicos, grupo étnico origen social, costumbres, gustos, ideas y tantas otras que hay entre las demás personas y yo.
IV		Convivencia y paz	Comprendo la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por mí mismo y por los demás, y los practico en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc.).	• Expreso mis sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, palabras, pintura, teatro, juegos, etc.).

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR COMPETENCIAS LABORALES GENERALES				
Periodo	CLASE DE COMPETENCIA LABORAL GENERAL A DESARROLLAR	NOMBRE DE LA COMPETENCIA	ESTANDAR BÁSICO DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS A EVALUAR.
I	Personal	Orientación ética	Regular el propio comportamiento, reflexionar sobre la propia actitud en relación con las actividades desarrolladas y responsabilizarse de las acciones realizadas.	• Identifico los comportamientos apropiados para cada situación (familiar, escolar, con pares). • Cumplo las normas de comportamiento definidas en un espacio dado.
II	Intelectual	Toma de decisiones	Establecer juicios argumentados y definir acciones adecuadas para resolver una situación determinada.	• Escucho la información, opinión y argumentos de otros sobre una situación. • Identifico los elementos y acciones que debo mejorar. • Seleccione una de las formas de actuar posibles.
III			Reconocer y comprender a los otros y expresar ideas y emociones, con el fin de crear y	• Manifiesto mis ideas y puntos de vista de forma que los otros me comprendan.

	Interpersonales	Comunicación	compartir significados, transmitir ideas, interpretar y procesar conceptos y datos, teniendo en cuenta el contexto.	Comprendo correctamente las instrucciones.
IV	Tecnológico	Gestión de la tecnología y las herramientas informáticas	Crear, transformar e innovar elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados. Identificar, adaptar y transferir tecnologías de distinto tipo.	- Identifico los recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de una tarea. - Actúo siguiendo las normas de seguridad y buen uso de las herramientas y equipos que manipulo.

DESARROLLO TEMÁTICO DEL ÁREA/ASIGNATURA				
Periodo	UNIDAD TEMÁTICA	APRENDIZAJES ESENCIALES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS A EJECUTAR	
I	Conociendo la computadora	- Historia del computador. - Componentes tangibles e intangibles del computador (hardware y software).	- Presentación de contenido multimedia. - Línea de tiempo del computador (antes ahora después). - Sopas de letras sobre hardware y software.	
II	Interactuando con la computadora	- El teclado y sus partes. - Procesadores de texto (Word, wordPad). - Microsoft Word (dictados).	- Elaboración de un juego didáctico armable del teclado alfanumérico, en material reciclable. - Realizar dictados en Word.	
III	Mis medios de transporte	- Clasificación de los medios de transporte (aéreo, acuático y terrestre). - Evolución de los medios de transporte. - Seguridad en los medios de transporte. - Problemas ambientales ocasionados por los medios de transporte.	- Presentación de contenido multimedia sobre medios de transporte, su evolución y seguridad. - Presentaciones sobre la importancia del cuidado del medio ambiente respecto a las contaminaciones que producen los medios de transporte.	
IV	¿Cómo se transforma la materia prima?	- Materias primas: hierro, madera, algodón, cuero, leche, caucho. - Fábricas: procesos de elaboración. - Herramientas de Paint.	- Expone mediante gráficos los pasos para transformar madera, algodón, cuero, leche. - Dibujos en Paint sobre procesos de elaboración en fábricas.	

COMPONENTES CURRICULARES GENERALES			Grado:	TERCERO	JORNADAS:	M	T	CICLO LECTIVO:	2026	Intensidad horaria semanal:	2
Periodo	Estándar básico de competencia	Subprocesos a desarrollar/Pensamiento/Entornos				Competencias a desarrollar			Indicadores de desempeño		
I	Naturaleza y evolución de la tecnología. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.	- Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. - Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.				- Explorar el entorno cotidiano en la observación y descripción de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. - Reconocer medios de comunicación que permitan estar informado de eventos sucedidos.			- Utilizo e identifico artefactos que faciliten mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas. - Nombro los diferentes conocimientos que poseo de mi comunidad y enuncia las diferentes actividades que se realiza en ella.		
II	Apropiación y uso de la tecnología. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.				Reconocer las características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y las utilizo en forma			- Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos. - Reconozco el manejo adecuado del		

		• Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.	segura.	internet en la manera de comunicarme.
III	Apropiación y uso de la tecnología. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	• Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.	• Reconocer el computador como una máquina que tiene muchas utilidades y que está formada por diferentes partes, para el beneficio del ser humano.	• Indago como están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. • Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.
IV	Apropiación y uso de la tecnología. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	• Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. • Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar).	• Identifico y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	• Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos. • Utilizo el botón inicio para entrar a diversos programas. • Abro y cierro programas correctamente.

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR				
Periodo	DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA CIUDADANA (Grupo de competencias)	Estándar básico de competencias ciudadanas	Indicadores de desempeño
I		Convivencia y paz	Comprendo la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por mí mismo y por los demás, y los practico en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc.).	• Reconozco las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en mí y en las otras personas. • Conozco y respeto las reglas básicas del diálogo, como el uso de la palabra y el respeto por la palabra de la otra persona. (Clave: practico lo que he aprendido en otras áreas, sobre la comunicación, los mensajes y la escucha activa.).
II		Participación y responsabilidad democrática	Participo, en mi contexto cercano (con mi familia y compañeros), en la construcción de acuerdos básicos sobre normas para el logro de metas comunes y las cumplo.	• Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente los de los demás miembros del grupo. • Comprendo qué es una norma y qué es un acuerdo.
III		Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias	Identifico y respeto las diferencias y semejanzas entre los demás y yo, y rechazo situaciones de exclusión o discriminación en mi familia, con mis amigos y amigos y en mi salón.	• Identifico las diferencias y semejanzas de género, aspectos físicos, grupo étnico origen social, costumbres, gustos, ideas y tantas otras que hay entre las demás personas y yo.
IV			Comprendo la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen	• Expreso mis sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, palabras, pintura, teatro, juegos,

		Convivencia y paz	trato y el respeto por mí mismo y por los demás, y los practico en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc.).	etc.).
--	--	-------------------	---	--------

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR COMPETENCIAS LABORALES GENERALES				
Periodo	CLASE DE COMPETENCIA LABORAL GENERAL A DESARROLLAR	NOMBRE DE LA COMPETENCIA	ESTANDAR BÁSICO DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS A EVALUAR.
I	Personal	Orientación ética	Regular el propio comportamiento, reflexionar sobre la propia actitud en relación con las actividades desarrolladas y responsabilizarse de las acciones realizadas.	- Identifico los comportamientos apropiados para cada situación (familiar, escolar, con pares). - Cumplo las normas de comportamiento definidas en un espacio dado.
II	Intelectual	Toma de decisiones	Establecer juicios argumentados y definir acciones adecuadas para resolver una situación determinada.	- Escucho la información, opinión y argumentos de otros sobre una situación. - Identifico los elementos y acciones que debo mejorar. - Selecciono una de las formas de actuar posibles.
III	Interpersonales	Comunicación	Reconocer y comprender a los otros y expresar ideas y emociones, con el fin de crear y compartir significados, transmitir ideas, interpretar y procesar conceptos y datos, teniendo en cuenta el contexto.	- Manifiesto mis ideas y puntos de vista de forma que los otros me comprendan. - Comprendo correctamente las instrucciones.
IV	Tecnológico	Gestión de la tecnología y las herramientas informáticas	Crear, transformar e innovar elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados. Identificar, adaptar y transferir tecnologías de distinto tipo.	- Identifico los recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de una tarea. - Actúo siguiendo las normas de seguridad y buen uso de las herramientas y equipos que manipulo.

DESARROLLO TEMÁTICO DEL ÁREA/ASIGNATURA			
Periodo	UNIDAD TEMÁTICA	APRENDIZAJES ESENCIALES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS A EJECUTAR
I	Naturaleza y evolución de la tecnología.	- Exploradores de entornos (el barrio, servicios públicos, materiales con que están contruidos las viviendas, elementos naturales y las viviendas, vías de acceso). - Acceso a la información de diferentes medios de comunicación.	- Conversatorio sobre la evolución y tipos de vivienda. - Investigar las diferentes herramientas tecnológicas que se usan en casa. - Reconozco el funcionamiento de diferentes herramientas tecnológicas. - Lecturas sobre la organización de su barrio y evolución de las viviendas.

II	Apropiación y uso de la Internet.	- Diferentes navegadores web. - Navegando en el internet. - Riesgos del internet y las redes sociales. - Uso responsable del internet y las redes sociales. - Manejo de aplicaciones y/o simulacros de Pruebas Saber.	- Presentación de contenido multimedia sobre los riesgos del internet. - Charlas informativas sobre el manejo adecuado del internet.
III	Controlando el sistema operativo.	- Sistemas operativos. - Escritorio del sistema operativo Windows (botón inicio, barra de tareas e íconos). - Carpetas y archivos. - Partes de una ventana del sistema operativo Windows (Mi equipo). - Botones de control: maximizar, minimizar, cerrar.	- Presentación de contenido multimedia sobre los diferentes sistemas operativos. - Exploración de los elementos y funcionalidades de Windows.
IV	Me relaciono con la informática.	- Programas ofimáticos. Microsoft Office. - Herramientas principales de Microsoft Word. - Digitación.	- Uso de programas interactivos para el reconocimiento de las herramientas de Word. - Copiar, cortar, pegar textos cortos e insertar imágenes en Word para elaborar una tarjeta. - Elaborar documentos en Word ubicando la posición correcta de cada uno de los dedos en el teclado.

COMPONENTES CURRICULARES GENERALES		Grado:	CUARTO	JORNADAS:	M	T	CICLO LECTIVO:	2026	Intensidad horaria semanal:	2
Periodo	Estándar básico de competencia	Subprocesos a desarrollar/Pensamiento/Entornos				Competencias a desarrollar			Indicadores de desempeño	
I	Apropiación y uso de la tecnología. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.	Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos.				Utilizar con seguridad el computador y sus funcionalidades para mantener y conservar los productos tecnológicos del entorno.			- Utilizo con seguridad los componentes de hardware y software del computador de la sala de sistemas. - Identifico los elementos básicos de la pantalla principal de Windows, tales como íconos, papel tapiz, botón inicio y barra de tareas.	
II	Naturaleza y evolución de la tecnología. Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.	- Análisis artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales. - Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados.				Reconocer artefactos que responden a necesidades particulares del contexto, teniendo en cuenta los recursos, materiales y procesos involucrados.			- Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los materiales involucrados. - Diferencio los tipos de materiales de productos tecnológicos de uso cotidiano.	
III	Apropiación y uso de la tecnología. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.	- Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos. - Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos.				Emplear el programa Power Point como herramienta de diseño para la presentación de diapositivas.			- Identifico y efectúo las funcionalidades básicas de Power Point. - Diseño y reproduzco una presentación en Power Point que contenga textos, imágenes, transiciones y animaciones.	
IV	Tecnología y sociedad. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.	- Identifico algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales. - Utilizo diferentes fuentes de información y medios de				Distinguir el proceso tecnológico en la elaboración de productos que influyen en los estilos de vida y el entorno.			- Diferencio y nombro las características principales de los conceptos de técnica y tecnología. - Ordeno el proceso de fabricación de un artefacto o producto tecnológico. - Reconozco la Internet como un medio	

	Solución de problemas con tecnología. identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.	comunicación para sustentar mis ideas. • Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos.		de comunicación para realizar diferentes actividades.
--	---	---	--	---

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR				
Periodo	DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA CIUDADANA (Grupo de competencias)	Estándar básico de competencias ciudadanas	Indicadores de desempeño
I		Convivencia y paz	Asumo, de manera pacífica y constructiva, los conflictos cotidianos en mi vida escolar y familiar y contribuyo a la protección de los derechos de las niñas y los niños.	Entiendo que los conflictos son parte de las relaciones, pero que tener conflictos no significa que dejemos de ser amigos o querernos.
II		Participación y responsabilidad democrática.	Participo constructivamente en procesos democráticos en mi salón y en el medio escolar.	Conozco las funciones del gobierno escolar y el manual de convivencia.
III		Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.	Reconozco y rechazo las situaciones de exclusión o discriminación en mi medio escolar.	Reconozco que todos los niños y las niñas somos personas con el mismo valor y los mismos derechos.
IV		Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.	Reconozco y rechazo las situaciones de exclusión o discriminación en mi medio escolar.	Identifico y reflexiono acerca de las consecuencias de la discriminación en las personas y en la convivencia escolar.

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR COMPETENCIAS LABORALES GENERALES				
Periodo	CLASE DE COMPETENCIA LABORAL GENERAL A DESARROLLAR	NOMBRE DE LA COMPETENCIA	ESTANDAR BÁSICO DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS A EVALUAR.
I	INTELLECTUAL	Toma de decisiones	Escucha la información, opinión y argumentos de otros sobre una situación.	Valora la importancia del uso adecuado y conservación de los servicios públicos en su comunidad.
II	PERSONAL	Orientación ética	Convivo en sociedad, reconociendo mis errores frente a los demás y estoy dispuesto a cambiar teniendo en cuenta como era, como soy y como seré.	Reconozco y pongo en práctica las normas de comportamiento y convivencia en la sala de informática y demás espacios.
III	EMPRESARIAL Y PARA EL EMPRENDIMIENTO	Identificación de oportunidades para crear empresa o unidades de negocio	Determina las clases de empresas existentes en mi entorno cercano.	Identifica los procesos y elementos tecnológicos utilizados en una empresa, para su empresa y para su desarrollo comercial.
IV			Expresar ideas con claridad en	Se apropia de conocimientos y

	INTERPERSONAL	Comunicación	forma oral y escrita, con coherencia, precisión y veracidad, encaminándolo a que defienda sus puntos de vista.	términos tecnológicos y los aplica desde su punto de vista en la solución de problemas de su medio.
--	---------------	--------------	--	---

DESARROLLO TEMÁTICO DEL ÁREA/ASIGNATURA				
Periodo	UNIDAD TEMÁTICA	APRENDIZAJES ESENCIALES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS A EJECUTAR	
I	La computadora y sus funcionalidades	- Hardware y software. - Uso y partes del computador. - Concepto y funciones del sistema operativo Windows. - Dispositivos de almacenamiento (USB, disco duro, CD, etc.) - Copiar y pegar en dispositivos de almacenamiento.	- Presentación de contenido multimedia. - Exposiciones sobre concepto y funciones del sistema operativo Windows. - Uso de programas interactivos para el reconocimiento de los temas. - Desarrollo de actividades prácticas en los computadores de la sala.	
II	Exploradores de recursos y materiales del entorno	- Recursos naturales. - Procesos de transformación de las principales materias primas de nuestro país (madera, petróleo, ganadería, minería). - Tipos de materiales. - Propiedades y usos de los materiales. - Elaboración de textos y gráficas en Microsoft Word (Digitación).	- Presentación de contenido multimedia. - Describir y clasificar artefactos existentes en mi entorno con base en características, tales como: materiales, forma, estructura, función y fuentes de energías utilizadas, entre otras. - Realizar en Word un mapa mental con textos e imágenes sobre tipos de materiales utilizados en diversos artefactos.	
III	Diseñando Presentaciones interactivas	- Presentaciones en Microsoft PowerPoint. - Definición del programa PowerPoint. - Definición de presentación. - Pasos para abrir y guardar una presentación. - Herramientas de PowerPoint. - Diapositivas, transiciones, animaciones, efectos. - Insertar imágenes y videos en una diapositiva.	- Presentación de contenido multimedia. - Uso de programas interactivos para el reconocimiento de las funciones de PowerPoint. - Realizar presentaciones sencillas en Power Point	
IV	Procesos tecnológicos	- Técnica y tecnología. - Procesos tecnológicos. - Efectos sociales y ambientales en el uso de la tecnología. - Uso del internet. - Sitios web y aplicaciones web interactivas.	- Presentación de contenido multimedia. - Diferenciar y nombrar las características principales de los conceptos de ciencia, técnica y tecnología. - Diseñar una infografía en una aplicación web sobre los efectos sociales y ambientales de la tecnología.	

COMPONENTES CURRICULARES GENERALES			Grado:	QUINTO	JORNADAS:	M	T	CICLO LECTIVO:	2026	Intensidad horaria semanal:	2
Periodo	Estándar básico de competencia	Subprocesos a desarrollar/Pensamiento/Entornos		Competencias a desarrollar		Indicadores de desempeño					
I	Naturaleza y evolución de la tecnología. Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.	Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.		Reconocer los conceptos y las funciones de las TIC para utilizarlas de manera productiva y transferir el conocimiento.		- Reconozco las TIC como elementos fundamentales para la información y la comunicación. - Diseño una presentación en Power Point sobre el impacto de las TIC en algunos aspectos sociales.					
II	Apropiación y uso de la tecnología. Reconozco características del	Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi		Reconocer la Internet como un medio de comunicación que facilita		Reconozco la Internet como un medio de comunicación para realizar diferentes					

	funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.	entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).	la vida de las personas.	actividades. - Identifico la función de los navegadores y buscadores que permiten consultar información en internet. - Reconozco las ventajas, los riesgos y las normas de comportamiento en las redes de internet. - Creo mi correo electrónico para compartir información con los compañeros y profesores.
III	Apropiación y uso de la tecnología. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.	- Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos. - Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos.	Utilizar el programa Excel para resolver situaciones de información y cálculo de la vida cotidiana.	- Conozco el manejo de filas, columnas, celdas y rangos, para insertar datos y modificarlos. - Efectúo operaciones matemáticas sencillas en Excel.
IV	Tecnología y sociedad. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología. solución de problemas con tecnología. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.	- Me involucro en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo. - Participo en discusiones que involucran predicciones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.). - Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos.	Analizar el impacto que tiene sobre el medio ambiente el uso de artefactos tecnológicos.	- Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología. - Identifico la forma correcta de reciclar los diferentes materiales del medio. - Realizo un diseño gráfico sobre el reciclaje y las ventajas para la sociedad y el medio ambiente.

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR				
Periodo	DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA CIUDADANA (Grupo de competencias)	Estándar básico de competencias ciudadanas	Indicadores de desempeño
I		Convivencia y paz	Asumo, de manera pacífica y constructiva, los conflictos cotidianos en mi vida escolar y familiar y contribuyo a la protección de los derechos de las niñas y los niños.	Identifico las ocasiones en que actúo en contra de los derechos de otras personas y comprendo por qué esas acciones vulneran sus derechos.
II		Participación y responsabilidad democrática	Participo constructivamente en procesos democráticos en mi salón y en el medio escolar.	Identifico y expreso, con mis propias palabras, las ideas y los deseos de quienes participamos en la toma de decisiones, en el salón y en el medio escolar.

III		Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.	Reconozco y rechazo las situaciones de exclusión o discriminación en mi medio escolar.	Identifico mis sentimientos cuando me excluyen o discriminan y entiendo lo que pueden sentir otras personas en esas mismas situaciones.
IV		Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.	Reconozco y rechazo las situaciones de exclusión o discriminación en mi medio escolar.	Expreso empatía (sentimientos parecidos o compatibles con los de otros) frente a personas excluidas o discriminadas.

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR COMPETENCIAS LABORALES GENERALES				
Periodo	CLASE DE COMPETENCIA LABORAL GENERAL A DESARROLLAR	NOMBRE DE LA COMPETENCIA	ESTANDAR BÁSICO DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS A EVALUAR.
I	INTELLECTUAL	Toma de decisiones	Reconozco las posibles formas de enfrentar una situación.	Valora la importancia del uso adecuado y conservación de los servicios públicos en su comunidad.
II	PERSONAL	Orientación ética	Convivo en sociedad, reconociendo mis errores frente a los demás y estoy dispuesto a cambiar teniendo en cuenta como era, como soy y como seré.	Reconozco y pongo en práctica las normas de comportamiento y convivencia en la sala de informática y demás espacios.
III	EMPRESARIAL Y PARA EL EMPRENDIMIENTO	Identificación de oportunidades para crear empresa o unidades de negocio	Determina las clases de empresas existentes en mi entorno cercano.	Identifica los procesos y elementos tecnológicos utilizados en una empresa, para su empresa y para su desarrollo comercial.
IV	INTERPERSONAL	Comunicación	Expresar ideas con claridad en forma oral y escrita, con coherencia, precisión y veracidad, encaminándolo a que defienda sus puntos de vista.	Se apropia de conocimientos y términos tecnológicos y los aplica desde su punto de vista en la solución de problemas de su medio.

DESARROLLO TEMÁTICO DEL ÁREA/ASIGNATURA			
Periodo	UNIDAD TEMÁTICA	APRENDIZAJES ESENCIALES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS A EJECUTAR
I	¿Qué son las TIC?	- Tecnologías de la información y la comunicación. - Concepto de TIC. - Historia de las TIC. - Tipos de TIC. - Ventajas y/o desventajas de las TIC. - Las TIC en la educación, la salud, la economía, etc. • Presentaciones en Power Point.	- Presentación de contenido multimedia. - Conversatorio sobre las TIC. - Elaborar un mapa conceptual sobre las TIC. - Diseñar presentaciones en Power Point sobre temas relacionados con TIC.
II	Internet: el mundo conectado.	• La Internet • Definición de Internet • Historia del internet. • Búsqueda de información en Internet • Navegadores y buscadores • Redes sociales • Correo electrónico	- Presentación de contenido multimedia. - Ejercicios prácticos de búsqueda de información en Internet. - Redacción adecuada de un correo electrónico.

		• Descarga de archivos. • Netiqueta.	
III	Mi experiencia con las hojas de cálculo.	• Qué es una hoja de cálculo • Herramientas de Microsoft Excel. • La hoja de Excel (columnas, filas, celdas, rangos) • Funcionalidades básicas de la hoja de Excel. • Resolver operaciones matemáticas en Excel	- Presentación de contenido multimedia. - Uso de programas interactivos para el reconocimiento de las funcionalidades de Excel. - Ejercicios sencillos de cálculos matemáticos en Excel. - Diseño de una factura en Excel, con operaciones matemáticas básicas.
IV	El reciclaje: una alternativa para conservar el medio ambiente.	• El medio ambiente y el reciclaje. • Efectos ambientales con el uso de la tecnología. • 3R La regla de las tres erres (Reducir, Reciclar y Reutilizar). • Basura tecnológica. • Normatividad vigente sobre la conservación del medio ambiente y el reciclaje. • Diseño gráfico. Generalidades y pautas.	- Presentación de contenido multimedia. - Diseñar publicidad educativa sobre el reciclaje y la disposición de los residuos del entorno. - Charlas educativas sobre el cuidado del medio ambiente.

MALLA CURRICULAR PARA EL ÁREA/ASIGNATURA – GRADO SEXTO

COMPONENTES CURRICULARES GENERALES			GRADO:	6	JORNADA:	M	T	CICLO LECTIVO: 2026	2026-2028	Intensidad horaria semanal:
Periodo	COMPONENTE (Factor, Pensamiento, Entorno y Habilidades)	Estándar básico de competencia	DBA			EVIDENCIAS			SABERES / APRENDIZAJES ESENCIALES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS
I	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	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.	Reconoce la tecnología como una construcción humana que responde a necesidades del entorno.			-Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad, ubicando y explicando su contexto histórico. -Analizo las razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas, materiales e información, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos, el diseño de sistemas tecnológicos, la implementación de procesos y el desarrollo computacional a lo largo de la historia.			CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Explica los usos y la importancia de la tecnología en la vida del hombre. -Conoce y explica la evolución de la computación, entendiendo cómo ha pasado de herramientas simples, como el ábaco, a computadoras modernas que usamos hoy en día.	-Exploración de saberes previos mediante preguntas orientadoras (¿qué es tecnología?, ¿cómo ha cambiado?). -Línea de tiempo ilustrada sobre la evolución de la tecnología (ábaco → computador). -Uso de videos educativos y conversatorios guiados sobre inventos importantes.
									CONCEPTOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Aplica estrategias para solucionar problemas del entorno con algoritmos.	-Actividades en el cuaderno: esquemas, mapas conceptuales y dibujos explicativos.

	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.	Utiliza herramientas tecnológicas básicas (computador, teclado, mouse) de manera adecuada.	-Aplico normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de productos tecnológicos. -Analizo el impacto de los productos tecnológicos y reflexiono sobre su aporte en la solución de problemas y satisfacción de necesidades.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Reconoce y valora las distintas áreas con las que está relacionada la tecnología. -Identifica los componentes de hardware y software, reconoce sus funciones y usos. CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Demuestra habilidades básicas en el uso de programas informáticos (digitar y redactar contenidos cortos), organizando ideas de manera clara y coherente, aplicándolas en la solución de problemas de su entorno.	-Demostración práctica del uso correcto del computador (encendido, apagado, cuidado). -Aprendizaje guiado en sala de informática (manejo de mouse, teclado y programas básicos). -Actividades prácticas de digitación de textos cortos en Word. Exploración dirigida de herramientas digitales (navegador como Google Chrome). -Trabajo colaborativo en parejas para fortalecer habilidades tecnológicas. -Resolución de tareas sencillas usando herramientas digitales (escribir,
--	---	---	--	---	---	--

						guardar archivos).
	Solución de problemas con tecnología e informática	Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes contextos.	Identifica problemas cotidianos y propone soluciones utilizando herramientas tecnológicas.	-Identifico problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas o informáticas. -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 -Identifico la influencia de factores ambientales, sociales, culturales y económicos en la solución de problemas.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Conoce y comprende la importancia del proceso tecnológico y sus fases. -Reconoce situaciones o necesidades en su entorno que pueden resolverse con apoyo de la tecnología y la informática. CONCEPTOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Analiza problemas simples de la vida diaria y planifica posibles soluciones usando herramientas digitales (Microsoft Word, Google Chrome, etc). -Reconoce y utiliza funciones básicas del computador (encendido, apagado, manejo de archivos).	-Aprendizaje basado en problemas (situaciones del entorno del estudiante). -Identificación de problemas cotidianos (escuela, casa, comunidad). -Diseño de soluciones sencillas usando tecnología (dibujos, esquemas o ideas). -Uso de pasos del proceso tecnológico (identificar → proponer → evaluar). -Actividades guiadas donde el estudiante planifica soluciones. -Uso básico de herramientas digitales para representar soluciones.

	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.	Reconoce el impacto de la tecnología en la vida diaria y en la sociedad, utilizando de forma básica herramientas informáticas para organizar información.	-Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones políticas en el uso y disposición final de productos de las tecnologías.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Describe de manera sencilla cómo se transforman algunos recursos naturales en productos (por ejemplo: madera → papel, petróleo → plástico). -Identifica productos tecnológicos que provienen de la transformación de recursos naturales. CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Utiliza herramientas digitales básicas para buscar información sobre el impacto ambiental causado por productos tecnológicos. -Usa adecuadamente herramientas informáticas para expresar opiniones sobre el uso responsable de recursos naturales .	-Conversatorios sobre el impacto de la tecnología en la vida diaria. -Análisis de casos sencillos (ventajas y desventajas de la tecnología). -Actividades de reflexión sobre el cuidado del medio ambiente. -Búsqueda guiada de información en internet sobre impacto ambiental. -Elaboración de carteles o escritos sobre uso responsable de la tecnología. -Relación entre recursos naturales y productos tecnológicos (ejemplos concretos). -Trabajo en equipo
--	-------------------------------------	--	---	--	---	--

						para debatir ideas. -Promoción de valores como responsabilidad, respeto y cuidado del entorno.
II	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	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.	Reconoce las propiedades y usos de los materiales en la elaboración de artefactos tecnológicos, valorando su impacto ambiental y lo expresa mediante documentos ofimáticos básicos.	-Propongo relaciones entre conceptos de tecnología e informática y factores contextuales que hacen posible los desarrollos tecnológicos a través de la historia. -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.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Exponer las propiedades y aplicaciones de los principales materiales utilizados en la fabricación de artefactos tecnológicos y estructuras. -Reflexionar sobre el impacto ambiental provocado por el consumo exagerado de los recursos naturales y actúa desde su entorno generando propuestas para mitigar el daño. CONCEPTOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Realizar documentos sencillos en Microsoft Office	-Cuadro comparativo de materiales (madera, metal, plástico, etc.) -Exposición corta sobre usos y propiedades de los materiales. -Debate o reflexión guiada sobre el impacto ambiental de la explotación de los recursos naturales. -Elaboración de afiche digital con propuestas ecológicas. -Resolución de problemas paso a paso y siguiendo las fases del proceso

					Word dando solución en ellos a problemas planteados en el entorno escolar y familiar. -Conocer y aplicar el pensamiento computacional.	tecnológico. -Actividades de secuencias (ej. instrucciones para una tarea diaria), construcción de proyectos sencillos.
	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.	Reconoce el funcionamiento básico de dispositivos de entrada del computador, especialmente el teclado, y utiliza herramientas tecnológicas para resolver problemas, elaborar documentos e informar resultados mediante la aplicación del pensamiento computacional y el uso responsable de las TIC.	-Reconozco y uso principios de funcionamiento que sustentan productos de la tecnología. -Utilizo herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Reconoce las partes del teclado y utiliza correctamente sus teclas para escribir y realizar tareas básicas en el computador. -Analiza el funcionamiento interno del teclado y explica de manera básica cómo se comunica con el computador mediante señales y códigos digitales. CONCEPTOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Resuelve problemas cotidianos aplicando el pensamiento computacional	-Exploración guiada de las partes y funciones del teclado. -Actividades prácticas de mecanografía y digitación (https://www.edclub.com/es/library/el-mundo-de-la-mecanograf%C3%ADa). -Resolución de problemas mediante secuencias de pasos y algoritmos. -Uso de software educativo para fortalecer el pensamiento computacional. -Desarrollo de proyectos de aula apoyados en herramientas

					y el diseño de algoritmos utilizando sistemas informáticos. - Elabora informes breves de proyectos de aula integrando tablas, diagramas y gráficos para comunicar información de manera clara, organizada y apoyada en herramientas tecnológicas.	digitales. - Trabajo colaborativo para la elaboración de informes y presentaciones. -Socialización y retroalimentación de los productos elaborados.
	Solución de problemas con tecnología e informática	Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes contextos.	Identifica problemas de su entorno y propone alternativas de solución mediante la aplicación de las fases del proceso tecnológico, utilizando herramientas digitales, el pensamiento computacional y estrategias de análisis, diseño y evaluación de soluciones tecnológicas sencillas.	-Utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología o la informática. -Interpreto gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades. -Detecto fallas en artefactos, procesos y sistemas tecnológicos o informáticos, siguiendo procedimientos de prueba y descarte, y propongo estrategias o alternativas de solución.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Identifica las fases del proceso tecnológico y describe la función de cada una. -Relaciona situaciones cotidianas con la aplicación del proceso tecnológico. -Reflexiona sobre los beneficios y posibles impactos de los productos tecnológicos en la sociedad y el medio ambiente. CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO	-Aprendizaje basado en problemas del entorno escolar y familiar. -Elaboración de esquemas, diagramas y bocetos sencillos. -Desarrollo de talleres prácticos para identificar problemas y proponer soluciones. -Actividades de trabajo colaborativo para diseñar alternativas de solución. -Uso de software educativo para

					COMPUTACIONAL: -Identifica y explica las fases del proceso tecnológico en situaciones concretas de su entorno. -Analiza problemas sencillos mediante la descomposición en tareas o pasos más pequeños.	fortalecer el pensamiento computacional. -Construcción y socialización de proyectos tecnológicos sencillos. - Aplicación de rutinas de pensamiento para analizar, planear y evaluar soluciones.
	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.	Analiza la relación entre tecnología, sociedad y medio ambiente, reconociendo los beneficios y riesgos de los desarrollos tecnológicos, y promueve el uso responsable, seguro y ético de los recursos tecnológicos e informáticos en su entorno.	-Analizo las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos o sistemas tecnológicos o informáticos.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Relación entre tecnología, sociedad y medio ambiente. -Beneficios y riesgos del desarrollo tecnológico. -Transformación de los recursos naturales para la producción de bienes y servicios. CONCEPTOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Derechos y responsabilidades en el uso de las tecnologías digitales. -Uso seguro, responsable y ético de los recursos	-Lectura y discusión de casos sobre impacto ambiental y social de los desarrollos tecnológicos. -Debates guiados sobre el uso responsable de artefactos tecnológicos. - Elaboración de campañas escolares de sensibilización sobre ahorro de energía y cuidado ambiental.. -Observación y análisis de videos

					informáticos.	educativos relacionados con tecnología y sostenibilidad.
III	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	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.	Reconoce y explica principios básicos de la electricidad presentes en diferentes sistemas tecnológicos e informáticos, identificando su importancia en el funcionamiento de dispositivos de uso cotidiano y aplicando estos conocimientos en la construcción y análisis de circuitos eléctricos sencillos.	-Reconozco los conceptos y principios de otras disciplinas, que han contribuido a la creación de algunos productos tecnológicos e informáticos actuales. -Explico con ejemplos los sistemas tecnológicos, indicando sus principios, conceptos, componentes y relaciones de causa efecto.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Explica fenómenos básicos de la electrostática y comprende la corriente eléctrica. -Corriente eléctrica: concepto e importancia. CONCEPTOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Importancia de la electricidad en el funcionamiento de los sistemas informáticos. -Dispositivos electrónicos presentes en la vida cotidiana. -Resolución de problemas básicos relacionados con circuitos y sistemas tecnológicos.	-Exploración de conocimientos previos mediante preguntas orientadoras. -Observación y análisis de artefactos eléctricos y electrónicos de uso cotidiano. -Experiencias prácticas con materiales seguros para construir circuitos eléctricos simples. -Uso de simuladores virtuales de circuitos eléctricos.

	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.	Analiza el impacto de la tecnología sobre los recursos naturales y utiliza herramientas digitales para investigar, organizar información y comunicar ideas mediante presentaciones multimedia que promuevan el uso responsable de los recursos y el cuidado del medio ambiente.	-Utilizo herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos. -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.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Reflexionar sobre el impacto ambiental provocado por el consumo exagerado de los recursos naturales y actúa desde su entorno generando propuestas para mitigar el daño. -Transformación de los recursos naturales (recursos renovables y no renovables) mediante la tecnología. CONCEPTOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Herramientas digitales para la búsqueda y organización de información. -Diseña presentaciones sencillas en PowerPoint, donde incluye imágenes, y animaciones sobre las transformaciones que han sufrido los recursos naturales con el desarrollo	-Investigación guiada sobre el impacto de la tecnología en los recursos naturales. -Análisis de noticias, videos y casos relacionados con problemáticas ambientales. -Talleres prácticos de PowerPoint para insertar texto, imágenes, transiciones y animaciones. -Desarrollo de proyectos de aula relacionados con el cuidado del ambiente. - Trabajo colaborativo para la construcción de presentaciones digitales. -Socialización de propuestas para la conservación de los recursos naturales.
--	---	---	---	---	---	--

					de la tecnología. -Introducción a los programas de presentaciones online.	
	Solución de problemas con tecnología e informática	Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes contextos.	- Identifica problemas de su entorno y propone soluciones utilizando herramientas tecnológicas e informáticas mediante procesos de análisis, diseño y construcción de propuestas sencillas.	-Adapto soluciones tecnológicas o informáticas en diferentes contextos y problemas. -Descompongo un problema en secuencia de pasos proponiendo o desarrollando probables soluciones a los problemas planteados. -Propongo procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos o informáticos.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Conoce e identifica los elementos de un circuito eléctrico básico (Generadores, elementos de protección, receptores, elementos de maniobra). -Normas básicas de seguridad en el manejo de la electricidad. -Aplicaciones de los circuitos eléctricos en la vida cotidiana. CONCEPTOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Uso de recursos digitales para representar y comunicar soluciones. -Introducción a herramientas digitales para	-Exploración guiada de circuitos eléctricos simples. -Construcción de circuitos básicos con materiales didácticos o simuladores digitales. -Resolución de problemas mediante trabajo colaborativo. -Elaboración de diagramas de flujo para representar soluciones paso a paso. -Aprendizaje basado en proyectos relacionados con necesidades del entorno escolar. -Uso de herramientas TIC y simuladores para comprobar el funcionamiento de

					el diseño de proyectos sencillos. -Resolución de problemas mediante secuencias lógicas.	circuitos.
	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.	Reconoce la relación entre tecnología, sociedad y medio ambiente, identificando los beneficios, riesgos e impactos derivados del uso de los recursos tecnológicos e informáticos en su entorno.	-Participo en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos analógicos y digitales. -Reconozco los derechos de las comunidades para acceder a bienes y servicios tecnológicos o informáticos (como, por ejemplo, los recursos energéticos e hídricos o la conectividad).	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Uso responsable de la energía y los recursos hídricos. -Ciudadanía digital y uso ético de las tecnologías. -Derechos y deberes de los usuarios de las TIC. -Manejo adecuado de residuos tecnológicos. CONCEPTOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Recolección y organización de información sobre problemas ambientales y tecnológicos. -Elaboración de secuencias de acciones para promover el uso responsable de la tecnología. -Representación de	-Análisis de casos relacionados con el impacto de la tecnología en el ambiente. -Debates y mesas redondas sobre el uso responsable de las TIC. -Elaboración de campañas de sensibilización sobre reciclaje tecnológico y ahorro de recursos. -Desarrollo de proyectos colaborativos orientados al cuidado del medio ambiente. -Uso de herramientas digitales para investigar y presentar información.

					soluciones mediante diagramas, esquemas o mapas conceptuales.	
IV	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	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.	Analiza la relación entre el desarrollo tecnológico, el uso de las fuentes de energía y el desarrollo sostenible, utilizando herramientas informáticas como la hoja de cálculo para organizar, representar e interpretar información relacionada con problemáticas de su entorno.	-Argumento sobre las transformaciones y utilización de fuentes de energía y redes en la actualidad y su incidencia en los desarrollos tecnológicos futuros. -Expongo puntos de encuentro y desencuentro sobre como los desarrollos tecnológicos, informáticos y las tecnologías de la cuarta revolución industrial transformarán el entorno natural, social y cultural del hombre.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Explica la importancias del desarrollo sostenible y sus objetivos. -Impacto de las tecnologías emergentes en la sociedad y el ambiente. CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Comprende el entorno de la Hoja de cálculo de Excel y realiza operaciones básicas. -Organización y análisis de datos mediante tablas.	-Indagación sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible y su relación con la tecnología. -Análisis de casos sobre el uso de fuentes de energía y su impacto ambiental. -Talleres prácticos para el manejo básico de Excel. -Elaboración de tablas y gráficos con información relacionada con el consumo de recursos y la sostenibilidad.
	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos	Utiliza herramientas digitales para crear, organizar y comunicar información en diferentes formatos,	-Construyo contenidos digitales que incluyen recursos de información en diversos formatos (texto, imagen, video, sonido), para diferentes situaciones de la vida cotidiana -Organizo información sobre productos tecnológicos mediante contenidos	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Producción y edición básica de contenidos digitales.	-Talleres prácticos para la creación de documentos, presentaciones e infografías digitales. -Búsqueda, selección

	productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.	integrando texto, imágenes, audio y video, de manera creativa, responsable y pertinente para resolver necesidades de su entorno.	digitales en diferentes formatos a través de diversos canales de comunicación.	-Uso responsable y ético de la información digital. CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Organización y representación de información mediante herramientas digitales. -Selección y análisis de información relevante para la creación de contenidos digitales.	y organización de información en fuentes confiables. -Elaboración de contenidos digitales relacionados con proyectos de aula. -Uso de herramientas digitales para integrar texto, imágenes, audio y video.
Solución de problemas con tecnología e informática	Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes contextos.	Diseña y representa soluciones a problemas de su entorno mediante modelos, representaciones gráficas y algoritmos sencillos, utilizando herramientas digitales y entornos básicos de programación para desarrollar proyectos tecnológicos con actitud emprendedora	-Realizo representaciones gráficas tridimensionales de mis ideas y diseños encaminados a la solución de problemas en mi entorno. -Elaboro algoritmos en un entorno de programación para solucionar problemas que requieren el uso de estructuras básicas de secuenciación, condición o repetición.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: - Desarrolla actitudes hacia la práctica emprendedora e investigativa desde el área de tecnología e informática como área de naturaleza interdisciplinaria. -Innovación, creatividad y emprendimiento en la solución de problemas.	-Aprendizaje basado en proyectos para la solución de problemas del entorno escolar y comunitario. -Diseño y elaboración de bocetos, planos y representaciones tridimensionales de propuestas tecnológicas. -Actividades de programación por bloques utilizando entornos visuales. -

		e investigativa.		CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Diseño de algoritmos para la solución de problemas cotidianos. -Descomposición de problemas en tareas más simples.	Resolución de retos de pensamiento computacional mediante algoritmos y diagramas de flujo.
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.	Analiza el impacto social y ambiental del uso de la tecnología y la informática, promoviendo comportamientos éticos, responsables y respetuosos en el uso de los recursos tecnológicos y digitales para contribuir al bienestar de la sociedad y la conservación del medio ambiente.	-Asume comportamientos legales y respetuosos relacionados con el uso de los recursos tecnológicos o informáticos.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Formula y resuelve problemas utilizando conocimientos tecnológicos e informáticos. -Uso responsable de los recursos tecnológicos. -Ciudadanía digital y comportamiento ético. CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Pensamiento lógico para la toma de decisiones. -Uso de herramientas digitales para investigar y comunicar información.	-Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). -Análisis de casos sobre impacto tecnológico y ambiental. -Debates y mesas redondas sobre ciudadanía digital. -Investigación guiada mediante recursos digitales. -Trabajo colaborativo y aprendizaje entre pares. -Elaboración de infografías, carteles o presentaciones digitales.

				-Evaluación de soluciones tecnológicas frente a necesidades sociales y ambientales.	-Socialización y argumentación de propuestas de mejora para el entorno.
TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)					
Periodo	COMPETENCIA CIUDADANA (Grupo de competencias)	Estándar básico de competencias ciudadanas	Evidencias de desempeño		
I	Contribuyo, de manera constructiva, a la convivencia en mi medio escolar y en mi comunidad (barrio o vereda).	Convivencia y paz.	-Conozco procesos y técnicas de mediación de conflictos. -Sirvo como mediador entre compañeros y compañeras, cuando me autorizan, fomentando el diálogo y el entendimiento.		
II	Contribuyo, de manera constructiva, a la convivencia en mi medio escolar y en mi comunidad (barrio o vereda).	Convivencia y paz.	Reconozco el conflicto como una oportunidad para aprender y fortalecer nuestras relaciones		
III	Identifico y rechazo las diversas formas de discriminación en mi medio escolar y en mi comunidad, y analizo críticamente las razones que pueden favorecer estas discriminaciones.	Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias	Reconozco que pertenezco a diversos grupos (familia, colegio, barrio, región, país, etc.) y entiendo que eso hace parte de mi identidad.		
IV	Identifico y rechazo las situaciones en las que se vulneran los derechos fundamentales y utilizo formas y mecanismos de participación democrática en mi medio escolar.	Participación y responsabilidad democrática	Preveo las consecuencias que pueden tener, sobre mí y sobre los demás, las diversas alternativas de acción propuestas frente a una decisión colectiva.		

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR COMPETENCIAS LABORALES GENERALES (APLICA PARA LOS GRADOS DE PRIMERO A GRADO ONCE)				
Periodo	CLASE DE COMPETENCIA LABORAL ESPÉCIFICA A DESARROLLAR	NOMBRE DE LA COMPETENCIA	ESTANDAR BÁSICO DE COMPETENCIA	Evidencias de desempeño.

I	TIPO TECNOLÓGICO	GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA Y LAS HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS Crear, transformar e innovar elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados. Identificar, adaptar y transferir tecnologías de distinto tipo.	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.	Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades.
II	TIPO INTELECTUAL	TOMA DE DECISIONES Establecer juicios argumentados y definir acciones adecuadas para resolver una situación determinada.	Elijo y llevo a la práctica la solución o estrategia adecuada para resolver una situación determinada.	Analizo una situación (social, cultural, económica, laboral) para identificar alternativas de acción o solución.
III	TIPO INTELECTUAL	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Observar, descubrir y analizar críticamente deficiencias en distintas situaciones para definir alternativas e implementar soluciones acertadas y oportunas.	Identifico problemas en una situación dada, analizo formas para superarlos e implemento la alternativa más adecuada.	Observo situaciones de diversa clase (culturales, sociales, económicas, laborales, entre otras) e identifico problemas.
IV		DOMINIO PERSONAL Definir un proyecto personal	Defino mi proyecto de vida, aprovecho mis fortalezas,	Construyo una visión personal de largo, mediano y corto plazo, con objetivos y metas definidas, en distintos ámbitos.

	TIPO PERSONAL	en el que se aprovechan las propias fortalezas y con el que se superan las debilidades, se construye sentido de vida y se alcanzan metas en diferentes ámbitos.	supero mis debilidades y establezco acciones que me permiten alcanzar dicho proyecto.	
--	---------------	---	---	--

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Estándar de formación	Eje central del proceso	Habilidades a fortalecer	Evidencias de desempeño.
I	AUTOCONCIENCIA Se refiere a la habilidad de reflexionar sobre sí, así como de reconocer y comprender las propias emociones, los pensamientos, los comportamientos y la propia identidad. Esto implica evaluar las formas en que estos factores influyen en las decisiones y acciones cotidianas. La autoconciencia posibilita el establecimiento de las bases de la regulación emocional, así como la generación y sostenimiento de relaciones sociales y la internalización de normas culturales (Merlano, 2004; Saarni, 1999).	INDIVIDUAL - YO CONMIGO MISMO Este eje hace referencia al conocerse, entenderse, confiar en si mismo(a), manejar las emociones y tener autocompasión (Banco Mundial, 2016).	AUTOEFICACIA Reconozco mis habilidades, capacidades y recursos personales, desde la confianza en ellos, para enfrentar retos cotidianos.	Realizar actividades de resolución de problemas que impliquen identificar las capacidades y habilidades de cada estudiante, para superar los retos en la cotidianidad.
II	EMPATÍA	SOCIAL - YO CON LOS OTROS	TOMA DE PERSPECTIVA	Incitar conversaciones y aprendizajes respecto a dilemas

	Habilidad que le permite a una persona entender, conectar emocionalmente y actuar en beneficio del bienestar de las demás personas. Implica un proceso de desarrollo progresivo para experimentar y responder a las emociones de otras personas, reconociendo conscientemente el mundo emocional de las personas a su alrededor (Hoffman, 2000; López, et al., 2014).	Se orienta hacia la construcción de relaciones positivas, comunicarse e intercambiar saberes y experiencias, accionar en colectivo y tener conciencia social (Banco Mundial, 2016).	Reconozco la realidad y el contexto personal y de otras personas para comprender diferentes puntos de vista.	sociales y multiproblemáticos.
III	TOMA DE DECISIONES Esta habilidad socioemocional está alineada con los valores, metas y necesidades. Implica la evaluación de opciones, así como el anticipar consecuencias y hacer elecciones entre un conjunto de alternativas. Lo anterior, con base en criterios específicos e información disponible, y considerando el bienestar individual, social y colectivo (Casel, 2020; Goleman, 1995).	DESAFÍOS DEL SIGLO XXI – YO CON LA SOCIEDAD Y EL MUNDO Eje focalizado en la determinación, la toma de decisiones, el aporte desde lo individual y lo colectivo y la puesta en práctica de conocimientos y habilidades (Banco Mundial, 2016).	PENSAMIENTO CRÍTICO Diferencio hechos de opiniones, analizando cómo influyen los valores, emociones y creencias en la interpretación de la información	Incentivar espacios de reflexión sobre la diferencia existente entre un hecho (un dato) y una opinión para discernir entre ellas en situaciones cotidianas.
IV	MANEJO DE CONFLICTOS El manejo de conflictos va más allá de su resolución o gestión, sino que es una habilidad que se enfoca en generar cambios constructivos en las dinámicas.	SOCIAL – YO CON LOS OTROS Se orienta hacia la construcción de relaciones positivas, comunicarse e intercambiar saberes y experiencias, accionar en colectivo	COMUNICACIÓN ASERTIVA Desarrollo estrategias para resolver conflictos a través del diálogo asertivo y la	Reconocer en situaciones de la vida cotidiana las diferentes emociones y las formas de responder asertivamente ante presión, estrés o frustración.

	relaciones y estructuras que los originan. Se considera el conflicto como una oportunidad para el desarrollo democrático y social, buscando acciones que aporten a transformar, no solo eliminar o controlar el conflicto (Lederach, 2003).	y tener conciencia social (Banco Mundial, 2016).	empatía.	
--	---	--	----------	--

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR C.I. “MAGUARE, ARTE Y FOLCLOR” (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Eje transversalización	Aprendizajes esenciales	Evidencias de proceso	Estrategias a implementar
I	Investigación y manejo de la información	- Búsqueda segura de información sobre la danza caqueteña, trajes típicos y tradiciones. - Organización de datos e ideas en esquemas o mapas mentales digitales. - Criterios para evaluar la veracidad y calidad de las fuentes consultadas.	- Selecciona información pertinente y confiable sobre el Maguaré, las danzas y tradiciones del Caquetá. - Elabora mapas mentales, cuadros sinópticos o esquemas digitales con la información recopilada. - Registra y organiza las fuentes consultadas respetando los derechos de autor.	- Investigación guiada en fuentes digitales y bibliográficas. - Elaboración de mapas conceptuales y organizadores gráficos digitales. - Talleres sobre búsqueda segura y evaluación de fuentes de información. - Trabajo colaborativo para la socialización de hallazgos.
II	Pensamiento computacional y creatividad	- Diseño de animaciones o simulaciones digitales que representen los movimientos o pasos de baile. - Creación de juegos interactivos o trivias digitales sobre la danza y cultura del Caquetá. - Aplicación de lógica y secuencias en la organización del evento	- Diseña representaciones digitales que evidencian comprensión de las expresiones culturales estudiadas. - Elabora secuencias lógicas y cronogramas para la planeación de actividades del proyecto. - Participa en la creación de juegos o recursos digitales relacionados con la cultura regional.	- Uso de herramientas de programación por bloques y aplicaciones interactivas. - Aprendizaje basado en proyectos y resolución de problemas. - Diseño de cronogramas y planificación colaborativa de actividades. - Desarrollo de retos de creatividad y pensamiento lógico.

		(cronogramas, listas de tareas).		
III	Producción de contenido digital	- Elaboración de un portafolio digital del proyecto, que incluya: historia de la danza, trajes, ensayos, videos y fotos. - Creación de un blog o sitio web escolar con la información del proyecto. - Gestión de redes sociales o plataformas educativas para difundir el trabajo.	- Produce contenidos digitales organizados y pertinentes sobre el proyecto. - Integra imágenes, videos, textos y evidencias del proceso en un portafolio digital. - Difunde información del proyecto utilizando medios digitales de manera responsable.	- Elaboración de portafolios digitales y presentaciones multimedia. - Creación y actualización de blogs o sitios web escolares. - Uso responsable de plataformas digitales para la divulgación de información. - Trabajo colaborativo para la producción y edición de contenidos.
IV	Tecnología en el montaje del evento	- Apoyo técnico en el manejo de audio, proyección de imágenes o luces durante la presentación. - Uso de dispositivos tecnológicos (tabletas, celulares, cámaras) para registrar el proceso y el evento final.	- Participa activamente en el montaje y apoyo técnico del evento cultural. - Utiliza adecuadamente equipos tecnológicos para registrar y documentar las actividades desarrolladas. - Aplica normas de seguridad y uso responsable de los recursos tecnológicos durante el evento.	- Simulación y práctica del montaje técnico previo al evento. - Asignación de roles para el manejo de audio, video y registro fotográfico. - Capacitación básica en el uso seguro de equipos tecnológicos. - Evaluación y socialización de los resultados obtenidos durante el evento.

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR C.I. "ECOBUSTEAM" (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Eje transversalización	Aprendizajes esenciales	Evidencias de proceso	Estrategias a implementar
I	Gestión Integral de Residuos y Economía Circular	- Diseño digital de campañas ambientales. - Innovaciones tecnológicas en reciclaje.	Diseña afiches, carteles o presentaciones digitales para promover la separación adecuada de residuos.	- Elaboración de infografías y piezas publicitarias digitales. - Investigación sobre tecnologías de reciclaje mediante fuentes digitales. - Aprendizaje basado en proyectos ambientales del contexto

			-Identifica tecnologías utilizadas en procesos de reciclaje y reutilización de materiales. -Participa en campañas de sensibilización ambiental apoyadas en herramientas TIC.	escolar.
II	Ciencia, Tecnología e Innovación (STEAM)	1. Pensamiento computacional. 2. Programación por bloques aplicada al ambiente.	-Desarrolla secuencias lógicas para resolver problemas ambientales. -Diseña programas sencillos en plataformas de programación por bloques relacionados con el cuidado del entorno. -Explica el funcionamiento de algoritmos básicos.	-Uso de microbit makecode o plataformas similares. -Resolución de retos ambientales mediante pensamiento computacional. -Actividades de simulación y diseño de algoritmos.
III	Biodiversidad, Territorio y Cambio Climático	1. Diseño de prototipos tecnológicos ecológicos. 2. Robótica básica ambiental.	-Construye prototipos sencillos que aporten a la solución de problemáticas ambientales. -Diseña modelos o propuestas tecnológicas para el ahorro de recursos naturales. -Participa en experiencias básicas de robótica aplicada al ambiente.	-Diseño y construcción de prototipos con materiales reutilizables. -Retos STEAM enfocados en el cuidado de la biodiversidad. -Actividades de robótica educativa y modelado tecnológico.
IV	Ciudadanía Ambiental, Ética y Cultura de Paz	1. Uso de hojas de cálculo para análisis de datos. 2. Creación de infografías digitales.	-Organiza y representa datos ambientales mediante tablas y gráficos. -Elabora infografías digitales sobre acciones de conservación ambiental. -Socializa resultados de proyectos ECOBUSTEAM utilizando herramientas	-Recolección y análisis de datos ambientales del entorno escolar. -Uso de hojas de cálculo para generar gráficos estadísticos. -Creación y socialización de productos digitales para fortalecer la cultura ambiental y la convivencia.

			tecnológicas.	
--	--	--	---------------	--

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR “EDUCACIÓN VIAL” (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Acción a implementar	Aprendizajes esenciales	Evidencias de proceso	Estrategias a implementar
I	Asumir la regulación: Acatamiento a la gestión (planificación, legislación, regulación, control) de la autoridad, para mantener vigentes las normas objetivas y subjetivas de la movilidad asumidas como un acuerdo social que procura el mayor bien para el mayor número de personas.	-Reconozco la importancia que tienen las autoridades y organismos de tránsito en el desarrollo de normas para la movilidad segura. -Diferencio las normas y comportamientos que exigen la utilización de equipos de transporte público. - Decido responsablemente frente a mi propio cuidado y el cuidado de los demás, mientras tránsito por el espacio público.	Promueve el respeto de las normas y a la autoridad que regulan la convivencia pacífica en el tránsito.	-Investigación guiada en internet sobre organismos de tránsito. -Uso de presentaciones multimedia y videos educativos. - Creación de carteles digitales sobre normas de movilidad segura.
II	Corresponsabilidad vial: Estado de desarrollo moral en el cual el individuo puede asumir el deber de garantizar al otro su derecho a movilizarse con libertad de forma segura y oportuna.	-Actúo de manera asertiva ante situaciones conflictivas en el tránsito. -Reconozco que las actitudes egoístas y hábitos inadecuados tienen consecuencias negativas en la movilidad.	Como actor del tránsito se responsabiliza del respeto y promoción del ejercicio libre y seguro de la movilidad de los otros actores.	-Aprendizaje basado en proyectos. -Análisis de casos reales mediante recursos audiovisuales. -Creación de contenidos digitales para promover la cultura vial.
III	Valoración en la movilidad del riesgo y la vulnerabilidad: Decisión autónoma de afrontar un	-Reconozco normas de seguridad para utilizar el transporte público y evitar lesiones graves. -Identifico como participan los sistemas de protección del cuerpo (endocrino) y	Asume riesgos en la movilidad a partir de valorar la tolerancia al mismo y la capacidad de afrontarlo.	-Uso de simulaciones virtuales y juegos educativos. -Análisis de estadísticas de accidentalidad mediante gráficos digitales. -Desarrollo de talleres de prevención y autocuidado.

	riesgo en la movilidad, luego de sopesar la capacidad de tolerarlo y valorar las consecuencias de su decisión.	los reguladores del estrés (respiratorio, circulatorio, renal)		
IV	Comprensión del entorno: Aprender las condiciones de uso y aprovechamiento del espacio público, así como de los factores condicionantes del tránsito, para garantizar la capacidad de guiar el comportamiento a través de señales propias y externas.	-Identifico qué características tiene la distribución del espacio público y las redes viales en mi barrio, vereda o entorno escolar. -Valoro la importancia de proteger el ambiente sano y seguro en el espacio público de mi localidad. -Utilizo adecuadamente el mobiliario dispuesto para la prestación de servicio público de transporte.	Comprende las condiciones de organización del espacio público para su aprovechamiento y circulación eficiente.	-Uso de aplicaciones de georreferenciación y mapas digitales. -Salidas pedagógicas de observación del entorno. -Desarrollo de proyectos colaborativos para identificar rutas seguras.

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR “CÁTEDRA DE AFROCOLOMBIANIDAD” (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Apoyo del área con el proyecto	Aprendizajes esenciales	Evidencias de proceso	Estrategias a implementar
I	Etnoeducación y su importancia Investigación digital sobre la historia, identidad y aportes de las comunidades afrocolombianas al desarrollo social, cultural y científico del país.	-Utiliza herramientas digitales para buscar, seleccionar y organizar información sobre la cultura afrocolombiana. -Reconoce los aportes de las comunidades afrodescendientes a la identidad nacional. -Aplica criterios básicos para el uso seguro y ético de la información.	-Líneas de tiempo digitales. -Mapas conceptuales sobre la historia afrocolombiana. -Presentaciones digitales de consulta e investigación.	-Búsqueda guiada de información en fuentes confiables. -Elaboración de organizadores gráficos digitales. -Análisis de videos y recursos multimedia sobre afrocolombianidad.

II	Historia del pueblo afrocolombiano Creación de contenidos digitales que promuevan el reconocimiento y valoración de las expresiones culturales afrocolombianas.	-Identifica manifestaciones culturales afrocolombianas como música, danza, gastronomía y tradiciones. -Utiliza herramientas digitales para comunicar información de manera creativa. -Valora la diversidad cultural como elemento de convivencia.	-Infografías digitales. -Carteles o afiches virtuales. -Presentaciones multimedia sobre expresiones culturales afrocolombianas.	-Diseño gráfico básico con herramientas digitales. -Producción de contenidos audiovisuales. -Trabajo colaborativo para la elaboración de productos digitales.
III	Identidad cultural de los pueblos afrocolombianos en la regional Desarrollo de proyectos tecnológicos que visibilicen el patrimonio cultural afrocolombiano mediante recursos multimedia y herramientas TIC.	-Diseña productos digitales relacionados con el patrimonio afrocolombiano. -Integra texto, imagen, audio y video en la elaboración de contenidos. -Reconoce la importancia de preservar la memoria cultural mediante la tecnología.	-Videos cortos o podcasts temáticos. -Galerías digitales de personajes afrocolombianos destacados. -Proyectos colaborativos publicados en medios escolares.	-Aprendizaje basado en proyectos. -Producción de recursos multimedia. -Investigación sobre líderes, científicos, deportistas y artistas afrocolombianos.
IV	Aporte de los afrocolombianos a la construcción de la identidad regional	-Comunica ideas y proyectos utilizando herramientas tecnológicas. -Reflexiona sobre la importancia de la inclusión y el respeto por la diversidad cultural. -Participa activamente en espacios de divulgación digital.	-Exposición de proyectos tecnológicos. -Portafolio digital de evidencias. -Campañas virtuales de sensibilización sobre la afrocolombianidad.	-Feria tecnológica y cultural. -Creación de campañas digitales de inclusión y respeto. -Socialización de experiencias mediante plataformas digitales institucionales

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR “EDUCACIÓN SEXUAL Y CONSTRUCCIÓN DE CIUDADANÍA” (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Apoyo del área con el proyecto	Aprendizajes esenciales	Evidencias de proceso	Estrategias a implementar
I	Promoción del autocuidado y la	-Reconoce la importancia del cuidado de	-Elaboración de afiches digitales	-Charlas y videos educativos sobre seguridad digital.

	protección de la identidad digital en entornos virtuales.	la información personal en medios digitales. -Identifica riesgos asociados al uso inadecuado de internet y redes sociales. -Comprende la relación entre autocuidado y ciudadanía digital responsable.	sobre seguridad en internet. -Participación en actividades de reflexión sobre identidad digital. -Guías y talleres desarrollados.	-Análisis de situaciones cotidianas en redes sociales. -Creación de campañas de autocuidado digital.
II	Fortalecimiento del respeto por la diversidad y la convivencia en ambientes digitales.	-Reconoce la diversidad como un valor para la convivencia. -Identifica comportamientos respetuosos en la comunicación digital. -Comprende las consecuencias del ciberacoso y la discriminación en línea.	-Infografías sobre convivencia digital. -Participación en foros y debates guiados. -Producción de mensajes digitales que promuevan el respeto.	-Estudios de caso sobre convivencia virtual. -Trabajo colaborativo en plataformas digitales. -Elaboración de acuerdos de convivencia digital.
III	Uso crítico y responsable de la información relacionada con la salud, el bienestar y los derechos de niños, niñas y adolescentes.	-Consulta información en fuentes digitales confiables. -Reconoce derechos y deberes en entornos físicos y virtuales. -Analiza críticamente contenidos digitales relacionados con el bienestar integral.	-Búsquedas guiadas y registros de consulta. -Presentaciones digitales sobre derechos y deberes. -Elaboración de mapas conceptuales.	-Investigación orientada en portales educativos. -Análisis crítico de información digital. -Desarrollo de proyectos sobre ciudadanía y derechos.
IV	Construcción de ciudadanía digital mediante la participación responsable y ética en espacios tecnológicos.	-Utiliza herramientas tecnológicas para comunicar ideas con respeto y responsabilidad. -Participa en actividades colaborativas promoviendo la inclusión y la sana convivencia. -Reflexiona sobre el impacto de sus	-Campañas digitales de sensibilización. -Portafolio digital de actividades realizadas. -Socialización de proyectos sobre ciudadanía digital.	-Aprendizaje basado en proyectos. -Creación de contenidos digitales sobre ciudadanía y convivencia. -Socialización de experiencias mediante recursos multimedia.

		acciones en la comunidad digital.		
--	--	-----------------------------------	--	--

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR “CÁTEDRA DE PAZ” (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Pregunta problematizadora	Aprendizajes esenciales	Evidencias de proceso	Estrategias a implementar
I	¿Cómo pueden las tecnologías ayudar a construir ambientes de respeto y convivencia dentro y fuera de la escuela?	-Reconoce la importancia de la comunicación respetuosa en entornos digitales. -Identifica normas de convivencia y ciudadanía digital. -Comprende el impacto de sus acciones en la comunidad virtual.	-Elaboración de normas de convivencia digital. -Carteles o presentaciones sobre ciudadanía digital. -Participación en actividades de reflexión.	-Análisis de casos relacionados con el uso responsable de las TIC. -Construcción colectiva de acuerdos de convivencia digital. -Uso de recursos audiovisuales sobre cultura de paz.
II	¿De qué manera la tecnología puede contribuir a la solución pacífica de conflictos?	-Identifica estrategias de diálogo y mediación en situaciones de conflicto. -Utiliza herramientas digitales para expresar opiniones de forma respetuosa. -Reconoce la importancia de la empatía en la interacción virtual.	-Foros virtuales o debates guiados. -Infografías sobre resolución pacífica de conflictos. -Producción de mensajes digitales para promover el respeto.	-Estudio de casos. -Trabajo colaborativo mediante plataformas digitales. -Elaboración de campañas de convivencia escolar.
III	¿Cómo podemos utilizar las TIC para reconocer y valorar la diversidad cultural y social de nuestro entorno?	-Reconoce la diversidad como una riqueza social y cultural. -Investiga y comparte información utilizando herramientas digitales. -Promueve actitudes de inclusión y respeto por las diferencias.	-Presentaciones multimedia sobre diversidad cultural. -Investigaciones digitales. -Productos colaborativos elaborados en grupo.	-Aprendizaje basado en proyectos. -Investigación guiada con recursos digitales. -Producción de contenidos digitales incluyentes.
IV	¿Cómo podemos convertirnos en ciudadanos digitales comprometidos	-Utiliza las TIC de manera ética y responsable.	-Campañas digitales de cultura de paz.	-Creación de contenidos multimedia. -Desarrollo de proyectos de impacto escolar.

	con la paz y el bienestar común?	-Participa en proyectos colaborativos que promueven la cultura de paz. - Reflexiona sobre el uso de la tecnología para transformar positivamente su entorno.	-Portafolio digital de evidencias. -Socialización de proyectos tecnológicos orientados a la convivencia.	-Socialización de experiencias y buenas prácticas digitales.
--	----------------------------------	---	---	--

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR “PRAE” (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Pregunta problematizadora	Aprendizajes esenciales	Evidencias de proceso	Estrategias a implementar
I	¿Como Sensibilizar y orientar a la comunidad educativa de la IE Barrios Unidos del Sur en la conceptualización de la Educación Ambiental para lograr cambios de comportamiento, generar actitudes y conductas responsables a partir de la	-Identifica problemáticas ambientales de su entorno mediante el uso de herramientas digitales. -Utiliza fuentes de información confiables para investigar temas ambientales. -Reconoce la importancia de las TIC en la educación y sensibilización ambiental.	-Consultas e investigaciones digitales. -Infografías y carteles ambientales digitales. -Participación en actividades de diagnóstico ambiental escolar.	-Búsqueda guiada de información en medios digitales. -Elaboración de presentaciones e infografías. -Observación y registro de problemáticas ambientales del entorno.
II		-Identifica prácticas sostenibles relacionadas con el ahorro de agua, energía y manejo de residuos. -Analiza el impacto ambiental del uso de la tecnología. - Propone acciones de mejora para el cuidado del ambiente.	-Registros digitales de consumo y observación. -Gráficos y tablas elaborados en herramientas informáticas. - Presentación de propuestas de mejora ambiental.	-Uso de hojas de cálculo para organizar datos. -Aprendizaje basado en proyectos ambientales. -Análisis de casos relacionados con sostenibilidad.
III		-Diseña propuestas tecnológicas para el cuidado del ambiente. -Aplica procesos básicos de diseño y solución de problemas.	-Bocetos y prototipos digitales. -Diseños de campañas ambientales. -Presentación de proyectos tecnológicos escolares.	-Metodología STEAM. -Diseño de prototipos con materiales reutilizables. -Trabajo colaborativo para la solución de problemas ambientales.

	comprensión de la relación sociedad- naturaleza y se transformen en actores sociales y regionales?	-Reconoce la importancia de la innovación tecnológica en la conservación ambiental.		
IV		-Utiliza herramientas digitales para divulgar información ambiental. -Produce contenidos multimedia relacionados con el cuidado del entorno. -Participa en acciones de sensibilización ambiental dirigidas a la comunidad educativa.	-Videos, presentaciones o campañas digitales. -Portafolio digital de evidencias. -Socialización de proyectos PRAE.	-Creación de contenidos multimedia. -Exposición de proyectos ambientales. -Uso de plataformas digitales para compartir experiencias y resultados.

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR “PROYECTO CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO” (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Apoyo del área con el proyecto	Aprendizajes esenciales	Evidencias de proceso	Estrategias a implementar
I	Identificación de necesidades y oportunidades de emprendimiento en el entorno escolar y comunitario mediante el uso de herramientas digitales.	-Reconoce el emprendimiento como una alternativa para solucionar problemas del entorno. -Identifica necesidades y oportunidades de mejora en su contexto. -Utiliza herramientas digitales para recopilar y organizar información.	-Lluvia de ideas digital. -Mapas mentales o conceptuales sobre ideas de negocio. -Registro de observaciones e investigaciones.	-Observación del entorno. -Aprendizaje basado en problemas. -Uso de organizadores gráficos digitales.
II	Diseño de propuestas emprendedoras utilizando herramientas tecnológicas para representar ideas y proyectos.	-Formula ideas de emprendimiento relacionadas con necesidades del contexto. -Diseña propuestas utilizando recursos digitales. - Desarrolla creatividad e innovación en	-Bocetos digitales de productos o servicios. -Presentaciones multimedia de ideas emprendedoras. - Fichas descriptivas de proyectos.	-Aprendizaje basado en proyectos. -Diseño de prototipos digitales. -Trabajo colaborativo.

		la solución de problemas.		
III	Desarrollo de productos digitales para promocionar iniciativas emprendedoras.	-Utiliza herramientas informáticas para crear material publicitario. -Reconoce la importancia de la comunicación y el mercadeo digital. -Fortalece habilidades para el trabajo en equipo y la toma de decisiones.	-Afiches, folletos o infografías digitales. -Logotipos y material promocional. -Exposición de proyectos de emprendimiento.	-Diseño gráfico básico. -Creación de contenidos digitales. -Simulación de estrategias de comercialización.
IV	Socialización y evaluación de proyectos emprendedores apoyados en herramientas tecnológicas.	-Presenta propuestas emprendedoras utilizando medios digitales. -Evalúa fortalezas y oportunidades de mejora de un proyecto. -Reconoce el valor de la innovación y el emprendimiento para el desarrollo personal y social.	-Feria de emprendimiento escolar. -Portafolio digital de evidencias. -Presentación final del proyecto emprendedor.	-Exposición de proyectos. -Uso de herramientas multimedia para socialización. -Evaluación colaborativa y autoevaluación.

MALLA CURRICULAR ACTUALIZADA DE GRADO SÉPTIMO

COMPONENTES CURRICULARES	GRADO:	7	JORNADA:	M	T	CICLO LECTIVO: 2026	2026-2028	Intensidad horaria
--------------------------	--------	---	----------	---	---	---------------------	-----------	--------------------

GENERALES								semanal:
Periodo	COMPONENTE (Factor, Pensamiento, Entorno y Habilidades)	Estándar básico de competencia	DBA	EVIDENCIAS	SABERES / APRENDIZAJES ESENCIALES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		
I	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	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.	Reconoce la tecnología como una construcción humana que responde a necesidades del entorno y contribuye a la transformación social, cultural y económica.	-Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad, ubicando y explicando su contexto histórico. -Analizo las razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas, materiales e información, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos, el diseño de sistemas tecnológicos, la implementación de procesos y el desarrollo computacional a lo largo de la historia.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Características y clasificación de los metales. -Uso de los metales en la industria y la vida cotidiana. -Evolución histórica de materiales y herramientas tecnológicas. CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Concepto e importancia del pensamiento computacional. -Estrategias para resolver problemas mediante secuencias lógicas.	-Aprendizaje basado en problemas (ABP). -Investigación guiada sobre inventos e innovaciones tecnológicas. -Elaboración de líneas de tiempo digitales sobre la evolución de la tecnología. -Desarrollo de algoritmos mediante diagramas de flujo y pseudocódigo. -Análisis de objetos tecnológicos elaborados con metales. -Uso de herramientas digitales para presentaciones e investigaciones.		
	Uso y apropiación de la Tecnología y	Evalúo con sentido crítico el funcionamiento	Utiliza herramientas tecnológicas de manera segura, responsable y	-Aplico normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de productos tecnológicos.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA:	-Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). -Análisis de casos		

la informática	de algunos productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.	eficiente para la solución de problemas y el desarrollo de actividades académicas y cotidiana	-Análizo el impacto de los productos tecnológicos y reflexiono sobre su aporte en la solución de problemas y satisfacción de necesidades.	-Reciclaje de metales y residuos tecnológicos (RAEE). -Importancia de la economía circular y el aprovechamiento de materiales. CONCEPTOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Aplicación del pensamiento computacional para resolver problemas. -Algoritmos y secuencias lógicas. -Programación por bloques. -Introducción a la plataforma MakeCode.	sobre el impacto de la tecnología en la sociedad y el ambiente. -Actividades de clasificación y reciclaje de materiales tecnológicos. -Desarrollo de retos de programación mediante MakeCode. -Simulación de algoritmos y secuencias lógicas. - Trabajo colaborativo para la resolución de problemas.
Solución de problemas con tecnología e informática	Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes	Identifica problemas del entorno y propone soluciones utilizando herramientas tecnológicas e informáticas, valorando su impacto social y ambiental.	-Identifico problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas o informáticas. -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 -Identifico la influencia de factores ambientales, sociales, culturales y económicos en la solución de problemas.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Obtención y transformación de materiales metálicos. -Procesos industriales para la fabricación de objetos metálicos. -Impacto ambiental de la explotación y transformación	-Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). -Análisis de casos reales del contexto escolar y comunitario. -Diseño de algoritmos y diagramas de flujo. -Actividades de pensamiento lógico y computacional. -Uso de plataformas

		contextos.			de recursos metálicos. CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Resolución de problemas mediante algoritmos. -Descomposición de problemas complejos.	de programación por bloques (MakeCode o Scratch). -Trabajo colaborativo para el diseño de soluciones tecnológicas.
	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.	Reconoce el impacto de la tecnología en la vida diaria y en la sociedad, utilizando herramientas informáticas para organizar, analizar y comunicar información de manera responsable.	-Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones políticas en el uso y disposición final de productos de las tecnologías.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Clasificación y aplicaciones de los metales en productos tecnológicos. -Obtención, transformación y uso de materiales metálicos. CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Algoritmos y secuencias lógicas. -Diagramas de flujo. -Introducción a la programación por bloques en MakeCode.	-Análisis de casos relacionados con la explotación de recursos naturales y el desarrollo tecnológico. -Desarrollo de actividades de pensamiento computacional mediante retos y situaciones problema. -Diseño de algoritmos y diagramas de flujo para resolver necesidades del entorno. -Prácticas de programación por bloques en MakeCode.

II	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	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.	Reconoce las propiedades, características y usos de los materiales empleados en la elaboración de artefactos tecnológicos, valorando su impacto ambiental y comunicando sus ideas mediante herramientas ofimáticas básicas.	-Propongo relaciones entre conceptos de tecnología e informática y factores contextuales que hacen posible los desarrollos tecnológicos a través de la historia. -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.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Elementos estructurales y tipos de estructuras. -Esfuerzos mecánicos: tracción, compresión, flexión, torsión y corte. CONCEPTOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Introducción a Microsoft Excel: filas, columnas, celdas y fórmulas básicas. -Conceptos básicos de contabilidad y emprendimiento aplicados a hojas de cálculo.	-Análisis de casos relacionados con estructuras presentes en el entorno escolar y comunitario. -Construcción de maquetas o prototipos sencillos utilizando materiales reciclables. -Desarrollo de talleres prácticos en Excel para el registro y análisis de datos.
	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos productos tecnológicos y su uso	Reconoce el funcionamiento y las aplicaciones de diferentes productos tecnológicos de su entorno, empleando herramientas digitales	-Reconozco y uso principios de funcionamiento que sustentan productos de la tecnología. -Utilizo herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Proceso tecnológico aplicado a la solución de problemas. -Impacto ambiental de los materiales empleados en la	-Diseño y construcción de maquetas y prototipos sencillos. -Simulación de proyectos mediante MakeCode. -Talleres prácticos de

		adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.	y estrategias de pensamiento computacional para resolver problemas de manera creativa, segura y responsable		construcción de estructuras artificiales. CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Introducción a la cultura del emprendimiento: creatividad, innovación y formulación de ideas de negocio. -Diseña y simula la ejecución de proyectos en la plataforma Make Code, empleando el pensamiento computacional y la tarjeta Microbit.	programación por bloques. -Trabajo colaborativo y aprendizaje cooperativo. -Actividades de emprendimiento orientadas a identificar necesidades y oportunidades del contexto escolar y comunitario.
Solución de problemas con tecnología e informática	Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes contextos.	Identifica problemas de su entorno y propone soluciones mediante el uso de herramientas tecnológicas y recursos informáticos, aplicando procesos de análisis, diseño y evaluación.	-Utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología o la informática. -Interpreto gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades. -Detecto fallas en artefactos, procesos y sistemas tecnológicos o informáticos, siguiendo procedimientos de prueba y descarte, y propongo estrategias o alternativas de solución.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Elementos de una estructura y tipos de esfuerzos (tracción, compresión, flexión, torsión y cortante). -Tipos de estructuras artificiales y su aplicación en el entorno. -Cultura del emprendimiento: creatividad, innovación y	-Desarrollo de proyectos tecnológicos contextualizados. -Diseño y construcción de maquetas de estructuras. -Simulación de soluciones mediante programación por bloques en MakeCode. -Talleres prácticos en	

					formulación de ideas de negocio. CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Interfaz de Microsoft Excel. -Organización y análisis de datos. -Fórmulas y funciones básicas (suma, promedio, máximo y mínimo). -Elaboración de tablas y gráficos.	Excel para el análisis de datos. -Trabajo colaborativo y aprendizaje entre pares. -Uso de recursos digitales, videos explicativos y simuladores interactivos.
	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.	Analiza la relación entre tecnología, sociedad y ambiente, reconociendo el impacto de los desarrollos tecnológicos en la calidad de vida, la sostenibilidad y el uso responsable de los recursos.	-Analizo las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos o sistemas tecnológicos o informáticos.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Tecnología, ambiente y desarrollo sostenible. -Transformación de recursos naturales y su impacto ambiental. -Cultura del emprendimiento: innovación, sostenibilidad y responsabilidad social. CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL:	-Investigación guiada sobre tecnologías sostenibles y energías limpias. -Desarrollo de proyectos tecnológicos con enfoque ambiental. -Uso de Excel para el análisis e interpretación de datos. -Programación de soluciones sencillas en MakeCode con

					-Elaboración de tablas y gráficos estadísticos para interpretar información. -Aplicación del pensamiento computacional en proyectos con enfoque ambiental y social.	Micro:bit. -Debates y mesas redondas sobre tecnología, sociedad y medio ambiente. digitales.
III	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	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.	Comprende la evolución de la tecnología y la informática, identificando principios científicos y tecnológicos que han contribuido al desarrollo de productos, sistemas y soluciones que transforman la vida cotidiana.	-Reconozco los conceptos y principios de otras disciplinas, que han contribuido a la creación de algunos productos tecnológicos e informáticos actuales. -Explico con ejemplos los sistemas tecnológicos, indicando sus principios, conceptos, componentes y relaciones de causa efecto.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Orígenes de la electricidad y aportes de científicos e inventores. -Fenómenos básicos de electrostática. -Carga eléctrica, conductores y aislantes. -Corriente eléctrica, voltaje, resistencia y potencia. CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Resolución de problemas mediante algoritmos. -Análisis de datos utilizando Microsoft Excel. -Creación y aplicación de	-Experimentos sencillos sobre electrostática y electricidad. -Construcción y análisis de circuitos eléctricos básicos. -Investigación sobre inventores y avances tecnológicos. -Desarrollo de talleres prácticos con Excel para el análisis de datos. -Trabajo colaborativo y aprendizaje cooperativo.

					fórmulas matemáticas. -Funciones básicas e intermedias (SUMA, PROMEDIO, MAX, MIN, SI).	
	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.	Utiliza de manera responsable y segura herramientas tecnológicas e informáticas para construir, representar, comunicar y resolver situaciones del entorno, valorando su impacto y funcionalidad.	-Utilizo herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos. -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.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Corriente eléctrica, voltaje y resistencia. -Ley de Ohm y aplicaciones prácticas. -Circuitos eléctricos básicos. CONCEPTOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Elaboración e interpretación de gráficos. -Desarrolla actitudes hacia la práctica emprendedora e investigativa desde el área de tecnología e informática como área de naturaleza interdisciplinaria.	-Construcción de circuitos eléctricos sencillos. -Elaboración de maquetas y prototipos tecnológicos. -Talleres prácticos de medición y análisis de circuitos. -Uso de hojas de cálculo para la elaboración de tablas y gráficos. -Investigación guiada sobre aplicaciones de la electricidad en la vida cotidiana. -Actividades de emprendimiento orientadas a la solución de necesidades del entorno escolar y comunitario.

Solución de problemas con tecnología e informática	Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes contextos.	Analiza problemas de su entorno, diseña alternativas de solución y aplica herramientas tecnológicas e informáticas mediante procesos de innovación, pensamiento computacional y trabajo colaborativo.	-Adapto soluciones tecnológicas o informáticas en diferentes contextos y problemas. -Descompongo un problema en secuencia de pasos proponiendo o desarrollando probables soluciones a los problemas planteados. -Propongo procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos o informáticos.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Ley de Ohm y sus aplicaciones. -Sistemas tecnológicos: componentes, entradas, procesos y salidas. -Relación entre ciencia, tecnología e innovación. CONCEPTOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Resolución de problemas mediante algoritmos. -Análisis de datos utilizando Microsoft Excel.	-Construcción y análisis de circuitos eléctricos básicos. -Desarrollo de talleres prácticos con Excel para el análisis de datos. -Resolución de situaciones problemáticas del contexto escolar y comunitario. -Trabajo colaborativo y aprendizaje cooperativo.
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.	Analiza críticamente el impacto social, económico y ambiental de la tecnología y la informática, reconociendo su influencia en la calidad de vida, la sostenibilidad y el acceso equitativo a los recursos tecnológicos.	-Participo en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos analógicos y digitales. -Reconozco los derechos de las comunidades para acceder a bienes y servicios tecnológicos o informáticos (como, por ejemplo, los recursos energéticos e hídricos o la conectividad).	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Componentes de un circuito eléctrico: generadores, conductores, receptores, elementos de protección y elementos de maniobra. -Normas de seguridad en el manejo de herramientas y equipos tecnológicos. -Construcción de modelos, maquetas y prototipos	-Debates y mesas redondas sobre tecnología, sociedad y medio ambiente. -Análisis de casos relacionados con el acceso a la tecnología y la sostenibilidad. -Elaboración de campañas de sensibilización sobre el uso responsable de la energía y los

					tecnológicos. CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Representación de información en diferentes formatos digitales. Identificación de necesidades y oportunidades del entorno. -Formulación de propuestas y proyectos tecnológicos. -Trabajo en equipo y liderazgo.	recursos tecnológicos. -Diseño de proyectos tecnológicos orientados a resolver necesidades del entorno.
IV	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	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.	Analiza la evolución de las fuentes de energía y de las tecnologías emergentes, comprendiendo su impacto en la transformación del entorno y en el desarrollo de la sociedad actual y futura.	-Argumento sobre las transformaciones y utilización de fuentes de energía y redes en la actualidad y su incidencia en los desarrollos tecnológicos futuros. -Expongo puntos de encuentro y desencuentro sobre como los desarrollos tecnológicos, informáticos y las tecnologías de la cuarta revolución industrial transformarán el entorno natural, social y cultural del hombre.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: Comprende e identifica el origen de las diferentes fuentes de energía. -Conoce y aplica los conocimientos vistos para el aprovechamiento de las diferentes fuentes de energía. CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO	-Investigación sobre fuentes de energía y tecnologías emergentes. -Análisis de casos relacionados con sostenibilidad energética. -Debates sobre el impacto de la Cuarta Revolución Industrial en la sociedad. -Talleres prácticos de Excel para análisis e

				COMPUTACIONAL: -Microsoft Excel: fórmulas y funciones aplicadas al análisis de datos. -Organización, procesamiento e interpretación de información. -Elaboración de tablas y gráficos estadísticos. -Análisis de datos para la toma de decisiones.	interpretación de datos. -Desarrollo de proyectos de emprendimiento con enfoque tecnológico y ambiental. -Uso de recursos audiovisuales, simuladores y herramientas digitales.
Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.	Utiliza herramientas digitales para crear, organizar y comunicar información en diferentes formatos, integrando texto, imágenes, audio y video, de manera creativa, responsable y pertinente para resolver necesidades de su entorno.	-Construyo contenidos digitales que incluyen recursos de información en diversos formatos (texto, imagen, video, sonido), para diferentes situaciones de la vida cotidiana -Organizo información sobre productos tecnológicos mediante contenidos digitales en diferentes formatos a través de diversos canales de comunicación.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Producción y edición básica de contenidos digitales. -Uso responsable y ético de la información digital. CONCEPTOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Organización y representación de información mediante herramientas digitales.	-Talleres prácticos para la creación de documentos, presentaciones e infografías digitales. -Búsqueda, selección y organización de información en fuentes confiables. -Elaboración de contenidos digitales relacionados con proyectos de aula. -Uso de herramientas digitales para integrar texto, imágenes, audio y video. -Trabajo colaborativo para diseñar y presentar productos digitales.

				-Selección y análisis de información relevante para la creación de contenidos digitales.	-Aplicación de normas de ciudadanía digital, seguridad informática y respeto por los derechos de autor.
Solución de problemas con tecnología e informática	Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes contextos.	Diseña y representa soluciones a problemas de su entorno mediante modelos, representaciones gráficas y algoritmos sencillos, utilizando herramientas digitales y entornos básicos de programación para desarrollar proyectos tecnológicos con actitud emprendedora e investigativa.	-Realizo representaciones gráficas tridimensionales de mis ideas y diseños encaminados a la solución de problemas en mi entorno. -Elabora algoritmos en un entorno de programación para solucionar problemas que requieren el uso de estructuras básicas de secuenciación, condición o repetición.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: - Desarrolla actitudes hacia la práctica emprendedora e investigativa desde el área de tecnología e informática como área de naturaleza interdisciplinaria. -Innovación, creatividad y emprendimiento en la solución de problemas. CONCEPTOS BASICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Diseño de algoritmos para la solución de problemas cotidianos. -Descomposición de problemas en tareas más simples.	-Aprendizaje basado en proyectos para la solución de problemas del entorno escolar y comunitario. -Diseño y elaboración de bocetos, planos y representaciones tridimensionales de propuestas tecnológicas. -Actividades de programación por bloques utilizando entornos visuales. -Resolución de retos de pensamiento computacional mediante algoritmos y diagramas de flujo. - Trabajo colaborativo para diseñar, construir y evaluar soluciones tecnológicas. - Socialización y sustentación de proyectos ante el grupo. - Uso de herramientas digitales para modelar, representar y comunicar ideas.

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.	Analiza el impacto social y ambiental del uso de la tecnología y la informática, promoviendo comportamientos éticos, responsables y respetuosos en el uso de los recursos tecnológicos y digitales para contribuir al bienestar de la sociedad y la conservación del medio ambiente.	-Asuma comportamientos legales y respetuosos relacionados con el uso de los recursos tecnológicos o informáticos.	CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TECNOLOGÍA: -Formula y resuelve problemas utilizando conocimientos tecnológicos e informáticos. -Uso responsable de los recursos tecnológicos. -Ciudadanía digital y comportamiento ético. CONCEPTOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: -Pensamiento lógico para la toma de decisiones. -Uso de herramientas digitales para investigar y comunicar información. -Evaluación de soluciones tecnológicas frente a necesidades sociales y ambientales.	-Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). -Análisis de casos sobre impacto tecnológico y ambiental. -Debates y mesas redondas sobre ciudadanía digital. -Investigación guiada mediante recursos digitales. -Trabajo colaborativo y aprendizaje entre pares. -Elaboración de infografías, carteles o presentaciones digitales. -Socialización y argumentación de propuestas de mejora para el entorno.
TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)					

Periodo	COMPETENCIA CIUDADANA (Grupo de competencias)	Estándar básico de competencias ciudadanas	Evidencias de desempeño
I	Contribuyo, de manera constructiva, a la convivencia en mi medio escolar y en mi comunidad (barrio o vereda).	Convivencia y paz.	-Conozco procesos y técnicas de mediación de conflictos. -Sirvo como mediador entre compañeros y compañeras, cuando me autorizan, fomentando el diálogo y el entendimiento.
II	Contribuyo, de manera constructiva, a la convivencia en mi medio escolar y en mi comunidad (barrio o vereda).	Convivencia y paz.	Reconozco el conflicto como una oportunidad para aprender y fortalecer nuestras relaciones
III	Identifico y rechazo las diversas formas de discriminación en mi medio escolar y en mi comunidad, y analizo críticamente las razones que pueden favorecer estas discriminaciones.	Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias	Reconozco que pertenezco a diversos grupos (familia, colegio, barrio, región, país, etc.) y entiendo que eso hace parte de mi identidad.
IV	Identifico y rechazo las situaciones en las que se vulneran los derechos fundamentales y utilizo formas y mecanismos de participación democrática en mi medio escolar.	Participación y responsabilidad democrática	Preveo las consecuencias que pueden tener, sobre mí y sobre los demás, las diversas alternativas de acción propuestas frente a una decisión colectiva.

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR COMPETENCIAS LABORALES GENERALES (APLICA PARA LOS GRADOS DE PRIMERO A GRADO ONCE)				
Periodo	CLASE DE COMPETENCIA LABORAL ESPÉCIFICA A DESARROLLAR	NOMBRE DE LA COMPETENCIA	ESTANDAR BÁSICO DE COMPETENCIA	Evidencias de desempeño.
I	TIPO TECNOLÓGICO	GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA Y LAS HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS Crear, transformar e innovar elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos	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.	Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades.

		ordenados. Identificar, adaptar y transferir tecnologías de distinto tipo.		
II	TIPO INTELECTUAL	TOMA DE DECISIONES Establecer juicios argumentados y definir acciones adecuadas para resolver una situación determinada.	Elijo y llevo a la práctica la solución o estrategia adecuada para resolver una situación determinada.	Analizo una situación (social, cultural, económica, laboral) para identificar alternativas de acción o solución.
III	TIPO INTELECTUAL	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Observar, descubrir y analizar críticamente deficiencias en distintas situaciones para definir alternativas e implementar soluciones acertadas y oportunas.	Identifico problemas en una situación dada, analizo formas para superarlos e implemento la alternativa más adecuada.	Observo situaciones de diversa clase (culturales, sociales, económicas, laborales, entre otras) e identifico problemas.
IV	TIPO PERSONAL	DOMINIO PERSONAL Definir un proyecto personal en el que se aprovechan las propias fortalezas y con el que se superan las debilidades, se construye sentido de vida y se alcanzan metas en diferentes ámbitos.	Defino mi proyecto de vida, aprovecho mis fortalezas, supero mis debilidades y establezco acciones que me permiten alcanzar dicho proyecto.	Construyo una visión personal de largo, mediano y corto plazo, con objetivos y metas definidas, en distintos ámbitos.

--	--	--	--	--

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Estándar de formación	Eje central del proceso	Habilidades a fortalecer	Evidencias de desempeño.
I	AUTOCONCIENCIA Se refiere a la habilidad de reflexionar sobre sí, así como de reconocer y comprender las propias emociones, los pensamientos, los comportamientos y la propia identidad. Esto implica evaluar las formas en que estos factores influyen en las decisiones y acciones cotidianas. La autoconciencia posibilita el establecimiento de las bases de la regulación emocional, así como la generación y sostenimiento de relaciones sociales y la internalización de normas culturales (Merlano, 2004; Saarni, 1999).	INDIVIDUAL - YO CONMIGO MISMO Este eje hace referencia al conocerse, entenderse, confiar en si mismo(a), manejar las emociones y tener autocompasión (Banco Mundial, 2016).	AUTODEFICACIA Reconozco mis habilidades, capacidades y recursos personales, desde la confianza en ellos, para enfrentar retos cotidianos.	Realizar actividades de resolución de problemas que impliquen identificar las capacidades y habilidades de cada estudiante, para superar los retos en la cotidianidad.
II	EMPATÍA Habilidad que le permite a una persona entender, conectar emocionalmente y actuar en beneficio del bienestar de las demás personas. Implica un proceso de desarrollo progresivo para experimentar y responder a las emociones de otras personas.	SOCIAL – YO CON LOS OTROS Se orienta hacia la construcción de relaciones positivas, comunicarse e intercambiar saberes y experiencias, accionar en colectivo y tener conciencia social (Banco	TOMA DE PERSPECTIVA Reconozco la realidad y el contexto personal y de otras personas para comprender diferentes puntos de vista.	Incitar conversaciones y aprendizajes respecto a dilemas sociales y multiproblemáticos.

	reconociendo conscientemente el mundo emocional de las personas a su alrededor (Hoffman, 2000; López, et al., 2014).	Mundial, 2016).		
III	TOMA DE DECISIONES Esta habilidad socioemocional está alineada con los valores, metas y necesidades. Implica la evaluación de opciones, así como el anticipar consecuencias y hacer elecciones entre un conjunto de alternativas. Lo anterior, con base en criterios específicos e información disponible, y considerando el bienestar individual, social y colectivo (Casel, 2020; Goleman, 1995).	DESAFÍOS DEL SIGLO XXI – YO CON LA SOCIEDAD Y EL MUNDO Eje focalizado en la determinación, la toma de decisiones, el aporte desde lo individual y lo colectivo y la puesta en práctica de conocimientos y habilidades (Banco Mundial, 2016).	PENSAMIENTO CRÍTICO Diferencio hechos de opiniones, analizando cómo influyen los valores, emociones y creencias en la interpretación de la información	Incentivar espacios de reflexión sobre la diferencia existente entre un hecho (un dato) y una opinión para discernir entre ellas en situaciones cotidianas.
IV	MANEJO DE CONFLICTOS El manejo de conflictos va más allá de su resolución o gestión, sino que es una habilidad que se enfoca en generar cambios constructivos en las dinámicas, relaciones y estructuras que los originan. Se considera el conflicto como una oportunidad para el desarrollo democrático y social, buscando acciones que aporten a transformar, no solo eliminar o controlar el conflicto	SOCIAL – YO CON LOS OTROS Se orienta hacia la construcción de relaciones positivas, comunicarse e intercambiar saberes y experiencias, accionar en colectivo y tener conciencia social (Banco Mundial, 2016).	COMUNICACIÓN ASERTIVA Desarrollo estrategias para resolver conflictos a través del diálogo asertivo y la empatía.	Reconocer en situaciones de la vida cotidiana las diferentes emociones y las formas de responder asertivamente ante presión, estrés o frustración.

	(Lederach, 2003).			
--	-------------------	--	--	--

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR C.I. “MAGUARE, ARTE Y FOLCLOR” (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Eje transversalización	Aprendizajes esenciales	Evidencias de proceso	Estrategias a implementar
I	Investigación y manejo de la información	- Búsqueda segura de información sobre la danza caqueteña, trajes típicos y tradiciones. - Organización de datos e ideas en esquemas o mapas mentales digitales. - Criterios para evaluar la veracidad y calidad de las fuentes consultadas.	- Selecciona información pertinente y confiable sobre el Maguaré, las danzas y tradiciones del Caquetá. - Elabora mapas mentales, cuadros sinópticos o esquemas digitales con la información recopilada. - Registra y organiza las fuentes consultadas respetando los derechos de autor.	- Investigación guiada en fuentes digitales y bibliográficas. - Elaboración de mapas conceptuales y organizadores gráficos digitales. - Talleres sobre búsqueda segura y evaluación de fuentes de información. - Trabajo colaborativo para la socialización de hallazgos.
II	Pensamiento computacional y creatividad	- Diseño de animaciones o simulaciones digitales que representen los movimientos o pasos de baile. - Creación de juegos interactivos o trivias digitales sobre la danza y cultura del Caquetá. - Aplicación de lógica y secuencias en la organización del evento (cronogramas, listas de tareas).	- Diseña representaciones digitales que evidencian comprensión de las expresiones culturales estudiadas. - Elabora secuencias lógicas y cronogramas para la planeación de actividades del proyecto. - Participa en la creación de juegos o recursos digitales relacionados con la cultura regional.	- Uso de herramientas de programación por bloques y aplicaciones interactivas. - Aprendizaje basado en proyectos y resolución de problemas. - Diseño de cronogramas y planificación colaborativa de actividades. - Desarrollo de retos de creatividad y pensamiento lógico.
III	Producción de contenido digital	- Elaboración de un portafolio digital del proyecto, que incluya: historia de la danza, trajes, ensayos, videos y fotos. - Creación de un blog o sitio web	- Produce contenidos digitales organizados y pertinentes sobre el proyecto. - Integra imágenes, videos, textos y evidencias del proceso en un	- Elaboración de portafolios digitales y presentaciones multimedia. - Creación y actualización de blogs o sitios web escolares. - Uso responsable de plataformas digitales para la divulgación de información.

		escolar con la información del proyecto. Gestión de redes sociales o plataformas educativas para difundir el trabajo.	portafolio digital. Difunde información del proyecto utilizando medios digitales de manera responsable.	Trabajo colaborativo para la producción y edición de contenidos.
IV	Tecnología en el montaje del evento	- Apoyo técnico en el manejo de audio, proyección de imágenes o luces durante la presentación. - Uso de dispositivos tecnológicos (tabletas, celulares, cámaras) para registrar el proceso y el evento final.	- Participa activamente en el montaje y apoyo técnico del evento cultural. - Utiliza adecuadamente equipos tecnológicos para registrar y documentar las actividades desarrolladas. - Aplica normas de seguridad y uso responsable de los recursos tecnológicos durante el evento.	- Simulación y práctica del montaje técnico previo al evento. - Asignación de roles para el manejo de audio, video y registro fotográfico. - Capacitación básica en el uso seguro de equipos tecnológicos. - Evaluación y socialización de los resultados obtenidos durante el evento.

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR C.I. "ECOBUSTEAM" (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Eje transversalización	Aprendizajes esenciales	Evidencias de proceso	Estrategias a implementar
I	Gestión Integral de Residuos y Economía Circular	3. Diseño digital de campañas ambientales. 4. Innovaciones tecnológicas en reciclaje.	-Diseña afiches, carteles o presentaciones digitales para promover la separación adecuada de residuos. -Identifica tecnologías utilizadas en procesos de reciclaje y reutilización de materiales. -Participa en campañas de sensibilización ambiental apoyadas en herramientas TIC.	-Elaboración de infografías y piezas publicitarias digitales. -Investigación sobre tecnologías de reciclaje mediante fuentes digitales. -Aprendizaje basado en proyectos ambientales del contexto escolar.

II	Ciencia, Tecnología e Innovación (STEAM)	3. Pensamiento computacional. 4. Programación por bloques aplicada al ambiente.	-Desarrolla secuencias lógicas para resolver problemas ambientales. -Diseña programas sencillos en plataformas de programación por bloques relacionados con el cuidado del entorno. -Explica el funcionamiento de algoritmos básicos.	-Uso de microbit makecode o plataformas similares. -Resolución de retos ambientales mediante pensamiento computacional. -Actividades de simulación y diseño de algoritmos.
III	Biodiversidad, Territorio y Cambio Climático	3. Diseño de prototipos tecnológicos ecológicos. 4. Robótica básica ambiental.	-Construye prototipos sencillos que aporten a la solución de problemáticas ambientales. -Diseña modelos o propuestas tecnológicas para el ahorro de recursos naturales. -Participa en experiencias básicas de robótica aplicada al ambiente.	-Diseño y construcción de prototipos con materiales reutilizables. -Retos STEAM enfocados en el cuidado de la biodiversidad. -Actividades de robótica educativa y modelado tecnológico.
IV	Ciudadanía Ambiental, Ética y Cultura de Paz	3. Uso de hojas de cálculo para análisis de datos. 4. Creación de infografías digitales.	-Organiza y representa datos ambientales mediante tablas y gráficos. -Elabora infografías digitales sobre acciones de conservación ambiental. -Socializa resultados de proyectos ECOBUSTEAM utilizando herramientas tecnológicas.	-Recolección y análisis de datos ambientales del entorno escolar. -Uso de hojas de cálculo para generar gráficos estadísticos. -Creación y socialización de productos digitales para fortalecer la cultura ambiental y la convivencia.

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR “EDUCACIÓN VIAL” (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Acción a implementar	Aprendizajes esenciales	Evidencias de proceso	Estrategias a implementar
I	Asumir la regulación: Acatamiento a la gestión (planificación, legislación, regulación, control) de la autoridad, para mantener vigentes las normas objetivas y subjetivas de la movilidad asumidas como un acuerdo social que procura el mayor bien para el mayor número de personas.	-Reconozco la importancia que tienen las autoridades y organismos de tránsito en el desarrollo de normas para la movilidad segura. -Diferencio las normas y comportamientos que exigen la utilización de equipos de transporte público. - Decido responsablemente frente a mi propio cuidado y el cuidado de los demás, mientras tránsito por el espacio público.	Promueve el respeto de las normas y a la autoridad que regulan la convivencia pacífica en el tránsito.	-Investigación guiada en internet sobre organismos de tránsito. -Uso de presentaciones multimedia y videos educativos. - Creación de carteles digitales sobre normas de movilidad segura.
II	Corresponsabilidad vial: Estado de desarrollo moral en el cual el individuo puede asumir el deber de garantizar al otro su derecho a movilizarse con libertad de forma segura y oportuna.	-Actúo de manera asertiva ante situaciones conflictivas en el tránsito. -Reconozco que las actitudes egoístas y hábitos inadecuados tienen consecuencias negativas en la movilidad.	Como actor del tránsito se responsabiliza del respeto y promoción del ejercicio libre y seguro de la movilidad de los otros actores.	-Aprendizaje basado en proyectos. -Análisis de casos reales mediante recursos audiovisuales. -Creación de contenidos digitales para promover la cultura vial.
III	Valoración en la movilidad del riesgo y la vulnerabilidad: Decisión autónoma de afrontar un riesgo en la movilidad, luego de sopesar la capacidad de tolerarlo y valorar las	-Reconozco normas de seguridad para utilizar el transporte público y evitar lesiones graves. -Identifico como participan los sistemas de protección del cuerpo (endocrino) y los reguladores del estrés (respiratorio, circulatorio, renal)	Asume riesgos en la movilidad a partir de valorar la tolerancia al mismo y la capacidad de afrontarlo.	-Uso de simulaciones virtuales y juegos educativos. -Análisis de estadísticas de accidentalidad mediante gráficos digitales. -Desarrollo de talleres de prevención y autocuidado.

	consecuencias de su decisión.			
IV	Comprensión del entorno: Aprender las condiciones de uso y aprovechamiento del espacio público, así como de los factores condicionantes del tránsito, para garantizar la capacidad de guiar el comportamiento a través de señales propias y externas.	-Identifico qué características tiene la distribución del espacio público y las redes viales en mi barrio, vereda o entorno escolar. -Valoro la importancia de proteger el ambiente sano y seguro en el espacio público de mi localidad. -Utilizo adecuadamente el mobiliario dispuesto para la prestación de servicio público de transporte.	Comprende las condiciones de organización del espacio público para su aprovechamiento y circulación eficiente.	-Uso de aplicaciones de georreferenciación y mapas digitales. -Salidas pedagógicas de observación del entorno. -Desarrollo de proyectos colaborativos para identificar rutas seguras.

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR “CÁTEDRA DE AFROCOLOMBIANIDAD” (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Apoyo del área con el proyecto	Aprendizajes esenciales	Evidencias de proceso	Estrategias a implementar
I	Etnoeducación y su importancia Investigación digital sobre la historia, identidad y aportes de las comunidades afrocolombianas al desarrollo social, cultural y científico del país.	-Utiza herramientas digitales para buscar, seleccionar y organizar información sobre la cultura afrocolombiana. -Reconoce los aportes de las comunidades afrodescendientes a la identidad nacional. -Aplica criterios básicos para el uso seguro y ético de la información.	-Líneas de tiempo digitales. -Mapas conceptuales sobre la historia afrocolombiana. -Presentaciones digitales de consulta e investigación.	-Búsqueda guiada de información en fuentes confiables. -Elaboración de organizadores gráficos digitales. -Análisis de videos y recursos multimedia sobre afrocolombianidad.
II	Historia del pueblo afrocolombiano Creación de contenidos digitales que	-Identifica manifestaciones culturales afrocolombianas como música, danza,	-Infografías digitales. -Carteles o afiches virtuales.	-Diseño gráfico básico con herramientas digitales. -Producción de contenidos audiovisuales.

	promuevan el reconocimiento y valoración de las expresiones culturales afrocolombianas.	gastronomía y tradiciones. -Utiliza herramientas digitales para comunicar información de manera creativa. -Valora la diversidad cultural como elemento de convivencia.	-Presentaciones multimedia sobre expresiones culturales afrocolombianas.	-Trabajo colaborativo para la elaboración de productos digitales.
III	Identidad cultural de los pueblos afrocolombianos en la regional Desarrollo de proyectos tecnológicos que visibilicen el patrimonio cultural afrocolombiano mediante recursos multimedia y herramientas TIC.	-Diseña productos digitales relacionados con el patrimonio afrocolombiano. -Integra texto, imagen, audio y video en la elaboración de contenidos. -Reconoce la importancia de preservar la memoria cultural mediante la tecnología.	-Videos cortos o podcasts temáticos. -Galerías digitales de personajes afrocolombianos destacados. -Proyectos colaborativos publicados en medios escolares.	-Aprendizaje basado en proyectos. -Producción de recursos multimedia. -Investigación sobre líderes, científicos, deportistas y artistas afrocolombianos.
IV	Aporte de los afrocolombianos a la construcción de la identidad regional	-Comunica ideas y proyectos utilizando herramientas tecnológicas. -Reflexiona sobre la importancia de la inclusión y el respeto por la diversidad cultural. -Participa activamente en espacios de divulgación digital.	-Exposición de proyectos tecnológicos. -Portafolio digital de evidencias. -Campañas virtuales de sensibilización sobre la afrocolombianidad.	-Feria tecnológica y cultural. -Creación de campañas digitales de inclusión y respeto. -Socialización de experiencias mediante plataformas digitales institucionales

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR “EDUCACIÓN SEXUAL Y CONSTRUCCIÓN DE CIUDADANÍA” (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Apoyo del área con el proyecto	Aprendizajes esenciales	Evidencias de proceso	Estrategias a implementar
I	Promoción del autocuidado y la protección de la identidad digital en entornos virtuales.	-Reconoce la importancia del cuidado de la información personal en medios digitales.	-Elaboración de afiches digitales sobre seguridad en internet. -Participación en actividades de	-Charlas y videos educativos sobre seguridad digital. -Análisis de situaciones cotidianas en redes sociales.

		-Identifica riesgos asociados al uso inadecuado de internet y redes sociales. -Comprende la relación entre autocuidado y ciudadanía digital responsable.	- reflexión sobre identidad digital. -Guías y talleres desarrollados.	-Creación de campañas de autocuidado digital.
II	Fortalecimiento del respeto por la diversidad y la convivencia en ambientes digitales.	-Reconoce la diversidad como un valor para la convivencia. -Identifica comportamientos respetuosos en la comunicación digital. -Comprende las consecuencias del ciberacoso y la discriminación en línea.	-Infografías sobre convivencia digital. -Participación en foros y debates guiados. -Producción de mensajes digitales que promuevan el respeto.	-Estudios de caso sobre convivencia virtual. -Trabajo colaborativo en plataformas digitales. -Elaboración de acuerdos de convivencia digital.
III	Uso crítico y responsable de la información relacionada con la salud, el bienestar y los derechos de niños, niñas y adolescentes.	-Consulta información en fuentes digitales confiables. -Reconoce derechos y deberes en entornos físicos y virtuales. -Analiza críticamente contenidos digitales relacionados con el bienestar integral.	-Búsquedas guiadas y registros de consulta. -Presentaciones digitales sobre derechos y deberes. -Elaboración de mapas conceptuales.	-Investigación orientada en portales educativos. -Análisis crítico de información digital. -Desarrollo de proyectos sobre ciudadanía y derechos.
IV	Construcción de ciudadanía digital mediante la participación responsable y ética en espacios tecnológicos.	-Utiliza herramientas tecnológicas para comunicar ideas con respeto y responsabilidad. -Participa en actividades colaborativas promoviendo la inclusión y la sana convivencia. -Reflexiona sobre el impacto de sus acciones en la comunidad digital.	-Campañas digitales de sensibilización. -Portafolio digital de actividades realizadas. -Socialización de proyectos sobre ciudadanía digital.	-Aprendizaje basado en proyectos. -Creación de contenidos digitales sobre ciudadanía y convivencia. -Socialización de experiencias mediante recursos multimedia.

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR “CÁTEDRA DE PAZ” (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Pregunta problematizadora	Aprendizajes esenciales	Evidencias de proceso	Estrategias a implementar
I	¿Cómo pueden las tecnologías ayudar a construir ambientes de respeto y convivencia dentro y fuera de la escuela?	-Reconoce la importancia de la comunicación respetuosa en entornos digitales. -Identifica normas de convivencia y ciudadanía digital. -Comprende el impacto de sus acciones en la comunidad virtual.	-Elaboración de normas de convivencia digital. -Carteles o presentaciones sobre ciudadanía digital. -Participación en actividades de reflexión.	-Análisis de casos relacionados con el uso responsable de las TIC. -Construcción colectiva de acuerdos de convivencia digital. -Uso de recursos audiovisuales sobre cultura de paz.
II	¿De qué manera la tecnología puede contribuir a la solución pacífica de conflictos?	-Identifica estrategias de diálogo y mediación en situaciones de conflicto. -Utiliza herramientas digitales para expresar opiniones de forma respetuosa. - Reconoce la importancia de la empatía en la interacción virtual.	-Foros virtuales o debates guiados. -Infografías sobre resolución pacífica de conflictos. -Producción de mensajes digitales para promover el respeto.	-Estudio de casos. -Trabajo colaborativo mediante plataformas digitales. -Elaboración de campañas de convivencia escolar.
III	¿Cómo podemos utilizar las TIC para reconocer y valorar la diversidad cultural y social de nuestro entorno?	-Reconoce la diversidad como una riqueza social y cultural. -Investiga y comparte información utilizando herramientas digitales. -Promueve actitudes de inclusión y respeto por las diferencias.	-Presentaciones multimedia sobre diversidad cultural. -Investigaciones digitales. -Productos colaborativos elaborados en grupo.	-Aprendizaje basado en proyectos. -Investigación guiada con recursos digitales. -Producción de contenidos digitales incluyentes.
IV	¿Cómo podemos convertirnos en ciudadanos digitales comprometidos con la paz y el bienestar común?	-Utiliza las TIC de manera ética y responsable. -Participa en proyectos colaborativos que promueven la cultura de paz. - Reflexiona sobre el uso de la	-Campañas digitales de cultura de paz. -Portafolio digital de evidencias. -Socialización de proyectos tecnológicos orientados a la	-Creación de contenidos multimedia. -Desarrollo de proyectos de impacto escolar. -Socialización de experiencias y buenas prácticas digitales.

		tecnología para transformar positivamente su entorno.	convivencia.	
--	--	---	--------------	--

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR “PRAE” (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Pregunta problematizadora	Aprendizajes esenciales	Evidencias de proceso	Estrategias a implementar
I		-Identifica problemáticas ambientales de su entorno mediante el uso de herramientas digitales. -Utiliza fuentes de información confiables para investigar temas ambientales. -Reconoce la importancia de las TIC en la educación y sensibilización ambiental.	-Consultas e investigaciones digitales. -Infografías y carteles ambientales digitales. -Participación en actividades de diagnóstico ambiental escolar.	-Búsqueda guiada de información en medios digitales. -Elaboración de presentaciones e infografías. -Observación y registro de problemáticas ambientales del entorno.
II	¿Como Sensibilizar y orientar a la comunidad educativa de la IE Barrios Unidos del Sur en la conceptualización de la Educación Ambiental para lograr cambios de comportamiento, generar actitudes y conductas responsables a partir de la comprensión de la relación	-Identifica prácticas sostenibles relacionadas con el ahorro de agua, energía y manejo de residuos. -Analiza el impacto ambiental del uso de la tecnología. - Propone acciones de mejora para el cuidado del ambiente.	-Registros digitales de consumo y observación. -Gráficos y tablas elaborados en herramientas informáticas. - Presentación de propuestas de mejora ambiental.	-Uso de hojas de cálculo para organizar datos. -Aprendizaje basado en proyectos ambientales. -Análisis de casos relacionados con sostenibilidad.
III		-Diseña propuestas tecnológicas para el cuidado del ambiente. -Aplica procesos básicos de diseño y solución de problemas. -Reconoce la importancia de la innovación tecnológica en la conservación ambiental.	-Bocetos y prototipos digitales. -Diseños de campañas ambientales. -Presentación de proyectos tecnológicos escolares.	-Metodología STEAM. -Diseño de prototipos con materiales reutilizables. -Trabajo colaborativo para la solución de problemas ambientales.

IV	sociedad- naturaleza y se transformen en actores sociales y regionales?	-Utiliza herramientas digitales para divulgar información ambiental. -Produce contenidos multimedia relacionados con el cuidado del entorno. -Participa en acciones de sensibilización ambiental dirigidas a la comunidad educativa.	-Videos, presentaciones o campañas digitales. -Portafolio digital de evidencias. -Socialización de proyectos PRAE.	-Creación de contenidos multimedia. -Exposición de proyectos ambientales. -Uso de plataformas digitales para compartir experiencias y resultados.
----	---	--	--	---

TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR “PROYECTO CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO” (Aplica desde educación inicial hasta grado Once)				
Periodo	Apoyo del área con el proyecto	Aprendizajes esenciales	Evidencias de proceso	Estrategias a implementar
I	Identificación de necesidades y oportunidades de emprendimiento en el entorno escolar y comunitario mediante el uso de herramientas digitales.	-Reconoce el emprendimiento como una alternativa para solucionar problemas del entorno. -Identifica necesidades y oportunidades de mejora en su contexto. -Utiliza herramientas digitales para recopilar y organizar información.	-Lluvia de ideas digital. -Mapas mentales o conceptuales sobre ideas de negocio. -Registro de observaciones e investigaciones.	-Observación del entorno. -Aprendizaje basado en problemas. -Uso de organizadores gráficos digitales.
II	Diseño de propuestas emprendedoras utilizando herramientas tecnológicas para representar ideas y proyectos.	-Formula ideas de emprendimiento relacionadas con necesidades del contexto. -Diseña propuestas utilizando recursos digitales. - Desarrolla creatividad e innovación en la solución de problemas.	-Bocetos digitales de productos o servicios. -Presentaciones multimedia de ideas emprendedoras. - Fichas descriptivas de proyectos.	-Aprendizaje basado en proyectos. -Diseño de prototipos digitales. -Trabajo colaborativo.
III	Desarrollo de productos digitales para promocionar iniciativas emprendedoras.	-Utiliza herramientas informáticas para crear material publicitario.	-Afiches, folletos o infografías digitales.	-Diseño gráfico básico.

		-Reconoce la importancia de la comunicación y el mercadeo digital. -Fortalece habilidades para el trabajo en equipo y la toma de decisiones.	-Logotipos y material promocional. -Exposición de proyectos de emprendimiento.	-Creación de contenidos digitales. -Simulación de estrategias de comercialización.
IV	Socialización y evaluación de proyectos emprendedores apoyados en herramientas tecnológicas.	-Presenta propuestas emprendedoras utilizando medios digitales. -Evalúa fortalezas y oportunidades de mejora de un proyecto. -Reconoce el valor de la innovación y el emprendimiento para el desarrollo personal y social.	-Feria de emprendimiento escolar. -Portafolio digital de evidencias. -Presentación final del proyecto emprendedor.	-Exposición de proyectos. -Uso de herramientas multimedia para socialización. -Evaluación colaborativa y autoevaluación.

MALLA CURRICULAR TECNOLOGIA E INFORMÁTICA – OCTAVO - ACTUALIZADA 2026

COMPONENTES CURRICULARES GENERALES			Grado:	8	JORNADAS:	M	T	CICLO LECTIVO:	2026-2028	Intensidad horaria semanal: 2 horas
Periodo	COMPONENTE	COMPETENCIA	DBA			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE			SABERES / APRENDIZAJES ESENCIALES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS
I	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	Relaciono saberes, conocimientos tecnológicos e informáticos con los conocimientos de otras disciplinas	Analiza la evolución de la tecnología y la informática, identificando su impacto en la transformación social y relacionando los avances tecnológicos con otras áreas del conocimiento.			• Establezco los impactos que hitos, inventos e innovaciones tecnológicas e informáticas tienen en el desarrollo de saberes y conocimientos tecnológicos e informáticos actuales y futuros. • Argumento sobre las formas en que la evolución de las disciplinas, contextos, formas de trabajo, procesos y materiales influyeron e influirán en la evolución de la tecnología y la informática. • Comprendo los principios y conocimientos tecnológicos e informáticos que hacen posible			• Evolución histórica de las aplicaciones tecnológicas. • Relación entre tecnología, ciencia y sociedad. • Impacto de la transformación digital en la vida cotidiana. • Análisis de innovaciones tecnológicas contemporáneas.	1. Elaboración de una línea de tiempo digital colaborativa. 2. Análisis de casos sobre avances tecnológicos y su impacto social.

				el funcionamiento de productos tecnológicos actuales.		
Uso y apropiación de la Tecnología y la informática.	Utilizo productos tecnológicos adecuados para la solución de una necesidad o problema del entorno.	Selecciona y utiliza herramientas tecnológicas y de dibujo técnico para representar ideas y resolver necesidades del entorno escolar y social.	• Sustento con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la selección y utilización de un producto tecnológico analógico o digital para la solución de una necesidad o problema. • Uso eficientemente herramientas tecnológicas e informáticas en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias). • Empleo correctamente elementos de protección y aplico normas de seguridad cuando involucre artefactos y procesos tecnológicos en las diferentes actividades que realizo.	• Fundamentos del dibujo técnico. • Normas básicas de representación gráfica. • Uso de instrumentos y software de diseño. • Aplicaciones del dibujo técnico en proyectos tecnológicos.	1. Desarrollo de talleres prácticos de dibujo técnico. 2. Elaboración de planos sencillos mediante herramientas digitales.	
Solución de problemas con tecnología e informática.	Soluciono problemas tecnológicos e informáticos dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.	Propone soluciones tecnológicas a problemas del contexto mediante el análisis, la simulación y la evaluación de alternativas viables.	Reconozco que no hay soluciones perfectas, y que pueden existir varias soluciones a un mismo problema según los criterios utilizados y su ponderación. • Establezco para mis diseños aspectos relacionados con la seguridad, ergonomía, impacto en el medio ambiente y en la sociedad, en la solución de problemas. • Explico las características de los distintos procesos de transformación de los materiales y de obtención de las materias primas.	• Simuladores para detección de fallas. • Identificación y formulación de problemas del entorno. • Diseño de propuestas tecnológicas. • Seguridad y sostenibilidad en las soluciones planteadas.	1. Resolución de retos tecnológicos contextualizados. 2. Uso de simuladores digitales para identificar y corregir fallas.	
Tecnología, informática y sociedad.	Asumo posturas éticas y responsables que restringen, condicionan y/o mitigan las causas y efectos culturales, sociales y económicos,	Evalúa críticamente los efectos sociales y ambientales de la tecnología, promoviendo decisiones responsables y sostenibles.	Mantengo una actitud analítica con relación al uso de productos tecnológicos analógicos y digitales contaminantes y	• Influencia de la tecnología en la sociedad actual. • Consumo responsable de recursos naturales • Impacto ambiental de los productos tecnológicos. • Ciudadanía digital responsable.	1. Debates sobre problemáticas ambientales y tecnológicas. 2. Elaboración de campañas de sensibilización.	

		actuales y futuros, generados por el diseño y desarrollo de productos tecnológicos.		su disposición final. • Analizo el costo ambiental de la sobreexplotación de los recursos naturales en la vida sostenible y sustentable del planeta. • 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.		
II	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	Relaciono saberes, conocimientos tecnológicos e informáticos con los conocimientos de otras disciplinas	Reconoce tecnologías emergentes y explica su incidencia en la transformación de los procesos productivos y sociales.	• Reconstruyo los principios tecnológicos, informáticos y de otras disciplinas que hacen posible el diseño y funcionamiento de algunos productos tecnológicos presentes y pasados. • Esquematizo diversas interacciones	• Inteligencia artificial. • Redes de cómputo. • Biotecnología. • Robótica y tecnologías emergentes.	1. Investigación guiada sobre tecnologías emergentes. 2. Exposiciones apoyadas con recursos digitales.

				que surgen entre sistemas tecnológicos durante la realización de actividades humanas en diferentes periodos de la historia. • Hipotetizo diversos casos en que la evolución de los conocimientos y prácticas en otras disciplinas permitirá el desarrollo y optimización de algunas soluciones tecnológicas actuales.		
	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Utilizo productos tecnológicos adecuados para la solución de una necesidad o problema del entorno.	Utiliza plataformas digitales y redes sociales de manera ética y segura para crear contenidos pertinentes.	• Realizo actividades preventivas, frente al correcto funcionamiento de productos tecnológicos. • Represento en gráficas bidimensionales, objetos de tres dimensiones a través de proyecciones y diseños a mano alzada o con la ayuda de herramientas informáticas.	• Redes sociales y principios éticos. • Diseño básico de plataformas digitales. • Seguridad digital. • Huella digital y privacidad.	1. Diseño de contenidos digitales educativos. 2. Análisis de buenas prácticas en redes sociales.
	Solución de problemas con tecnología e informática	Soluciono problemas tecnológicos e informáticos dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.	Diseña propuestas básicas de software para resolver situaciones problemáticas del entorno.	• Interpreto ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos, simulaciones o prototipos. • Comparo distintas soluciones tecnológicas o informáticas frente a un mismo problema según sus características, funcionamiento, costos y eficiencia. • Detecto fallas o deficiencias en sistemas tecnológicos o informáticos sencillos y propongo soluciones o mejoras.	• Introducción al desarrollo de software. • Pensamiento lógico y algorítmico. • Diagramas de flujo. • Diseño de aplicaciones sencillas.	1. Creación de algoritmos mediante diagramas de flujo. 2. Desarrollo de prototipos digitales básicos.
	Tecnología, informática y sociedad.	Asumo posturas éticas y	Reconoce la importancia de la propiedad intelectual y utiliza	• Argumento la importancia	• Uso adecuado de los sistemas tecnológicos.	1. Estudio de casos sobre derechos de autor.

		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.	responsablemente los sistemas tecnológicos.	y papel que juegan las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico, informático y social de los países. • Juzgo la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales.	• Derechos de autor y licencias. • Seguridad informática. • Ética digital.	2. Elaboración de acuerdos de convivencia digital.
III	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	Relaciono saberes, conocimientos tecnológicos e informáticos con los conocimientos de otras disciplinas	Relaciona los avances de la cuarta revolución industrial con la creación de productos tecnológicos innovadores.	• 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,	• Productos tecnológicos novedosos. • Cuarta revolución industrial. • Innovación y emprendimiento tecnológico. • Tendencias tecnológicas actuales.	1. Análisis de videos y recursos interactivos. 2. Diseño de propuestas innovadoras para el contexto.

				entre otros. • Formulo necesidades de saber y conocimiento tecnológico e informático que son necesarios para el diseño de productos tecnológicos novedosos.		
	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Utilizo productos tecnológicos adecuados para la solución de una necesidad o problema del entorno.	Produce contenidos digitales colaborativos utilizando herramientas tecnológicas con criterios éticos y legales.	• 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. • 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.	• Inteligencia artificial aplicada a la educación. • Herramientas colaborativas. • Producción de contenidos transmedia. • Comunicación digital.	1. Creación colaborativa de contenidos digitales. 2. Uso guiado de herramientas de inteligencia artificial.
	Solución de problemas con tecnología e informática	Soluciono problemas tecnológicos e informáticos dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.	Diseña prototipos tecnológicos que respondan a necesidades reales del entorno.	• Propongo mejoras en las soluciones tecnológicas, justificando los cambios con base en la experimentación, las evidencias y el razonamiento lógico. • Propongo soluciones tecnológicas en condiciones de incertidumbre, donde parte de la información debe ser obtenida y parcialmente inferida. • Construyo prototipos de artefactos, sistemas o procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.	• Robótica. • Domótica. • Cibernética. • Prototipado y experimentación.	1. Construcción de prototipos sencillos. 2. Aprendizaje basado en proyectos.

	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.	Analiza el ciclo de vida de los productos tecnológicos y promueve prácticas de consumo responsable.	• Ejercer mi papel de ciudadano responsable con el uso adecuado de los diversos sistemas tecnológicos. • Explico el ciclo de vida de algunos productos tecnológicos y evalúo las consecuencias de su prolongación o desuso acelerado o anticipado por obsolescencia programada o por dinámicas del consumo y del mercado.	• Ciclo de vida de los productos tecnológicos. • Obsolescencia programada. • Economía circular. • Consumo sostenible.	1. Elaboración de infografías ambientales. 2. Análisis comparativo del ciclo de vida de productos.
IV	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	Relaciono saberes, conocimientos tecnológicos e informáticos con los conocimientos de otras disciplinas	Diseña propuestas tecnológicas pertinentes para responder a necesidades regionales y globales.	• Argumento mediante principios y conocimientos tecnológicos e informáticos las tendencias futuras que pueden tener ciertos productos tecnológicos analógicos, digitales y tecnologías de la cuarta revolución industrial, en la vida cotidiana de mi región, país y el mundo. • Genero relaciones entre saberes y conocimientos tecnológicos informáticos y de otras disciplinas que sustentan el diseño de productos tecnológicos novedosos para mi región, el país o el mundo.	• Diseño de productos tecnológicos pertinentes. • Innovación social. • Tecnologías de la cuarta revolución industrial. • Pensamiento creativo.	1. Talleres de ideación y creatividad. 2. Desarrollo de proyectos contextualizados.

Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Utilizo productos tecnológicos adecuados para la solución de una necesidad o problema del entorno.	Representa sistemas tecnológicos mediante software especializado y explora herramientas digitales emergentes.	• Experimento con herramientas digitales emergentes que aprovechan las ventajas de la inteligencia artificial, la virtualidad y la computación en la nube. • Represento gráficamente mediante software especializado los sistemas internos de productos tecnológicos contemporáneos (sistema eléctrico, sistema electrónico, sistema mecánico, sistema hidráulico, sistema neumático, software, etc.)	• Software aplicado a sistemas eléctricos, electrónicos, mecánicos, hidráulicos y neumáticos. • Computación en la nube. • Inteligencia artificial. • Realidad virtual.	1. Uso de simuladores especializados. 2. Prácticas guiadas con herramientas digitales.
Solución de problemas con tecnología e informática	Soluciono problemas tecnológicos e informáticos dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.	Programa y automatiza soluciones básicas relacionadas con robótica, domótica y cibernética.	• Automatizo información obtenida en contextos de informática, cibernética, robótica o domótica proponiendo una solución concreta a problemas propuestos • Diseño programas digitales que permitan dar solución a los problemas propuestos en contextos de la informática, la cibernética, la robótica o la domótica.	• Automatización. • Robótica educativa. • Programación básica. • Domótica aplicada.	1. Desarrollo de secuencias de programación. 2. Resolución de desafíos de automatización.
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.	Evalúa la calidad y el uso responsable de los productos tecnológicos considerando la seguridad y el bienestar colectivo.	• Evalúo, a partir de ejemplos, el significado e importancia de la calidad en la producción de artefactos, sistemas y procesos tecnológicos. • Utilizo responsablemente productos tecnológicos analógicos y digitales, valorando su pertinencia,	• Calidad de artefactos y productos tecnológicos. • Uso responsable de la tecnología. • Seguridad digital. • Protección de datos personales.	1. Análisis de casos reales. 2. Elaboración de guías de buenas prácticas tecnológicas.

				calidad y efectos potenciales sobre la salud, privacidad y seguridad personal y colectiva.		
--	--	--	--	---	--	--

MALLA CURRICULAR TECNOLOGIA E INFORMÁTICA – NOVENO - ACTUALIZADA 2026

COMPONENTES CURRICULARES GENERALES			Grado:	9	JORNADAS:	M	T	CICLO LECTIVO:	2026-2028	Intensidad horaria semanal: 2 horas
Periodo	COMPONENTE	COMPETENCIA	DBA			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE			SABERES / APRENDIZAJES ESENCIALES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS
I	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	Relaciono saberes, conocimientos tecnológicos e informáticos con los conocimientos de otras disciplinas	Analiza la evolución de la tecnología y la informática, identificando su impacto en la transformación social y relacionando los avances tecnológicos con otras áreas del conocimiento.			• Establezco los impactos que hitos, inventos e innovaciones tecnológicas e informáticas tienen en el desarrollo de saberes y conocimientos tecnológicos e informáticos actuales y futuros. • Argumento sobre las formas en que la evolución de las disciplinas, contextos, formas de trabajo, procesos y materiales influyeron e influirán en la evolución de la tecnología y la informática. • Comprendo los principios y conocimientos tecnológicos e informáticos que hacen posible el funcionamiento de productos tecnológicos actuales.			• Evolución histórica de las aplicaciones tecnológicas. • Relación entre tecnología, ciencia y sociedad. • Impacto de la transformación digital en la vida cotidiana. • Análisis de innovaciones tecnológicas contemporáneas.	1. Elaboración de una línea de tiempo digital colaborativa. 2. Análisis de casos sobre avances tecnológicos y su impacto social.
	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática.	Utilizo productos tecnológicos adecuados para la solución de una necesidad o problema del entorno.	Selecciona y utiliza herramientas tecnológicas y de dibujo técnico para representar ideas y resolver necesidades del entorno escolar y social.			• Sustento con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la selección y utilización de un producto tecnológico analógico o digital para la solución de una necesidad o problema. • Uso eficientemente herramientas tecnológicas e informáticas en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias).			• Fundamentos del dibujo técnico. • Normas básicas de representación gráfica. • Uso de instrumentos y software de diseño. • Aplicaciones del dibujo técnico en proyectos tecnológicos.	1. Desarrollo de talleres prácticos de dibujo técnico. 2. Elaboración de planos sencillos mediante herramientas digitales.

				• Empleo correctamente elementos de protección y aplico normas de seguridad cuando involucre artefactos y procesos tecnológicos en las diferentes actividades que realizo.		
	Solución de problemas con tecnología e informática.	Soluciono problemas tecnológicos e informáticos dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.	Propone soluciones tecnológicas a problemas del contexto mediante el análisis, la simulación y la evaluación de alternativas viables.	- Reconozco que no hay soluciones perfectas, y que pueden existir varias soluciones a un mismo problema según los criterios utilizados y su ponderación. • Establezco para mis diseños aspectos relacionados con la seguridad, ergonomía, impacto en el medio ambiente y en la sociedad, en la solución de problemas. • Explico las características de los distintos procesos de transformación de los materiales y de obtención de las materias primas.	• Simuladores para detección de fallas. • Identificación y formulación de problemas del entorno. • Diseño de propuestas tecnológicas. • Seguridad y sostenibilidad en las soluciones planteadas.	1. Resolución de retos tecnológicos contextualizados. 2. Uso de simuladores digitales para identificar y corregir fallas.
	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.	Evalúa críticamente los efectos sociales y ambientales de la tecnología, promoviendo decisiones responsables y sostenibles.	- Mantengo una actitud analítica con relación al uso de productos tecnológicos analógicos y digitales contaminantes y su disposición final. • Analizo el costo ambiental de la sobreexplotación de los recursos naturales en la vida sostenible y sustentable del planeta. • 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.	• Influencia de la tecnología en la sociedad actual. • Consumo responsable de recursos naturales • Impacto ambiental de los productos tecnológicos. • Ciudadanía digital responsable.	1. Debates sobre problemáticas ambientales y tecnológicas. 2. Elaboración de campañas de sensibilización.
II	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	Relaciono saberes, conocimientos tecnológicos e informáticos con los conocimientos de otras disciplinas	Reconoce tecnologías emergentes y explica su incidencia en la transformación de los procesos productivos y sociales.	• Reconstruyo los principios tecnológicos, informáticos y de otras disciplinas que hacen posible el diseño y funcionamiento de algunos productos tecnológicos presentes y pasados. • Esquematizo diversas interacciones que surgen entre sistemas tecnológicos durante la realización	• Inteligencia artificial. • Redes de cómputo. • Biotecnología. • Robótica y tecnologías emergentes.	1. Investigación guiada sobre tecnologías emergentes. 2. Exposiciones apoyadas con recursos digitales.

				de actividades humanas en diferentes periodos de la historia. • Hipotetizo diversos casos en que la evolución de los conocimientos y prácticas en otras disciplinas permitirá el desarrollo y optimización de algunas soluciones tecnológicas actuales.		
	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Utilizo productos tecnológicos adecuados para la solución de una necesidad o problema del entorno.	Utiliza plataformas digitales y redes sociales de manera ética y segura para crear contenidos pertinentes.	• Realizo actividades preventivas, frente al correcto funcionamiento de productos tecnológicos. • Represento en gráficas bidimensionales, objetos de tres dimensiones a través de proyecciones y diseños a mano alzada o con la ayuda de herramientas informáticas.	• Redes sociales y principios éticos. • Diseño básico de plataformas digitales. • Seguridad digital. • Huella digital y privacidad.	1. Diseño de contenidos digitales educativos. 2. Análisis de buenas prácticas en redes sociales.
	Solución de problemas con tecnología e informática	Soluciono problemas tecnológicos e informáticos dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.	Diseña propuestas básicas de software para resolver situaciones problemáticas del entorno.	• Interpreto ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos, simulaciones o prototipos. • Comparo distintas soluciones tecnológicas o informáticas frente a un mismo problema según sus características, funcionamiento, costos y eficiencia. • Detecto fallas o deficiencias en sistemas tecnológicos o informáticos sencillos y propongo soluciones o mejoras.	• Introducción al desarrollo de software. • Pensamiento lógico y algorítmico. • Diagramas de flujo. • Diseño de aplicaciones sencillas.	1. Creación de algoritmos mediante diagramas de flujo. 2. Desarrollo de prototipos digitales básicos.
	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.	Reconoce la importancia de la propiedad intelectual y utiliza responsablemente los sistemas tecnológicos.	• Argumento la importancia y papel que juegan las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico, informático y social de los países. • Juzgo la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales.	• Uso adecuado de los sistemas tecnológicos. • Derechos de autor y licencias. • Seguridad informática. • Ética digital.	1. Estudio de casos sobre derechos de autor. 2. Elaboración de acuerdos de convivencia digital.
III	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	Relaciono saberes, conocimientos tecnológicos e informáticos con los conocimientos de otras disciplinas	Relaciona los avances de la cuarta revolución industrial con la creación de productos tecnológicos innovadores.	• 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,	• Productos tecnológicos novedosos. • Cuarta revolución industrial. • Innovación y emprendimiento	1. Análisis de videos y recursos interactivos. 2. Diseño de propuestas innovadoras para el contexto.

				materiales, técnica, fabricación, producción, informática, redes, computación, programación, algoritmos, inteligencia artificial, robótica, biotecnología, aplicaciones, entre otros. • Formulo necesidades de saber y conocimiento tecnológico e informático que son necesarios para el diseño de productos tecnológicos novedosos.	tecnológico. • Tendencias tecnológicas actuales.	
	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Utilizo productos tecnológicos adecuados para la solución de una necesidad o problema del entorno.	Produce contenidos digitales colaborativos utilizando herramientas tecnológicas con criterios éticos y legales.	• 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. • 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.	• Inteligencia artificial aplicada a la educación. • Herramientas colaborativas. • Producción de contenidos transmedia. • Comunicación digital.	1. Creación colaborativa de contenidos digitales. 2. Uso guiado de herramientas de inteligencia artificial.
	Solución de problemas con tecnología e informática	Soluciono problemas tecnológicos e informáticos dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.	Diseña prototipos tecnológicos que respondan a necesidades reales del entorno.	• Propongo mejoras en las soluciones tecnológicas, justificando los cambios con base en la experimentación, las evidencias y el razonamiento lógico. • Propongo soluciones tecnológicas en condiciones de incertidumbre, donde parte de la información debe ser obtenida y parcialmente inferida. • Construyo prototipos de artefactos, sistemas o procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.	• Robótica. • Domótica. • Cibernética. • Prototipado y experimentación.	1. Construcción de prototipos sencillos. 2. Aprendizaje basado en proyectos.
	Tecnología, informática y sociedad.	Asumo posturas éticas y responsables que restringen, condicionan y/o mitigan las causas y efectos culturales, sociales y económicos,	Analiza el ciclo de vida de los productos tecnológicos y promueve prácticas de consumo responsable.	• Ejercer mi papel de ciudadano responsable con el uso adecuado de los diversos sistemas tecnológicos.	• Ciclo de vida de los productos tecnológicos. • Obsolescencia programada. • Economía circular.	1. Elaboración de infografías ambientales. 2. Análisis comparativo del ciclo de vida de productos.

		actuales y futuros, generados por el diseño y desarrollo de productos tecnológicos.		• Explico el ciclo de vida de algunos productos tecnológicos y evalúo las consecuencias de su prolongación o desuso acelerado o anticipado por obsolescencia programada o por dinámicas del consumo y del mercado.	• Consumo sostenible.	
IV	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	Relaciono saberes, conocimientos tecnológicos e informáticos con los conocimientos de otras disciplinas	Diseña propuestas tecnológicas pertinentes para responder a necesidades regionales y globales.	• Argumento mediante principios y conocimientos tecnológicos e informáticos las tendencias futuras que pueden tener ciertos productos tecnológicos analógicos, digitales y tecnologías de la cuarta revolución industrial, en la vida cotidiana de mi región, país y el mundo. • Genero relaciones entre saberes y conocimientos tecnológicos informáticos y de otras disciplinas que sustentan el diseño de productos tecnológicos novedosos para mi región, el país o el mundo.	• Diseño de productos tecnológicos pertinentes. • Innovación social. • Tecnologías de la cuarta revolución industrial. • Pensamiento creativo.	1. Talleres de ideación y creatividad. 2. Desarrollo de proyectos contextualizados.
	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Utilizo productos tecnológicos adecuados para la solución de una necesidad o problema del entorno.	Representa sistemas tecnológicos mediante software especializado y explora herramientas digitales emergentes.	• Experimento con herramientas digitales emergentes que aprovechan las ventajas de la inteligencia artificial, la virtualidad y la computación en la nube. • Represento gráficamente mediante software especializado los sistemas internos de productos tecnológicos contemporáneos (sistema eléctrico, sistema electrónico, sistema mecánico, sistema hidráulico, sistema neumático, software, etc.)	• Software aplicado a sistemas eléctricos, electrónicos, mecánicos, hidráulicos y neumáticos. • Computación en la nube. • Inteligencia artificial. • Realidad virtual.	1. Uso de simuladores especializados. 2. Prácticas guiadas con herramientas digitales.
	Solución de problemas con tecnología e informática	Soluciono problemas tecnológicos e informáticos dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.	Programa y automatiza soluciones básicas relacionadas con robótica, domótica y cibernética.	• Automatizo información obtenida en contextos de informática, cibernética, robótica o domótica proponiendo una solución concreta a problemas propuestos • Diseño programas digitales que permitan dar solución a los problemas propuestos en contextos de la informática, la cibernética, la robótica o la domótica.	• Automatización. • Robótica educativa. • Programación básica. • Domótica aplicada.	1. Desarrollo de secuencias de programación. 2. Resolución de desafíos de automatización.

	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.	Evalúa la calidad y el uso responsable de los productos tecnológicos considerando la seguridad y el bienestar colectivo.	• Evalúo, a partir de ejemplos, el significado e importancia de la calidad en la producción de artefactos, sistemas y procesos tecnológicos. • Utilizo responsablemente productos tecnológicos analógicos y digitales, valorando su pertinencia, calidad y efectos potenciales sobre la salud, privacidad y seguridad personal y colectiva.	• Calidad de artefactos y productos tecnológicos. • Uso responsable de la tecnología. • Seguridad digital. • Protección de datos personales.	1. Análisis de casos reales. 2. Elaboración de guías de buenas prácticas tecnológicas.
--	-------------------------------------	--	--	--	---	---

MALLA CURRICULAR TECNOLOGIA E INFORMÁTICA – DÉCIMO - ACTUALIZADA 2026
MALLA CURRICULAR ACTUALIZADA

COMPONENTES CURRICULARES GENERALES			Grado:	10	JORNADAS:	M	T	CICLO LECTIVO:	2026-2028	Intensidad horaria semanal: 2 horas
Periodo	COMPONENTE	COMPETENCIA	DBA			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE			SABERES / APRENDIZAJES ESENCIALES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS
I	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	Construyo conocimientos y saberes de base tecnológica e informática para la toma de decisiones en el desarrollo de productos tecnológicos	Analiza la evolución de la tecnología y su incidencia en la transformación social, cultural y económica, argumentando su impacto presente y futuro.			Sistematizo la evolución tecnológica e informática y la manera cómo incidieron en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia. • Argumento a partir de saberes y conocimientos de base tecnológica e informática cómo la evolución de la T&I y sus manifestaciones influyeron e influirán en el desarrollo de las sociedades y las culturas.			Evolución tecnológica y transformación social; revolución digital.	• Línea de tiempo digital interactiva • Foro de análisis histórico y tecnológico
	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática.	Genero propuestas innovadoras para el uso y aprovechamiento de productos tecnológicos	Aplica normas de seguridad industrial y protocolos de protección en el desarrollo de productos tecnológicos.			Utilizo elementos de protección, y aplico normas seguridad industrial y de trabajo, para desarrollar modelos, maquetas, prototipos u otros productos tecnológicos. • Realizo montajes de			Seguridad industrial, prevención de riesgos y uso responsable de herramientas.	• Taller práctico de seguridad industrial • Simulación de protocolos de prevención

				productos tecnológicos analógicos y/o digitales usando como guías manuales, instrucciones, diagramas y esquemas.		
	Solución de problemas con tecnología e informática.	Propongo innovaciones tecnológicas e informáticas para la solución de problemas dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales	Reconoce y aplica principios de licenciamiento, propiedad intelectual y derechos de autor en entornos digitales.	Reconozco la pertinencia y uso de las licencias de artefactos tecnológicos analógicos y digitales, plataformas y los derechos de autor morales y patrimoniales. • Identifico condiciones, especificaciones y restricciones de diseño, utilizadas en una solución tecnológica o del campo de la informática verificando su cumplimiento en diversos contextos.	Licencias de software, Creative Commons y propiedad intelectual.	• Análisis de casos sobre licencias digitales • Debate sobre derechos de autor
	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	Argumenta de manera crítica las implicaciones sociales, éticas y ambientales del desarrollo tecnológico.	Participo en deliberaciones argumentadas relacionadas con las aplicaciones e innovaciones tecnológicas e informáticas en diversos campos. • 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.	Tecnología, ambiente y ciudadanía digital.	• Mesa redonda sobre impacto tecnológico • Estudio de problemáticas ambientales
II	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	Construyo conocimientos y saberes de base tecnológica e informática para la toma de decisiones en el desarrollo de productos tecnológicos	Analiza procesos de innovación tecnológica y su impacto en la generación de nuevos conocimientos.	Comparo ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia e innovación tecnológica e informática en la solución de problemas y necesidades en mi región y otros contextos en términos de los nuevos saberes y conocimientos que estos producen. • 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.	Innovación, investigación y transferencia tecnológica.	• Investigación guiada sobre innovación • Mapa conceptual colaborativo

	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Genero propuestas innovadoras para el uso y aprovechamiento de productos tecnológicos	Utiliza herramientas digitales para organizar, sistematizar y comunicar información de forma eficiente.	Utilizo adecuadamente herramientas informáticas para la búsqueda, organización, procesamiento, sistematización, comunicación y difusión de ideas. • Diseño y aplico planes sistemáticos de mantenimiento correctivo en productos tecnológicos analógicos y digitales utilizadas en la vida diaria	Gestión de la información y herramientas colaborativas en línea.	• Búsqueda avanzada de información • Creación de infografías digitales
	Solución de problemas con tecnología e informática	Propongo innovaciones tecnológicas e informáticas para la solución de problemas dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales	Incorpora criterios de ergonomía, antropometría y sostenibilidad en la solución de problemas tecnológicos.	Aplico aspectos relacionados con la antropometría, la ergonomía, la seguridad, el medio ambiente y el contexto cultural y socioeconómico al momento de solucionar problemas con tecnología o informática. • 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	Ergonomía, antropometría y diseño sostenible.	• Diseño de soluciones ergonómicas • Aprendizaje basado en retos
	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	Evalúa el impacto de la propiedad intelectual y las tecnologías emergentes en la sociedad.	Evalúo los problemas que afectan directamente a mi comunidad, como consecuencia del desarrollo, implementación o retiro de bienes y servicios tecnológicos e informáticos. • Juzgo las implicaciones que la protección a la propiedad intelectual tiene sobre el desarrollo y uso de diversas manifestaciones tecnológicas en el mundo. • Debate en mi comunidad sobre el impacto que tendrán en el futuro la	Protección de la propiedad intelectual y análisis crítico de la tecnología.	• Debate sobre propiedad intelectual • Análisis de noticias tecnológicas

				implementación prospectiva o en desarrollo de las manifestaciones tecnológicas o informáticas.		
III	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	Construyo conocimientos y saberes de base tecnológica e informática para la toma de decisiones en el desarrollo de productos tecnológicos	Diseña propuestas tecnológicas contextualizadas para la solución de necesidades del entorno.	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. • Ideo a partir de saberes de base tecnológica e informática metodologías de diseño y planeación para la concepción de propuestas contextualizadas en T&I.	Metodologías para la solución de problemas tecnológicos.	• Diseño de prototipos contextualizados • Laboratorio de ideas innovadoras
	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Genero propuestas innovadoras para el uso y aprovechamiento de productos tecnológicos	Construye proyectos colaborativos mediante herramientas digitales y recursos transmedia.	• Construyo colaborativamente proyectos tecnológicos e informáticos haciendo uso de las tecnologías analógicas y digitales existentes. • 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.	Bases de datos, contenidos digitales y narrativas transmedia.	• Creación de contenidos transmedia • Trabajo colaborativo en la nube
	Solución de problemas con tecnología e informática	Propongo innovaciones tecnológicas e informáticas para la solución de problemas dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales	Formula hipótesis y propone soluciones a fallas en sistemas tecnológicos.	• Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema de la tecnología o la informática, explicando su origen, ventajas y dificultades. • Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño de solución a un problema tecnológico o informático. • Detecto, describo y formulo hipótesis sobre fallas en sistemas tecnológicos e informáticos sencillos (siguiendo un proceso de prueba y descarte) y propongo	Diagnóstico y mantenimiento básico de sistemas tecnológicos.	• Diagnóstico de fallas tecnológicas • Práctica de mantenimiento preventivo

				estrategias para repararlas.		
	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	Asume una postura ética frente al uso responsable de la tecnología y la ciudadanía digital.	Tomo decisiones éticas relacionadas con las implicaciones que los productos tecnológicos analógicos y digitales tienen y tendrán sobre los contextos sociales y ambientales. • Propongo acciones ético-políticas encaminadas a buscar soluciones sostenibles a problemas tecnológicos o informáticos, dentro un contexto participativo. • Fomento desde mis reflexiones y acciones la constitución de una cultura informática con equidad, respetuosa, inclusiva y no discriminatoria.	Ética digital, inclusión y convivencia en entornos virtuales.	• Campaña de ciudadanía digital • Conversatorio sobre inclusión digital
IV	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	Construyo conocimientos y saberes de base tecnológica e informática para la toma de decisiones en el desarrollo de productos tecnológicos	Proyecta escenarios futuros a partir de la investigación tecnológica.	Prospecto la incidencia del conocimiento tecnológico e informático en desarrollos de los productos y sistemas T&I futuros. • Sustento mis propuestas de desarrollo tecnológico e informático mediante saberes de base tecnológica.	Investigación aplicada y prospectiva tecnológica.	• Proyecto de investigación aplicada • Análisis prospectivo de tendencias
	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Genero propuestas innovadoras para el uso y aprovechamiento de productos tecnológicos	Explora tecnologías emergentes y sus aplicaciones en la vida cotidiana.	Diseño nuevos escenarios de uso, adaptación o transformación de tecnologías emergentes y componentes de hardware y software, en contextos específicos de mi entorno, que favorezcan la vida, la productividad o el bienestar. • Prospecto la utilidad, funcionalidad y estructura de las tecnologías de la cuarta revolución industrial.	Inteligencia artificial, IoT y tecnologías de la cuarta revolución industrial.	• Exploración de IA y robótica • Demostraciones tecnológicas
	Solución de problemas con tecnología e informática	Propongo innovaciones tecnológicas e informáticas para la solución de problemas dando cumplimiento a	Diseña y valida prototipos tecnológicos atendiendo criterios técnicos y contextuales.	Optimizo soluciones tecnológicas a través de estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación, argumentando los criterios y la ponderación de los factores	Diseño, construcción y validación de prototipos.	• Construcción y prueba de prototipos • Rúbrica de validación técnica

		restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales		utilizados. • 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.		
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	Construye protocolos de seguridad digital y promueve prácticas éticas en la red.		Evalúo críticamente el significado, origen, intereses, códigos e intencionalidades de un mensaje y de sus contenidos más allá de su apariencia. • Participo en deliberaciones sobre las implicaciones del uso de las tecnologías digitales en la autogestión, la constitución de identidad propia, su impacto y relación con los sentimientos y las emociones de las personas. • Construyo críticamente protocolos de seguridad y de uso ético de los productos tecnológicos para evitar diversos riesgos personales y de mi información en la red.	Ciberseguridad y protección de datos personales.	• Diseño de protocolos de ciberseguridad • Simulación de protección de datos

MALLA CURRICULAR TECNOLOGIA E INFORMÁTICA – UNDÉCIMO - ACTUALIZADA 2026
MALLA CURRICULAR ACTUALIZADA

COMPONENTES CURRICULARES GENERALES			Grado:	11	JORNADAS:	M	T	CICLO LECTIVO:	2026-2028	Intensidad horaria semanal: 2 horas
Periodo	COMPONENTE	COMPETENCIA	DBA						SABERES /	ESTRATEGIAS

				EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	APRENDIZAJES ESENCIALES	METODOLOGICAS
I	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	Construyo conocimientos y saberes de base tecnológica e informática para la toma de decisiones en el desarrollo de productos tecnológicos	Diseña prototipos tecnológicos que respondan a necesidades reales del contexto.	Sistematizo la evolución tecnológica e informática y la manera cómo incidieron en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia. • Argumento a partir de saberes y conocimientos de base tecnológica e informática cómo la evolución de la T&I y sus manifestaciones influyeron e influirán en el desarrollo de las sociedades y las culturas.	Diseño y validación de prototipos tecnológicos.	• Línea de tiempo digital interactiva • Foro de análisis histórico y tecnológico
	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática.	Genero propuestas innovadoras para el uso y aprovechamiento de productos tecnológicos	Desarrolla proyectos colaborativos apoyados en herramientas digitales.	Utilizo elementos de protección, y aplico normas seguridad industrial y de trabajo, para desarrollar modelos, maquetas, prototipos u otros productos tecnológicos. • Realizo montajes de productos tecnológicos analógicos y/o digitales usando como guías manuales, instrucciones, diagramas y esquemas.	Gestión de proyectos colaborativos digitales.	• Taller práctico de seguridad industrial • Simulación de protocolos de prevención
	Solución de problemas con tecnología e informática.	Propongo innovaciones tecnológicas e informáticas para la solución de problemas dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales	Formula soluciones tecnológicas atendiendo restricciones y especificaciones.	Reconozco la pertinencia y uso de las licencias de artefactos tecnológicos analógicos y digitales, plataformas y los derechos de autor morales y patrimoniales. • Identifico condiciones, especificaciones y restricciones de diseño, utilizadas en una solución tecnológica o del campo de la informática verificando su cumplimiento en diversos contextos.	Pensamiento computacional y solución de problemas.	• Análisis de casos sobre licencias digitales • Debate sobre derechos de autor
	Tecnología, informática y sociedad.	Actúo críticamente y de forma argumentada frente a las implicaciones	Analiza el papel de la tecnología en la inclusión y el desarrollo social.	Participo en deliberaciones argumentadas relacionadas con las aplicaciones e innovaciones tecnológicas e informáticas en	Tecnología, inclusión y accesibilidad universal.	• Mesa redonda sobre impacto tecnológico • Estudio de problemáticas

		éticas, sociales y ambientales del desarrollo, implementación, uso y disposición final de los productos tecnológicos		diversos campos. • 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.		ambientales
II	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	Construyo conocimientos y saberes de base tecnológica e informática para la toma de decisiones en el desarrollo de productos tecnológicos	Elabora propuestas innovadoras mediadas por tecnología.	Comparo ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia e innovación tecnológica e informática en la solución de problemas y necesidades en mi región y otros contextos en términos de los nuevos saberes y conocimientos que estos producen. • 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.	Innovación y emprendimiento tecnológico.	• Investigación guiada sobre innovación • Mapa conceptual colaborativo
	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Genero propuestas innovadoras para el uso y aprovechamiento de productos tecnológicos	Diseña contenidos digitales con criterios éticos y comunicativos.	Utilizo adecuadamente herramientas informáticas para la búsqueda, organización, procesamiento, sistematización, comunicación y difusión de ideas. • Diseño y aplico planes sistemáticos de mantenimiento correctivo en productos tecnológicos analógicos y digitales utilizadas en la vida diaria	Producción multimedia y comunicación digital.	• Búsqueda avanzada de información • Creación de infografías digitales
	Solución de problemas con tecnología e informática	Propongo innovaciones tecnológicas e informáticas para la solución de problemas dando cumplimiento a restricciones,	Detecta fallas y plantea mejoras en sistemas tecnológicos.	Aplico aspectos relacionados con la antropometría, la ergonomía, la seguridad, el medio ambiente y el contexto cultural y socioeconómico al momento de solucionar problemas con tecnología o informática.	Mantenimiento y diagnóstico de sistemas tecnológicos.	• Diseño de soluciones ergonómicas • Aprendizaje basado en retos

		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	Evalúa el impacto de las tecnologías en la comunidad.	Evalúo los problemas que afectan directamente a mi comunidad, como consecuencia del desarrollo, implementación o retiro de bienes y servicios tecnológicos e informáticos. • Juzgo las implicaciones que la protección a la propiedad intelectual tiene sobre el desarrollo y uso de diversas manifestaciones tecnológicas en el mundo. • Debato en mi comunidad sobre el impacto que tendrán en el futuro la implementación prospectiva o en desarrollo de las manifestaciones tecnológicas o informáticas.	Impacto social y ambiental de la tecnología.	• Debate sobre propiedad intelectual • Análisis de noticias tecnológicas
III	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	Construyo conocimientos y saberes de base tecnológica e informática para la toma de decisiones en el desarrollo de productos tecnológicos	Construye productos tecnológicos orientados a la transformación social.	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. • Ideo a partir de saberes de base tecnológica e informática metodologías de diseño y planeación para la concepción de propuestas contextualizadas en T&I.	Desarrollo de productos tecnológicos.	• Diseño de prototipos contextualizados • Laboratorio de ideas innovadoras
	Uso y apropiación de la Tecnología y la informática	Genero propuestas innovadoras para el uso y aprovechamiento de productos tecnológicos	Promueve el bienestar mediante el uso responsable de la tecnología.	• Construyo colaborativamente proyectos tecnológicos e informáticos haciendo uso de las tecnologías analógicas y digitales existentes. • Creo mensajes con contenidos	Tecnología y bienestar integral.	• Creación de contenidos transmedia • Trabajo colaborativo en la nube

				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.		
	Solución de problemas con tecnología e informática	Propongo innovaciones tecnológicas e informáticas para la solución de problemas dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales	Optimiza soluciones tecnológicas a través de la investigación y experimentación.	• Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema de la tecnología o la informática, explicando su origen, ventajas y dificultades. • Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño de solución a un problema tecnológico o informático. • Detecto, describo y formulo hipótesis sobre fallas en sistemas tecnológicos e informáticos sencillos (siguiendo un proceso de prueba y descarte) y propongo estrategias para repararlas.	Investigación, innovación y mejora continua.	• Diagnóstico de fallas tecnológicas • Práctica de mantenimiento preventivo
	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	Reflexiona sobre el impacto de la tecnología en la dimensión afectiva y social.	Tomo decisiones éticas relacionadas con las implicaciones que los productos tecnológicos analógicos y digitales tienen y tendrán sobre los contextos sociales y ambientales. • Propongo acciones ético-políticas encaminadas a buscar soluciones sostenibles a problemas tecnológicos o informáticos, dentro un contexto participativo. • Fomento desde mis reflexiones y acciones la constitución de una cultura informática con equidad, respetuosa, inclusiva y no discriminatoria.	Tecnología, emociones y relaciones humanas.	• Campaña de ciudadanía digital • Conversatorio sobre inclusión digital
IV	Naturaleza y Evolución de la Tecnología y la informática.	Construyo conocimientos y saberes de base tecnológica e informática para la	Sustenta propuestas de desarrollo tecnológico con base en la investigación.	Prospecto la incidencia del conocimiento tecnológico e informático en desarrollos de los productos y sistemas T&I futuros.	Prospectiva e investigación aplicada.	• Proyecto de investigación aplicada • Análisis prospectivo de tendencias

	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 Tecnología y la informática	Genero propuestas innovadoras para el uso y aprovechamiento de productos tecnológicos	Analiza las tecnologías de la cuarta revolución industrial.	Diseño nuevos escenarios de uso, adaptación o transformación de tecnologías emergentes y componentes de hardware y software, en contextos específicos de mi entorno, que favorezcan la vida, la productividad o el bienestar. Prospecto la utilidad, funcionalidad y estructura de las tecnologías de la cuarta revolución industrial.	Inteligencia artificial y automatización.	- Exploración de IA y robótica - Demostraciones tecnológicas
Solución de problemas con tecnología e informática	Propongo innovaciones tecnológicas e informáticas para la solución de problemas dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales	Diseña prototipos funcionales orientados a la solución de problemas.	Optimizo soluciones tecnológicas a través de estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación, argumentando los criterios y la ponderación de los factores utilizados. 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.	Construcción y evaluación de prototipos.	- Construcción y prueba de prototipos - Rúbrica de validación técnica
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	Construye protocolos de seguridad y uso ético de la información.	Evalúo críticamente el significado, origen, intereses, códigos e intencionalidades de un mensaje y de sus contenidos más allá de su apariencia. - Participo en deliberaciones sobre las implicaciones del uso de las tecnologías digitales en la autogestión, la constitución de identidad propia, su impacto y relación con los sentimientos y las emociones de las personas. - Construyo críticamente protocolos de seguridad y de	Ciberseguridad y protección de la identidad digital.	- Diseño de protocolos de ciberseguridad - Simulación de protección de datos

				uso ético de los productos tecnológicos para evitar diversos riesgos personales y de mi información en la red.		
--	--	--	--	--	--	--

METODOLOGÍA

Para el perfeccionamiento del área de Tecnología e informática en la Institución Educativa Barrios Unidos del Sur, se pretende alcanzar la transición a nuevos conceptos, modelos, prácticas metodológicas con las que se enseñan las TIC, el diseño curricular se convierte en el derrotero a seguir, basando sus estrategias, enseñanzas y aprendizajes en la actualización periódica de contenidos, asumiendo nuevos retos constantemente, dada la movilidad de la información y las comunicaciones, que día a día traen consigo cambios sustanciales en la evolución del conocimiento y las tecnologías, buscando en los estudiantes y sus procesos de enseñanza – aprendizaje la práctica constante del humanismo, el desarrollo del pensamiento crítico social, y la adquisición de competencias tecnológicas e informáticas.

El currículo del área de informática será heterogéneo dadas las distintas formas en que aprenden los estudiantes; reconociendo la individualidad y la diversidad, e identificará las diferencias en los procesos de aprendizaje de acuerdo a capacidades y oportunidades que cada estudiante posea. Sin embargo, se establecerán algunos parámetros para los contenidos y actividades a desarrollar.

La Integralidad, donde los contenidos sean valores agregados al proceso educativo, donde exista la construcción social del conocimiento, habilidades, valores éticos y morales.

Fomentar la investigación, innovación y la exploración del conocimiento.

Que el aprendizaje este centrado en el estudiante investigador y donde el docente sea facilitador de procesos y asuma el rol de orientador, motivador, consultor, y coevaluador.

La evaluación debe hacer parte del proceso de seguimiento a la evolución y su progreso, sin olvidar que la evaluación proveedora de información, es parte integral de todo proceso de aprendizaje. Poder evaluar el resultado final de los procesos de aprendizaje, es importante, como también lo es evaluar el procedimiento que se llevó a cabo para que estos se dieran.

El currículo de informática deberá ser flexible en tiempo, contenidos y espacios físicos; dadas las actualizaciones constantes o ajustes necesarios se deben realizar a medida que el plan de estudios se desarrolle durante el transcurso del año lectivo.

La metodología de aprendizaje será en gran porcentaje tendiente a la práctica, al desarrollo de los saberes (Saber, Saber Hacer y el Saber Ser), al manejo de las herramientas tecnológicas del contexto escolar (Computadores (Hardware y Software), Tablet y otras) pero llevadas a desempeñarse en otros contextos, basadas en el enfoque Institucional humanista tendiente al enfoque critico social, enfocadas hacia la convivencia y la formación de un buen ciudadano, emprendedor y proactivo que utilice las TIC como vehículo para la adquisición de nuevos conocimientos y el buen desempeño de sus aprendizajes.

Sobre estos antecedentes el diseño metodológico establece los siguientes lineamientos:

Sistema de evaluación integral, priorizando prácticas tecnológicas y desempeños individuales y grupales en contextos locales.

Desarrollo en clase de temas actuales y a la vanguardia de los requerimientos laborales del contexto local y nacional.

Manejo adecuado de los recursos de informáticos (Hardware y Software), que permitirán al estudiante el desarrollo de la competencia para manejar información (CMI).

Se tendrá en cuenta abordar en todos los grados de sexto a undécimo temáticas como: Seguridad, legalidad acerca de, delitos informáticos, infracción de normas de tipo ofimático, seguridad personal de tipo virtual, administración de recursos virtuales (internet) y medios electrónicos, se identificará el Código Penal Colombiano Ley 599 de 2000, en lo concerniente a delitos informáticos.

Se contará en cada grupo con un “monitor” quien será la ayuda y apoyo del docente.

Se realizará el proceso de evaluación según lo explica el decreto 1290 del 16 de abril de 2009, y bajo las adecuaciones al mismo que ha reorientado la institución educativa mediante consejo académico, como la valoración integral, autoevaluación, heteroevaluación, coevaluación y el manejo de las competencias inherentes a informática, de acuerdo a los porcentajes dados.

Los contenidos a trabajar en informática serán abordados desde aspectos conceptuales, procedimentales y estratégicos que permitan la asimilación, y posterior transferencia de los aprendizajes, vinculándolo sus necesidades y orientando la búsqueda de soluciones conjuntas.

En la dinámica enseñanza – aprendizaje del área de informática es recomendable aplicar principios, valores y normas legales que permitan el uso correcto de la misma.

En la estructura metodológica de este diseño curricular se tuvieron en cuenta los siguientes momentos: Exploración, estructuración, práctica/ejecución, transferencia y evaluación, con el fin de favorecer la transversalidad, integralidad y polisemia de los sistemas en este caso la informática.

Recursos y Ambientes de Aprendizaje

Recursos Humanos: Se cuenta con 2 docentes capacitadas para el área de Informática con título universitario de Ingeniería en Telemática y de Sistemas, con especialización y maestría, lo que hace que el trabajo en esta área del conocimiento tenga un buen sustento pedagógico y didáctico.

Recursos Técnicos: En la Institución Educativa Barrios Unidos del Sur se cuenta con servicio de Internet, lo que genera acceso a la información en tiempo real, y a múltiples bibliotecas virtuales y recursos interactivos de enseñanza y de aprendizaje.

Recursos Físicos: La Institución Educativa en cada sede cuenta con 1 sala de sistemas, y en la jornada de la mañana en la sede central, en la sala existente se atienden a 460 estudiantes de básica secundaria y media. Dicha sala cuenta con video bean fijo, aire acondicionado, sillas y mesas para 27 computadores de mesa funcionales y 9 computadores portátiles para un total de 36 equipos de cómputo con las siguientes características de software.

Sistema operativo Microsoft Windows 7

Microsoft Office 2016 professional

Aplicación de Mecanografía MECANET

CorelDraw (Programa de diseño)

Adobe Photoshop (Programa de diseño)

Adobe Acrobat Reader (Programa para leer archivo PDF)

Windows Movie Maker (Programa para creación y edición de videos)

Camtasia (Programa para creación y edición de videos)

Cocodrile (Programa de electrónica y circuitos)

Recursos virtuales de Google (Correo electrónico, búsquedas, fotos, blog, drive, documento, map, earth)

Navegadores, (Google Chrome y Explorer)

Plan de necesidades: Se requiere de mantenimiento preventivo bimestral para las salas de sistemas, a los computadores y el aire acondicionado específicamente en la sala de la sede central, teniendo en cuenta el uso frecuente de dicha sala.

El ambiente de aprendizaje de la clase de informática, es agradable, participativo, respetuoso, anhelado por estudiantes pero sobre todo de completa armonía, donde se pretende lograr el buen desempeño de sus competencias tecnológicas, personales y sociales.

Las temáticas propuestas están planeadas bajo los lineamientos expuestos por el Ministerio de Educación Nacional de la República de Colombia mediante la serie de guías número 30 con el nombre (Ser competente en tecnología una necesidad para el desarrollo), utilizada desde el grado sexto hasta grado undécimo en las áreas de informática y tecnología, distribuidas en componentes, competencias y desempeños, pero además en el área de informática se cuenta con temas propios de ocupación, seleccionados, tales como software (aplicativos), hardware y las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones que proponen el manejo de la informática como herramienta TIC.

Intensidad Horaria

El desarrollo del presente currículo está programado para llevarse a cabo de la siguiente manera:

GRADO	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL	PRIMER PERIODO	SEGUNDO PERIODO	TERCER PERIODO	CUARTO PERIODO	TOTAL
SEXTO	2 Horas	20 horas	20 horas	20 horas	20 horas	80 horas
SÉPTIMO	2 Horas	20 horas	20 horas	20 horas	20 horas	80 horas
OCTAVO	2 Horas	20 horas	20 horas	20 horas	20 horas	80 horas
NOVENO	2 Horas	20 horas	20 horas	20 horas	20 horas	80 horas
DÉCIMO	2 Horas	20 horas	20 horas	20 horas	20 horas	80 horas
UNDÉCIMO	2 Horas	20 horas	20 horas	20 horas	20 horas	80 horas

Evaluación

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

En la Institución Educativa Barrios Unidos del Sur son criterios de evaluación, en todas las áreas o asignaturas escolares, los estándares básicos de competencias, diseñados por grupos de grados que brinda el Ministerio de Educación Nacional de Colombia por medio de “Orientaciones Curriculares para el área de Tecnología e Informática en educación básica y media”, de la cual se obtienen cuatro componentes generales, cuatro competencias y variados desempeños.

La educación en tecnología está organizada según cuatro componentes básicos interconectados. De ahí que sea necesaria una lectura transversal para su posterior concreción en el plan de estudios. Esta forma de organización facilita una aproximación progresiva al conocimiento tecnológico por parte de los estudiantes y orienta el trabajo

de los docentes en el aula. Los componentes que se describen a continuación están presentes en cada uno de los grupos de grados:

- De Primero a Tercero
- De Cuarto a Quinto
- De Sexto a Séptimo
- De Octavo a Noveno
- De Décimo a Undécimo

Los componentes son:

- Naturaleza y evolución de la tecnología
- Apropiación y uso de la tecnología
- Solución de problemas con tecnología
- Tecnología y sociedad

“Las Competencias. Se refieren a un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, metacognitivas, socioafectivas y psicomotoras. Están apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con sentido, de una actividad o de cierto tipo de tareas en contextos relativamente nuevos y retadores.

Las competencias varían de acuerdo al componente y al grupo de grado.

Los Desempeños. Son señales o pistas que ayudan al docente a valorar la competencia en sus estudiantes. Contienen elementos, conocimientos, acciones, destrezas o actitudes deseables para alcanzar la competencia propuesta. Es así como una competencia se hace evidente y se concreta en niveles de desempeño que le permiten al maestro identificar el avance que un estudiante ha alcanzado en un momento determinado del recorrido escolar.”⁵

⁵ Guía No. 30, orientaciones generales para la educación en tecnología, denominada “Ser competente en tecnología, una necesidad para el desarrollo” del Ministerio de Educación Nacional Colombia, pág. 15.

En esta Institución Educativa el área de tecnología e informática, atiende a los componentes, competencias, y desempeños desde las indicaciones dadas por el MEN, pero los desempeños están generados además desde la proximidad al contenido informático y el manejo de las TIC, lo que ha requerido realizar modificaciones a los desempeños de la guía propuesta por el Ministerio, para ser contextualizados al entorno laboral local y a las herramientas de hardware y software con que cuenta el plantel.

Los procesos metodológicos de la evaluación van de la mano con el desarrollo del aprendizaje dadas las características instruccionales del área, pero atendiendo a variadas alternativas de evaluación, simulacros de pruebas “EDUCATE”, desarrollo de actividades de recuperación y de refuerzo.

SISTEMA EVALUATIVO

Por medio del cual se reglamenta y adopta el Sistema Institucional de Evaluación y promoción de Estudiantes, de la Institución Educativa Barrios Unidos del Sur, de la ciudad de Florencia, Caquetá, Colombia. Que teniendo en cuenta la Ley General de Educación 115 de 8 febrero 1994, con su decreto reglamentario 1860 y las contempladas en el Decreto 1290 de 2009, y considerando que éste estableció los lineamientos generales y específicos para los procesos de Evaluación y Promoción de los estudiantes a partir del año 2010.

Las clases de evaluación que se emplean en el desarrollo del área de Tecnología e informática son: Diagnóstica, formativa, sumativa, integral (autoevaluación, coevaluación, heteroevaluación). (La evaluación del aprendizaje será integral valorando las competencias adquiridas).

¿Qué se evalúa?

En el planteamiento de este diseño curricular se ha propuesto consolidar la transversalización del área de Tecnología e informática con todas las áreas del conocimiento en torno a la competencia del manejo de información (CMI). Las técnicas a usarse serán observación, desempeño e interrogación con los instrumentos apropiados a cada técnica que viabilicen óptimos resultados en los aprendizajes.

TÉCNICA	INSTRUMENTO
Procedimiento mediante el cual se llevará a cabo la evaluación	Medio a través del cual se obtendrá la información
Técnicas de observación. Permiten evaluar los procesos de aprendizaje en el momento que se producen. Esta técnica ayuda a identificar los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que poseen los alumnos y cómo los utilizan en una situación determinada.	✓ Autoevaluación ✓ Guía de observación. ✓ Diario de trabajo. ✓ Escala de actitudes.
Técnicas de desempeño. Son aquellas que requieren que el alumno responda o realice una actividad, que demuestre su aprendizaje en una determinada situación. Involucran la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores puesta en juego para el logro de los aprendizajes esperados y el desarrollo de competencias.	✓ Gráficos, cuadros sinópticos, mapas conceptuales y mentales. ✓ Desarrollo de proyectos/actividades. ✓ Portafolios de evidencias. ✓ Lista de chequeo
Técnicas de interrogatorio. Es útil para valorar la comprensión, apropiación, interpretación, explicación y formulación de argumentos de diferentes contenidos.	✓ Pruebas tipo saber ✓ Ensayos ✓ Evaluación escrita/oral

¿Para qué evaluar?

La evaluación es el mecanismo de seguimiento que se utiliza en el proceso pedagógico para la detección efectiva del aprendizaje en los estudiantes, identificando aciertos, falencias, desaciertos, metodologías acertadas, conocimientos asertivos, desempeños alcanzados de las competencias dadas y tomar técnicas e instrumentos distintos que posibiliten una aprendizaje para la vida.

¿Cómo evaluar?

En el desarrollo del componente, la competencia y el desempeño (temas) para el área de informática, y buscando la transversalidad e integralidad se utilizarán las técnicas (observación, desempeño e interrogación) y algunos instrumentos tales como:

- ✓ Rubricas virtuales.
- ✓ Aplicación de Software explicitas para tal fin.
- ✓ Guía de observación.
- ✓ Diario de trabajo.
- ✓ Gráficos, cuadros sinópticos, mapas conceptuales y mentales.
- ✓ Desarrollo de proyectos/actividades.
- ✓ Portafolios de evidencias.
- ✓ Lista de chequeo
- ✓ Pruebas tipo saber
- ✓ Ensayos
- ✓ Por medio de prácticas en los centros de interés ECOBUSTEAM, con los proyectos de Emprendimiento y Tecnología en el desarrollo de “COLOMBIA PROGRAMA”, proyecto del Ministerio de Educación Nacional.

Con los anteriores instrumentos se hará efectiva la evaluación de cada periodo académico a traves de las siguientes actividades.

- ✓ Autoevaluación
- ✓ Realización de talleres prácticos o creaciones en clase en el computador (1 por cada tema visto)

- ✓ Participación activa en las clases
- ✓ Investigaciones propuestas en clase
- ✓ Asistencia, interés y actitud proactiva en las clases
- ✓ Evaluación escrita/oral (1)
- ✓ Exposición (1),
- ✓ Composición literaria (1) por periodo
- ✓ Presentación de maqueta o productos
- ✓ Valoración personal y comportamental

Articulación con Proyectos Transversales

En el nuevo camino de la transversalidad que se propone recorrer con el área de informática además de su vinculación con las otras áreas del conocimiento también se plantea la vinculación con algunos proyectos y centro de interés vigentes que se desarrollan en el colegio Barrios Unidos del Sur, como: C.I. Ecobusteam, Maguare, arte y folclor, la feria Expobus (Feria de la ciencia, la tecnología, la cultura, la artística, el deporte y el emprendimiento), en el proyectos ambientales, en el proyecto educación para la sexualidad. Dentro de cada proyecto el área de informática es fundamental en lo concerniente con el desarrollo de la competencia para manejar información (CMI), dadas las características de esta, donde los temas previstos en cada proyecto serán apoyados desde el manejo de la información mediante las TIC para un efectivo desarrollo y entendimiento de las mismas

Los descriptores que propone el área de Tecnología e informática para suplir las competencias básicas del área son:

- Los Estudiantes de los grados de sexto a undécimo de Barrios Unidos del Sur solucionen problemas mediante la utilización de herramientas informáticas (software y hardware).

- La utilización de las herramientas informáticas sean un soporte fundamental para el crecimiento académico y desarrollo del pensamiento crítico en todas las áreas del conocimiento.
- Mediante las tecnologías de la información y las comunicaciones se profundice en los procesos de diseñar, componer, leer y escribir textos apoyando sus competencias comunicativas mediante el proyecto “Diseñando, leyendo y escribiendo en informática”.
- Lograr en los estudiantes desarrollo de la competencia para manejar información (CMI) que se define: “como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que el estudiante debe poner en práctica para identificar lo que necesita saber en un momento dado, buscar efectivamente la información que esto requiere, determinar si esa información es pertinente a sus necesidades y finalmente convertirla en conocimiento útil para solucionar problemas de información en contextos variados y reales de la vida cotidiana”.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cartilla, guía 30, Orientaciones generales para la educación en tecnología, “Ser competente en tecnología una necesidad para el desarrollo”. Ministerio de Educación Nacional, Mayo de 2008. Págs. 15 – 32. PDF.

Se concede permiso para enlazar este Currículo INSA de informática 2008 – 2009, sitio Web: URL: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/curriculo-insa-2016>.

EDUTEKA, julio 8 de 2006. Tomado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/148/486/1>, concepto de competencia para manejar información (CMI).

Ministerio de educación Nacional, Vasco, Carlos Eduardo. Introducción a los estándares básicos de calidad para la educación, 2006.

Definición de informática, tomada de la Real Academia de la lengua Española, <https://dle.rae.es/?id=LY8zQy3>, 2018.