



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

PLAN DE ÁREA DE ÁREA

1 IDENTIFICACIÓN

ÁREA: Tecnología e Informática

ASIGNATURAS QUE CONFORMAN EL ÁREA: Tecnología e Informática

RECURSO HUMANO QUE ATIENDE EL ÁREA:

NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS DEL DOCENTE	TÍTULO QUE POSEE	GRADO QUE ATIENDE
Lisset Cristina Ortiz Gómez	Ingeniera de Sistemas, especialista en informática educativa, magíster en TIC para la educación.	Sexto, séptimo, octavo, noveno, décimo, once, semestre tres del PFC.
Silvia Yaned Mesa Sánchez	Especialista en Pedagogía de la Recreación Ecológica.	Primero



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

DISTRIBUCIÓN DEL TEMPO

NIVEL/CICLO	GRADOS	INTENSIDAD HORARIA SEMANAL
BÁSICA PRIMARIA	DE PRIMERO A QUINTO	1 hora semanal
BÁSICA SECUNDARIA	DE SEXTO A NOVENO	2 horas semanales
MEDIA ACADÈMICA	DÈCIMO Y UNDÈCIMO	2 horas semanales
CLEI	CLEI 3 Y CLEI 4	
	CLEI 5 Y CLEI 6	



2 DIAGNÓSTICO DEL ÁREA

2.1. Contexto del Área

El área de tecnología e informática se ofrece en primaria, secundaria y también en el programa de formación complementaria.

Para desarrollar el área en sus diferentes niveles cuenta con la siguiente infraestructura:

- Un aula TIC en la sede principal
- Un aula TIC en la sede Alicia Díez

En la sede principal se cuenta con conectividad funcional, que en ocasiones no supe las necesidades de capacidad para el número de estudiantes con los que cuenta la institución.

La institución educativa tiene como objetivo la formación de maestros críticos para la transformación social que respondan a las necesidades del entorno, y que innoven con nuevas prácticas y la inclusión de TIC en el aula. Por ello, respondiendo a la misión de la institución se hace pertinente:

- La actualización de la infraestructura tecnológica, puesto que se cuenta con muy pocos de equipos, la mayoría en mal estado.
- El incremento en el ancho de banda de la red de internet, para suplir necesidades básicas de conexión.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

- El aumento del número de equipos con los que se cuenta, para que los estudiantes no tengan que hacer grupos numerosos y poder trabajar de manera más personalizada.

Necesidades educativas de los estudiantes

Las necesidades educativas de los estudiantes son muchas, la tecnología y la informática está presente en el diario vivir y se requiere en la gran mayoría por no decir en todos los ámbitos en que se desenvuelve el ser humano por lo tanto los estudiantes deben tener habilidades en el campo de la tecnología e informática, las personas que no tienen habilidades en este campo hoy en día se consideran analfabetas, el acceso a internet es muy importante, los estudiantes que acceden a internet pueden encontrar rápida y fácilmente toda la información que necesitan para sus deberes y tareas escolares.

La tecnología e informática también facilita el aprendizaje de nueva información y habilidades. Existen muchas aplicaciones y herramientas informáticas creadas expresamente para facilitar el aprendizaje de determinadas materias o habilidades. Por ejemplo, se pueden practicar determinados procedimientos o talentos sin utilizar materiales reales o costosos mediante programas de simulación.

Podemos adaptar el proceso educativo a las demandas únicas de cada alumno gracias a la tecnología de la información, que es otro aspecto importante que contribuye a que comprendamos su importancia. El aprendizaje puede realizarse de forma más eficaz y eficiente gracias a programas que pueden ajustar su funcionamiento en función del rendimiento de los alumnos, lo que es posible gracias a las tecnologías adaptativas.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

La escolarización moderna que hace uso de los ordenadores e Internet promueve el desarrollo de las competencias digitales. Se trata de un conjunto de habilidades vinculadas al uso correcto y eficaz de la tecnología digital (ordenadores, tabletas, teléfonos móviles, etc.). Para afrontar eficazmente las dificultades laborales del futuro, estos talentos deben desarrollarse correctamente (Unesco, 2023).

2.2. Realidad académica del Área:

a. Fortalezas:

La tecnología moderna facilita la vida y tiene numerosas cualidades ventajosas que ayudan a la sociedad en su conjunto (cienciaintrigante, 2024), como por ejemplo:

1. Acceso rápido a la información.

Con la ayuda de tecnologías como internet, la información está esencialmente disponible al instante. Esto permite que cada vez más personas tengan acceso a información que les ayuda a tomar mejores decisiones, como las condiciones meteorológicas y las previsiones financieras de las grandes empresas.

2. Disponibilidad de numerosas fuentes de conocimiento



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

La tecnología permite a las personas acceder a todo tipo de conocimientos en todos los niveles de aprendizaje a través de Internet y los dispositivos móviles. Esta es una herramienta útil, especialmente en los procedimientos de formación, junto con la rapidez con la que se puede obtener el conocimiento.

3. Fomenta la originalidad

En la actualidad, una gran cantidad de recursos tecnológicos, desde programas gratuitos de edición de imágenes, audio y vídeo hasta tutoriales de modelado en 3D, permiten la creatividad en diversos sectores (artístico, académico, musical, literario, cinematográfico, informático, etc.).

Este tipo de recursos, que antes eran extremadamente costosos, están ahora más ampliamente disponibles, lo que favorece el desarrollo de nuevos espacios y formatos para la creación, así como el estímulo de la creatividad.

4. Fomenta la creatividad

La innovación allana el camino para el desarrollo de soluciones a gran escala, a menudo satisfactorias. Ejemplos de ello son la robótica utilizada en entornos hospitalarios o los programas de educación a distancia.

5. Promueve el diálogo

Una mujer utiliza una videoconferencia para comunicarse. Tanto las video comunicaciones como la mayoría de los servicios de mensajería instantánea no existieron hasta bien entrada la década de 1980. Las distancias se acortan en el ámbito personal y comercial gracias al acceso a Internet y a los avances tecnológicos, lo que repercute positivamente en el lugar de trabajo.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

6. Facilita la enseñanza

Gracias a la tecnología, los recursos para la enseñanza se encuentran ahora en lugares más accesibles. Cada vez más personas pueden salvar la brecha digital y formar parte de la comunidad global gracias a ella.

El uso de la realidad aumentada en el aula y la enseñanza a distancia son dos ejemplos de cómo la tecnología contemporánea puede tener un gran impacto en la vida académica.

7. Permite el desarrollo precoz de talentos técnicos

Hoy en día, los jóvenes suelen tener acceso a herramientas y dispositivos tecnológicos, a diferencia de lo que ocurría en el pasado. En comparación con generaciones anteriores, esto les da una ventaja porque fomenta el desarrollo de habilidades particulares.

Hoy en día, no es raro que los niños manifiesten interés por la informática, la programación o la creación de videojuegos. Gracias a ello, las competencias técnicas de los futuros profesionales aumentan.

b. Oportunidades de mejoramiento:

No cabe duda de que la tecnología ha beneficiado al desarrollo humano, pero también existen inconvenientes que perjudican a las personas individualmente y al medio ambiente en su conjunto. He aquí algunos de ellos:



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

2. Puede tener un efecto perjudicial en el rendimiento académico. El uso inadecuado de los dispositivos móviles para la tecnología puede acarrear inconvenientes, ya que fomenta la procrastinación y la distracción.

Dos de las fuentes de distracción más comunes en el aula son las redes sociales y los juegos en línea. Esta es la razón por la que a menudo se bloquea el uso de los dispositivos o el acceso a determinados sitios web.

2. Plantea difíciles dilemas morales

Por ejemplo, el avance de la inteligencia artificial (IA) está planteando problemas que antes se consideraban dominio de la ciencia ficción. ¿Qué método debe utilizarse en el futuro cuando interactúen los seres humanos y la IA? ¿Quién gobernará este tipo de tecnología? ¿Qué límites tendrán estos avances?

Preocupaciones similares sobre la aplicación, el control y las limitaciones de la tecnología se plantean cuando se trata de desarrollar enormes armas o aplicaciones médicas. Además, aunque esto no es un inconveniente en sí mismo, la ausencia de límites claros ahora podría dar lugar a problemas en el futuro que serían perjudiciales para la sociedad.

3. Fomenta la soledad y el aislamiento

El aislamiento se ve facilitado por el uso de la tecnología a través de los electrodomésticos. Ya no es necesario salir de casa para trabajar, comprar o socializar. Además, a pesar de que se trata de un avance tecnológico, socialmente hablando está creando una generación de personas cada vez más vinculadas al mundo exterior pero distanciadas entre sí.

4. Cada vez es más difícil distinguir lo que es real de lo que no lo es.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

A medida que avanzan las tecnologías de fotografía, audio y edición de vídeo, resulta más difícil para los usuarios no expertos distinguir entre información real y falsa.

Las noticias falsas, o fakes, son un ejemplo extremadamente obvio. Otro problema más reciente y muy difícil de atajar son los deepfakes, que son vídeos modificados con inteligencia artificial.

Con el uso de este método, que se empleó por primera vez en el mundo del cine, se pueden crear rostros y luego superponerlos a los de otros actores para producir una imagen extremadamente realista.

5. Preocupación por la seguridad y la privacidad

Hoy en día, el uso de la tecnología exige intercambiar información personal para poder utilizar determinados servicios. Esto ha tenido una serie de efectos perjudiciales, como el robo de identidad, la extorsión, el acoso en línea, las estafas digitales y otras cuestiones que ponen en riesgo la seguridad y la privacidad de los usuarios.

6. Dependencia de la tecnología

Una sociedad cuyas instituciones y correcto funcionamiento dependen de la tecnología llevará inevitablemente a la dependencia tecnológica. Sin dicha tecnología, sería extremadamente difícil desarrollar las actividades cotidianas tal y como se hace en la actualidad.

7. Sobrecarga de información



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

Este es el inconveniente de tener un acceso rápido y sin restricciones a la información, no sólo porque puede ser un reto procesar grandes cantidades de datos, sino también porque la calidad de los mismos no siempre es fiable.

2.3. Intereses y expectativas

El interés y las expectativas que se tienen es que los estudiantes puedan:

1. Abordar cuestiones, demandas y aspiraciones relacionadas con el orden tecnológico que mejoren la calidad de vida (Historioteca, s.f.).
2. Estar expuesto a diversas y específicas prácticas tecnológicas y formas de conceptualizar la tecnología y la innovación (T&I) como una forma de construcción de conocimiento y actividad humana que propicia la apropiación de la tecnología desde su creación y aplicación hasta su concreción en productos tecnológicos.
3. Utilizar, adoptar, innovar y evaluar la T&I para crear modos morales y políticos de ser y estar en el mundo. Evaluar y desarrollar la T&I como herramienta vital para garantizar el bienestar social, económico y humano de las comunidades.



4. Examinar, contemplar y comprender las características y avances de la tecnología y la informática en la vida cotidiana. Esto permitirá identificar dos aspectos clave: el significado histórico del conocimiento y los saberes que han permitido la creación de soluciones; y las conexiones que tiene con otros tipos de conocimiento y las tensiones sociales emergentes que apoyan su crecimiento.

3 JUSTIFICACIÓN

La tecnología y la informática son cada vez más importantes en la vida cotidiana de las personas, las comunidades y las empresas. Su uso como herramienta didáctica está ya muy extendido en la sociedad y crece rápidamente.

Con el tiempo, el número de hogares con ordenadores en casa ha aumentado debido al auge de la informática, y para que estos ordenadores cumplan su función, el acceso a Internet es casi una necesidad. Debido a su portabilidad, el bajo coste de los equipos y la abundancia de aplicaciones gratuitas, los dispositivos móviles son más accesibles para la mayoría de la gente. Como resultado de su creciente popularidad, los ordenadores están permitiendo a padres e hijos introducir a sus hijos en nuevas formas de aprender y experimentar el mundo.

El mayor logro de la tecnología de la información en nuestra sociedad es mantener a la gente informada y al día, a través de una mayor comunicación. Ahora está presente en gran parte de lo que hacemos y en casi todos los productos y servicios que consumimos o utilizamos. Si miramos a nuestro alrededor, en nuestra vida cotidiana, veremos que hoy en día no hay prácticamente ningún aspecto de nuestras vidas que no esté relacionado de alguna manera con la tecnología de la información. En la mayoría de los casos, la informática ha dotado a diferentes ámbitos sociales de herramientas que contribuyen a mejorar la calidad de vida.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

En las últimas décadas se han producido grandes avances científicos gracias a la implantación de la tecnología informática en el campo de la investigación científica.

En pocas palabras, las comunidades de todo el mundo han sabido aceptar y adaptarse a las aportaciones de las tecnologías de la información para obtener ventajas a pequeña o gran escala.

Industria, investigación, desarrollo de juegos, gestión empresarial, comunicaciones, física, control de transportes, biología, química, meteorología, ingeniería, almacenamiento y recuperación de información, medicina, supervisión y control de procesos, robots industriales, diseño informatizado, aplicaciones y herramientas multimedia, etc. son sólo algunos de los campos y sectores en los que se utiliza la informática.

Además, existe una convergencia en los principios de la informática, la programación, los procesos de desarrollo de software, la arquitectura de los ordenadores, las redes de datos como Internet, la inteligencia artificial y ciertos aspectos de la electrónica.

Todos estos campos trabajan juntos sinérgicamente para formar la informática.

La informática, junto con la tecnología, ha sido decisiva en el avance de los diversos campos que componen las sociedades globales en las últimas décadas.

Es innegable que la informática y la tecnología desarrollada en torno a ella han logrado cambios significativos y más que beneficiosos en la vida cotidiana de la sociedad. A medida que los avances tecnológicos relacionados con los sistemas informáticos han avanzado a pasos agigantados, se han transformado muchos de los aspectos más significativos de la vida cotidiana de los individuos (ideasytecnologias, s.f.).



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

4 FINES DE LA EDUCACIÓN:

- Ley 115 de febrero 8 de 1994 (mineducacion, s.f.).
- Orientaciones Curriculares para el área de tecnología e informática en educación básica y media.
- Plan Nacional Decenal de 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



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

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. La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe

9. 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



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

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.

10. 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.

11. 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.

12. 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.

13. 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.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

5 OBJETIVOS

Objetivo General

- Desarrollar habilidades, capacidades, conocimientos y patrones de comportamiento en los estudiantes, que sean utilizados para propiciar conocimientos científicos, críticos y tecnológicos, con el fin de contribuir a la alfabetización tecnológica, informática y digital.

Objetivos Específicos

- Estimular la curiosidad científica y tecnológica en los estudiantes, que les permita contribuir a la solución de necesidades básicas de un contexto.
- Brindar a los estudiantes conceptos propios del saber tecnológico, para ser aplicados a la solución de problemas y a la transformación del entorno.
- Fomentar el espíritu crítico, analítico y reflexivo de los estudiantes frente a la relación existente entre la tecnología y la sociedad.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

- Proporcionar espacios que le permita a los estudiantes la vivencia de actividades relacionadas con el conocimiento tecnológico, así como el uso y la apropiación de tecnologías.

5.1 Objetivos comunes de todos los niveles

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;
- d) Propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia social, la cooperación y la ayuda mutua;
- e) Fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa, y



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

f) Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano.

g) <Literal adicionado por el artículo 2 de la Ley 1651 de 2013. El nuevo texto es el siguiente:> Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera.

5.2 Objetivos generales de la educación básica (Artículo 20 Ley 115)

ARTÍCULO 21. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA EN EL CICLO DE PRIMARIA.

Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

- a) La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista;
- b) El fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, así como del espíritu crítico;
- c) El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura;
- d) El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética;



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

- e) El desarrollo de los conocimientos matemáticos necesarios para manejar y utilizar operaciones simples de cálculo y procedimientos lógicos elementales en diferentes situaciones, así como la capacidad para solucionar problemas que impliquen estos conocimientos;
- f) La comprensión básica del medio físico, social y cultural en el nivel local, nacional y universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual correspondiente a la edad;
- g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad;
- h) La valoración de la higiene y la salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente;
- i) El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico;
- j) La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre;
- k) El desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana;
- l) La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura;
- m) <Literal modificado por el artículo 2 de la Ley 1651 de 2013. El nuevo texto es el siguiente:> El desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera.
- n) La iniciación en el conocimiento de la Constitución Política, y
- ñ) La adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

o) <Literal adicionado por el artículo 2 de la Ley 1874 de 2017. El nuevo texto es el siguiente:> La iniciación en el conocimiento crítico de la historia de Colombia y de su diversidad étnica, social y cultural como Nación.

5.3 Objetivos Específicos De La Educación Básica en el Ciclo De Secundaria. (Artículo 22 Ley 115)

ARTÍCULO 22. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN BASICA 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;



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

- 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) El desarrollo de actitudes favorables al conocimiento, valoración y conservación de la naturaleza y el ambiente;
- f) La comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problemas;
- g) 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;
- h) <Literal modificado por el artículo 3 de la Ley 1874 de 2017. El nuevo texto es el siguiente:> El estudio científico de la historia nacional, latinoamericana y mundial, apoyado por otras ciencias sociales, dirigido a la comprensión y análisis crítico de los procesos sociales de nuestro país en el contexto continental y mundial.
- i) El estudio científico del universo, de la tierra, de su estructura física, de su división y organización política, del desarrollo económico de los países y de las diversas manifestaciones culturales de los pueblos;
- j) La formación en el ejercicio de los deberes y derechos, el conocimiento de la Constitución Política y de las relaciones internacionales;
- k) La apreciación artística, la comprensión estética la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valorización y respeto por los bienes artísticos y culturales;



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

- l) <Literal modificado por el artículo 4 de la Ley 1651 de 2013. El nuevo texto es el siguiente:> El desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera.
- m) La valorización de la salud y de los hábitos relacionados con ella;
- n) La utilización con sentido crítico de los distintos contenidos y formas de información y la búsqueda de nuevos conocimientos con su propio esfuerzo, y
- ñ) La educación física y la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre.

6 Objetivos Específicos De La Educación Media Académica. (Artículo 30, Ley 115)

ARTÍCULO 30. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN MEDIA ACADÉMICA.

Son objetivos específicos de la educación media académica:

- a) La profundización en un campo del conocimiento o en una actividad específica de acuerdo con los intereses y capacidades del educando;
- b) La profundización en conocimientos avanzados de las ciencias naturales;



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

- c) La incorporación de la investigación al proceso cognoscitivo, tanto de laboratorio como de la realidad nacional, en sus aspectos natural, económico, político y social;
- d) El desarrollo de la capacidad para profundizar en un campo del conocimiento, de acuerdo con las potencialidades e intereses;
- e) La vinculación a programas de desarrollo y organización social y comunitaria, orientados a dar solución a los problemas sociales de su entorno;
- f) El fomento de la conciencia y la participación responsables del educando en acciones cívicas y de servicio social;
- g) La capacidad reflexiva y crítica sobre los múltiples aspectos de la realidad y la comprensión de los valores éticos, morales, religiosos y de convivencia en sociedad, y
- h) <Literal modificado por el artículo 5 de la Ley 1651 de 2013. El nuevo texto es el siguiente:> El cumplimiento de los objetivos de la educación básica contenidos en los literales b) del artículo 20, c) del artículo 21 y c), e), h), i), k), l), ñ) del artículo 22 de la presente ley.
- i) <Literal adicionado por el artículo 7 de la Ley 1503 de 2011. El nuevo texto es el siguiente:> La formación en seguridad vial.

PARÁGRAFO. <Parágrafo adicionado por el artículo 5 de la Ley 1874 de 2017. El nuevo texto es el siguiente:>

Los estudios históricos de Colombia integrados a las Ciencias Sociales, a que se refiere el literal h) del artículo 22, pondrán énfasis en la memoria de las dinámicas de conflicto y paz que ha vivido la sociedad colombiana, orientado a la formación de la capacidad reflexiva sobre la convivencia, la reconciliación y el mantenimiento de una paz duradera.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

7 COMPETENCIAS GENERALES DEL ÁREA POR CONJUNTO DE GRADOS

(Mineducación, 2022)

PRIMERO A TERCERO

- Explico el modo en que los productos tecnológicos facilitan el desarrollo de las actividades, en el presente y el pasado.
- Uso en forma segura y apropiada productos tecnológicos de mi entorno en el desarrollo de actividades cotidianas.
- Determino las ventajas y desventajas en uso de productos tecnológicos en la solución de problemas de la vida diaria.
- Reconozco las implicaciones que los productos tecnológicos tienen sobre la vida de las personas y otras especies.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

CUARTO A QUINTO

- Analizo productos tecnológicos, sus procesos de producción, los recursos naturales, saberes y conocimientos involucrados.
- Aprovecho las potencialidades de algunos productos tecnológicos en la realización de actividades en diversos contextos.
- Elaboro representaciones gráficas y digitales, modelos o prototipos de productos tecnológicos que contribuyen a la satisfacción de necesidades y solución de problemas presentes en diversos contextos.
- Comprendo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, resultado de la producción, uso o disposición final de procesos y artefactos de la tecnología y la informática.

SEXTO A SÉPTIMO

- 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.
- Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

- Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes contextos.
- Evalúo los impactos que la transformación de los recursos naturales tiene en el bienestar de la sociedad y en el medio ambiente.

OCTAVO A NOVENO

- Relaciono saberes, conocimientos tecnológicos e informáticos con los conocimientos de otras disciplinas
- Utilizo productos tecnológicos adecuados para la solución de una necesidad o problema del entorno.
- Soluciono problemas tecnológicos e informáticos dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.
- Asumo posturas éticas y responsables que restringen, condicionan y/o mitigan las



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

causas y efectos culturales, sociales y económicos, actuales y futuros, generados por el diseño y desarrollo de productos tecnológicos.

DÉCIMO A UNDÉCIMO

- Construyo conocimientos y saberes de base tecnológica e informática para la toma de decisiones en el desarrollo de productos tecnológicos.
- Genero propuestas innovadoras para el uso y aprovechamiento de productos tecnológicos.
- Propongo innovaciones tecnológicas e informáticas para la solución de problemas dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.
- 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



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

7. PREGUNTA PROBLÉMICA

¿Cuál es el aporte entre la ciencia y la tecnología en el bienestar del hombre?

8. MALLA CURRICULAR



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

8. MALLA CURRICULAR.

GRADO	1°	PERÍODO:	PRIMERO	FECHA:	Desde el 20 de enero al 28 de marzo.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Qué herramientas se consideran extensión de las partes de mi cuerpo?			
COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR					
COGNITIVAS	Identifico herramientas que, como extensión de las funciones de las partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.		PROCEDIMENTALES	Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.	
CIUDADANAS	Reconozco productos tecnológicos de mi entorno y los pongo al servicio de los demás de manera		INVESTIGATIVAS	Identifico algunas consecuencias ambientales derivadas del uso de la energía natural del planeta	

segura y eficiente



EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÓPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
Naturaleza y evolución de la tecnología informática Apropiación y uso 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. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno	Mi cuerpo y el computador Con mi cuerpo descubro elementos Conocimiento del espacio físico y humano de la sede o institución Manejo y cuidado de los útiles y demás recursos escolares. Componentes básicos del computador.		Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto (el computador) para utilizarlo adecuadamente. • Identifico el computador como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y lo utilizo en diferentes actividades.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

	cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.			.
--	---	--	--	---



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

8. MALLA CURRICULAR.					
GRADO	1°	PERÍODO:	SEGUNDO	FECHA:	Desde el 31 de marzo hasta 13 de junio
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		La computadora y sus componentes. ¿cuál es el origen de muchos artefactos?			
COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR					
COGNITIVAS	Reconozco diferencias entre objetos naturales y artificiales mediante ejercicios de agrupación de acuerdo con sus usos.		PROCEDIMENTALES	Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. Identifico los componentes principales del computador y sus funciones principales.	
CIUDADANAS	Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de		INVESTIGATIVAS	Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que	



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

	problemas de la vida cotidiana.			involucran algunos componentes tecnológicos
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÓPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
Apropiación y uso de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.	Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos	Dependencias de la casa e institución Mi familia: Laboratorio de valores La tecnología y los cuidados de la salud. componentes principales del computador y sus funciones principales		Reconozco la importancia que tiene cada una de las dependencias de la casa y el uso adecuado de ellas Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

	tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida			Clasifico y describo artefactos del entorno, según sus características físicas, uso y procedencia.
--	--	--	--	---



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

8. MALLA CURRICULAR.					
GRADO	1°	PERÍODO:	TERCERO	FECHA:	Desde el 7 de julio hasta el 12 de septiembre
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿ qué importancia tienen las herramientas en la elaboración de artefactos ¿			
COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR					
COGNITIVAS	Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.		PROCEDIMENTALES	Identifico productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	
CIUDADANAS	Valoro las formas de vida de las personas sin discriminar sus formas y maneras de vivir		INVESTIGATIVAS	Indago sobre las fuentes de trabajo en mi familia y comunidad	
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPE	ARTICULACIÓ N CON PROYECTOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

		RIENCIAS DE APRENDIZAJE.	PEDAGÓGICO S	
Apropiación y uso de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.	Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.	Historia de los computadores. Partes del computador. Encendido y apagado Normas de comportamiento en el aula de informática Profesiones y oficios		Reconozco la importancia del computador en los avances tecnológicos de la época Identifico la importancia de algunos artefactos con la realización de diversas actividades humanas. Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianas particularmente



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

				relacionados con la seguridad...
--	--	--	--	----------------------------------



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

8. MALLA CURRICULAR.

GRADO	1°	PERÍODO:	CUARTO	FECHA:	Desde el 15 de enero al 24 de marzo.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:					
COMPETENCIAS A DESARROLLAR					
COGNITIVAS	Clasifico herramientas de acuerdo con sus características y funcionalidad.		PROCEDIMENTALES	Exploro mi entorno cotidiano y diferencio artefactos elaborados con la intención de mejorar mis condiciones de vida.	
CIUDADANAS	Reflexiono sobre el uso adecuado de los artefactos mediante descripciones, dibujos y explicaciones disponibles en manuales de uso.		INVESTIGATIVAS	Indago y discuto con otros sobre los impactos que algunos productos tecnológicos tienen en los estilos de vida de las personas y las demás especies.	



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÓPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
Naturaleza y evolución de la tecnología informática Apropiación y uso de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.	Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco y menciono productos tecnológicos que	Artefactos en mi hogar El agua. La luz. El internet.		Valoro la existencia de elementos de servicios públicos como estrategias Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales. Clasifico y describo artefactos de mi entorno, según las



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

	contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.			características físicas, uso y procedencia.
--	---	--	--	---



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

8. MALLA CURRICULAR.

GRADO	2°	PERÍODO:	PRIMERO	FECHA:	Desde el 20 de enero al 28 de marzo.
--------------	----	-----------------	---------	---------------	--------------------------------------

PREGUNTA

PROBLEMATIZADORA:

¿Con qué materiales construye el ser humano?

COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

COGNITIVAS	Identifico artefactos analógicos y digitales que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas.	PROCEDIMENTALES	Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos artefactos analógicos y digitales de mi entorno.
CIUDADANAS	Reflexiono sobre el uso adecuado de los artefactos mediante descripciones, dibujos y explicaciones disponibles en manuales de uso	INVESTIGATIVAS	Indago y discuto con otros sobre los impactos que algunos productos tecnológicos tienen en los estilos de vida de las



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

			personas y las demás especies.	
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÓPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
Naturaleza y evolución de la tecnología e informática Apropiación y uso de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.	Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de	¿Objetos naturales u objetos artificiales? Objetos naturales Transformación de objetos naturales a objetos artificiales. La naturaleza una gran productora. Uso apropiado de los recursos naturales del entorno.		Clasifica objetos naturales y artificiales de acuerdo con sus características. Identifica los elementos naturales con los cuales están elaborados algunos productos que utiliza diario. Define que es materia prima e



	mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las	¿Con qué materiales construye el ser humano? Elementos artificiales de mi entorno. Materia prima utilizada en la elaboración de elementos artificiales. • El computador y sus componentes. • Cambios tecnológicos de los objetos que nos rodean. • El computador y sus componentes. • Cuidados del computador. ¿En dónde encontramos computadores? .		identifica la materia prima de algunos objetos de uso cotidiano.
--	--	--	--	---



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

	condiciones de vida			
--	---------------------	--	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

8. MALLA CURRICULAR.

GRADO	2°	PERÍODO:	SEGUNDO	FECHA:	Desde el 15 de enero al 24 de marzo.
--------------	-----------	-----------------	----------------	---------------	--------------------------------------

PREGUNTA

PROBLEMATIZADORA:

¿cómo aprovechar los recursos que nos brinda la naturaleza ?

COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

COGNITIVAS	• Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos artefactos analógicos y digitales de mi entorno.	PROCEDIMENTALES	• Uso diferentes lenguajes para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos tecnológicos analógicos y digitales.
CIUDADANAS	Reflexiono sobre el uso adecuado de los artefactos mediante descripciones, dibujos y explicaciones disponibles en manuales de uso.	INVESTIGATIVAS	• Indago y discuto con otros sobre los impactos que algunos productos tecnológicos tienen en los estilos de vida de las personas y las demás especies.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÓPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
Naturaleza y evolución de la tecnología. Apropiación y uso de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.	Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma	¡Aprovechemos los recursos que nos brinda la naturaleza! Transformación de un elemento natural a un elemento artificial. Proceso de elaboración de un producto. Uso racional de elementos naturales. Arcilla o plastilina, ¿cuál usar? Origen de la plastilina		Utiliza racionalmente los recursos naturales de su entorno. Establece semejanzas y diferencias entre materiales. Recicla el papel en beneficio del medio ambiente. Específica y describe las herramientas básicas del



	segura y apropiada.	Usos de la plastilina y la arcilla.		sistema operativo Windows.
	Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	Semejanzas y diferencias entre la arcilla y la plastilina. ¡Podemos hacer muchas cosas con papel! Origen e historia del papel.		
	Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida	Usos y características del papel. Reciclaje del papel. ● Introducción a Windows. ● "Windows" escritorio y cada una de sus partes.		



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

		• Cómo modificar el papel tapiz y el protector de pantalla de Windows. • Pasos para organizar de distintas maneras los íconos del escritorio. Calculadora de Windows		
--	--	---	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

8. MALLA CURRICULAR.

GRADO	2°	PERÍODO:	tercero	FECHA:	Desde el 15 de enero al 24 de marzo.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿ Para qué sirven los diferentes materiales y cómo son sus usos?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Comparo diversos artefactos analógicos y digitales, pasados y presentes, que contribuyeron en actividades personales y colectivas como la salud, la educación, la comunicación, el trabajo, el comercio, el transporte, el deporte y el ocio.		PROCEDIMENTALES	• Manejo en forma segura los instrumentos, las herramientas y los materiales adecuados, durante procesos de construcción básicos (medir, recortar, ensamblar, digitar, etc.)	
CIUDADANAS	• Comparto, bajo criterios establecidos, ciertos		INVESTIGATIVAS	• Esquematizo diversas maneras en que los	



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

	contenidos digitales utilizando diferentes herramientas de comunicación.			artefactos analógicos y digitales afectan las condiciones de vida de las personas y otras especies
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÓPICOS GENERADORES/EXPE RIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓ N CON PROYECTOS PEDAGÓGICO S	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
Naturaleza y evolución de la tecnología. Apropiación y uso de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.	Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.	¿Para qué sirve la lana? Proceso de producción de la lana. Usos de la lana en relación con el clima. ¿Cómo se sostienen las cosas? Estructura de algunos cuerpos		Diferencia y clasifica prendas de vestir elaboradas con lana. Identifica las estructuras que soportan el peso de algunos objetos y edificaciones. Utiliza de manera adecuada y



	Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos	Tipos de materiales para la construcción de estructuras. Formas de las estructuras según los tipos de esfuerzos que soportan. ¿Como son mis útiles escolares? Materiales con que están contruidos algunos útiles escolares. Función y diseño de algunos útiles escolares. Manejo en forma segura de algunos útiles escolares. • Utilidad de los aparatos electrónicos.		racional los útiles escolares. Considera de la importancia de cómo facilitan algunos aparatos las actividades cotidianas.
--	---	---	--	---



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

	elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	• Conociendo el teclado. Zonas del teclado.		
--	---	---	--	--



8. MALLA CURRICULAR.

GRADO	2°	PERÍODO:	CUARTO	FECHA:	Desde el 15 de enero al 24 de marzo.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿ Qué útil y divertido son los medios tecnológicos y cómo hacer el uso adecuado de ellos?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Explico los desarrollos que tendrán los artefactos analógicos y digitales que facilitan la vida cotidiana de las personas en el futuro.		PROCEDIMENTALES	• Empleo criterios para la selección de contenidos, herramientas y dispositivos digitales más apropiados para tareas específicas	
CIUDADANAS	Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología y la informática a través de preguntas e intercambio de ideas.		INVESTIGATIVAS	Reflexiono sobre el uso adecuado de los artefactos mediante descripciones, dibujos y explicaciones disponibles en manuales de	



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÓPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
Naturaleza y evolución de la tecnología. Apropiación y uso de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.	Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma	Comparto mi juego Historia de los juguetes Materiales con que se construyen los juguetes. Limpio o sucio, ¿qué es mejor? Elementos de aseo personal (cepillo dental, peine, seda dental). Uso correcto de elementos de aseo del hogar (escoba, trapeador, recogedor, cepillo).		Clasifica sus juguetes de acuerdo con los tipos de materiales con los que están elaborados. Identifica las necesidades que satisfacen los elementos de aseo personal y del hogar. Reconoce la evolución que ha tenido un artefacto



	segura y apropiada. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida	¿Qué útil y divertido es el computador? Origen del computador y su función. Las partes del computador y sus funciones. La comunicación a través del computador. • Procesadores de texto. • Uso de teclas especiales. • Alineación de textos. • Guardar trabajos en Word. Conocimiento del teclado		tecnológico como el computador. Digitación y representación escrita de cuentos e historias.
--	--	---	--	---



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

8. MALLA CURRICULAR.

GRADO	4°	PERÍODO:	PRIMERO	FECHA:	Desde el 15 de enero al 24 de marzo.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:					
COMPETENCIAS A DESARROLLAR					
COGNITIVAS	Reconozco que las soluciones tecnológicas, para resolver problemas y satisfacer necesidades humanas, cambian y evolucionan con el tiempo.		PROCEDIMENTALES	Identifico los artefactos y procesos que la humanidad ha desarrollado para conservar, almacenar y transportar los alimentos.	
CIUDADANAS	Participo en discusiones que involucran		INVESTIGATIVAS	Frente a nuevos problemas, formulo analogías	



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

		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.).		o adaptaciones de soluciones ya existentes.	
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÓPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	



Naturaleza y evolución de la tecnología e informática Apropiación y uso de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.	Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos	Necesidades humanas y soluciones tecnológicas. Cómo solucionaban los problemas de subsistencia nuestros antepasados y cómo los solucionamos ahora. La Importancia de los inventos en la solución de problemas tecnológicos. Las fibras textiles y su origen: natural, artificial y sintético.		Identifica la necesidad humana que satisface un artefacto tecnológico como el reloj y el proceso de evolución del mismo. Reconoce el tipo de fibras con las que están elaboradas las prendas de vestir que utiliza en su vida cotidiana. (L.isílK . i , <*n naturales y procon.idos, los alimentos que consume a diario.
--	--	--	--	---



	tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida	Los usos de las fibras textiles en la confección de vestidos para diferentes propósitos, oficios, climas y eventos. Alimentos naturales y procesados. Relación entre alimentación, nutrición y salud. Solución de problemas de empaque, almacenamiento y transporte de productos alimenticios.		
--	--	--	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

8. MALLA CURRICULAR.

GRADO	4°	PERÍODO:	SEGUNDO	FECHA:	Desde el 15 de enero al 24 de marzo.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cual es la importancia del uso adecuado de los artefactos, procesos y sistemas que hacen parte de la vivienda?.			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR					
COGNITIVAS			PROCEDIMENTALES		
CIUDADANAS			INVESTIGATIVAS		
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	



Naturaleza y evolución de la tecnología e Informática Apropiación y uso de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.	Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos	Materias primas, herramientas y artefactos que se utilizan en los procesos de construcción de diversos tipos de vivienda. Etapas en el proceso de construcción de una vivienda. El acueducto como sistema de distribución y acceso al recurso del agua. Construcción de filtros para purificación del agua. Extracción del agua subterránea. Diseño de alternativas para	Elabora un plano de su vivienda teniendo en cuenta la forma de los espacios y las medidas. • Reconoce el funcionamiento de los sistemas de acueducto y elabora un filtro para el agua. • Explica la importancia del buen manejo de los residuos en el hogar y crea un sistema de alcantarillado en una maqueta.
---	---	---	---



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

	tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida	solucionar los problemas • detectados dentro de la vivienda. Procedencia, características y descarte de los residuos sólidos y líquidos en el hogar. Qué es y cómo funciona el sistema de alcantarillado. Riesgos por manejo inadecuado de residuos en el hogar.		
--	--	--	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

8. MALLA CURRICULAR.

GRADO	4°	PERÍODO:	TERCERO		FECHA:	Desde el 15 de enero al 24 de marzo.	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:							
COMPETENCIAS A DESARROLLAR							
COGNITIVAS				PROCEDIMENTALES			
CIUDADANAS				INVESTIGATIVAS			
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.		ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO		



Naturaleza y evolución de la tecnología e Informática Apropiación y uso de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.	Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.	Transmisión de la energía calórica: conducción, convección y radiación. Productos tecnológicos diseñados para regular y controlar los efectos de la energía calórica. El termómetro como Instrumento		Construye un horno solar y un termómetro aplicando las características y principios de la energía calórica. Construye un estetoscopio y un instrumento musical de cuerda aplicando las características de la energía sonora.
	Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	La energía sonora se produce, propaga, refleja y absorbe. Instrumentos musicales: características, clasificación (viento cuerdas y percusión), fabricación y comercialización.		Explica las ventajas de la invención y utilización de microscopios para el mejoramiento de la calidad de
	Reconozco y menciono productos			



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

	tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida	Virus, vacunas y refuerzos. Hábitos saludables. Aparatos que se han inventado para conocer nuestro estado de salud. Construcción de microscopios.		vida de Las personas.
--	---	--	--	-----------------------



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

8. MALLA CURRICULAR.

GRADO	4°	PERÍODO:	CUARTO	FECHA:	Desde el 15 de enero al 24 de marzo.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:					
COMPETENCIAS A DESARROLLAR					
COGNITIVAS			PROCEDIMENTALES		
CIUDADANAS			INVESTIGATIVAS		
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓ N CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	

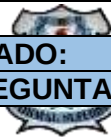


Naturaleza y evolución de la tecnología e Informática Apropiación y uso de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.	Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos	Conciencia ambiental: lo que yo hago afecta el planeta. Cómo desechar las pilas. Los empaques de los productos alimenticios. La reutilización de los envases. Energías limpias, energías renovables. Las energías que se obtienen del sol, del agua, del aire, del interior de la tierra y de la materia orgánica. Uso doméstico de las energías limpias y su aprovechamiento para		Propone acciones para conservar y proteger el medio ambiente, • Identifica de dónde se obtienen las energías renovables y cómo contribuyen al medio ambiente. • Explica el proceso de evolución que ha tenido un artefacto tecnológico.
--	--	---	--	---



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

	tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida	la generación de energía eléctrica. La tecnología y su influencia en la forma de vivir de la gente. Evolución de algunos aparatos y herramientas creados para facilitarnos las actividades diarias. Evolución de algunas tecnologías.		
--	--	---	--	--



Institución Educativa

Normal Superior

8. MALLA CURRICULAR					
GRADO:	Quinto	PERIODO:	Uno	FECHA:	ENERO
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		Qué tipos de energía existe y como se emplea?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Creo secuencias lógicas para resolver problemas básicos de programación. Apagar cerrar prender búsqueda de programas etc.		PROCEDIMENTALES	Comunicación y colaboración digital a través de plataformas interactivas	
CIUDADANAS			INVESTIGATIVAS	Comunicación y colaboración digital a través de plataformas interactivas	

EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
Naturaleza Apropiación y uso de la tecnología -	Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos. Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos. Establezco relaciones de proporción entre las dimensiones de los artefactos y de los usuarios. - Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad.	Fuentes y tipos de energía Artefactos eléctricos Soluciones tecnológicas para el ahorro y conservación de las fuentes de energía Protección de bienes y servicios	Emprendimiento Ciencias naturales Lengua castellana	Identifica y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.

8. MALLA CURRICULAR					
GRADO:	Quinto	PERIODO:	Segundo periodo	FECHA:	ABRIL
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Desarrollo de proyectos multimedia, como videos		PROCEDIMENTALES	Competencia Digital: Comunicación y colaboración digital a través de plataformas interactivas	
CIUDADANAS	Aprendizaje Autónomo: Autogestión en la búsqueda de información digital y manejo de herramientas en línea		INVESTIGATIVAS	- Pensamiento Computacional: Creación de secuencias lógicas para resolver problemas básicos de programación	

EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
------------------	------------------------------	----------------------------------	--	------------------------

 Institución Educativa Escuela Normal Superior Mariano Ospina Rodríguez Naturaleza – Apropiación y uso de las tic	¿Qué tipos de energía existe y como se emplea? Determino las ventajas y desventajas en uso de productos tecnológicos en la solución de problemas de la vida diaria.	DE APRENDIZAJE. - Uso racional de la tecnología en las empresas - Fuentes y tipos de energía - Artefactos eléctricos - Soluciones tecnológicas para el ahorro y conservación de las fuentes de energía - Protección de bienes y servicios	Ciencias proyecto ambiental Lengua castellana	- Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. - Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. - Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. 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

8. MALLA CURRICULAR					
GRADO:	Quinto	PERIODO:	Tercer periodo	FECHA:	JULIO
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cómo ha sido la evolución de los servicios públicos?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Creación de secuencias lógicas para resolver problemas básicos de programación.		PROCEDIMENTALES	- Competencia Digital: Comunicación y colaboración digital a través de plataformas interactivas.	
CIUDADANAS	Aprendizaje Autónomo: Autogestión en la búsqueda de información digital y manejo de herramientas en línea		INVESTIGATIVAS	- Pensamiento Computacional: Creación de secuencias lógicas para resolver problemas básicos de programación	
• Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.					
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÓPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS		CRITERIOS DE DESEMPEÑO
- Naturaleza -Evolución de la tecnología - Apropiación y uso de la	 Analizo artefactos y procesos que corresponden a necesidades particulares de mi comunidad.	 Necesidades tecnológicas en mi comunidad.	Lengua castellana Emprendimiento		Determina las ventajas y desventajas en uso de productos tecnológicos en la solución de problemas de la vida diaria.

tecnología - Solución de problemas tecnológicos - Tecnología y sociedad	Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos. Establezco relaciones de proporción entre las dimensiones de los artefactos y de los usuarios.	Seguridad de artefactos y procesos Relación artefacto-usuarios.		
	Identifico algunos bienes y servicios que ofrecen mi comunidad y velo por su cuidado y buen uso, valorando sus beneficios sociales.	Bienes y servicios para los beneficios sociales.		

8. MALLA CURRICULAR					
GRADO:	Quinto	PERIODO:	Cuarto	FECHA:	OCTUBRE
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Qué se necesita para lograr un buen diseño de una herramienta o artefacto?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos.			PROCEDIMENTALES	Pensamiento Computacional: Creación de secuencias lógicas para resolver problemas básicos de programación.
CIUDADANAS	Autogestión en la búsqueda de información digital y manejo de herramientas en línea			INVESTIGATIVAS	- Comunicación y colaboración digital a través de plataformas interactivas.

DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÓPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
Naturaleza -Evolución de la tecnología Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas tecnológicos Tecnología y sociedad	Necesidades tecnológicas en mi comunidad. Seguridad de artefactos y procesos. Relación de artefacto-para los usuarios.	Lengua castellana Emprendimiento	Explica adecuadamente las herramientas y las maquinas en la elaboración de un proyecto tecnológicos



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez



Bienes y servicios
para los beneficios
sociales.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Maestro Osina Rodríguez

MALLA CURRICULAR TECNOLOGÍA

GRADO

Sexto

PERÍODO:

Primero

FECHA:

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:

¿cómo crees que eran las comunicaciones en el pasado?

COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

COGNITIVAS

Identifica las diversas herramientas que tiene Power Point.

PROCEDIMENTALES

Analiza y expone razones acerca de la evolución de las comunicaciones.

CIUDADANAS

Adapta situaciones de la vida cotidiana momentos de la historia en las diferentes generaciones de las comunicaciones

INVESTIGATIVAS

Apropia el conocimiento, transformándolo y asociándolo a saberes previos, para de esta manera utilizarlo en la resolución de problemas del contexto, emitiendo nuevas maneras de solucionarlo.

TÓPICOS

**GENERADORES/EXPERIENCIAS
DE APRENDIZAJE.**

**ARTICULACIÓN CON
PROYECTOS PEDAGÓGICOS**

**CRITERIOS DE
DESEMPEÑO**

Apropiación y uso de la tecnología

Evolución de las comunicaciones

Uso de la herramienta Power Point en la realización de preguntas interactivas con selección múltiple, inserción de imágenes y animaciones

Proyecto uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos.

Reconoce la evolución de las comunicaciones a través de la historia y la cultura.

Usa la herramienta Power Point para el



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

				diseño de cuestionarios interactivos
--	--	--	--	---



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

GRADO	Sexto	PERÍODO:	Segundo	FECHA:	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿cómo te imaginas que fueron los primeros computadores?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Identifica y menciona los diferentes componentes que han contribuido a la evolución de los computadores a lo largo de la historia.		PROCEDIMENTALES	Analiza y expone razones acerca de las diferentes generaciones y la evolución que han tenido los computadores en cada una de ellas.	
CIUDADANAS	Adapta situaciones de la vida cotidiana momentos de la historia en las diferentes generaciones de computadores.		INVESTIGATIVAS	Apropia el conocimiento, transformándolo y asociándolo a saberes previos, para de esta manera utilizarlo en la resolución de problemas del contexto, emitiendo nuevas maneras de solucionarlo.	
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.		ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
Naturaleza y evolución de la tecnología		- Generaciones de computadores: - Primera generación - Segunda Generación - Tercera Generación - Cuarta Generación - Quinta generación		Proyecto uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos.	Reconoce la evolución de los computadores a través de la historia y la cultura.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

		• Definiciones y conceptos sobre la generación de los computadores. • Análisis del almacenamiento, memoria, tamaño y componentes utilizados en cada generación. La cuarta revolución industrial		Usa la herramienta Power Point en la elaboración de menús interactivos.
--	--	--	--	---



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

GRADO	Sexto	PERÍODO:	Tercero	FECHA:	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cuál es el impacto que han generado los diferentes avances tecnológicos en la región?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	• Expone diferentes avances tecnológicos que facilitan analizar fenómenos del universo.		PROCEDIMENTALES	Da ejemplos de transformación y utilización de avances tecnológicos en determinados momentos históricos.	
CIUDADANAS	• Asume y promueve comportamientos responsables y éticos, relacionados con el uso de los recursos tecnológicos y naturales.		INVESTIGATIVAS	Apropia el conocimiento, transformándolo y asociándolo a saberes previos, para de esta manera utilizarlo en la resolución de problemas del contexto, emitiendo nuevas maneras de solucionarlo.	
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.		ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
Tecnología y sociedad		• ¿Qué es tecnología? Innovación e Invención. • ¿Qué es sistema? • ¿Qué es artefacto? • ¿Qué es un proceso? • Fuentes de energía alternativa. • Reconoce nuevas fuentes de energía y las ubica dentro de su contexto • Analiza la		Proyecto uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos.	Utiliza la herramienta Microsoft Word con sus diversas opciones en los documentos de texto.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

		transformación, utilización de las fuentes de energía y su • contribución en la sociedad • ☐ Reconoce la importancia del ahorro de energía como estrategia del cuidado • del medio ambiente • Sistemas operativos Microsoft Word • Inserta números de páginas, notas de pie y aplica ortografía y gramática a los documentos elaborados en Word. • ☐ Ajusta imágenes y tablas a los textos digitados en Word. • ☐ Identifica y usa creativamente las barras de herramientas Dibujo y WordArt.		Determina cuál es el impacto que han generado los diferentes avances tecnológicos en la región
--	--	--	--	---



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

GRADO	Sexto	PERÍODO:	Cuarto	FECHA:	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cuál es el aporte entre la ciencia y la tecnología en el bienestar del hombre?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	• Aplico funciones básicas con el propósito de realizar operaciones matemáticas simples		PROCEDIMENTALES	Identifico y explico técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte).	
CIUDADANAS	• Asume y promueve comportamientos responsables y éticos, relacionados con el uso de los recursos tecnológicos y naturales.		INVESTIGATIVAS	Apropia el conocimiento, transformándolo y asociándolo a saberes previos, para de esta manera utilizarlo en la resolución de problemas del contexto, emitiendo nuevas maneras de solucionarlo.	
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.		ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
Tecnología y sociedad		la ciencia ▢ las ramas de la ciencia ▢ las ramas de la tecnología ▢ aplicaciones de la tecnología a la medicina, la educación, la		Proyecto uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos.	-Argumentativo: Demuestra los conceptos



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

		industria, INFORMATICA: Microsoft Excel ▢ Gráficas y tablas. ▢ Listas personalizadas. ▢ Operaciones básicas. ▢ Valor máximo y mínimo. ▢ Promedio. ▢ Gráficos. ▢ SmartArt - Hipervínculos.		aprendidos en la presentación de un trabajo escrito o virtual en un área diferente a informática. -Interpretativo: Reconoce la importancia de la tecnología y sus avances en las diferentes ramas del saber reconociendo su aporte a la vida del hombre -Propositivo: Utiliza adecuadamente las herramientas destinadas en las diferentes
--	--	---	--	---



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

				pestañas
--	--	--	--	----------



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

8. MALLA CURRICULAR.

GRADO	7°	PERÍODO:	Primero	FECHA:	Desde el 15 de enero al 24 de marzo.
--------------	----	-----------------	---------	---------------	--------------------------------------

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:	¿Cómo explorar y hacer un mejor uso de los diferentes sistemas operativos?
-----------------------------------	--

COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

COGNITIVAS	Identifico y explico las características principales de diferentes sistemas operativos.	PROCEDIMENTALES	Reconozco y utilizo diferentes herramientas del sistema operativo Windows para tareas de la cotidianidad.
CIUDADANAS	Participo en discusiones sobre las diferencias existentes en cada uno de los sistemas operativos estudiados.	INVESTIGATIVAS	Apropio el conocimiento, transformándolo y asociándolo a saberes previos, para de esta manera utilizarlo en la resolución de problemas del contexto,



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

			emitiendo nuevas maneras de solucionarlo.	
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
• Naturaleza y Evolución de la T &I. • Uso y apropiación de la T &I • Solución de problemas con T &I.		• Hardware y Software • Introducción a los Sistemas Operativos. • Algunos Sistemas Operativos y sus características. - o Windows	• Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	• Explora los diferentes sistemas operativos y reconoce las características principales de cada uno.



● Tecnología, Informática y Sociedad.		- o Linux - o MAC - o Android - o IOS ● Herramientas de gestión del sistema operativo - Windows: - o Teclado en pantalla - o Lupa - o Desfragmentador de discos - o Mi equipo – características de los equipos - o Configuración		
---	--	---	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

		o Instalar y desinstalar aplicaciones.		
--	--	--	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.					
GRADO	7°	PERÍODO:	Segundo	FECHA:	Desde el 1 de abril al 9 de junio
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		Aprovechamiento de la habilidad para utilizar eficientemente Word, ¿Cuál es el impacto que generan las nuevas tecnologías emergentes en la educación?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Adquiero competencias y habilidades necesarias para usar Word.		PROCEDIMENTALES	Comprendo cómo funciona la interfaz de Word	
CIUDADANAS	Realizo diferentes tareas utilizando las herramientas de Word y discuto en grupo teniendo en cuenta las opiniones de los demás cuál es la mejor manera de utilizarlas.		INVESTIGATIVAS	Conozco las diferentes invenciones e innovaciones de la Industria 4.0 como lo son: la realidad aumentada, la realidad virtual, la realidad mixta, inteligencia artificial e internet de las	

cosas.



EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXP ERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACI ÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGIC OS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
• Naturaleza y Evolución de la T &I. • Uso y apropiación de la T &I • Solución de problemas con T &I.		• Elementos que componen la interfaz gráfica de MS Word • Ficha Archivo (Abrir y guardar archivos) • Diferentes formatos de hojas y textos. • Elementos de diseño. • Realidad aumentada	• Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	• Aprovecha su habilidad para emplear MS Word y aprende sobre las nuevas tecnologías emergentes surgidas de la industria 4.0



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

● Tecnología, Informática y Sociedad.		● Realidad Virtual ● Realidad mixta ● Inteligencia Artificial. ● Internet de las cosas ● Robótica.		
---	--	--	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.						
GRADO	7°	PERÍODO:	Tercero		FECHA:	Desde el 2 de julio al 8 de septiembre
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cómo mejorar las habilidades lógico-matemáticas en los estudiantes de grado séptimo a través del pensamiento computacional?				
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:						
COGNITIVAS	Desarrollo el pensamiento lógico.		PROCEDIMENTALES	Comprendo fácilmente conceptos matemáticos e informáticos que están muy bien integrados en el programa, como son: los procesos interactivos (bucles) y los criterios condicionales (si, entonces, si-no).		
CIUDADANAS	Trabajo en grupo e identifico emociones		INVESTIGATIVAS	Despliego un pensamiento creativo, un pensamiento		



	básicas tanto de mí mismo como de otras personas.			lógico, un desarrollo de ideas, desde su concepción inicial hasta el proyecto acabado, una comunicación clara, un análisis sistemático.
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
- Naturaleza y Evolución de la T &I. - Uso y apropiación de la T &I		SCRATCH - Bloques de código - Creación de un escenario - Hacer una animación	Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	Reconoce que no hay soluciones perfectas, y que pueden existir varias soluciones a un mismo



● Solución de problemas con T &I. ● Tecnología, Informática y Sociedad.		● Girar un objeto y reproducir sonido ● Usar bloques ● Mover un personaje con el teclado ● Hacer caminar y volar a un personaje ● Utilizar bloques de código ● Compartir proyectos ● Cambiar el fondo de una Historia.		problema según los criterios utilizados y su ponderación.
---	--	--	--	---



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.					
GRADO	7°	PERÍODO:	Cuarto	FECHA:	Desde el 9 de septiembre al 6 de octubre y desde el 10 de octubre al 24 de noviembre.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cómo realizar la mejor interpretación y aprovechamiento de la creatividad y la habilidad frente al computador, utilizando las herramientas básicas de Microsoft Excel?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Reconozco los componentes de Excel.	PROCEDIMENTALES	Utilizo operadores aritméticos en Excel.		
CIUDADANAS	En conjunto con mis compañeros de clase elaboro recreación de imágenes en Excel usando Pixel Art.	INVESTIGATIVAS	Navego rápidamente a través de una hoja de cálculo y creo fórmulas en Excel.		



EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
- Naturaleza y Evolución de la T &I. - Uso y apropiación de la T &I - Solución de problemas con T &I.		¿Qué es Microsoft Excel? - Conceptos básicos de Microsoft Excel. - o Filas - o Columnas - o Celdas - o Barra de fórmulas - Explorando el entorno de Microsoft Excel. - Funciones básicas:	Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	Interpreta y aprovecha su creatividad y la habilidad frente al computador, utilizando las herramientas básicas de



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

● Tecnología, Informática y Sociedad.		u Operaciones matemáticas básicas. ● Gráficos en Excel o Proyecto del periodo: Ingresos y gastos del hogar. ● Pixel Art		Microsoft Excel.
---	--	---	--	------------------



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.					
GRADO	8°	PERÍODO:	Primero	FECHA:	Desde el 15 de enero al 24 de marzo.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cómo relacionar las diferentes clases de producción de energía?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Interpreto representaciones simbólicas sencillas de elementos que conforman sistemas eléctricos de acuerdo con las convenciones establecidas culturalmente.		PROCEDIMENTALES	Identifico a través de las invenciones e innovaciones, el origen de la energía y su desarrollo.	
CIUDADANAS	Solicito disculpas a quienes he podido afectar y puedo perdonar cuando me ofenden a mí.		INVESTIGATIVAS	Apropio el conocimiento, transformándolo y asociándolo a saberes previos, para de esta manera	



			utilizarlo en la resolución de problemas del contexto, emitiendo nuevas maneras de solucionarlo.	
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
- Naturaleza y Evolución de la T &I. - Uso y apropiación de la T &I		¿Qué es la energía? - Tipos de energía - Fuentes de energía. - Efectos de la corriente eléctrica. - Centrales hidroeléctricas.	Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	Identifica los diferentes tipos, fuentes y efectos de energía.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

• Solución de problemas con T &I. • Tecnología, Informática y Sociedad.		• Los imanes, las bombillas, las planchas, las estufas eléctricas, los motores eléctricos.		
---	--	--	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.

GRADO	8°	PERÍODO:	Segundo	FECHA:	Desde el 1 de abril al 9 de junio.
--------------	----	-----------------	---------	---------------	------------------------------------

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:	¿ ¿De qué manera la inteligencia artificial está transformando el mundo actual y cuáles son los retos éticos y sociales que plantea su uso?
-----------------------------------	---

COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

COGNITIVAS	Identifico qué es la inteligencia artificial, sus tipos y campos de aplicación.	PROCEDIMENTALES	Clasifico ejemplos de IA según su tipo (IA débil o fuerte) y su uso (en salud, educación, entretenimiento, etc.).
CIUDADANAS	Analizo los riesgos y dilemas éticos que puede generar el uso de la inteligencia artificial.	INVESTIGATIVAS	Investigo casos reales sobre el impacto de la IA en la vida cotidiana y propongo ideas de solución ante sus riesgos.



EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
• Naturaleza y Evolución de la T &I. • Uso y apropiación de la T &I • Solución de problemas con T &I.		¿Qué es la inteligencia artificial? - Tipos de inteligencia artificial: IA débil vs. IA fuerte. - Aplicaciones actuales de la IA (chatbots, asistentes virtuales, vehículos autónomos, algoritmos de recomendación, etc.). - IA y vida cotidiana: beneficios y riesgos. - La ética en la IA: privacidad, sesgo algorítmico, automatización del trabajo.	• Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	- Reconoce y describe aplicaciones comunes de la inteligencia artificial. - Diferencia entre IA débil y fuerte a partir de ejemplos cotidianos. - Propone ideas para el uso responsable de la IA. - Participa en discusiones sobre dilemas éticos generados por



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

• Tecnología, Informática y Sociedad.		Actividades prácticas: identificación de sistemas de IA cercanos, análisis de dilemas éticos en IA, desarrollo de ideas para un uso responsable.		tecnologías inteligentes.
---	--	---	--	----------------------------------



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.						
GRADO	8°	PERÍODO:	Tercero		FECHA:	Desde el 2 de julio al 8 de septiembre.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cómo puede el uso de Microsoft Excel contribuir al desarrollo de habilidades prácticas y al aprendizaje efectivo en diversas áreas del conocimiento?				
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:						
COGNITIVAS	Ingreso correctamente diferentes tipos de datos en Microsoft Excel asegurando la precisión y la correcta interpretación.		PROCEDIMENTALES	Creo y utilizo fórmulas simples para realizar operaciones matemáticas básicas aplicando correctamente la sintaxis de Microsoft Excel.		
CIUDADANAS	Entiendo que se pueden presentar conflictos en los diferentes tipos de relaciones, incluyendo las de pareja, y que es posible		INVESTIGATIVAS	Aplico funciones predefinidas en Microsoft Excel para realizar cálculos matemáticos		



		manejarlos de forma constructiva utilizando la herramienta de la escucha y comprendiendo los puntos de vista del otro lado.		comprendiendo su utilidad y sintaxis.
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÓPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
- Naturaleza y Evolución de la T &I. - Uso y apropiación de la T &I		Formulas y funciones: Herramientas de inserción de función Uso de funciones:	Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	Selecciona la función correcta para la tarea específica. Reconoce la sintaxis en la



• Solución de problemas con T &I. • Tecnología, Informática y Sociedad.		• Financieras • Lógicas • Texto • Fecha y hora • Búsqueda y referencias • Matemáticas Representación de datos estadísticos con gráficos: • Circulares • Columna • Barras		inserción de funciones y construcción de fórmulas en Microsoft Excel Usa eficientemente de funciones financieras, Lógicas, de Texto, Fecha y hora, Búsqueda y referencias y matemáticas en escenarios de cálculo
---	--	---	--	--



		• Histogramas • Línea • Dispersión • Creación de gráficos combinados Uso de Minigráficos • Líneas • Colunas • Pérdidas y ganancias Gestión de datos		reales y simulados. Identifica y selecciona del tipo de gráfico adecuado para los diferentes tipos de variables estadísticas (cuantitativas y cualitativas)
--	--	---	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

		• Formato condicional • Ordenar y filtrar datos • Segmentación de datos		
--	--	---	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.					
GRADO	8°	PERÍODO:	Cuarto	FECHA:	Desde el 9 de septiembre al 6 de octubre y desde el 10 de octubre al 24 de noviembre
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cómo usar correctamente la Norma GTC-185 para la elaboración de diferentes documentos corporativos?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Elabora correctamente diferentes tipos de documentos comerciales.		PROCEDIMENTALES	Conoce las características de redacción y presentación de documentos.	
CIUDADANAS	Uso de herramientas constructivas para canalizar mi mal humor y enfrentar los conflictos.		INVESTIGATIVAS	Utiliza herramientas que facilitan la gestión documental, con el fin de simplificar y organizar la presentación y el manejo de	



			las comunicaciones impresas y electrónicas.	
EJES GENERADORES	DBA TRABAJAR EN PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXP ERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACI ÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGIC OS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
• Naturaleza y Evolución de la T &I. • Uso y apropiación de la T &I • Solución de problemas con T &I.		Aspectos generales para las comunicaciones: zonas, márgenes, estilos, fuente, elementos esenciales de la documentación organizacional. Cartas: características de redacción y presentación, utilización de la carta,	• Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	Tiene en cuenta los aspectos generales de las comunicaciones y presenta un orden para las partes de cada tipo de documento, con base en el estilo y la presentación que demandan los protocolos organizacionales y



● Tecnología, Informática y Sociedad.		clases de cartas u oficios, partes de la carta. Memorandos: características de redacción y presentación, utilización del memorando, partes Circulares: características de redacción y presentación, clases de circulares, partes. Actas: características de redacción y presentación, utilización de las actas, clases de actas, partes. Informes: características de la redacción y la presentación, utilización		que se establecen en los manuales de procedimientos de cada organización, para la producción de documentos.
---	--	--	--	--



		del informe, clases de informes. Certificados y constancias: certificados, constancias, características de redacción y presentación, partes. Hoja de vida corporativa: características de redacción y presentación, partes de la hoja de vida corporativa. Sobres comerciales: características de la presentación, clases de sobres, utilización, modelos, zonas, partes, ejemplos.		
--	--	--	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

		Mensajes electrónicos: características de la redacción y la presentación, partes, recomendaciones, tarjetas protocolarias, características de la redacción y la presentación.		
MALLA CURRICULAR.				
GRADO	9°	PERÍODO:	Primero	FECHA: Desde el 15 de enero al 24 de marzo.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cómo me comunico?		
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:				



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

COGNITIVAS	Identifica las ventajas y desventajas de cada una de las topologías de redes de datos y sus aplicaciones.	PROCEDIMENTALES	Manipula adecuadamente los dispositivos de la computadora y los correlaciona con los dispositivos tecnológicos disponibles en la red.	
CIUDADANAS	Hago saber mi punto de vista cuando se toman decisiones de grupo.	INVESTIGATIVAS	Apropia el conocimiento, transformándolo y asociándolo a saberes previos, para de esta manera utilizarlo en la resolución de problemas del contexto, emitiendo nuevas maneras de solucionarlo.	
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO



• Naturaleza y Evolución de la T &I. • Uso y apropiación de la T &I • Solución de problemas con T &I. • Tecnología, Informática y Sociedad.		Redes Elementos de una red de computadoras. • Qué ventajas ofrecen las redes. • Tipos de conexión en red. • Internet. • Servicios de internet. • Que es un MODEM. • Tipos de conexión. • Conexión a través de una compañía	• Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	Reconoce cómo se realiza la comunicación.
---	--	--	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

		proveedora. ● Correo electrónico institucional. ● Herramientas de videoconferencia: Google Meet.		
--	--	---	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.					
GRADO	9°	PERÍODO:	Segundo	FECHA:	Desde el 1 de abril al 9 de junio.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cómo aprovechar al máximo la utilidad de Microsoft Excel?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Creo y utilizo fórmulas para realizar operaciones matemáticas aplicando correctamente la sintaxis de Microsoft Excel.		PROCEDIMENTALES	Aplico diferentes tipos de funciones de Microsoft Excel para realizar cálculos matemáticos comprendiendo su utilidad y sintaxis.	
CIUDADANAS	Propongo opciones diferentes y alternativas cuando tomamos decisiones en el salón de clases.		INVESTIGATIVAS	Empleo la organización, filtrado y segmentación para la gestión de tablas en Microsoft Excel.	



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
• Naturaleza y Evolución de la T &I. • Uso y apropiación de la T &I • Solución de problemas con T &I.		Creación y Configuración Básica de Tablas Dinámicas • Qué es una tabla dinámica y por qué es útil para el análisis de datos. • Insertar una tabla dinámica a partir de un rango de datos.	• Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	Explica claramente qué es una tabla dinámica y detalla sus beneficios para el análisis de datos. Inserta una tabla dinámica desde un rango de datos



• Tecnología, Informática y Sociedad.		• configurar los campos de la tabla dinámica. • Herramientas de diseño para cambiar la apariencia de la tabla. • Segmentación de datos y filtros para mostrar datos específicos en la tabla dinámica.		seleccionado correctamente. Configura los campos de la tabla dinámica adecuadamente para obtener un análisis claro y preciso. Usa herramientas de diseño para cambiar la
---	--	---	--	---



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

				apariencia de la tabla dinámica.
--	--	--	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.					
GRADO	9°	PERÍODO:	Tercero	FECHA:	Desde el 2 de julio al 8 de septiembre
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cómo desarrollar la creatividad a través de herramientas como Canva y Microsoft PowerPoint?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Identifico las herramientas y componentes del programa PowerPoint y Canva que le permita utilizar diseños e implementarlos en diapositivas para presentaciones.		PROCEDIMENTALES	Construyo presentaciones en PowerPoint Canva con base en información de interés recolectada, utilizando animaciones, y recursos multimedia.	
CIUDADANAS	Adquiero compromiso conmigo mismo y frente a los demás para el manejo		INVESTIGATIVAS	Apropio el conocimiento, transformándolo y asociándolo a saberes	



	oportuno y racional de la información.			previos, para de esta manera utilizarlo en la resolución de problemas del contexto, emitiendo nuevas maneras de solucionarlo.	
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÓPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	
- Naturaleza y Evolución de la T &I. - Uso y apropiación de la T &I		Office integrado: PowerPoint o Animaciones o Integrar audio o Integrar videos o Integrar imágenes o o Hipervínculos o	Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	Interpreta y aprovecha su creatividad y la habilidad frente al computador, utilizando las herramientas básicas de Microsoft	



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

• Solución de problemas con T &I. • Tecnología, Informática y Sociedad.		Reproducción automática. Realizar videos a partir de presentaciones. • Canva: Porfolios, presentaciones, carteles, videos y publicaciones para redes sociales.		PowerPoint y Canva.
MALLA CURRICULAR.				
GRADO	9°	PERÍODO:	Cuarto	FECHA: Desde el 9 de septiembre al 6 de octubre y del



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

					14 de octubre al 24 de octubre
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cómo la fotografía y edición digital de imagen hacen que las fotos luzcan extraordinarias?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Comprendo cómo funciona la edición y secuenciación de imágenes		PROCEDIMENTALES	Identifico diversos recursos técnicos y conceptuales a partir de los cuales se desarrollan piezas análogas y digitales que poseen expresión y fuerza comunicativa.	
CIUDADANAS	Ayudo de manera proactiva a lograr metas comunes en el salón de clases y reconozco la importancia que tienen las normas para lograr esos objetivos.		INVESTIGATIVAS	Amplío el conocimiento del lenguaje visual desde un punto de vista integral y de una manera práctica	



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
• Naturaleza y Evolución de la T &I. • Uso y apropiación de la T &I • Solución de problemas con T &I.		Entorno de trabajo de Photopea para editar y a guardar archivos en el editor. Así como, configurar el software a medida. • Panel de capas para dar estilos y efectos, herramienta de	• Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	Edita imágenes y fotografías, realiza retoques digitales de manera profesional. Utilizar la interfaz y las herramientas que facilitan la creación y edición de imágenes: panel de capas, selección y transformación, filtros y objetos inteligentes.



● Tecnología, Informática y Sociedad.		texto. ● Herramientas de selección y transformación. Nivelar y ajustar colores, panel de filtros. ● Objetos inteligentes, herramientas de pincel (tanto de pintura como correctores), herramienta licuar y modos de fusión.		
---	--	---	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

		Edición de archivos raw y trabajos con la mejor calidad en diferentes formatos.		
--	--	---	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.					
GRADO	10°	PERÍODO:	Primero	FECHA:	Del 15 de enero al 24 de marzo
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cuál es el principal propósito de una base de datos?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Identifico las características de una base de datos		PROCEDIMENTALES	Reconozco los elementos de las bases de datos	
CIUDADANAS	Propongo opciones diferentes y alternativas cuando tomamos decisiones en el salón de clases.		INVESTIGATIVAS	Apropio el conocimiento, e identifico que la base de datos tiene como principal propósito organizar y almacenar datos para su fácil	
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPE	manejo.	ARTICULACI ON CON PROYECTOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

		RIENCIAS DE APRENDIZAJE.	PEDAGÓGICOS	
• Naturaleza y Evolución de la T &I. • Uso y apropiación de la T &I • Solución de problemas con T &I. • Tecnología, Informática y Sociedad.		• Definición, características, elementos, origen, historia, funcionalidad, tipos de bases de datos, modelos de bases de datos e importancia.	• Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	Interpreta y aprovecha su creatividad y la habilidad frente al computador, y reconoce la importancia de las bases de datos.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

		● Relaciones y diseño de tablas.		
--	--	--	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.					
GRADO	10°	PERÍODO:	Segundo	FECHA:	Del 5 de abril al 13 de junio
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cómo aprovechar la creatividad y la habilidad frente al computador para la creación de bases de datos?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Describo las funciones principales de Microsoft Access que permite la gestión de las bases de datos.		PROCEDIMENTALES	Elaboro bases de datos sencillas en Microsoft Access diseñadas con el Modelo Entidad - Relación (MER), con base en datos e información de la cotidianidad.	
CIUDADANAS	Manifiesto mis ideas sentimientos e intereses y escucho con respeto los de los demás miembros del grupo.		INVESTIGATIVAS	Planteo alternativas para la creación de bases de datos en Microsoft Access con base en datos e información de la cotidianidad.	



EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
• Naturaleza y Evolución de la T &I. • Uso y apropiación de la T &I • Solución de problemas con T &I.		• Elementos esenciales que se necesitan para configurar una base de datos estructurada. • Creación de plantillas de bases de datos desde cero para empezar	• Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	Interpreta y aprovecha su creatividad y la habilidad frente al computador, utilizando herramientas básicas de Microsoft Access para la aplicación de operaciones avanzadas.



● Tecnología, Informática y Sociedad.		a manejar información. ● Creación de formularios para obtener la información necesaria de las bases de datos. ● Creación de reportes con cualesquiera de los campos registrados. ● Consultas tanto básicas como		
---	--	--	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

		avanzadas, para acceder a información específica de la base de datos de una forma muy accesible. ● Subconsultas, filtros, importar o exportar datos.		
--	--	---	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.					
GRADO	10°	PERÍODO:	Tercero	FECHA:	Desde el 2 de julio al 8 de septiembre
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cómo crear páginas web atractivas usando el lenguaje de marcado HTML?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Utilizo herramientas de desarrollo de software como HTML para construir páginas web atractivas.		PROCEDIMENTALES	Navego por la web y crea formularios, realiza flujo y posicionamiento de elementos.	
CIUDADANAS	Hago uso mi libertad de expresión y escucho con respeto las opiniones de los demás.		INVESTIGATIVAS	Utilizo datos semánticos estructurados para controlar la apariencia de los sitios web para el usuario final.	
EJES GENERADORES	DBA TRABAJAR	A TÓPICOS GENERADORES/EXP	ARTICULACIÓN CON	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

	EN PERIODO	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	PROYECTOS PEDAGÓGICOS	
• Naturaleza y Evolución de la T &I. • Uso y apropiación de la T &I • Solución de problemas con T &I. • Tecnología, Informática y Sociedad.		Estructura del lenguaje de marcado HTML: Maquetación de un sitio web usando html • Etiquetas • Atributos • Enlaces • Comentarios • Listas • Imágenes • Tablas	• Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	Transforma el diseño de una web para que los navegadores web puedan interpretar y reproducir correctamente en diferentes dispositivos.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

		● Video y audio		
--	--	-----------------	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.					
GRADO	10°	PERÍODO:	Cuarto	FECHA:	Del 9 de septiembre al 6 de octubre y desde el 14 de octubre al 24 de noviembre
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cómo podemos reconocer y prevenir riesgos tanto en el entorno digital como en la vida cotidiana para proteger nuestra identidad, nuestra información y nuestra seguridad personal?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Reconozco los riesgos más comunes asociados al uso de redes sociales, dispositivos móviles y plataformas digitales.		PROCEDIMENTALES	Identifico señales de fraude o engaño (digital o presencial) y aplico buenas prácticas para evitar ser víctima.	
CIUDADANAS	Promuevo el uso responsable de la tecnología		INVESTIGATIVAS	Investigo casos reales de fraudes o delitos digitales y	



	y alerta sobre situaciones sospechosas que puedan poner en riesgo a otros.			analizo sus causas, consecuencias y cómo se podrían haber evitado.
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÓPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
- Naturaleza y Evolución de la T &I. - Uso y apropiación de la T &I		¿Qué es la ciberseguridad? ¿Y qué relación tiene con mi vida diaria? - Engaños digitales: phishing, mensajes sospechosos, fraudes en redes, llamadas fraudulentas. - Suplantación de identidad y cómo proteger mi información personal. - Robos presenciales asociados al mal uso de la tecnología (rastreo por	Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	- Reconoce situaciones de riesgo y propone soluciones para evitarlas. - Aplica medidas concretas para proteger su seguridad digital y la de sus compañeros. - Analiza críticamente mensajes sospechosos o



● Solución de problemas con T &I. ● Tecnología, Informática y Sociedad.		WhatsApp, manipulación telefónica, geolocalización, etc.). Seguridad emocional en entornos digitales (ciberacoso, sextorsión, manipulación). Buenas prácticas: contraseñas seguras, verificación en dos pasos, uso de antivirus, evitar redes Wi-Fi abiertas. Análisis de casos reales y diseño de una campaña preventiva (afiches, reels, historietas digitales). Proyecto práctico: elaborar una guía de autoprotección para adolescentes.		publicaciones en redes sociales. Participa en actividades de prevención y concientización sobre fraudes y ciberseguridad.
---	--	---	--	---



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.					
GRADO	11°	PERÍODO:	Primero	FECHA:	Desde el 15 de enero al 24 de marzo
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cómo se puede consolidar una idea de emprendimiento tecnológico en una startup sostenible, innovadora y con impacto real en la sociedad?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Comprendo el proceso de consolidación de una startup, desde la idea hasta su validación en el mercado.	PROCEDIMENTALES	Aplico herramientas como el modelo Canvas, pitch y validación de mercado para fortalecer mi proyecto de emprendimiento tecnológico.		
CIUDADANAS	Reflexiono sobre el impacto social, ambiental y ético de mi emprendimiento.	INVESTIGATIVAS	Analizo casos de startups exitosas y fracaso para tomar decisiones estratégicas informadas.		



EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
• Naturaleza y Evolución de la T &I. • Uso y apropiación de la T &I • Solución de problemas con T &I.		¿Qué es una startup y qué la diferencia de un emprendimiento tradicional? - Características de un emprendimiento tecnológico exitoso. - Revisión del modelo Canvas aplicado a startups. - Propuesta de valor y segmentación de clientes. - Técnicas de validación: entrevistas, prototipos, encuestas.	• Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	- Evalúa con criterio el estado actual de su startup y plantea mejoras basadas en herramientas de análisis. - Aplica con precisión el modelo Canvas en su proyecto. - Participa activamente en espacios de presentación y argumentación de ideas. - Evidencia pensamiento crítico frente a los



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

● Tecnología, Informática y Sociedad.		- Preparación del pitch de presentación de una startup. - Casos reales de startups tecnológicas (locales y globales). - Prácticas: mejora del MVP, análisis de retroalimentación, adaptación de modelo de negocio.		retos del ecosistema emprendedor actual.
---	--	--	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.					
GRADO	11°	PERÍODO:	Segundo	FECHA:	Desde el 1 de abril al 8 de junio
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cómo implementar un sitio web?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Identifico adecuadamente cada una de las partes que componen un sitio web.		PROCEDIMENTALES	Utilizo herramientas de diseño y publicación de sitios web para gestionar información.	
CIUDADANAS	Soy consciente de eventuales dilemas que puedo enfrentar en los cuales distintos derechos o distintos valores entran en conflicto. Analizo posibles opciones de solución, considerando los aspectos		INVESTIGATIVAS	Reconozco la importancia de gestionar información de manera eficiente.	



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

	positivos y negativos de cada una.			
EJES GENERADORES	DBA A TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
• Naturaleza y Evolución de la T &I. • Uso y apropiación de la T &I • Solución de problemas con T &I.		• Qué es un sitio web • Elementos de un sitio web. • Herramientas para el diseño y publicación de un sitio web • Características de los sitios web:	• Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	Genera contenido digital, implementa sitios web.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

• Tecnología, Informática y Sociedad.		- o Sitio seguro - o Dominio - o URL • Publicación de un sitio web utilizando Google Site • Generación de contenidos multimedia.		
---	--	--	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.

GRADO	11°	PERÍODO:	Tercero	FECHA:	Desde el 2 de julio al 8 de septiembre
--------------	-----	-----------------	---------	---------------	--

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:	¿Cómo puede el marketing digital potenciar un emprendimiento tecnológico y qué estrategias permiten llegar de forma efectiva a los clientes ideales?
-----------------------------------	--

COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

COGNITIVAS	Identifico conceptos clave del marketing digital como SEO, redes sociales, embudo de ventas y segmentación de audiencia.	PROCEDIMENTALES	Diseño una estrategia básica de marketing digital para un producto o emprendimiento propio, aplicando herramientas como Canva, Instagram, Google Forms o Mailchimp.
CIUDADANAS	Promuevo el uso responsable y ético de las	INVESTIGATIVAS	Analizo campañas reales de marketing digital para



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

	redes sociales y la publicidad digital.		identificar buenas prácticas y errores comunes.	
EJES GENERADORES	DBA TRABAJAR EN EL PERIODO	TÒPICOS GENERADORES/EXP ERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACI ÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGIC OS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
● Naturaleza y Evolución de la T &I. ● Uso y apropiación de la T &I ● Solución de problemas con T &I.		¿Qué es el marketing digital y cómo ha evolucionado? - Canales digitales: redes sociales, motores de búsqueda, email marketing. - Audiencia objetivo y segmentación. - Marca personal vs. marca de producto. - Estrategias de contenido: inbound	● Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	- Propone una estrategia básica de marketing digital aplicable a un producto o servicio. - Utiliza herramientas digitales para diseñar piezas de contenido efectivas. - Demuestra comprensión del impacto del



● Tecnología, Informática y Sociedad.		marketing, storytelling, reels, diseño gráfico básico. - Introducción al SEO (posicionamiento web) y SEM (publicidad pagada). - Uso de herramientas gratuitas: Canva, Google Trends, Instagram Business, etc. - Proyecto práctico: campaña digital para un producto del estudiante o para una causa social.		marketing en el comportamiento del consumidor. Participa en debates sobre ética digital, publicidad engañosa y protección de datos.
---	--	--	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

MALLA CURRICULAR.					
GRADO	11°	PERÍODO:	Cuarto	FECHA:	Desde el 9 de septiembre al 6 de octubre y desde el 10 de octubre al 24 de noviembre.
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		¿Cómo utilizar Microsoft Word en la elaboración de proyectos de investigación?			
COMPETENCIAS A DESARROLLAR:					
COGNITIVAS	Planteo un problema de investigación sobre temas de tecnología e informática.		PROCEDIMENTALES	Elaboro proyectos de investigación utilizando Microsoft Word	
CIUDADANAS	Propongo opciones diferentes y alternativas cuando tomamos decisiones en el salón de clases.		INVESTIGATIVAS	Apropio el conocimiento, transformándolo y asociándolo a saberes previos, para de esta manera utilizarlo en la resolución de	



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

			problemas del contexto, emitiendo nuevas maneras de solucionarlo.	
EJES GENERADORES	DBA TRABAJAR EN EL PERIODO A	TÓPICOS GENERADORES/EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS PEDAGÓGICOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
- Naturaleza y Evolución de la T &I. - Uso y apropiación de la T &I		- Word Avanzado, hojas de vida, redacción de cartas para solicitud de quejas o reclamos. - Elaboración de un proyecto de investigación sobre un	Uso responsable de las redes sociales y riesgos tecnológicos	Elabora un proyecto de investigación sobre un problema tecnológico y para presentarlo utiliza Microsoft Word.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

• Solución de problemas con T &I. • Tecnología, Informática y Sociedad.		problema tecnológico: título, planteamiento del problema, antecedentes, justificación, hipótesis, marco teórico, objetivos, marco metodológico, plan de trabajo, referencias bibliográficas.		
---	--	---	--	--



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

9. ESTRATEGIA DE ARTICULACIÓN DEL ÁREA CON LA CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO.

Se realizará un proyecto llamado: *Challenge Day*, es una iniciativa educativa promovida por la comunidad de Lenguajes de la Globalidad, que consiste en un día de retos en inglés, con actividades como canciones, poemas, cuentos, trabalenguas, podcasts y videos. Este evento busca fomentar actitudes emprendedoras y el aprendizaje activo, guiado por docentes que apoyan la preparación en aspectos como pronunciación, redacción y uso de tecnologías.

El propósito de esta estrategia pedagógica es fortalecer el idioma inglés a través de la inmersión lingüística, el desarrollo de habilidades comunicativas y el enriquecimiento del vocabulario. Además, promueve la creatividad y la expresión, despertando la imaginación y la confianza de los estudiantes al enfrentarse a desafíos. También fomenta el desarrollo de habilidades emprendedoras como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la innovación y la adaptabilidad.

El *Challenge Day* también contribuye al desarrollo de competencias digitales, como la alfabetización informacional, la comunicación digital y la creación de contenido, utilizando herramientas tecnológicas como podcasts, afiches digitales y videos. En resumen, este evento busca integrar el aprendizaje del inglés con el uso de tecnología y el desarrollo de habilidades clave para el futuro profesional y emprendedor de los estudiantes.

10. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

Teniendo en cuenta el modelo pedagógico de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Mariano Ospina Rodríguez el cual es crítico social que se basa en la pedagogía en general y en la pedagogía social en particular. Sus dos objetivos principales son ayudar a los alumnos a desarrollar habilidades de pensamiento crítico-reflexivo para que puedan cambiar la sociedad y reflexionar críticamente sobre las estructuras sociales que influyen en la vida escolar, especialmente en relación con situaciones cotidianas.



En las estrategias de enseñanza aprendizaje se proponen problemas prácticos en los cuales los estudiantes pueden resolver cuestiones de la cotidianidad por medio de la tecnología, también se proponen actividades que desarrollan el pensamiento crítico de los estudiantes con los cuales ven como la tecnología puede ayudar a resolver cualquier tipo de asuntos que se deben solucionar.

11. ESTRATEGIAS GENERALES PARA ATENDER A LA DIVERSIDAD

Se dará una enseñanza en lo posible personalizada, también se darán diversas actividades en grupo en donde todos los estudiantes tendrán la posibilidad de compartir el conocimiento y ayudar a los compañeros que presenten alguna dificultad.

12. MEDIOS EDUCATIVOS Y MEDIACIONES PEDAGÓGICAS

En la sala de sistemas se cuenta con televisor, computadores, los estudiantes cuentan con teléfono Smart, los estudiantes cuentan también con acceso a internet y todo lo que éste ofrece, como videos, se utiliza la plataforma Classroom, entre otras.

13. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA

Al comienzo del curso se realiza una evaluación diagnóstica, luego se realizan muchos ejercicios en clase los cuales son evaluados, también se realizan evaluaciones a mitad del período y al finalizar.

14. PLAN DE MEJORAMIENTO CONTINUO

Nivelación	Apoyo	Superación
1. Refuerzo de conocimientos básicos	1. Actividades prácticas guiadas	1. Proyectos de alto nivel
- Repaso de conceptos fundamentales de informática (hardware, software).	- Ejercicios de práctica sobre el uso básico de herramientas tecnológicas.	- Creación de proyectos integrales que incluyan programación avanzada o diseño de sistemas.
2. Talleres de habilidades digitales	2. Asesoría personalizada	2. Participación en concursos y ferias tecnológicas



- Implementación de clases prácticas de manejo de dispositivos.	- Apoyo en clases extraescolares para aclarar dudas.	- Fomentar la creación de proyectos de tecnología para concursos o exposiciones.
3. Evaluación formativa continua	3. Utilización de recursos online y materiales multimedia	3. Establecimiento de metas personales de aprendizaje
- Cuestionarios cortos sobre conceptos teóricos previos a la práctica.	- Uso de plataformas educativas y tutoriales en línea.	- Fomentar la autoevaluación y el establecimiento de metas para el aprendizaje autónomo.
4. Revisión de trabajos anteriores y corrección de errores	4. Grupos de estudio colaborativos	4. Mentorías o tutorías entre pares
- Revisión de los errores cometidos en proyectos pasados.	- Crear grupos de trabajo donde los estudiantes se apoyen mutuamente.	- Promover la tutoría entre estudiantes avanzados y los de menor nivel.
5. Sesiones de refuerzo en herramientas de software	5. Acceso a software educativo	5. Desarrollo de aplicaciones o sistemas completos
- Refuerzo de uso de programas como Word, Excel, PowerPoint.	- Utilización de software especializado como simuladores o herramientas de diseño.	- Desarrollar soluciones tecnológicas para problemas reales.



Institución Educativa
Escuela Normal Superior
Mariano Ospina Rodríguez

BIBLIOGRAFÍA Y CIBERGRAFÍA

- cienciaintrigante. (2024). *El impacto de la tecnología en la sociedad: beneficios y desafíos*. Obtenido de cienciaintrigante.com: <https://cienciaintrigante.com/tecnologia/el-impacto-de-la-tecnologia-en-la-sociedad-beneficios-y-desafios/>
- Elblogpython.com. (2024). *La importancia de la informática en nuestra sociedad*. Obtenido de elblogpython.com: <https://elblogpython.com/tecnologia/la-importancia-de-la-informatica-en-nuestra-sociedad/>
- Historioteca. (s.f.). *La tecnología y su impacto en la sociedad: transformaciones y desafíos*. Obtenido de <https://historioteca.com/>: <https://historioteca.com/la-tecnologia-y-su-impacto-en-la-sociedad-transformaciones-y-desafios/>
- ideasytecnologias. (s.f.). *Ideas y Tecnologías*. Obtenido de www.ideasytecnologias.com: <https://www.ideasytecnologias.com/blog/tecnologia-informatica/la-importancia-de-la-informatica-en-el-mundo-actual/>
- Mineducación. (Julio de 2022). *Orientaciones curriculares para el área de tecnología e informática en educación básica y media*. Obtenido de colombiaaprende.edu.co: https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-11/Orientaciones_Curricules_Tecnologia.pdf
- mineducacion. (s.f.). *Ley 115 de Febrero 8 de 1994*. Obtenido de www.mineducacion.gov.co: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Unesco. (2023). *Competencias y habilidades digitales*. Obtenido de <https://www.unesco.org/>: <https://www.unesco.org/es/digital-competencies-skills>