



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



PLAN DE AREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA TRANSICIÓN, PRIMARIA Y SECUNDARIA

AÑO DE ACTUALIZACIÓN: 2025

ACTUALIZADO POR LOS DOCENTES:

ING. JESÚS MARÍA ANGULO SAMPAYO

ING. SAYDI TAPIA NIETO

SUPERVISADO POR:

EDUIN MERIÑO MANJARRES

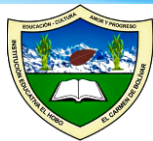
ALEXANDRA TORRES URIBE

WILSON MARTÍNEZ MARTÍNEZ

RECTOR

COORDINADORA

COORDINADOR



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

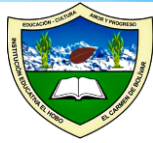
DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



Contenido

1.	IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL	3
2.	INTRODUCCIÓN AL PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA.	4
3.	JUSTIFICACIÓN O ENFOQUE DEL ÁREA.....	5
4.	OBJETIVOS Y METAS DE APRENDIZAJE	7
5.	MARCO TEÓRICO	8
6.	MARCO CONCEPTUAL.....	9
7.	MARCO CONTEXTUAL.....	10
8.	MARCO LEGAL	12
9.	MODELO PEDAGOGICO	14
10.	DISEÑO CURRICULAR.....	16
11.	METODOLOGÍA.....	53
12.	RECURSOS Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE.....	54
13.	INTENSIDAD HORARIA.....	54
14.	EVALUACIÓN.....	54
15.	ACTIVIDADES DE APOYO PARA ESTUDIANTES CON DIFICULTADES EN SU PROCESO DE APRENDIZAJE.	56
16.	ARTICULACIÓN CON PROYECTOS TRANSVERSALES	56
17.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	57



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



1. IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL

Misión

Orienta el desarrollo integral del educando en aras de fortalecer sus competencias cognitivas, axiológicas y actitudinal, a través de acciones que promuevan en la comunidad educativa el ser, el saber y el saber hacer. Originando con esto una sana convivencia que lleve al estudiante a ser crítico y reflexivo de sí mismo y de su contexto. Capaz de generar procesos de cambios que le permitan ser autosuficiente dentro de la sociedad en la cual se desenvuelve.

Visión

Ser una Institución orientadora del desarrollo de las capacidades humanas para hacer frente a los problemas que forma el contexto y buscar soluciones creativas para superarlos, promoviendo la estimulación de conductas solidarias para la preservación de los recursos naturales y el acervo cultural de la región y el país, a través de la gestión de proyectos sostenibles - sustentables, formando jóvenes emprendedores con capacidad dialógica, conocimiento crítico y sensibilidad social que promuevan acciones de participación ciudadana, capaces de generar su propia empresa y transformar su calidad de vida.

Principios

Se pretende una sólida formación académica, de valores y principios para los estudiantes; involucrando en ella a todos los miembros de la comunidad escolar. La Institución Educativa El Hobo está enmarcada básicamente en los siguientes principios:

- **EDUCACIÓN:** Formar individuos capaces de transformar su entorno social.
- **CULTURA:** Valorar y rescatar las expresiones culturales autóctonas de la región y del país.
- **AMOR:** Fomentar la empatía en la comunidad en general.
- **PROGRESO:** Esta institución está comprometida con el proceso de cambio y desarrollo para solucionar las problemáticas nacionales y locales.
- **ECOLOGIA:** Fomentar una cultura ecológica en el manejo de los recursos naturales y la relación armónica con el ambiente.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



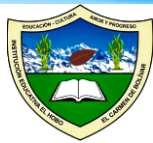
2. INTRODUCCIÓN AL PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA.

La Institución Educativa El Hobo, con su enfoque agroecológico y su compromiso con una educación integral, reconoce el papel fundamental de la tecnología como herramienta para transformar y enriquecer la relación entre el ser humano y su entorno. En este marco, el área de Tecnología e Informática se presenta como un espacio clave para promover en los estudiantes la creatividad, el pensamiento crítico y las competencias necesarias para enfrentar los retos de un mundo globalizado, dinámico y tecnológicamente avanzado.

Desde los grados de preescolar hasta la media técnica, el plan de área integra temáticas como la tecnología aplicada, la inteligencia artificial (IA) y la robótica educativa, en concordancia con el contexto local y la visión de sostenibilidad de la institución. Estas disciplinas no solo permiten desarrollar habilidades técnicas en los educandos, sino que también fomentan una conciencia crítica respecto al uso responsable de la tecnología en la transformación del entorno natural y social.

Siguiendo los principios de la ecología y la pedagogía agroecológica, el área busca generar espacios de aprendizaje que combinen saberes populares y científicos, promoviendo proyectos que vinculen la tecnología con el cuidado y preservación del medio ambiente. La robótica educativa, por ejemplo, se convierte en una herramienta para diseñar soluciones innovadoras que respeten las particularidades de nuestro contexto, mientras que la IA se estudia como una aliada en el análisis y resolución de problemas locales con un enfoque sostenible.

De esta manera, el área de Tecnología e Informática no solo forma a los estudiantes en competencias digitales, sino que también los prepara para ser actores transformadores en su comunidad, capaces de integrar conocimiento técnico, creatividad y sostenibilidad en el desarrollo de soluciones adaptadas a su entorno. Este enfoque responde al llamado de reconstruir la armonía entre el hombre y la naturaleza, tal como lo plantea Fals Borda, y al propósito de una educación que sienta las bases para el desarrollo sostenible y la interacción permanente con la naturaleza propia del contexto.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



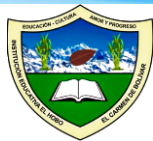
3. JUSTIFICACIÓN O ENFOQUE DEL ÁREA

El área de Tecnología e Informática en la Institución Educativa El Hobo responde a las necesidades actuales de formar estudiantes competentes en el uso y aplicación de tecnologías emergentes, integrando los principios de sostenibilidad y agroecología que caracterizan nuestro enfoque institucional. En un mundo donde la tecnología avanza exponencialmente, es fundamental que los educandos desarrollen habilidades que les permitan no solo adaptarse, sino también liderar procesos de innovación que contribuyan al bienestar de sus comunidades y al equilibrio con el medio ambiente.

La incorporación de la tecnología, la inteligencia artificial (IA) y la robótica educativa en el currículo fomenta una educación integral, donde los estudiantes exploran herramientas modernas para resolver problemas del entorno con soluciones creativas, éticas y sostenibles. Este enfoque tiene como propósito formar ciudadanos críticos, reflexivos y autónomos, que comprendan la importancia de la tecnología como medio para mejorar su calidad de vida sin comprometer los recursos naturales ni la biodiversidad de su entorno.

Desde una perspectiva interdisciplinaria, el área conecta los saberes populares con el conocimiento científico, permitiendo a los estudiantes identificar oportunidades para aplicar la tecnología en contextos locales, como la optimización de prácticas agroecológicas o el desarrollo de soluciones tecnológicas adaptadas a las condiciones propias de la región Montemariana. Este enfoque fomenta una conciencia crítica que reconoce la singularidad de cada entorno y motiva a los educandos a desarrollar proyectos que respeten y potencien las características del medio natural.

Asimismo, el área de Tecnología e Informática promueve la formación de competencias digitales, habilidades de programación, pensamiento lógico y resolución de problemas, que son esenciales en el siglo XXI. Al mismo tiempo, introduce a los estudiantes al análisis ético del impacto de las



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



tecnologías emergentes, guiándolos hacia un uso responsable y consciente de estas herramientas.

En resumen, el área de Tecnología e Informática se fundamenta en la idea de que la educación tecnológica debe ser un puente entre la innovación y la sostenibilidad, contribuyendo a la formación de estudiantes que, además de manejar herramientas tecnológicas avanzadas, sean conscientes de su rol como agentes de cambio en la construcción de un mundo más equilibrado y sostenible. Este enfoque refuerza el compromiso institucional de formar individuos que sentipensen su entorno y actúen en favor de un desarrollo integral y respetuoso con la naturaleza.





INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



4. OBJETIVOS Y METAS DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL DEL AREA

- Formar estudiantes críticos, creativos e investigativos, capaces de resolver problemas cotidianos y liderar soluciones tecnológicas sostenibles que integren innovación, equilibrio ambiental y una visión global, mediante el aprendizaje de tecnología, inteligencia artificial y robótica educativa.

METAS DE APRENDIZAJE

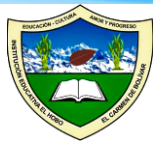
Desarrollar en los estudiantes habilidades de atención, razonamiento deductivo, análisis, organización perceptiva y clasificación de patrones, fortaleciendo competencias de lectoescritura y ampliando el vocabulario técnico propio del área. Además, promover capacidades investigativas mediante la aplicación del método científico, fomentando el pensamiento crítico y la resolución de problemas en proyectos tecnológicos y sostenibles.

Competencias Personales:

- Fomentar la responsabilidad y el cumplimiento en las tareas asignadas.
- Desarrollar habilidades para resolver problemas y tomar decisiones de forma autónoma.
- Reconocer y potenciar las propias capacidades, siendo consciente del estilo de aprendizaje personal y manteniendo un interés constante por el desarrollo profesional.
- Plantear y proyectar un plan de vida basado en las aptitudes y competencias adquiridas.

Competencias Laborales:

- Identificar los ámbitos laborales y las funciones específicas que se deben cumplir en cada uno.
- Reconocer oportunidades y potencialidades para el desarrollo en el campo laboral.
- Formular juicios y conclusiones fundamentadas, explorando diversas alternativas para la resolución de problemas.
- Desarrollar valores y competencias propios de un profesional ético y capacitado.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



Competencias Sociales:

- Fomentar el trabajo en equipo, valorando las capacidades y diferencias de los compañeros.
- Promover alianzas estratégicas para incrementar la productividad grupal.
- Asumir roles colaborativos, motivadores y de liderazgo, compartiendo conocimientos y guiando al equipo hacia los objetivos.
- Mantener una comunicación efectiva y propositiva, planteando inquietudes y soluciones de forma clara y constructiva.

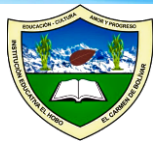
5. MARCO TEÓRICO

El área de Tecnología e Informática se fundamenta en la necesidad de formar ciudadanos competentes para desenvolverse en un mundo globalizado, tecnológicamente avanzado y en constante transformación. Este marco se basa en principios educativos, tecnológicos y ambientales, integrando conocimientos teóricos y prácticos que permitan a los estudiantes desarrollar habilidades críticas, creativas y éticas.

Desde una perspectiva pedagógica, se considera la tecnología como una herramienta que transforma la relación del ser humano con su entorno, tal como lo señala Fals Borda (2004), al destacar la importancia de comprender las características únicas de cada contexto para diseñar soluciones sostenibles. En este sentido, el área busca promover la interacción entre saberes populares y académicos, fomentando la investigación activa y la aplicación de los aprendizajes en la solución de problemas cotidianos.

La inteligencia artificial (IA), la robótica educativa y las herramientas tecnológicas emergentes se integran como pilares fundamentales en el desarrollo de competencias digitales, pensamiento lógico y capacidades investigativas. Estas disciplinas no solo enriquecen los procesos de enseñanza-aprendizaje, sino que también potencian la creatividad y la innovación en los estudiantes, preparándolos para liderar proyectos que impacten positivamente en sus comunidades.

El enfoque agroecológico de la institución proporciona un marco adicional, promoviendo la sostenibilidad y la preservación del medio ambiente como ejes transversales del currículo. De esta manera, los educandos son formados en un contexto donde la tecnología no se percibe únicamente como un medio para la productividad, sino como una herramienta para construir un equilibrio entre el progreso humano y la conservación natural.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



Finalmente, el área se sustenta en los avances de la teoría de las inteligencias múltiples (Gardner, 1983), el aprendizaje significativo (Ausubel, 2002) y la educación STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas), favoreciendo un abordaje interdisciplinario que permite a los estudiantes adquirir habilidades transferibles a distintos ámbitos de la vida. Este marco teórico refuerza el compromiso de la institución con la formación de individuos capaces de enfrentar los retos del presente y el futuro de manera responsable, innovadora y sostenible.

6. MARCO CONCEPTUAL

El marco conceptual del área de Tecnología e Informática se fundamenta en conceptos clave que articulan los procesos de enseñanza-aprendizaje con las necesidades tecnológicas, sociales y ambientales de la actualidad. Estos conceptos permiten una comprensión integral de los contenidos y objetivos propuestos, asegurando la formación de estudiantes competentes y comprometidos con el desarrollo sostenible.

1. Tecnología

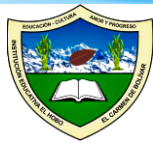
Se define como el conjunto de conocimientos, habilidades y herramientas diseñados para transformar el entorno en función de las necesidades humanas. En el contexto educativo, la tecnología es una disciplina que fomenta el pensamiento crítico y creativo, brindando a los estudiantes la capacidad de diseñar, crear e implementar soluciones innovadoras a problemas reales.

2. Inteligencia Artificial (IA)

Es la simulación de procesos de inteligencia humana mediante sistemas computacionales, que incluyen aprendizaje automático, razonamiento lógico y procesamiento del lenguaje natural. En el ámbito educativo, la IA potencia el desarrollo de habilidades en análisis de datos, programación y automatización, elementos esenciales en la formación de futuros profesionales.

3. Robótica Educativa

Se refiere a la integración de sistemas robóticos en el proceso de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes explorar conceptos de ingeniería, mecánica y programación. Esta herramienta facilita el aprendizaje práctico, mejora el trabajo colaborativo y fomenta la resolución de problemas a través de proyectos concretos.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



4. **Sostenibilidad**

Es la capacidad de satisfacer las necesidades actuales sin comprometer los recursos de las generaciones futuras. En el área de tecnología, este concepto se traduce en la búsqueda de soluciones innovadoras que respeten el equilibrio natural y promuevan el uso responsable de los recursos tecnológicos y ambientales.

5. **STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas)**

Es un enfoque interdisciplinario que combina varias áreas del conocimiento para desarrollar habilidades críticas, creativas y prácticas en los estudiantes. Este enfoque fomenta la innovación y la resolución de problemas complejos, preparando a los educandos para enfrentar los retos de la sociedad contemporánea.

6. **Aprendizaje Significativo**

Según Ausubel (2002), se refiere a la adquisición de conocimientos que los estudiantes relacionan con su experiencia previa, generando un entendimiento profundo y duradero. En tecnología e informática, este enfoque permite conectar los contenidos con problemas reales, haciéndolos relevantes y aplicables al contexto del estudiante.

7. **Agroecología**

Es el estudio y práctica de sistemas agrícolas sostenibles que respetan los ciclos naturales y promueven la biodiversidad. En el área de tecnología, este concepto se vincula con el desarrollo de herramientas y estrategias que integren la tecnología con prácticas agroecológicas, fomentando el equilibrio entre el ser humano y el medio ambiente.

Este marco conceptual guía el diseño de actividades, proyectos y estrategias pedagógicas, asegurando que los estudiantes no solo adquieran conocimientos técnicos, sino también una conciencia crítica, ética y sostenible frente al impacto de la tecnología en su entorno y en la sociedad global.

7. MARCO CONTEXTUAL

La Institución Educativa El Hobo se encuentra ubicada en la zona rural del corregimiento El Hobo, en el municipio de El Carmen de Bolívar, una región marcada por su riqueza cultural, biodiversidad y tradición agrícola. Este contexto ofrece oportunidades y desafíos que son esenciales para orientar el enfoque educativo del área de Tecnología e Informática, integrando las características propias del entorno rural con las demandas del mundo globalizado y tecnológicamente avanzado.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



Características del Contexto Rural

El corregimiento de El Hobo se destaca por su entorno natural, compuesto por suelos fértiles y una rica diversidad de flora y fauna, factores que han sustentado prácticas agropecuarias tradicionales. Sin embargo, la región también enfrenta retos como el acceso limitado a tecnologías avanzadas, la conectividad digital restringida y el impacto de problemáticas sociales y económicas que afectan la calidad de vida de la comunidad.

Enfoque Educativo

El área de Tecnología e Informática en este contexto se orienta hacia la integración de saberes populares, relacionados con las prácticas agrícolas y ambientales de la región, con conocimientos académicos y tecnológicos. Esta combinación busca formar estudiantes capaces de aplicar herramientas tecnológicas para mejorar los procesos productivos y sostenibles en su entorno, desarrollando competencias críticas y creativas adaptadas a las necesidades del corregimiento.

Desafíos y Oportunidades

1. Limitaciones Tecnológicas

Aunque la zona rural de El Hobo presenta restricciones en el acceso a equipos y conectividad, estos desafíos se transforman en oportunidades para fomentar la innovación. El área promueve el uso creativo de recursos disponibles, la formación en robótica educativa con materiales accesibles y el diseño de proyectos que respondan a las problemáticas locales.

2. Enriquecimiento Cultural

El contexto rural permite valorar las tradiciones y los conocimientos ancestrales de la comunidad, vinculándolos con los avances tecnológicos. Esto fortalece la identidad cultural y fomenta en los estudiantes una visión integral de su rol en la transformación de su entorno.

3. Sostenibilidad y Agroecología

La ubicación de la institución en una región agrícola facilita la implementación de proyectos tecnológicos que respeten y potencien las prácticas agroecológicas. Esto



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



incluye el uso de tecnologías para la gestión de recursos naturales, la preservación ambiental y la mejora de los cultivos locales.

Impacto en la Formación de los Estudiantes

El área de Tecnología e Informática busca formar estudiantes que comprendan la importancia de aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en beneficio de su comunidad. Los educandos son motivados a desarrollar proyectos que aborden problemáticas locales, como el manejo del agua, la optimización de cultivos y la preservación del medio ambiente, utilizando herramientas tecnológicas y principios agroecológicos.

En conclusión, el marco contextual de la Institución Educativa El Hobo resalta la necesidad de adaptar el currículo de Tecnología e Informática a las particularidades del corregimiento, integrando tradición, innovación y sostenibilidad. De esta manera, se contribuye a la formación de ciudadanos responsables, proactivos y preparados para enfrentar los retos del mundo moderno sin perder de vista las raíces y necesidades de su entorno.

8. MARCO LEGAL

El marco legal del área de Tecnología e Informática de la Institución Educativa El Hobo se fundamenta en las normativas nacionales e internacionales que regulan el acceso, uso y desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación. Este marco garantiza que los procesos de enseñanza-aprendizaje cumplan con los principios de equidad, sostenibilidad y calidad establecidos por las políticas educativas y los derechos fundamentales.

Constitución Política de Colombia (1991)

- **Artículo 67:** Garantiza el derecho a la educación como un servicio público que busca el acceso al conocimiento, la ciencia y la tecnología.
- **Artículo 79:** Reconoce el derecho de todas las personas a gozar de un medio ambiente sano, promoviendo la educación ambiental en todas las etapas formativas.

Ley General de Educación (Ley 115 de 1994)

- Define la educación como un proceso integral, con énfasis en la formación científica y tecnológica, articulada al desarrollo sostenible y la conservación del medio ambiente.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



- Establece en el Artículo 23 la educación en tecnología e informática como parte de las áreas fundamentales obligatorias del currículo.

Ley 1620 de 2013

- Promueve la convivencia escolar, integrando en los currículos el uso responsable de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para prevenir riesgos asociados a su mal uso.

Ley 1341 de 2009

- Establece las TIC como un motor para el desarrollo económico, social y cultural del país, promoviendo su inclusión en todos los niveles educativos.

Decreto 1860 de 1994

- Regula la organización del currículo escolar, orientando a las instituciones educativas a diseñar proyectos pedagógicos que integren las áreas de tecnología y ciencias aplicadas.

Ley 1955 de 2019 (Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022)

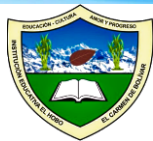
- Promueve la transformación digital del país, impulsando la formación en competencias tecnológicas y la implementación de tecnologías emergentes en los entornos educativos.

Ley 1651 de 2013 (Ley de Bilingüismo)

- Fomenta el uso de herramientas tecnológicas para mejorar las competencias comunicativas en inglés, preparándose para un contexto globalizado.

Política Nacional de Educación Ambiental

- Establece lineamientos para la integración de la educación ambiental en todos los niveles, promoviendo proyectos que articulen sostenibilidad y tecnología.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

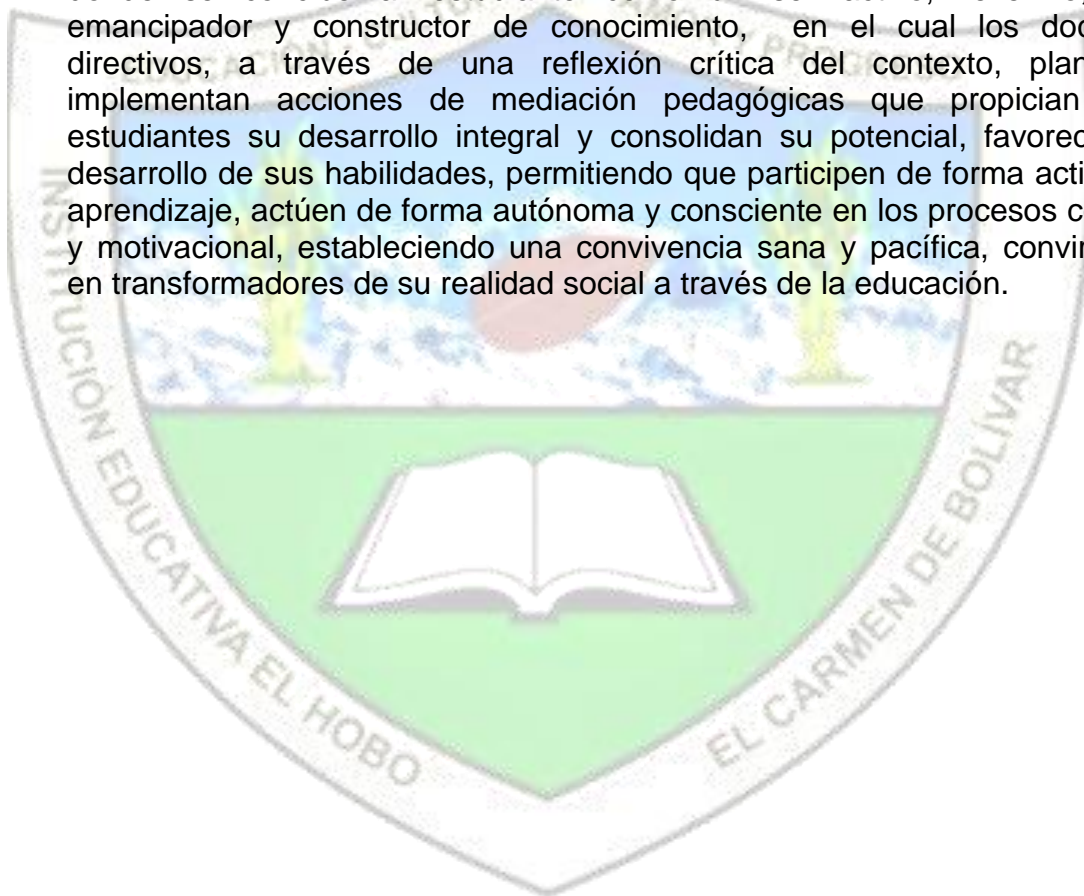
DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



9. MODELO PEDAGOGICO

- Enfoque Sociocrítico Transformacional
- Enfoque pedagógico: La Institución Educativa El Hobo y sus sedes tributarias Principal, San José de Bajo Grande, Santa Lucía, Nuestra Señora del Socorro, Raizal, Caracolito, Real Alférez, Poza Oscura, los Cerros y la Turquía, implementa un enfoque pedagógico SOCIO-CRÍTICO TRANSFORMACIONAL, donde se concibe al estudiante como un ser activo, reflexivo, crítico, emancipador y constructor de conocimiento, en el cual los docentes y directivos, a través de una reflexión crítica del contexto, planifican e implementan acciones de mediación pedagógicas que propician en los estudiantes su desarrollo integral y consolidan su potencial, favoreciendo el desarrollo de sus habilidades, permitiendo que participen de forma activa en su aprendizaje, actúen de forma autónoma y consciente en los procesos cognitivos y motivacional, estableciendo una convivencia sana y pacífica, convirtiéndose en transformadores de su realidad social a través de la educación.





10. DISEÑO CURRICULAR

Ejes Temáticos - Grado Primero (1°)	Objetivo: Manejo de forma apropiada los útiles escolares y algunos aparatos tecnológicos, reconociendo su importancia en el contexto y entorno cotidiano.
Contenidos Unidad 1 <ul style="list-style-type: none">▪ La casa▪ Objetos de la casa▪ Dependencias de la casa▪ Manejo de utensilios de cocina y aseo▪ Aparatos eléctricos.▪ Manejo y cuidado de enchufes y suiches.▪ Historia del computador.▪ Partes del computador.	Indicadores de logro <ul style="list-style-type: none">- Reconocimiento de las principales partes y funciones que tiene un computador.- Reconoce los utensilios de la casa, su función y su importancia.- Maneja con prudencia la conexión eléctricas (suiches).- Clasifica los diferentes aparatos electrónicos.- Responsabilidad frente al manejo adecuado de la información y de los medios o aparatos para conseguirla.- Compromiso consigo mismo y frente a los demás para el manejo oportuno y racional de la información.- Realiza consulta sobre los avances del computador.- Reconoce las principales partes del computador y sus funciones.- Maneja de manera adecuada el encendido y el apagado del computador-Utiliza adecuadamente los útiles escolares para el desarrollo de las actividades.-Elabora tarjetas utilizando creativamente materiales de desecho.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



	<ul style="list-style-type: none">-Utiliza adecuadamente los servicios públicos dentro del ambiente escolar.- Propone estrategias para mejorar el aseo del aula.- Utiliza de manera adecuada los materiales escritos y fuentes documentales para recolectar información de su interés.
<p>Contenidos Unidad 2</p> <ul style="list-style-type: none">▪ El colegio▪ Cuidados, manejo y prevención de los implementos de la sala de tecnología e informática.▪ Conocimiento del aula de clase y el colegio en general.▪ Manejo y cuidado de útiles escolares.▪ Dispositivos de entrada, procesamiento y salida.▪ Manejo de la pantalla táctil.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Reconoce e identifica su Institución como su segundo hogar.- Usa apropiadamente sus útiles escolares.- Produce textos en bloc de notas.- Identifica los dispositivos de entrada y salida del computador.- Maneja las pantallas táctil con seguridad. <p>Valora su trabajo y la de los demás.</p> <ul style="list-style-type: none">- Realiza consultas a cerca de la historia de la Institución.
<p>Contenidos Unidad 3</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Elementos que se encuentran en lugares públicos.▪ Basureros.	<ul style="list-style-type: none">- Reconoce los elementos y los cuidados que se deben tener con los lugares públicos.- propone ideas para la recolección de basuras.- Reconoce la problemática de las basuras de su contexto y entorno.- Identifica el teléfono como un medio de comunicación y lo relaciona con otros.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



<ul style="list-style-type: none">▪ Teléfonos.▪ Semáforos, señalización▪ Explorando el Paint	<ul style="list-style-type: none">- Reconoce la problemática de semáforos y señalización de su localidad.- simboliza algunas señales de prevención y cuidados.- Interpreta algunas señales de tránsito.- Utiliza adecuadamente las herramientas de Paint: colores, lápiz, figuras...- realiza consultas sobre los perjuicios que causan la quema de basuras.- Respeta las normas de convivencia en su entorno.- Mantiene un buen comportamiento con sus compañeros y profesores.
<p>Ejes Temáticos - Grado segundo (2°)</p>	<p>Objetivo: Conocer los diferentes lugares donde está presente la tecnología, en donde el ser humano aprende a vivir con ella y volverla indispensable como medio de vida más cómodo.</p>
<p>Contenidos Unidad 1</p> <ul style="list-style-type: none">▪ El hogar.▪ ¿Con quiénes vivo?▪ ¿Qué hacen?▪ ¿Con qué lo hacen?	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Reconoce los miembros de su familia.- Identifica y valora las personas con quién vive.- Reconoce las labores y responsabilidades de cada miembro de la familia.- Establece relaciones entre los vínculos familiares.- Reconoce la importancia que tiene la familia en la colaboración de actividades escolares.- Demuestra el respeto y el amor por su familia.



<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Para qué lo hacen?▪ Uso de las normas en la sala de sistemas▪ Informática: acción del ratón y pantalla táctil	<ul style="list-style-type: none">- Reconoce la importancia del uso de las normas en la sala de sistemas.- Reconoce la informática como el manejo de la información de forma sistematizada.- Efectúa ejercicios con el mouse y la pantalla táctil de forma correcta.- Identifica el puntero del mouse.- Distingue los botones del mouse.- Cuida y valora el mouse.
<p>Contenidos Unidad 2</p> <ul style="list-style-type: none">▪ El colegio.▪ La grapadora, saca ganchos y perforadora.▪ Uso del tablero▪ El papel.▪ El periódico.▪ Informática:▪ El escritorio de Windows.▪ Elementos del escritorio de Windows.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Reconoce y valora su colegio.- Tiene sentido de pertenencia por la infraestructura de su colegio.- Realiza consultas con relación a los temas dados.- Utiliza adecuadamente los elementos de uso escolar: grapadora, saca ganchos y perforadora.- Reconoce la importancia del tablero en una clase.- Pasa al tablero de manera espontánea para realizar actividades.- Reconoce la historia y la evolución del papel.- Propone ideas para reciclar el papel.- Realiza creativamente actividades con el papel.- Identifica el periódico como medio de comunicación e información.- Reconoce la historia del periódico.- Consulta y lee noticias en el periódico.- Recorta y pega noticias para realizar afiches informativos.- Identifica el escritorio y sus elementos principales: Papelera de



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



<ul style="list-style-type: none">▪ Ventana.	<p>reciclaje, Mi P.C., mis documentos y el botón Inicio.</p> <ul style="list-style-type: none">- Reconoce el concepto de una ventana.- Reconoce la forma de una ventana.- Reconoce la ventana como un espacio de trabajo.
<p>Contenidos</p> <p>Unidad 3</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Abrir y cerrar programas.▪ Las memorias.▪ Los discos.▪ La impresora.▪ Aparatos eléctricos.▪ El televisor.▪ El VH, DVD y VCD.▪ La grabadora.▪ La nevera.▪ la lavadora.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Manifiesta habilidades para abrir y cerrar un programa.- Pregunta sobre los elementos de la ventana.- Conoce el concepto de memoria y su utilidad.- Reconoce el disco como una unidad de información.- consulta en diferentes fuentes de información.- Es cuidadoso con el uso del computador.- Identifica una impresora y su función.- Reconoce la impresora como un medio de salida de información.- Es atento en las actividades escolares.- Reconoce los aparatos electrónicos de su medio y su función.- Muestra habilidad para describir la utilidad de cada aparato electrónico de su entorno.- Participa activamente en los aportes de ideas con relación al tema.



<p>Contenidos Unidad 4</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Bloc de notas▪ Herramientas de Bloc de notas	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Abre con facilidad el programa bloc de nota.- Edita palabras y frases breves en bloc de notas.- Es responsables con la realización de las actividades.
<p>Ejes Temáticos - Grado Tercero (3°)</p>	<p>Objetivo: Realizar trabajos sencillos integrando todas las áreas y haciendo uso de los programas: Word Pad, Paint y PowerPoint; y demostrando su creatividad.</p>
<p>Contenidos Unidad 1</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Uso de las reglas como punto de apoyo: cuidados, manejo y prevención (daños y robos) de los implementos de la sala de tecnología e informática.▪ El computador, sus partes y sus funciones.▪ Enciendo y apago el computador.▪ Abro, creo, guardo y cierro archivos y carpetas en el computador.▪ Programa Paint.▪ Herramientas de Paint.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Reconoce los componentes mínimos de un computador y sus funciones.- Se le facilita la elaboración de textos en Word.- Aplica las reglas establecidas en la sala de sistemas.- Enciende y apaga el equipo correctamente.- Abre archivo desde panel de control.- Elabora con facilidad archivos.- Guarda archivos desde el panel de control.- Identifica el botón cerrar en la barra de título para salir de un archivo.- Crea carpetas desde el escritorio.- Reconoce e identifica el icono de Paint.- Abre con facilidad el programa de paint.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



	<ul style="list-style-type: none">- Identifica las herramientas de Paint.- Se le facilita el uso de las herramientas de Paint.- Dibuja con creatividad en Paint.- Utiliza los diversos colores de Paint.- Es responsable con la entrega de trabajos.- Tiene sentido de pertinencia por los útiles escolares.
<p>Contenidos Unidad 2</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Herramientas escolares: El cuaderno, el lápiz, el tablero, el pupitre, la regla...▪ Carteleras▪ Afiches.▪ Tarjetas.▪ Herramientas y barras del programa Word.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Emplea apropiadamente las herramientas de escolares.- Valora y cuida sus herramientas escolares.- Realiza carteleras relacionadas con temas ambientales.- Es creativo al realizar afiches informativos.- Presenta los trabajos de forma organizada y aseada.- Realiza los trabajos de forma creativa.- Reconoce las diferentes barras de Word.- Desplaza un documento utilizando las barras de desplazamiento.- Utiliza del menú inicio Opciones para modificar el texto: color, tamaño, viñetas...- Abre y cierra con facilidad el programa Word.- Utilizo el programa Word para escribir y diseñar textos cortos.- Creo la carpeta personal en el escritorio de Windows.- Aplica negrilla, cursiva y subrayado a los textos en Word.
<p>Contenidos Unidad 3</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Máquinas y sistemas que evolucionan	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificación de los principales aparatos que han evolucionado y de las funciones que han cumplido como medios de comunicación.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
 EL CARMEN DE BOLÍVAR
 Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
 DANE: 213244000359
 Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



<ul style="list-style-type: none"> ▪ La televisión ▪ La radio ▪ El teléfono ▪ El cine ▪ La rueda ▪ Los documentos ▪ La máquina de escribir ▪ El internet ▪ Herramientas y barras del programa Word. 	<ul style="list-style-type: none"> - Valoración de los medios de comunicación como productores y comunicación como productores y socializadores de cultura. - Utilización adecuada y racional de algunos medios masivos de comunicación. - Creatividad para la reproducción didáctica o gráfica de algunos aparatos y máquinas a través de la elaboración de maquetas. - Reflexiona y propone ideas de cómo manejar la información al momento de clasificarla, seleccionarla y aplicarla en el contexto. - Realiza consultas por internet. - Maneja información de forma organizada. - Realiza investigaciones en varias fuentes de información. - Analiza y comprende la información recibida a través de la televisión, la radio, el libro, el internet, pasacalles... - Valora y respeta la información recibida. - Reconoce las diferentes barras de Word. - Desplaza un documento utilizando las barras de desplazamiento. - Utiliza del menú inicio Opciones para modificar el texto: color, tamaño, viñetas...
<p>Contenidos Unidad 4</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La Comunicación visual ▪ Elementos y ámbitos de la comunicación visual. ▪ El lenguaje de íconos. 	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidad para relacionar los diferentes elementos de la comunicación para que esta sea efectiva. - Reconocimiento de lenguaje iconográfico. - Compromiso y respeto por el manejo adecuado de la comunicación. - Capacidad para valorar su propio trabajo en relación con el de sus



<ul style="list-style-type: none">▪ Los servicios públicos.▪ Herramientas y barras del programa Word.	<p>compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none">- Aprovechamiento de la comunicación visual para la promoción adecuada de la información.- Manejo creativo de la comunicación en su forma visual.- Producción de modelos textuales a partir del lenguaje icnográfico, empleando el computador.
<p>Ejes Temáticos - Grado Cuarto (4°)</p>	<p>Objetivo: Integrar la educación tecnológica, como un medio que permita articular lo científico y lo tecnológico, de tipo académico, con la vida activa del estudio y de la inquietud por la investigación, donde la producción racional de bienes y servicios son elementos esenciales en la búsqueda constante de una mejor calidad de vida personal y social.</p>
<p>Contenidos Unidad 1</p> <ul style="list-style-type: none">• Uso de la reglas como punto de apoyo: cuidados, manejo y prevención (daños y robos) de los implementos de la sala de tecnología e informática- convenios Computadores para Educar y Ministerio de Educación Nacional.• Tecnología.• Los procesos productivos.• El estudio de los problemas de la basura, su reciclaje y la elaboración de compost.• Como mejorar las condiciones de vida.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Aplica las reglas establecidas en la sala de sistemas.- Comprende que la tecnología hace parte fundamental de nuestro entorno.- Reconoce las ventajas y desventajas que tiene la tecnología frente al cuidado del medio ambiente.- Hace buen uso de los aparatos tecnológicos que manipula.- Reconoce la tecnología empleada en los diferentes procesos productivos.- Identifica los problemas de la basura en su entorno.- Propone ideas de higiene para mejorar su entorno.- Clasifica la basura según sus componentes.- Arroja la basura en su lugar.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre de 2011
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



	<ul style="list-style-type: none">- Realiza trabajos manuales con residuos.- realiza consultas en las diferentes fuentes de información sobre los temas dados.- Recibe y aplica las orientaciones dadas por los docentes.- propone ideas para mejorar su condición de vida.- Se responsabiliza por sus deberes y compromisos.
<p>Contenidos Unidad 2</p> <ul style="list-style-type: none">▪ La Aparición de las máquinas.▪ Baterías, circuitos eléctricos y motores. (Para consultar).▪ En el aprovechamiento del Sol como fuente de energía▪ El horno solar.▪ El calentador solar de agua.▪ El secador solar.▪ Introducción a la Informática.▪ Historia de la Computadora.▪ La Computadora y su parte.	<p>Indicadores de logros</p> <ul style="list-style-type: none">- Consulta la aparición de las máquinas y su evolución.- Socializa en público sus ideas sobre el tema.- Presenta diferentes puntos de vista sobre la aparición de las máquinas.- Comprende que la batería es una fuente de energía.- Realizan trabajos con baterías y circuitos eléctricos.- Consulta y analiza de forma reflexiva, presentando ideas consecuentes con las temáticas.- Conoce las partes externas del computador.- Describe el funcionamiento de las partes externas del computador.- Establece diferencias entre un computador y una máquina de escribir.- Acepta la informática como una nueva ciencia.- Realiza consultas sobre las diferentes fuentes de información y tratamiento.- Reconoce los elementos magnéticos utilizados en el almacenamiento de la información.- Consulta los avances que ha tenido la computadora a través de la



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



	<p>historia.</p> <ul style="list-style-type: none">- Realiza carteleras con relación con los avances del computador.- Establece diferencias y semejanzas entre las diferentes etapas de la historia de la informática.- Reconoce el sol como fuente de energía y la importancia que tiene para algunos aparatos tecnológicos.-ojo con los hornos...
<p>Contenidos Unidad 3</p> <ul style="list-style-type: none">• Máquinas en la vida diaria.• Características de las máquinas.• Máquinas conocidas por el alumno, como: una balanza de brazo, una carretilla, una saca corcho, batidor manual, alicate, grapadoras...• Internet.• Crear correo electrónico.• Páginas para navegar.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Conoce la importancia de las máquinas en el trabajo.- Reconoce las diferentes características de las máquinas.- Conoce y aplica los cuidados que se deben tener con las máquinas para la prevención de accidentes.- Realiza maquetas con materiales de su entorno: cajas de fósforos, cigarrillos, paleticas, tapilla.- Maneja el concepto de internet.- Consulta tareas por internet.- reconoce la historia del internet y su uso inicial.- Crea con facilidad su correo electrónico.- Utiliza el correo electrónico como medio para enviar trabajos al profesor.- Colabora con sus compañeros al momento de realizar las actividades en el computador.- Reconoce algunas páginas de navegación.- Explora algunas páginas de navegación para consultar temas.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



	<ul style="list-style-type: none">- Comprende las ventajas y desventajas que tiene el uso del Internet.- Valora la información recibida por las diferentes fuentes de información.- Es responsable con la entrega de talleres dentro y fuera del aula.
<p>Contenidos Unidad 4</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué es Windows?• Descripción de una ventana.• El escritorio de Windows.• El explorador de Windows.• Editor de textos Word.• Bloc de notas.• Microsoft PowerPoint.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Reconoce a Windows como un sistema operativo.- Describe e identifica las partes de una ventana.- Reconoce los elementos del escritorio de Windows.- Argumenta sobre los elementos del escritorio de Windows.- Manipula el explorador de Windows.- Crea carpetas en el explorador de Windows.- Abre y cierra con facilidad Word.- Crea y edita texto en Word.- Edita textos utilizando bloc de notas.- Guarda y abre textos en bloc de notas.- Usa las opciones de edición en bloc de notas.- Utiliza las herramientas de PowerPoint.
<p>Ejes Temáticos - Grado Quinto (5°)</p>	<p>Objetivo: Aprender a usar herramientas de un procesador de texto, a cuidar la sala de cómputo y todos los equipos tecnológicos a cargo del área. Conocer el uso de señales, manuales, reglamentos, medios de transporte y buscar en Internet algunas consultas.</p>
<p>Contenidos</p>	



<p>Unidad 1 Conocimiento Tecnológico:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Uso de la regla como punto de apoyo: cuidados, manejo y prevención (daños y robos) de los implementos de la sala de tecnología e informática.▪ El colegio, medios y usos.▪ La tv., el vhs, el video beam...▪ El Celular, la tablet...▪ Tablero acrílico, aulas especializadas (aula de tecnología).▪ Amplificador de sonido.▪ El Teléfono y el Fax.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Reconoce e identifica el colegio como un espacio de integración social y académico.- Percibe y hace uso de la tecnología en la escuela.- Reconoce los procesos de la tecnología.- Reconoce la historia de la televisión y sus avances tecnológicos.- Maneja el vhs. Correctamente.- Realiza mapas conceptuales con relación a los avances del vhs.- Utiliza el proyector para apoyar sus exposiciones.- Se le facilita trabajar actividades en el tablero y en el aula de Informática.- Cuida los diferentes elementos tecnológicos que se encuentran en la escuela y el aula de clase.- Maneja el concepto de amplificador de sonido.- Es cuidadoso al manejar el amplificador de sonido.- Reconoce la historia del teléfono y sus avances tecnológicos.- Expone la importancia del teléfono en la sociedad.- Consulta en las diferentes fuentes de información el inicio del fax y sus ventajas en la comunicación.- Reconoce la importancia y la necesidad de usar el teléfono en su entorno.- Establece diferencias entre las ventajas y desventajas del teléfono.
<p>Contenidos Unidad 2</p> <ul style="list-style-type: none">▪ La tecnología en el transporte.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Reconoce la utilidad de los medios de transporte.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inventos e innovaciones en el transporte. ▪ Medios de transporte y su evolución. ▪ Vías de comunicación, concepto, historia. ▪ Tipos de transporte. ▪ Normas de tránsito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Argueta sobre la historia de los distintos medios de trasportes. - Reconoce los diferentes tipos de transponte de su medio. - Realiza consultas sobre las innovaciones en los medios de transporte. - Realiza esquemas y graficas sobre los diferentes medios de transporte. - Clasifica las señales de tránsito según el tipo de transporte. - Consulta y propone normas de tránsito. - Identifica y aplica las señales de tránsito en su contexto. - Respeta las señales de tránsito de su localidad. - Realiza mapas conceptuales sobre las ventajas y desventajas de los medios de transporte frente al medio ambiente y su conservación. - Socializa ideas en públicos sobre los diversos temas dados. - Valora los medios de transporte de su entorno.
<p>Contenidos Unidad 3 Sistema Informático:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Excel ▪ Conceptos. ▪ La ventana Excel. ▪ Creación de archivos. ▪ Acceso a los archivos. 	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce el icono de Excel. - Socializa el concepto de Excel y sus funciones específicas. - Consulta las formulas y códigos para realizar operaciones sencillas. - Abre Excel desde sus diferentes formas. - Identifica las partes de la ventana de Excel. - Tiene claro que es una fila, una columna y celdas. - Realiza funciones básicas en Excel. - Crea facturas sencillas en Excel. - Se desplaza con facilidad en la hoja de cálculo de Excel. - Amplia y reduce de tamaño las columnas en Excel.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



	<ul style="list-style-type: none">- Reconoce las filas y columnas en Excel.- Trabaja con facilidad una hoja de cálculo.- Cuida y maneja con facilidad las herramientas informáticas.
<p>Contenidos</p> <p>Unidad 4</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Recorrido por Windows especificando las herramientas de Word e internet.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Reconoce la evolución de los iconos de Word, según el sistema operativo.- Consulta y expone la historia del sistema operativo de Windows.- Realiza cuadros sinópticos diferenciando las características de Windows.- Realiza textos creativos utilizando las diferentes herramientas de Word.- Inserta imágenes y crea textos con relación a noticias locales y nacionales.- Copia y pega texto de un documento a otro.- Redacta historias y cuentos relacionados con el tema de la tecnología y su evolución.- Propone ideas creativas para la producción de texto.- Identifica el icono de internet.- Consulta el concepto, la historia y la importancia del internet en la sociedad.- Identifica las partes de la ventana de una página de internet.- Se le facilita la búsqueda de consultas por internet.- Realiza cuadros comparativos sobre las ventajas y desventajas del internet.- Valora la información recibida por los diferentes medios.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



	<ul style="list-style-type: none">- Crea con facilidad su correo electrónico.- Envía mensajes y tareas por correo electrónico.- Es responsable con los compromisos a cumplir.- Hace buen uso de las herramientas informáticas.
PLAN DE ESTUDIOS: ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA - (6º a 9º)	
Ejes Temáticos - Grado Sexto (6º)	Objetivo: Dar al estudiante nociones que lo relacionen con los nuevos contenidos tecnológicos con una perspectiva de proyección a su quehacer futuro con base en sus actitudes, aptitudes destrezas e intereses.
Contenidos Unidad 1 <ul style="list-style-type: none">▪ Historia de la tecnología.▪ Técnicas de construcción.▪ Conceptos Básicos De La Tecnología E Informática.▪ El Ordenador Como Herramienta De Trabajo.	Indicadores de logro <ul style="list-style-type: none">- -- Reconoce la importancia de las herramientas en la vida del hombre.- Comprende la influencia del desarrollo de la tecnología en un contacto humano.- Reconoce e identifica las técnicas de construcción.- Reconoce y lleva a la practica el lenguaje informático y tecnológico empleando el vocablo respectivo para evocar temas de tecnología, informática- Conoce los elementos que procesan información en un ordenador.- Conoce los componentes o dispositivos de salida y de entradas de un computador.-Identifica muy bien las partes y funciones de cada parte del computador.- Utiliza adecuadamente el teclado y el mouse.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
 EL CARMEN DE BOLÍVAR
 Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
 DANE: 213244000359
 Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce lo esencial de la memoria RAM y ROM, los procesadores y otros. - Identifica las funciones de la impresora, monitor, mouse, teclado. - Identifica las funciones de los elementos de memoria tales como discos duros y auxiliares. - Reconoce el programa de Excel y realiza facturas sencillas.
<p>Contenidos Unidad 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Inventos y Descubrimientos. ▪ Ciencia Y Tecnología. ▪ Dibujo digital. ▪ Edición de texto. 	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica los inventos más destacados de todos los tiempos que ha vivido la humanidad. - Conoce los inicios de la tecnología. - Sabe cuál es la diferencia entre Ciencia y Tecnología. - Comprende muy bien el concepto Informática. - Funcionamiento básico de una herramienta de diseño gráfico. - Identifica bien la barra de herramienta de una aplicación de diseño gráfico. - Utiliza adecuadamente Líneas y figuras geométricas. - Aplica muy bien los colores por tonalidades. - Sabe de la importancia de la creación de dibujos. - Conoce las herramientas para edición de textos (Word, Bloc de notas). - Hace ediciones de texto.
<p>Contenidos Unidad 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Procesador De Texto. 	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica muy bien qué es un procesador de palabras.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



	<ul style="list-style-type: none">- Conoce cada parte de la ventana de Word.- Hace la configuración de páginas y formatos.- Tiene claridad al momento de aplicar la alineación de texto.- Sabe de la importancia de guardar y abrir un documento.- Aplica muy bien la forma de seleccionar texto.- Comprende la importancia de Cortar, Copiar Y Pegar.- Hace adecuadamente la inserción de imágenes y gráficos.- Aplica la Corrección de ortografía en la creación de textos.- Usa los Sinónimos en la creación de texto.- Hace adecuadamente la forma Pagar un documento.- Entiende la importancia de Imprimir un documento (Vista previa y revisión).
<p>Unidad 4</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Internet.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Identifica muy bien Qué son las redes de computación.- Sabe cuál es la función la Internet.- Identifica todo lo relacionado en la Historia de la Internet.- Comprende muy bien las Ventajas y desventajas de la Internet.- Sabe que es un Navegadores.- Identifica los Elementos de los navegadores.- Sabe cuál es función de Los buscadores.- Sabe muy bien crear correos electrónicos.- Sabe Enviar y Recibir mensajes e-mail.- Sabe crear y entender la función de los Blogs.- Sabe crear y entender la función de los Wikis- Entiende la importancia de las Redes Sociales.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



Ejes Temáticos - Grado Séptimo (7°)	Objetivo: Brindar herramientas y estrategias metodológicas a los educandos para que con su ingenio, creatividad y reflexión crítica contribuyan desde la institución a resolver problemas de la vida cotidiana susceptibles de ser enfrentados desde una mirada y perspectiva tecnológica.
Contenidos Unidad 1 <ul style="list-style-type: none">• Instrumentos tecnológicos de la vida cotidiana.• Windows.	Indicadores de logro <ul style="list-style-type: none">- Identifica el origen y la evolución de los instrumentos tecnológicos.- Reconoce la importancia y funcionamiento de herramientas tecnológicas y electrodomésticos.- Describe las funciones del escritorio de Windows- Sabe identificar que es un sistema operativo SO.- Investiga, estudia y expone sobre la evolución e innovaciones de Windows.- Reconoce el escritorio principal de Windows.- Comprende y sabe cuáles son las Partes y funcionamiento del menú inicio.- Sabe cómo funciona la barra de tarea.- Sabe darle un buen uso al mouse.- Sabe cuál es la importancia de los iconos.- Tiene claridad de la importancia del Botón de inicio.- Sabe cerrar adecuadamente el SO.- Comprende cómo debe hacer el Manejo de ventanas en Windows.- Sabe cómo es la ejecución de programas.- Tiene un adecuado Manejo de carpetas.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



Contenidos

Unidad 2

- Medios de transporte.
- El teclado.
- Internet.

Indicadores de logro

- Reconoce el proceso evolutivo de los diferentes medios de transporte.
- Describe el mecanismo de funcionamiento de cada una de las partes de los diferentes medios de transporte.
- Comprende la necesidad, beneficios e implicaciones tecnológicas del adecuado uso de los medios de transporte.
- Detecta necesidades, problemas y posibles innovaciones en la estructura y funcionamiento de los medios de transporte.
- Sabe darle buen uso teclado teniendo en cuenta cada una de sus partes.
- Tiene la claridad de que existen combinaciones de Teclas especiales en el teclado.
- Sabe cuál es la función la Internet.
- Identifica todo lo relacionado en la Historia de la Internet.
- Comprende muy bien las Ventajas y desventajas de la Internet.
- Sabe que es un Navegadores.
- Identifica los Elementos de los navegadores.
- Sabe cuál es función de Los buscadores.
- Sabe muy bien crear correos electrónicos.
- Sabe Enviar y Recibir mensajes e-mail.
- Practicar las normas básicas de etiqueta y respeto en la Red.
- Enviar un mensaje con copias (CC) y con copias ocultas (CCO).
- Sabe crear y entender la función de los Blogs.
- Sabe crear y entender la función de los Wikis



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



	<ul style="list-style-type: none">- Entiende la importancia de las Redes Sociales.- Tiene las nociones y conocimiento necesarios sobre las TIC y su importancia.
<p>Contenidos Unidad 3</p> <ul style="list-style-type: none">• Procesador de texto.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Comprende de la importancia al momento de profundización en la creación de textos.- Hace adecuadamente la configuración de páginas y formatos para poder crear documentos bien organizados.- Hace la configuración de páginas y formatos.- Tiene claridad al momento de aplicar la alineación de texto.- Sabe de la importancia de guardar y abrir un documento.- Aplica muy bien la forma de seleccionar texto.- Comprende la importancia de Cortar, Copiar Y Pegar.- Hace adecuadamente la inserción de imágenes y gráficos.- Aplica la Corrección de ortografía en la creación de textos.- Tiene la claridad de la importancia en la creación de tablas para - llevar tipos de datos organizados en documentos.- Hace Encabezado y Pie de página con ayuda elementos básicos como imágenes y texto para darle una excelente presentación a los documentos.- Aplica bien el Fondo de página, bordes con ayuda de los colores establecidos para esta propiedad, y de paso utiliza las marcas de agua en las hojas de un documento.- Hace una adecuada elaboración de documentos formales, con ayuda



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



	<p>de algunas normas que permiten tener un orden al momento de desarrollarlos y presentarlos.</p> <ul style="list-style-type: none">- Aplica muy bien los Hipervínculos, para documentos externos, en laces y locales.
<p>Contenidos Unidad 4</p> <ul style="list-style-type: none">• PowerPoint.• Excel.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Identifica muy bien el concepto de PowerPoint.- Conoce todas las partes fundamentales que componen la Ventana de PowerPoint.- Hace una adecuada Creación de diapositivas para poder mostrar un tema en específico.- Sabe cuál es la función de aplicar la transición en la creación de diapositivas.- Sabe cuál es la función de aplicar la Animación en la creación de diapositivas.- Tiene la claridad de que existen diferentes formas de ejecución para presentar las diapositivas.- Identifica muy bien el concepto de Excel.- Conoce todas las partes fundamentales que componen la Ventana de Excel.- Sabe los conceptos básicos de la parte principal en una Hoja De Excel (Columnas, Filas, Celdas, Rangos).- Tiene la claridad cuando desea agregar y eliminar filas, columnas y celdas.- Sabe cuáles con los tipos de operadores en Excel.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



Ejes Temáticos - Grado Octavo (8°)	Objetivos: Propiciar en los educandos un acercamiento lúdico con los problemas asociados a la tecnología y la informática, despertando y generando en ellos un profundo deseo de aprender para la vida.
Contenidos Unidad 1 <ul style="list-style-type: none">• PowerPoint.	Indicadores de logro <ul style="list-style-type: none">- Reconocer la importancia de los algoritmos en la vida cotidiana y diseñar pasos organizados para resolver problemas de forma lógica.- Identificar las características principales de Scratch, su interfaz y los diferentes tipos de bloques disponibles.- Crear una cuenta en Scratch, configurar el perfil y diseñar proyectos utilizando objetos (sprites) personalizados.- Aplicar bloques de movimiento, apariencia y sonido para crear paisajes animados y diálogos entre sprites.- Diseñar algoritmos simples mediante diagramas de flujo o pseudocódigo y convertirlos en bloques funcionales en Scratch.- Identificar las características esenciales de un algoritmo (claridad, finitud, precisión) y evaluar su eficiencia.- Resolver retos específicos mediante programación y desarrollar proyectos creativos de forma individual o colaborativa.- Diseñar y presentar un proyecto final en Scratch que combina programación, creatividad y resolución de problemas.-



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



Contenidos

Unidad 2

- PowerPoint.



Indicadores de logro

- Utiliza las funciones de ayuda que ofrece PowerPoint.
- Utiliza las opciones de "zoom" (aumentar/disminuir la escala de visualización).
- Entiende como se usa la barra de título, estado.
- Utiliza la barra de menú (Archivo, Edición, Ver, Insertar, Formato, Herramientas, Presentación, Ventana).
- Utiliza la barra de vistas (normal, esquema, diapositiva, clasificador de diapositivas, presentación).
- Inserta una nueva diapositiva con un diseño de diapositiva (lista con viñetas, texto a dos columnas, texto y gráfico, etc).
- Comprueba que la presentación aporte información a la audiencia.
- Comprender los lineamientos éticos que se deben acatar al realizar presentaciones.
- Analiza las expectativas de la audiencia a la cual van dirigidas las presentaciones.
- Prepara guiones que aporten estructura lógica a las presentaciones.
- Entiende el impacto que tiene el tamaño del auditorio y las condiciones de luz en la planeación de la presentación.
- Selecciona los textos, imágenes y otros recursos multimedia que se van a utilizar en las presentaciones.
- Selecciona la combinación de colores que se va a utilizar en las presentaciones.
- Diseña diapositivas equilibradas y simples (armonía).



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



- Elimina distracciones de las diapositivas.
- Demuestra interés y respeto por la audiencia asegurando con antelación que todos los elementos necesarios para la presentación funcionen apropiadamente (telón, proyector, computador...).
- Comunica honestamente y con seguridad los conocimientos que se plantean en las presentaciones.
- Practica la forma de actuar (lenguaje corporal) durante las presentaciones.
- Cambia la apariencia de un texto (tipo de fuente, tamaño, color, negrita, subrayado, sombra, relieve, superíndice, subíndice...)
- Cambia mayúsculas a minúsculas y viceversa.
- Alinea texto (izquierda, derecha, centrado, justificado).
- Aplica y borra numeraciones y viñetas a una lista.
- Ajusta el interlineado de una lista numerada o con viñetas.
- Cambia la apariencia de una lista numerada o con viñetas.
- Aplica sangría en algunos enunciados.
- Aplica bordes y color de relleno a cuadros de texto.
- Copia el formato de un fragmento de texto y aplicarlo a otro fragmento.
- Aplicar efectos especiales a un texto (Word).
- Dibuja imágenes.
- Cambia en una diapositiva el tamaño de dibujos e imágenes.
- Convierte una imagen de colores a escala de grises o blanco y negro.
- Inserta en una diapositiva videoclips (películas) y sonidos.
- Descarga videoclips y sonidos de páginas de Internet y guardarlos



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



	<p>en una carpeta para su utilización posterior.</p> <ul style="list-style-type: none">- Dar los créditos correspondientes a los autores de los videoclips y los sonidos descargados de Internet.
<p>Contenidos Unidad 3</p> <ul style="list-style-type: none">• Excel.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Identifica muy bien el concepto de Excel.- Conoce todas las partes fundamentales que componen la Ventana de Excel.- Sabe los conceptos básicos de la parte principal en una Hoja De Excel (Columnas, Filas, Celdas, Rangos).- Tiene la claridad cuando desea agregar y eliminar filas, columnas y celdas.- Sabe cuáles con los tipos de operadores en Excel.- Sabe agregar y quitar hojas de cálculo Excel.- Aplica muy bien los Hipervínculos, para documentos externos, en laces y locales.- Aplica de manera adecua las fórmulas matemáticas y estadísticas en solución de algunos problemas cotidianos en la hoja de cálculo.- Hace una adecuada inserción de gráficos que ayuden a mostrar muy bien los resultados de una información adecuadamente organizada.- Hace muy bien la validación de datos teniendo en cuenta lo que necesita hacer o debe controlar.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



Contenidos

Unidad 4

- Desarrollo web.



Indicadores de logro

- Comprende muy bien de la importancia que tiene las páginas WEB en la actualidad.
- Sabe hacer una configuración de un sitio web local (organizar carpetas y archivos necesarios, configurar el sitio).
- Comprende todo lo relacionado al texto (fuente, tamaño, color, estilo, alineación) en el desarrollo de páginas web.
- Hace adecuadamente Hipervínculos (nombres de archivos, tipos de enlaces, anclaje)
- Tiene claridad sobre las Imágenes (tipos de imágenes, inserción, alineación, propiedades, botones flash).
- Crea y utiliza muy bien las Tablas (insertar tabla, rellenar celdas, formato, cambiar tamaño, añadir, eliminar, anidar, dividir y combinar celdas) en el desarrollo web.
- Utiliza elementos multimediales (flash, video, sonidos), que ayudan el desarrollo de las páginas web.
- Hace una inserción de videos de YouTube y otros elementos de internet en una página web.
- Tiene las nociones básicas de los estilos CSS (crear una hoja de estilos, escribir estilos, vincular hoja a página web, aplicar estilos).
- Hace publicación de sitios Web, con la finalidad de saber que su diseño es el ideal para resolver un problema.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



Ejes Temáticos - Grado Noveno (9°)	Objetivos: Utilizar de manera apropiada los recursos de su entorno para la solución de las dificultades informáticas y tecnológicas que se le presenten en su vida cotidiana.
Contenidos Unidad 2 <ul style="list-style-type: none">• Excel.	Indicadores de logro <ul style="list-style-type: none">- Identifica muy bien el concepto de Excel.- Conoce todas las partes fundamentales que componen la Ventana de Excel.- Sabe los conceptos básicos de la parte principal en una Hoja De Excel (Columnas, Filas, Celdas, Rangos).- Tiene la claridad cuando desea agregar y eliminar filas, columnas y celdas.- Sabe cuáles con los tipos de operadores en Excel.- Sabe agregar y quitar hojas de cálculo Excel.- Aplica muy bien los Hipervínculos, para documentos externos, en laces y locales.- Aplica de manera adecuada las fórmulas matemáticas y estadísticas en solución de algunos problemas cotidianos en la hoja de cálculo.- Hace una adecuada inserción de gráficos que ayuden a mostrar muy bien los resultados de una información adecuadamente organizada.- Hace muy bien la validación de datos teniendo en cuenta lo que necesita hacer o debe controlar.- Aplica filtros de búsqueda, ordenamiento ascendente y descendente de datos ya definidos en informaciones dentro de la hoja de cálculo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



	<p>- Aplica los operadores de comparación en información bien detallada con: Funciones Lógicas (Función OR, Función AND, Función SI (sintaxis de la función si, aplicación de la función sí) y Función SI anidadas).</p>
<p>Contenidos Unidad 3</p> <ul style="list-style-type: none">• Lenguaje de Programación I.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Comprende muy bien el concepto de programación y porque hoy en día es importante.- Utiliza y sabe cuáles son las estructuras y diseños básicos en el desarrollo de un algoritmo.- Tiene claridad de lo que son los Diagrama de flujos y sabe aplicarlos a la solución de problemas cotidiano.- Sabe cuáles son los Tipos de datos (datos simples, constantes y variables) y la forma de cómo se deben usar.- Usa adecuadamente las Operaciones aritméticas (operadores, jerarquías, reglas para resolver expresiones aritméticas) en la solución de problemas con ayuda de los algoritmos.- Comprende el buen uso de las Estructuras selectivas (si-entonces, si-entonces-sino, si anidadas, si múltiples).- Comprueba de la funcionalidad de un algoritmo (PROYECTOS) detalladamente.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



<p>Contenidos Unidad 3 Que es N-Etiqueta.</p>	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Tiene claridad sobre la importancia E Impacto Social de saber usar muy bien las N-Etiquetas.- Sabe y comprende que la Ciberconvivencia (Normas y valores de participación virtual) es importante en la sociedad que los rodea.- Sabe y comprende que la Ciberbullying: consecuencias, prevención, tipos y características es importante en la sociedad que los rodea.- Sabe y comprende que la Ciberacoso: Características, tipos e implicados es importante en la sociedad que los rodea.- Usa en documentos formales las normas APA a través del procesador de texto, con la finalidad de crearlos y presentarlos.
<p>Contenidos Unidad 4<ul style="list-style-type: none">• Aplicaciones Móviles.</p>	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Comprende muy bien los Orígenes de los dispositivos móviles.- Sabe cuáles son los Sistemas Operativos que manejan los dispositivos móviles.- Sabe cuáles son Lenguajes de programación utilizados por los dispositivos móviles.- Tiene la claridad del buen Uso de las Apps en un dispositivo móvil.- Conoce con buena claridad todo lo relacionado con Android, iOS- Sabe cómo se debe hacer una publicación de una aplicación móvil.- Observa la importancia de Aplicaciones móviles a favor de la educación.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



PLAN DE ESTUDIOS: ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA – (10º a 11º)

Ejes Temáticos - Grado Decimo (10º)

Objetivos: Buscar que el estudiante sea capaz de decidir en qué circunstancias es apropiado utilizar este programa para elaborar documentos que cumplan determinadas especificaciones El estudiante debe conocer, identificar, manipular y aplicar con destreza las funciones básicas y avanzadas que ofrece estas herramientas o programas como: procesador de texto, hoja de cálculos, internet e información, algorismo, programación y páginas web.

Contenidos

Unidad 1

- Excel.
- Base de Datos.

Indicadores de logro

- Identifica muy bien el concepto de Excel.
- Conoce todas las partes fundamentales que componen la Ventana de Excel.
- Sabe los conceptos básicos de la parte principal en una Hoja De Excel (Columnas, Filas, Celdas, Rangos).
- Tiene la claridad cuando desea agregar y eliminar filas, columnas y celdas.
- Sabe cuáles con los tipos de operadores en Excel.
- Sabe agregar y quitar hojas de cálculo Excel.
- Aplica muy bien los Hipervínculos, para documentos externos, en laces y locales.
- Aplica muy bien las funciones fecha y hora, en la aplicación de Excel.
- Comprende los conceptos básicos y fundamentales de Base de



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



	<p>Datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplica las funciones Financieras básicas y de estadísticas en resolución de problemas. - Sabe muy bien identificar las generalidades, creación de una base de datos, menús y herramientas, armar las tablas, guardar la tabla, abrir y trabajar una tabla, propiedades de los campos.
<p>Contenidos Unidad 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje de Programación II. 	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende muy bien el concepto de programación y porque hoy en día es importante. - Utiliza y sabe cuáles son las estructuras y diseños básicos en el desarrollo de un algoritmo. - Tiene claridad de lo que son los Diagrama de flujos y sabe aplicarlos a la solución de problemas cotidiano. - Sabe cuáles son los Tipos de datos (datos simples, constantes y variables) y la forma de cómo se deben usar. - Usa adecuadamente las Operaciones aritméticas (operadores, jerarquías, reglas para resolver expresiones aritméticas) en la solución de problemas con ayuda de los algoritmos. - Comprende el buen uso de las Estructuras selectivas (si-entonces, si-entonces-sino, si anidadas, si múltiples). - Comprueba de la funcionalidad de un algoritmo (PROYECTOS) detalladamente.
<p>Contenidos Unidad 3</p>	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende muy bien cada una de las generalidades, de Word y



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



<ul style="list-style-type: none"> • Procesador de Texto Word. • PowerPoint. 	<p>PowerPoint, que le permite resolver alguna problemática.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza adecuadamente la combinación de correspondencia, con la finalidad de mejorar o automatizar algunos procesos cotidianos. - Utiliza adecuadamente la herramienta de PowerPoint en la creación de diagramas, mapas y esquemas conceptuales, creación de hipervínculos. - Usa muy bien las herramientas para convertir diapositivas en imágenes y diapositivas en vídeo.
<p>Contenidos Unidad 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • CANVA. 	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce la interfaz de Canva, sus herramientas principales y los tipos de diseño que ofrece. - Aplicar los principios básicos del diseño gráfico para crear composiciones. - Seleccionar y utilizar formatos adecuados según los objetivos de - Diseñar - Crear diseños específicos para redes sociales, aplicando estrategias - Elaborar infografías y material educativo que comuniquen información de manera clara y atractiva. - Implementar estrategias de publicidad digital y branding personal mediante el uso de Canva. - Colaborar en proyectos grupales utilizando herramientas de trabajo. -



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



Ejes Temáticos - Grado Undécimo (11°)	Objetivos: Promover la investigación, la creatividad y la innovación a partir sus experiencias y necesidades de su diario vivir con su entorno.
Contenidos Unidad 1 <ul style="list-style-type: none">• Excel.• Base de Datos.	Indicadores de logro <ul style="list-style-type: none">- Identifica muy bien el concepto de Excel.- Conoce todas las partes fundamentales que componen la Ventana de Excel.- Sabe los conceptos básicos de la parte principal en una Hoja De Excel (Columnas, Filas, Celdas, Rangos).- Tiene la claridad cuando desea agregar y eliminar filas, columnas y celdas.- Sabe cuáles con los tipos de operadores en Excel.- Sabe agregar y quitar hojas de cálculo Excel.- Aplica muy bien los Hipervínculos, para documentos externos, en laces y locales.- Aplica muy bien las funciones fecha y hora, en la aplicación de Excel.- Comprende los conceptos básicos y fundamentales de Base de Datos.- Aplica las funciones Financieras básicas y de estadísticas en resolución de problemas.- Sabe muy bien identificar las generalidades, creación de una base de datos, menús y herramientas, armar las tablas, guardar la tabla, abrir y trabajar una tabla, propiedades de los campos.- Hace consultas y relaciones en una Base de Datos, con formularios e informes detallados de una información que se necesite guardar.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



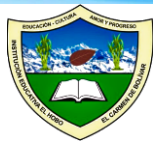
<p>Contenidos Unidad 2</p> <ul style="list-style-type: none">• TIC.• POO.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">-Hizo todo el proceso relacionado con la inscripción puntaje nacional como apoyo en la presentación prueba ICFES, y otras ayudas tecnológicas que ayuden a mejorar los resultados de estas pruebas en la institución.- Participa Realiza con responsabilidad los cursos con el SENA, también relaciona los cursos a realizar con el SENA con sus afinidades y necesidades cotidianas y laborales.- Conoce todo lo relacionado con la historia, conceptos básicos, clase Objeto, herencia y aplicación; de la Programación Orientada a Objetos (POO).
<p>Contenidos Unidad 3</p> <ul style="list-style-type: none">• Lenguaje De Programación III.• Ser Humano En Un Ambiente Laboral.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Comprende muy bien el concepto de programación y porque hoy en día es importante.- Utiliza y sabe cuáles son las estructuras y diseños básicos en el desarrollo de un algoritmo.- Tiene claridad de lo que son los Diagrama de flujos y sabe aplicarlos a la solución de problemas cotidiano.- Sabe cuáles son los Tipos de datos (datos simples, constantes y variables) y la forma de cómo se deben usar.- Usa adecuadamente las Operaciones aritméticas (operadores, jerarquías, reglas para resolver expresiones aritméticas) en la



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR
Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre
DANE: 213244000359
Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



	<p>solución de problemas con ayuda de los algoritmos.</p> <ul style="list-style-type: none">- Comprende el buen uso de las Estructuras selectivas (si-entonces, si-entonces-sino, si anidadas, si múltiples).- Comprueba de la funcionalidad de un algoritmo (PROYECTOS) detalladamente.- Aplica muy bien todas las estructuras adecuadas sobre las normas APA en la creación de proyectos junto con su presentación.
<p>Contenidos Unidad 3</p> <ul style="list-style-type: none">• Márquetin Digital.	<p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none">- Comprendo muy bien sobre la historia del Marketing que se ha manejado a nivel mundial, identificando sus ventajas y desventajas.- Sabe cómo se utiliza el Marketing Digital.- Conoce muy bien algunas de las herramientas de diseño gráfico, que le permiten identificar las características y elementos del diseño gráfico, color, tipografía, imagen.- Sabe la composición, proceso de creación, que ayuden a difundir información de un producto por medios digitales.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



11. METODOLOGÍA

El área de Tecnología e Informática adopta una metodología de carácter teórico-práctico, con un fuerte énfasis en el componente práctico, dada la naturaleza aplicada de las temáticas abordadas. Este enfoque busca promover en los estudiantes un aprendizaje significativo que articule el conocimiento conceptual con su aplicación en contextos reales.

Componentes Metodológicos:

1. Práctica en Laboratorios:

Los temas relacionados con informática y tecnología se desarrollan principalmente en la sala de tecnología e informática, utilizando computadores y dispositivos como herramientas clave. Se aplican softwares educativos específicos para cada grado, permitiendo a los estudiantes experimentar y consolidar los conceptos aprendidos.

2. Proyectos Interdisciplinarios:

Se fomenta la integración con otras áreas del conocimiento como Lengua Castellana, Matemáticas, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Física. La transversalidad se logra mediante proyectos que relacionan los temas tecnológicos con problemas o situaciones propias de estas disciplinas, reforzando el aprendizaje en múltiples dimensiones.

3. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):

Se implementan proyectos prácticos que permitan a los estudiantes identificar problemas de su entorno, proponer soluciones tecnológicas y llevarlas a cabo mediante el uso de herramientas informáticas, robótica educativa e inteligencia artificial.

4. Integración de Saberes y Contexto Local:

La metodología también incluye estrategias que vinculan los conocimientos académicos con el entorno rural y agroecológico de la institución, incentivando proyectos que apliquen las tecnologías a la resolución de problemas locales y al desarrollo sostenible.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



5. Uso de Tecnologías Emergentes:

Los estudiantes exploran el uso de herramientas digitales, aplicaciones móviles y plataformas virtuales que les permitan fortalecer competencias tecnológicas y adaptarse a los cambios constantes en el ámbito global.

Enfoque de Evaluación:

El aprendizaje es evaluado de manera continua y formativa, considerando tanto los procesos como los productos finales. Se valoran las habilidades prácticas, la creatividad, la capacidad de resolver problemas y el trabajo colaborativo. Además, se busca fomentar la autoevaluación y la coevaluación como herramientas para reflexionar sobre los logros y áreas de mejora.

Con este enfoque, el área de Tecnología e Informática asegura una formación integral, pertinente y adaptada a las necesidades del contexto y los retos del siglo XXI.

12. RECURSOS Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE

13. INTENSIDAD HORARIA

TECNOLOGIA E INFORMATICA.	PREESCOLAR	PRIMERO	SGUNDO	TERCERO	CUARTO	QUINTO	SEXTO	SEPTIMO	OCTAVO	NOVENO	DECIMO	UNDECIMO
HORAS SEMANALES	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
HORAS POR PERIODOS	10	10	10	10	10	10	20	20	20	20	20	20

14. EVALUACIÓN

El enfoque de evaluación en el área de Tecnología e Informática es integral, continuo y formativo, orientado a valorar tanto el proceso como el resultado del aprendizaje de los estudiantes. Este enfoque busca no solo medir el dominio de los contenidos teóricos, sino también las habilidades prácticas, las competencias tecnológicas y los valores asociados al trabajo en equipo, la responsabilidad y la creatividad.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



Principios de Evaluación:

1. Integralidad:

La evaluación abarca dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal. Esto incluye el conocimiento teórico, la aplicación práctica de las herramientas tecnológicas y las actitudes frente al trabajo individual y colectivo.

2. Formativa:

Se prioriza la evaluación como un proceso de aprendizaje en sí mismo, proporcionando retroalimentación constante para que los estudiantes reconozcan sus fortalezas y áreas de mejora.

3. Continuidad:

La evaluación es un proceso permanente que se desarrolla a lo largo de cada unidad temática, permitiendo un seguimiento detallado del avance del estudiante y ajustando estrategias pedagógicas según sea necesario.

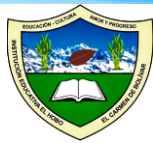
Estrategias de Evaluación:

1. Evaluación de Procesos:

- Observación directa durante las actividades prácticas en la sala de informática o talleres de robótica.
- Valoración del uso adecuado de herramientas tecnológicas y el cumplimiento de los pasos metodológicos en proyectos y tareas asignadas.
- Revisión del desarrollo progresivo de los proyectos, asegurando la correcta aplicación de conceptos y metodologías trabajadas.

2. Evaluación de Productos:

- Presentación de proyectos individuales y grupales que integren el uso de tecnologías informáticas, robótica e inteligencia artificial.
- Elaboración de informes, diagramas, algoritmos o programaciones que reflejen el entendimiento y aplicación de los contenidos trabajados.
- Creación de soluciones tecnológicas a problemas específicos del entorno local o global.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOB
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



3. Evaluación Auto y Coevaluativa:

- Los estudiantes realizan autoevaluaciones para reflexionar sobre su desempeño, identificando logros y aspectos a mejorar.
- La coevaluación permite que los compañeros valoren el trabajo grupal y aporten comentarios constructivos para el desarrollo colaborativo.

4. Instrumentos de Evaluación:

- Listas de chequeo y rúbricas para valorar habilidades específicas en actividades prácticas.
- Escalas de valoración para medir competencias actitudinales como responsabilidad, creatividad y trabajo en equipo.
- Cuestionarios y evaluaciones orales o escritas para comprobar el entendimiento de conceptos teóricos.

5. Alineación con los Logros y Competencias:

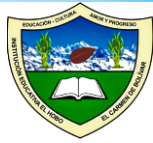
Cada estrategia e instrumento de evaluación está diseñado para estar en consonancia con las metas de aprendizaje planteadas, asegurando que los estudiantes desarrollen competencias personales, sociales y laborales relevantes para el contexto tecnológico actual.

Impacto de la Evaluación:

Este enfoque permite identificar no solo el desempeño individual de los estudiantes, sino también las áreas en las que el proceso pedagógico puede mejorar. Además, fomenta en los estudiantes la autonomía, la capacidad de autocrítica y el deseo de superación, fundamentales para enfrentar los retos de un mundo tecnológico y globalizado.

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

16. ARTICULACIÓN CON PROYECTOS TRANSVERSALES



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HOBO
EL CARMEN DE BOLÍVAR

Aprobado Mediante Resolución No. 070 de octubre del 2004

DANE: 213244000359

Niveles de Preescolar, Básica, Media y Adultos



17. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Ausubel, D. P. (2002). *The Acquisition and Retention of Knowledge: A Cognitive View*. Springer.

Fals Borda, O. (2004). *La reconstrucción de la armonía entre el hombre y la naturaleza*. Bogotá: Editorial Universidad Nacional de Colombia.

Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
K-12 Education STEAM Framework. (2019). *Integrating Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*. National Science Foundation.

Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. Basic Books.

UNESCO. (2017). *Educación para los objetivos de desarrollo sostenible: Objetivos de aprendizaje*. París: UNESCO.

