



INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO DERKA SANTO DOMINGO
RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN 04907 DE MAYO 6 DE 2008

PLANES DE ESTUDIO Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PROMOCIÓN

PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

2018

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	3
IDENTIFICACIÓN DEL PLANTEL Y DEL ÁREA.....	4
1. DIAGNÓSTICO DEL ÁREA.....	5
2. REFERENTE CONCEPTUAL.....	7
2.1 Fundamentos lógico-disciplinares del área.....	7
2.2 Fundamentos pedagógico-didácticos.....	8
3. OBJETIVOS.....	¡Error! Marcador no definido.
3.1 Objetivo de tecnología.....	¡Error! Marcador no definido.
3.1.1. Objetivos por niveles de tecnología.....	¡Error! Marcador no definido.
3.1.2 Objetivos por grado de tecnología.....	13
3.2 Objetivo de emprendimiento.....	14
3.2.1. Objetivos por niveles de emprendimiento.....	15
3.2.2 Objetivos por grado de emprendimiento.....	16
4. MALLA CURRICULAR DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA.....	¡Error! Marcador no definido.
5. MALLA CURRICULAR DE EMPRENDIMIENTO.....	43
6. RECURSOS Y EVALUACIÓN.....	71
7. ATENCIÓN A ESTUDIANTES CON NEE.....	74
8. BIBLIOGRAFÍA.....	76

INTRODUCCIÓN

La Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo viene trabajando desde el año 2009 en el mejoramiento institucional a través de la conformación de un equipo de Calidad que acompañe los diferentes procesos y componentes que hacen parte del Proyecto Educativo Institucional. Con la intención de atender las necesidades de formación de la comunidad que acompaña y fortalecer las acciones de cualificación académica de sus estudiantes, se establece un equipo de trabajo que lidera la gestión académica. De este equipo hacen parte tanto docentes como directivos docentes.

En el marco de este proceso de calidad, para el año 2015 se ha dado inicio a la intervención de los planes de estudio a partir de la revisión del componente del PEI llamado Planes de Estudio y Criterios de Evaluación y Promoción. El análisis realizado de cada uno de los planes con los que cuenta la institución sugiere que cada uno cuente con todos los elementos que indica el decreto 1860 de 1994, debido a que se encontró una ausencia de algunos elementos en la wiki institucional. Para este mismo año, aparece la propuesta de expedición currículo como alternativa de planes de estudio que hace un equipo de docentes investigadores de la Secretaría de Educación Municipal en cada una de las áreas. La institución, previo acuerdo con sus docentes en el consejo académico, determinó aprovechar algunos elementos de la propuesta de los expedicionarios ya que fortalece la incorporación de metodologías activas al aula de clase, tal y como lo propone el Modelo Pedagógico Institucional.

Así las cosas en el presente documento el lector podrá encontrar la caracterización de la institución educativa, el diagnóstico del área, los objetivos de esta, los objetivos por niveles y grados, así como la malla curricular que se estudiará, enmarcada en las situaciones problematizadoras. También podrá encontrarse las competencias a desarrollar el estudiante a lo largo del año escolar, los estándares y los indicadores de desempeño.

Es necesario resaltar el papel de cada uno de los docentes del área en la construcción de este documento que servirá como línea rectora del desarrollo del área en la institución desde la básica primaria hasta la media y comprender de qué manera ésta se articula con los diferentes proyectos pedagógicos obligatorios o institucionales.

IDENTIFICACIÓN DEL PLANTEL Y DEL ÁREA

Nombre IE:	Antonio Derka Santo Domingo																														
Resolución de Aprobación:	04907 de Mayo 6 de 2008																														
Sede 1	Sede Antonio Derka Santo Domingo - Central																														
Dirección:	Carrera 28 # 107 – 425																														
Teléfono:	5295216 ext. 101, 102, 104, 105, 106, 107 – 5295218 rectoría																														
Sede 2	Sede Santo Domingo																														
Dirección:	Carrera 28 # 107 – 473																														
Teléfono:	5295216 ext. 111, 112, 114																														
Sede 3:	Sección Escuela Antonio Derka																														
Dirección:	Carrera 28 # 107 – 365																														
Teléfono:	5295216 ext. 108, 110																														
Sede 4:	Sección Escuela Carpinelo Amapolita																														
Dirección:	Carrera 97 # 23 – 12																														
Teléfono:	5290481																														
Nombre del área:	Tecnología e informática																														
Asignaturas que componen el área:	Tecnología e Informática Emprendimiento																														
Intensidad horaria:	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">B. Primaria</th> <th colspan="2" style="text-align: center;">B. Secundaria</th> <th style="text-align: center;">Media</th> <th style="text-align: center;">Media técnica</th> <th style="text-align: center;">CLEI 3 - 4</th> <th style="text-align: center;">CLEI 5 - 6</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">T.G</th> <th style="text-align: center;">G.R</th> <th style="text-align: center;">G.A</th> <th style="text-align: center;">G.R.</th> <th style="text-align: center;">G.R</th> <th style="text-align: center;">T.G.</th> <th style="text-align: center;">T.G</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Mat</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td></td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> </tbody> </table> <p>Convenciones:</p> <p>T.G. Todos los Grupos G.R. Grupos regulares G.A. Grupos de Apoyo</p>								B. Primaria	B. Secundaria		Media	Media técnica	CLEI 3 - 4	CLEI 5 - 6		T.G	G.R	G.A	G.R.	G.R	T.G.	T.G	Mat	2	3	3	3		2	1
	B. Primaria	B. Secundaria		Media	Media técnica	CLEI 3 - 4	CLEI 5 - 6																								
	T.G	G.R	G.A	G.R.	G.R	T.G.	T.G																								
Mat	2	3	3	3		2	1																								

1. DIAGNÓSTICO DEL ÁREA

En la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo, el área de tecnología e informática está conformada por las asignaturas de emprendimiento y tecnología e informática. En esta segunda asignatura, tecnología se considera como un componente y el otro es el de informática, con el objetivo de cumplir con los mínimos indicados en los lineamientos del área y con el interés de preservar en los estudiantes la curiosidad por la innovación y las herramientas tecnológicas que no sólo se perciben a través del uso de los equipos informáticos.

Para el 2015, los docentes participantes en el área son Pedro Torres, Luis Emilio Bolaños, Jairo José Zapata, Ezequiel Puerta, Humberto Henao Lora, Iván Darío López, Gabriel Jaime Beltrán, Johana Rodríguez, María Cristina Marín, Alejandra Uribe Zapata y Stephanie Arbeláez; siendo esta última parte fundamental del equipo de media técnica en la modalidad de Patronaje y Escalado. Este grupo de profesionales está suficientemente capacitado para atender los requerimientos del área, pues se cuenta con ingenieros de sistemas y licenciados en tecnología e informática.

En años anteriores no se realizó un diagnóstico del área, por lo cual no se estableció un plan de trabajo a partir de las necesidades y/o dificultades observadas, para el presente año, se espera una mejor participación del área pues se ha venido trabajando con los contenidos de la wiki en forma tradicional y sólo algunos docentes lo han hecho empleando la estrategia de proyectos pedagógicos. Con lo anterior y considerando que ya se han realizado ferias de investigación escolar, se observa que al área le falta una mayor participación en la feria de la ciencia y la tecnología tanto a nivel institucional como local.

Es necesario implementar el plan de asignatura de emprendimiento para toda la Institución Educativa en los diferentes ciclos escolares, pues en este componente tampoco se ha visto articulación pese a que la institución adquirió material de consulta y cuenta con la caja de herramientas para la cultura emprendedora proporcionada por el Ministerio de Educación Nacional.

Con relación al proceso de los estudiantes, su desempeño en el área es bueno y se estima un porcentaje de pérdida de al menos 20%; sin embargo, podría ser mejor si los jóvenes de la comunidad tuviesen mayor acceso a las herramientas tecnológicas en su entorno y que a la par se promueva la cultura del buen uso de estas tecnologías. Se observa interés por parte de los estudiantes quienes participan activamente de los programas de jornada complementaria relacionados con el área, tal como robótica, innobótica y otros directamente relacionados con el uso de las herramientas de información y comunicación.

Como aspecto a considerar, la asignatura de tecnología carece de espacios y dotación, es decir, de herramientas y materiales para el desarrollo de proyectos tecnológicos que impacten

significativamente a la comunidad educativa. De existir estas herramientas, se podría mejorar la participación de los estudiantes y los docentes podrían ampliar la oferta en sus aulas de clase.

Pese a las dificultades encontradas en el aula, se han identificado algunas estrategias empleadas por algunos docentes en el aula de clase, tales como:

- Uso de la metodología IAP (Investigación Acción Participativa)
- Uso de las TIC: como blogs, redes sociales, páginas web, entre otras herramientas web 2.0
- Acompañamiento dirigido
- Clases a la inversa: en las cuales los estudiantes preparan la clase para sus compañeros, como una estrategia de pares.

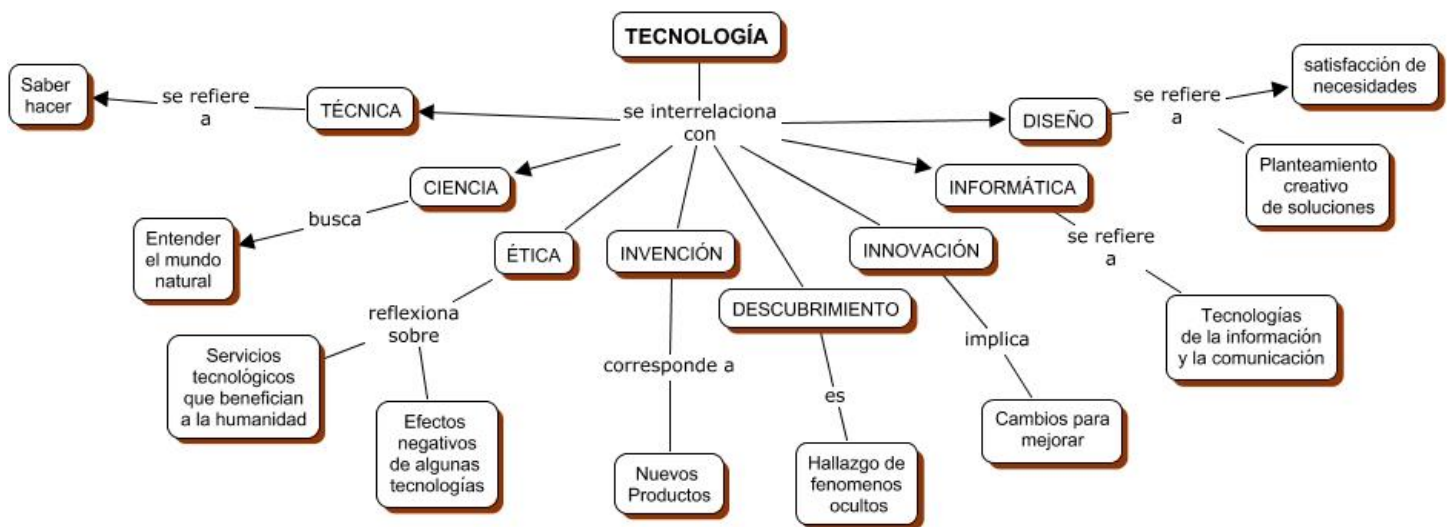
En el área se cuenta con un proyecto bandera, liderado por el docente Humberto Henao y en que han participado varios docentes de la misma. Este proyecto llamado COMUNITC se destacó como mejor experiencia significativa a nivel institucional en el año 2014 y ha recibido el reconocimiento y apoyo de Antioquia vive digital antes llamada Medellín digital. En este proyecto se propende por la formación de los padres de familia en las herramientas informáticas de manera que se fortalezca el acompañamiento a sus hijos en el hogar. Adicionalmente, en la jornada complementaria se realiza acompañamiento en el grupo de robótica en la cual, un grupo de estudiantes participó, con el acompañamiento de la docente Johana Rodríguez, en la competencia nacional de robótica en el año 2013 y en año 2014. Para el año 2013, la participación dela institución permitió obtener el tercer lugar en la Justa de Caballeros. Para concluir en este apartado, en el año 2014 15 estudiantes del grado 11 obtuvieron su certificación en Adobe Photoshop en el vivero del software.

2. REFERENTE CONCEPTUAL

2.1 Fundamentos lógico-disciplinares del área

Las Orientaciones generales para la educación en tecnología buscan motivar a las nuevas generaciones de estudiantes colombianos hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología, con el fin de estimular sus potencialidades creativas. De igual forma, pretenden contribuir a estrechar la distancia entre el conocimiento tecnológico y la vida cotidiana y promover la competitividad y productividad (MEN, 2008).

La tecnología, relacionada con otros campos del saber, potencia la actividad humana y orienta la solución de problemas, la satisfacción de necesidades, la transformación del entorno y la naturaleza, la reflexión crítica sobre el uso de recursos y conocimientos y la producción creativa y responsable de innovaciones que mejoren la calidad de vida. A partir de esta interrelación, (Figura 1) las orientaciones para la educación en tecnología tienen sentido y permiten definir el alcance y la coherencia de las competencias dadas.



Los componentes enunciados en las orientaciones del MEN, se constituyen en desafíos que la tecnología propone a la educación y que aparecen enumerados a continuación. Estos retos se logran a partir de las competencias propuestas:

- Mantener e incrementar el interés de los estudiantes a través de procesos flexibles y creativos.
- Reconocer la naturaleza del saber tecnológico como solución a los problemas que contribuyen a la transformación del entorno.

- Reflexionar sobre las relaciones entre la tecnología y la sociedad en donde se permita la comprensión, la participación y la deliberación.
- Permitir la vivencia de actividades relacionadas con la naturaleza del conocimiento tecnológico, lo mismo que con la generación, la apropiación y el uso de tecnologías.

La malla curricular propuesta para el área de Tecnología e Informática parte de los objetivos del área y de las competencias antes enunciadas y desde ellas se desprende una estructura por periodo.

2.2 Fundamentos pedagógico-didácticos

2.2.1 ¿Cómo enseñar?

La tecnología se plantea como una dimensión transversal en el plan de estudios, lo que implica la integración constante con otras áreas del conocimiento, para este fin se utilizan talleres de integración, consultas, indagación en el entorno, observaciones directas, trabajos en grupo, socialización de experiencias, desarrollo de proyectos, aportes de los estudiantes, explicación del docente, diseño de portafolios y uso de herramientas informáticas, entre otros.

Respondiendo a la pregunta ¿cómo enseñar? se sugieren algunas estrategias que pueden ayudar a la construcción de conocimientos, a generar nuevos ambientes de aprendizaje que transformen las aulas tradicionales, que integren recursos y herramientas propias de la era digital, que potencien la innovación y la investigación y que permitan una visión práctica e integradora de los mismos.

Trabajo por proyectos: A través de esta metodología los estudiantes responden a interrogantes que le dan sentido a su aprendizaje, les permite re-significar su contexto y enfrentarse a situaciones reales. Los proyectos colaborativos, proyectos cooperativos y aprendizaje basados en problemas (ABP) son una muestra de ello. En este sentido las TIC apoyan la comunicación con otros (conferencias, correos) y facilitan software para el trabajo en equipo.

El trabajo por proyectos permite la experimentación, contribuye a la construcción de conocimientos integrados, motiva la creatividad y crea condiciones de aprendizaje significativo con capacidad para resolver problemas.

Lúdico-pedagógico: A través de la lúdica se desarrollan habilidades y destrezas que permiten a niños y jóvenes ser innovadores, creativos, soñadores, reflexivos y con autonomía escolar. El proceso lúdico se enriquece con las TIC y estas a su vez fortalecen en el estudiante la ciudadanía digital, al reconocer que el uso de internet y de las herramientas tecnológicas e informáticas ofrecen muchas alternativas pedagógicas y requieren de un uso ético, legal y responsable.

Trabajo de campo: Los estudiantes llevan a cabo tareas o proyectos que tienen que ver con su contexto, o donde este es simulado mediante actividades enfocadas a la solución de problemas. Esta metodología permite reconstruir escenarios que pueden ser analizados por los estudiantes. Las situaciones del entorno relacionadas con la tecnología son fuentes de reflexión y aprendizaje muy valiosas para identificar sus efectos en el mejoramiento o el deterioro de la calidad de vida de los miembros de la comunidad.

Ferias de la ciencia y la tecnología: Es una estrategia que permite el encuentro y divulgación de proyectos escolares convirtiéndose en un escenario para estimular y compartir la creatividad de nuestras nuevas generaciones (MEN, 2008).

Ambientes de aprendizaje basados en TIC: Aunque los ambientes de aprendizaje tradicionales no sean sustituidos, ahora son complementados, diversificados y enriquecidos con nuevas propuestas que permiten la adaptación a la sociedad de la información. Por ello se habla tanto de nuevos ambientes educativos como del impacto que tienen las TIC en los escenarios tradicionales. Entre los unos y los otros existe todo un abanico de posibilidades de recursos de aprendizaje, comunicación educativa, organización de espacios y accesibilidad que deben ser considerados, sobre todo en una proyección de futuro (Salinas, 2004).

2.2.2 ¿Cómo evaluar?

La evaluación busca hacer seguimiento al proceso de aprendizaje del estudiante con todos los elementos que participan en él y a verificar el nivel de desempeño en las competencias. Por ello el docente debe seleccionar las técnicas y los instrumentos que garanticen su eficacia y objetividad se sugieren:

TÉCNICA	INSTRUMENTO
Procedimiento mediante el cual se llevará a cabo la evaluación	Medio a través del cual se obtendrá la información
Técnicas de observación Permiten evaluar los procesos de aprendizaje en el momento que se producen. Esta técnica ayuda a identificar los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que poseen los alumnos y cómo los utilizan en una situación determinada.	Guía de observación Registro anecdótico Diario de clase Diario de trabajo Escala de actitudes
Técnicas de desempeño Son aquellas que requieren que el alumno responda o realice una actividad, que demuestre su aprendizaje en una determinada situación. Involucran la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores puesta en juego para el logro de los aprendizajes esperados y el desarrollo de competencias.	Organizadores gráficos, cuadros sinópticos, mapas conceptuales y mentales. Desarrollo de proyectos Portafolios de evidencias Rúbrica Lista de cotejo

<p>Técnicas de interrogatorio Es útil para valorar la comprensión, apropiación, interpretación, explicación y formulación de argumentos de diferentes contenidos.</p>	<p>Pruebas tipo Saber Ensayos</p>
--	---------------------------------------

2.2.3 El emprendimiento y el aprendizaje de los estudiantes

Hoy en día, aprender de forma memorística no encaja para el tipo de estudiante con el que contamos, entender o recordar un dato no lo hace más competente en la sociedad y en los requerimientos actuales, en un mundo complejo, con un sin número de posibilidades se requieren mentes emprendedoras, creativas e innovadoras.

Posiblemente se ha errado con alguna frecuencia en la forma de entender el emprendimiento, cuya representación más cercana es la creación de una empresa.

Existe un emprendimiento que parte del ser, aquel que nos obliga a devolver la certeza y la confianza a los ciudadanos de este siglo; un emprendimiento desde el desarrollo integral de la persona perteneciente a una comunidad, en donde la autonomía, el sentido de pertenencia a su comunidad, el trabajo en equipo, la autogestión y la autoestima son factores clave para estimular la investigación, el gusto por la innovación y el aprendizaje permanente, para la vida y durante la vida.

En resumen, lo anterior nos invita a pensar en el docente que acompaña a los estudiantes por el transitar en la Escuela, hacia dónde orientan los espacios educativos, qué esperamos de los estudiantes y ciudadanos de este siglo, qué hacemos para formarlos en las necesidades actuales.

Alcaraz. (2006) señala que "... para el académico, emprender es un vocablo que denota un perfil, un conjunto de características que hacen actuar a una persona de una manera determinada y le permiten mostrar ciertas competencias para visualizar, definir y alcanzar objetivos" y concluye afirmando que "... son individuos que realizan actividades novedosas, que se caracterizan por su capacidad para crear e innovar, es decir, salen de lo convencional haciendo cosas diferentes con los recursos disponibles, asumiendo el compromiso y la responsabilidad, agregando valor al proceso o actividad en la que intervienen..."

La primera relación apunta a que todos los emprendedores tienen un alto grado de pensamiento creativo; la segunda, empodera al docente como el gestor de ese pensamiento creativo en los estudiantes.

La responsabilidad del docente se enmarca, entonces, en la configuración de ambientes de aprendizaje creativos en donde, tal como afirma Torrance, "el profesor ideal para favorecer la creatividad es una persona sensible, con abundantes recursos, flexible; es aquel que no da demasiada importancia a las evaluaciones memorísticas, respeta a sus estudiantes y los trata como personas únicas", en últimas, es quien fomenta "la originalidad, la inventiva, la necesidad de preguntar, la autodirección y la percepción sensorial" (Kneller, 1965, P15).

Rogers, por su parte, supone crear aulas en donde se favorezca el desarrollo de tendencias naturales y los docentes deberán ser capaces de crear espacios que inviten a los estudiantes para aprendan a aprender, a crecer, a descubrir, a crear y, claro, a renovar los métodos convencionales de evaluación.

En estos ambientes creativos de aprendizaje el docente debe velar por incorporar elementos pedagógicos e intencionalmente planeados para que el estudiante tenga la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas en donde se incluye el conocimiento. En este ambiente cuenta con actividades que permitan aflorar:

- La fluidez, entendida como la cantidad de ideas que una persona puede producir respecto a un tema específico.
- La flexibilidad, que hace relación a la heterogeneidad de las ideas producidas, lo que permite al “creador” realizar diversas conexiones para abordar los problemas desde diferentes ángulos.
- La originalidad, que aduce la innovación, diferencia o particularidad de las ideas producidas.
- La viabilidad, que hace referencia a la capacidad de realizar las ideas en entornos reales.

Estos son cuatro factores en los que debe pensar el docente en el momento de planear sus clases, sin importar la disciplina en la que se encuentre. Lo anterior es una propuesta para la configuración de ambientes creativos de aprendizaje en donde el estudiante desarrolle, desde las diferentes áreas del conocimiento, su espíritu emprendedor que lo llevé a cuestionarse, a observar su entorno, a generar ideas, a tomar decisiones y a materializarlas.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO DE TECNOLOGÍA

Resolver problemas y satisfacer necesidades individuales y sociales transformando el entorno y la naturaleza mediante la utilización racional, crítica y creativa de recursos, conocimientos, artefactos y sistemas tecnológicos.

3.1.1. OBJETIVOS POR NIVELES DE TECNOLOGÍA

CICLO 1: PRIMERO A SEGUNDO

Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

CICLO 2: TERCERO Y CUARTO

Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.

CICLO 3: QUINTO Y SEXTO

Reconocer los principales artefactos construidos por el hombre para satisfacer sus necesidades, así como sus características, el funcionamiento y la utilización de éstos.

Reconocer los principios y conceptos propios de la tecnología a través de la historia en la construcción de productos, procesos y sistemas tecnológicos.

CICLO 4: SEPTIMO Y OCTAVO

Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.

CICLO 5: NOVENO Y DECIMO

Propiciar la resolución de problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.

CICLO 6: ONCE

Utiliza adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.

CLEI 3 Y 4

Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos mediante el uso de algunas herramientas ofimáticas.

CLEI 5 Y 6

Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, estadística y ciencias) mediante el uso de hojas de cálculo.

3.1.2. OBJETIVOS POR GRADO DE TECNOLOGIA

3.1.2.1. GRADO PRIMERO

Reconocer y describir elementos del medio que lo rodean.

Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada

3.1.2.2. GRADO SEGUNDO

Identificar el medio natural y artificial en el medio donde vive.

Identificar productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.

3.1.2.3. GRADO TERCERO

Establece semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.

Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de la vida.

3.1.2.4. GRADO CUARTO

Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades y relacionarlos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.

Identificar y mencionar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.

3.1.2.5. GRADO QUINTO

Describo y clasifico artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura y función, entre otras.

Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje.)

3.1.2.6. GRADO SEXTO

Identificar y conceptuar acerca de problemas tecnológicos del entorno inmediato utilizando las herramientas informáticas como medio de presentación.

Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.

3.1.2.7. GRADO SÉPTIMO

Argumentar posibles soluciones a problemas tecnológicos del entorno inmediato utilizando las herramientas informáticas para sustentar cada una de ellas.

Relacionar la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.

3.1.2.8. GRADO OCTAVO

Reconocer la importancia del uso y aplicación responsable de la tecnología para dar solución a problemas sociales, económicos y culturales.

Resolver problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.

3.1.2.9. GRADO NOVENO

Clasificar y proponer soluciones tecnológicas aplicadas a problemas de índole social, económica y cultural desde los beneficios que estas ofrecen.

Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de las web para dar solución a problemas presentes en su entorno social.

3.1.2.10. GRADO DÉCIMO

Conocer y argumentar acerca de los elementos necesarios para el funcionamiento de las redes informáticas y los sistemas operativos, paralelamente identificar en el contexto inmediato el uso de ellas utilizando un editor de video para la sustentación del mismo.

Tener en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno.

3.1.2.11. GRADO UNDÉCIMO

Hacer uso de herramientas tecnológicas informáticas enfocadas al diseño, que le permitan incentivar su creatividad para la elaboración de piezas graficas de la imagen corporativa y la publicidad de su marca.

3.1.2.12. CLEI 3 Y 4

Identificar y conceptuar acerca de problemas tecnológicos del entorno inmediato utilizando las herramientas informáticas como medio de presentación.

3.1.2.13. CLEI 5 Y 6

Apoyar los conocimientos de otras disciplinas como la matemática y la estadística mediante el uso eficiente de las hojas de cálculo.

3.2. OBJETIVO DE EMPRENDIMIENTO

Fomentar las competencias creativas a partir de ambientes de aprendizaje que permitan la interacción y análisis de situaciones de su contexto, con el fin de realizar transformaciones sociales.

3.2.1. OBJETIVOS POR NIVELES

CICLO 1: PRIMERO A SEGUNDO

Aportar a través de tareas y acciones a la realización de acuerdos definidos con pares, respetando las ideas expresadas por otros y generando espacios de acuerdo para mejorar la convivencia en mi familia, escuela y barrio.

CICLO 2: TERCERO Y CUARTO

Observar el entorno que me rodea e identificar los problemas que se originan en diferentes contextos y a partir del análisis de los escenarios encontrar elementos mediante los cuales puedo intervenir de manera asertiva y que permitan mejorar las situaciones.

CICLO 3: QUINTO Y SEXTO

Identifica los elementos y componentes en torno al desarrollo del espíritu emprendedor como eje transversal en la formación personal, generando un impacto en el desarrollo de la ciudad, el departamento y del país.

Propiciar en los estudiantes la valoración positiva de sus propias capacidades para hacer frente a las exigencias del mundo contemporáneo.

Fomentar el trabajo cooperativo para la generación, desarrollo y ejecución de nuevas ideas.

CICLO 4: SEPTIMO Y OCTAVO

Enumera y describe con claridad todos los componentes del sistema financiero y de las entidades de economía solidaria.

CICLO 5: NOVENO Y DECIMO

Propiciar en los estudiantes la valoración positiva de sus propias capacidades para hacer frente a las exigencias del mundo contemporáneo.

Incentivar la estructura académica de tal forma que permita utilizar las teorías existentes sobre el desarrollo económico, enfocado en la transformación social

CICLO 6: ONCE

Desarrollo capacidades, habilidades y destrezas que me permiten emprender proyectos personales e iniciativas empresariales, enfocadas al mejoramiento de la calidad de vida personal y comunitaria.

CLEI 3 Y 4

Conoce el origen del área de emprendimiento y maneja las nociones preliminares como objetivos, misión, visión y filosofía.

CLEI 5 Y 6

Identifica aquellas capacidades que dependen de uno mismo y que pueden ser desarrolladas a través del entrenamiento y la práctica constante.

3.2.2. OBJETIVOS POR GRADO DE EMPRENDIMIENTO

3.2.2.1. GRADO PRIMERO

Implementar estrategias que permitan la vivencia permanente de los valores esenciales para el liderazgo positivo.

Conoce formas simples de solución a situaciones problema que encuentra en su entorno inmediato

3.2.2.2. GRADO SEGUNDO

Conoce los bienes y servicios que podemos utilizar en el barrio para resolver situaciones problema en nuestro entorno.

Identifica posibles situaciones problema de su entorno y su solución.

3.2.2.3. GRADO TERCERO

Realiza actividades en las cuales socializa el concepto de emprendimiento y analiza aspectos que permiten caracterizar una persona emprendedora

3.2.2.4. GRADO CUARTO

Reconozco en el trabajo un elemento de creatividad e interacción social.

Identifica cada uno de los lugares que fomentan la cultura emprendedora en el barrio y la ciudad.

3.2.2.5. GRADO QUINTO

Maneja conocimientos y conceptos relacionados con la economía familiar, mediante el análisis del presupuesto de la familia para formar en la responsabilidad.

Vivencia valores como el respeto, la responsabilidad, lealtad, honradez, solidaridad, emprendimiento, entre otros.

3.2.2.6. GRADO SEXTO

Desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes a través de actividades grupales e individuales que ayuden a desenvolverse en el medio social al que pertenecen.

Fomentar en los estudiantes la capacidad de emprender iniciativas para la generación de ideas propias que puedan llevar a la práctica en su entorno.

3.2.2.7. GRADO SÉPTIMO

Relaciona el buen uso de los artefactos tecnológicos con las diferentes formas de favorecer el crecimiento de la economía solidaria.

3.2.2.8. GRADO OCTAVO

Valora la importancia de los bancos centrales para la economía del país.

Aplica los documentos comerciales para la realización de los mismos.

3.2.2.9. GRADO NOVENO

Propiciar en los estudiantes la valoración positiva de sus propias capacidades para hacer frente a las exigencias del mundo contemporáneo.

Fomentar el trabajo cooperativo dentro y fuera del contexto escolar

3.2.2.10. GRADO DÉCIMO

Comprender y aplicar el marco legal, conceptual y actitudinal del emprendimiento, así como los tipos de emprendimiento existentes (ambiental, cultural y artístico, deportivo, social y empresarial).

3.2.2.11. GRADO UNDÉCIMO

Formular un modelo de negocio basado en la metodología CANVAS que sea acorde a la idea de negocio planteada

Desarrollar prácticas y estrategias innovadoras que generen ingresos y mejoren las condiciones de vida de los estudiantes.

Articular en el plan de estudios las competencias laborales para generar estudiantes competentes, con visión empresarial.

Buscar a través de las redes para el emprendimiento herramientas que en su momento puedan brindar acompañamiento y sostenibilidad de las futuras, posibles o nuevas empresas en un ambiente seguro, controlado e innovador.

Contribuir al mejoramiento de las capacidades, habilidades y destrezas en las personas, que les permitan emprender iniciativas para la generación de ingresos por cuenta propia.

3.2.2.12. CLEI 3 Y 4

Asocia los procesos de la vida con los una empresa.

Reconoce los conceptos básicos de una empresa en situaciones de la vida cotidiana.

3.2.2.13. CLEI 5 Y 6

Reconoce la ley que rige el emprendimiento en el país.

A partir de la motivación, Desarrolla y emprende su proyecto de vida, teniendo en cuenta los cambios que se presentan en su entorno

4. MALLA CURRICULAR DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO PRIMERO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1: Reconocimiento del entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las normas • La casa. • La escuela. • El barrió. <p>Integración de proyectos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificación de problemas simples del entorno 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce su entorno inmediato. • Conoce su entorno inmediato y brinda posibles soluciones a situaciones problemas simples, utilizando la tecnología. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización apropiada de la tecnología. • Da solución a situaciones problema simple propio de su entorno en el que vive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce formas simples de solución a situaciones problema que encuentra en su entorno inmediato. • Disfruta elaborando su proyecto integrador. • Demuestra iniciativa y creatividad en el diseño de su proyecto integrador utilizando los conocimientos adquiridos en el año
<p>PERIODO 2: Artefactos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso y funcionamiento de algunos electrodomésticos. • El computador: Ruta de encendido y apagado. Teclado: Enter, barra espaciadora, retroceso. Software educativo. • Paint Ingresar y salir. Botones de control de la ventana. Herramientas: Línea, elipse, borrador y relleno de color. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifico la tecnología que me rodea y explico la importancia que tiene para desarrollar actividades en mi barrio, casa, colegio y parque. 	<ul style="list-style-type: none"> • Clasificación y descripción de artefactos del hogar según sus características de uso y funcionamiento. • Exploración del entorno y uso de herramientas básicas del graficador de Paint. • Reconocimiento del encendido y apagado correcto del computador. • Identificación de las teclas Enter, barra espaciadora y retroceso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora los avances tecnológicos de su entorno. • Demuestra habilidad en la elaboración de artefactos con material de desecho. • Disfruta de las actividades realizadas en paint. • Reconoce y disfruta de las actividades realizadas en paint. •

<p>PERIODO 3:</p> <p>Artefactos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferencias entre algunos aparatos eléctricos y manuales. • Uso y funcionamiento: de las partes de la casa • El computador • Paint <p>Herramientas: cuadrado, redondeado, lápiz, aerógrafo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Software educativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe las partes de la casa y la función que cumple cada una 	<ul style="list-style-type: none"> • Clasificación de elementos tecnológicos y espacios del hogar. • Elaboración de dibujos en el graficador Paint 	<ul style="list-style-type: none"> • Demostración de avances tecnológicos entre artefactos manuales y eléctricos. • Creación e representación de gráficos en paint
---	---	--	--

GRADO SEGUNDO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1: Bienes y servicios que ofrece su comunidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parques infantiles ,monumentos, bibliotecas, tiendas, parques, salas de Internet, ludoteca, puntos de acopio de residuos sólidos, Iglesias, entre otros • Paint <p>Herramientas avanzadas: Líneas, círculos y cuadrados perfectos.</p> <p>Integración de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bienes y servicios que ofrece su comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Bienes y servicios que ofrece su comunidad y su aplicación tecnológica. • uso adecuado de los servicios y bienes que se ofrecen en su entorno inmediato. • Manejo adecuado del paint. • Conoce los bienes y servicios que podemos utilizar en el barrio para resolver situaciones problema en nuestro entorno. • Identifica posibles situaciones problema de su entorno y su solución. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de bienes y servicios públicos. • Utilización adecuada de bienes y servicios públicos. • Utilización de programas de paint en sus trabajos • Elaboración con material de desecho maquetas que permitan representar la solución de situaciones problema en el barrio 	<ul style="list-style-type: none"> • Admiración y cuida los servicios y bienes que se ofrece en su entorno inmediato. • Valora la importancia de los servicios y bienes sociales propios de su entorno. • Disfruta elaborando su proyecto integrador. • Demuestra iniciativa y creatividad en el diseño de su proyecto integrador utilizando los conocimientos adquiridos en el año
<p>PERIODO 2: Elementos tecnológicos de su entorno inmediato (barrio)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teléfono público, señalización vial, recipientes de residuos sólidos, juegos infantiles, bancas, esculturas, entre otros. • Paint <p>Herramientas avanzadas: color de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica artefactos tecnológicos de su entorno social. • Reconoce la importancia de ser responsable del uso y conservación de los artefactos y lugares públicos. • Identifica en los diferentes artefactos de uso público 	<ul style="list-style-type: none"> • Hace identificación de los artefactos tecnológicos de su entorno social. • Utilización adecuada de los artefactos y lugares públicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora los artefactos tecnológicos de su entorno social. • Promociona los artefactos tecnológicos de su entorno social. • Crea diseños gráficos a partir del programa paint.

<p>primer y segundo plano, contorno y relleno de igual color, contorno y relleno de distinto color</p>	<p>generadores de bienestar en la comunidad, a nivel tecnológico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza color de primer y segundo plano en sus representaciones gráficas en Paint. 		<ul style="list-style-type: none"> •
<p>PERIODO 3: Entorno inmediato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avances tecnológicos del barrio (transporte, servicios públicos-energía prepago, entre otros). • Paint <ul style="list-style-type: none"> • Partes de la ventana 	<ul style="list-style-type: none"> • Nombra avances tecnológicos que mejoran la calidad de vida en el barrio. • Hace descripciones en forma gráfica y escrita sobre avances tecnológicos del barrio. • Nombra las partes de la ventana de paint. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce avances tecnológicos que mejoran la calidad de vida en el barrio. • Identifica las partes de la ventana de paint. • Guarda y abre archivos en paint. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta del trabajo en la sala de sistemas. • Participa con agrado en la socialización de los avances tecnológicos del barrio. • Valora la importancia del uso de paint como herramienta de trabajo

GRADO TERCERO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1: Entorno inmediato (la ciudad):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espacios de socialización (centros comerciales, supermercados, bancos, cinemas, teatro, centros recreativos, unidades deportivas, museos, instituciones gubernamentales y educativas, entre otros). • WordPad <p>Ingresar y salir de Word pad Barra de herramientas y formatos de Word pad. Abrir y guardar información en word pad</p> <p>Integración de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entorno inmediato (la ciudad): • Avances tecnológicos de mi ciudad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce en su ciudad distintos escenarios que permiten realizar diversas actividades gracias a los avances tecnológicos. • Identifica adecuadamente algunos artefactos que facilitan sus actividades y satisfacen sus necesidades cotidianas en espacios de socialización de su entorno • Conoce la ruta de acceso a WordPad y su uso aplicativo en la elaboración de trabajos escritos. • Conoce los sitios más importantes y los avances tecnológico que brindan bienestar 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza adecuadamente artefactos que facilitan actividades cotidianas en espacios de socialización de su entorno (deporte, entretenimiento, salud, educación, alimentación, comunicación, desplazamiento y otros). • Utiliza adecuadamente WordPad como herramienta de trabajo escolar. • Elabora con material de desecho maquetas de sitios importantes y avances tecnológico que brindan bienestar 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta del uso de la sala de internet.(sala de informática) • Demuestra interés en conocer sitios de la ciudad que favorecen el entretenimiento, la salud, la educación, la alimentación y la comunicación. • Valora los sitios de su ciudad que le ofrecen bienestar. • Participa con agrado en el aprendizaje de herramientas de trabajo como WordPad. • Aprovecha de los recursos del entorno inmediato • Disfruta elaborando su proyecto integrador.
<p>PERIODO 2: Sitios importantes de mi ciudad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parque ecológico Arví, Universidad de Antioquia, Museo de Antioquia, Jardín Botánico, Edificio Inteligente de EPM, museo 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe y compara algunos artefactos que hacen parte de la actividad propia de algunos sitios importantes de la ciudad. • Reconoce las partes de la 	<ul style="list-style-type: none"> • Descubre la importancia de la tecnología en la construcción de sitios que son referentes importantes de la ciudad. • Elabora escrito sobre uno de los sitios importantes de la 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta visitando y conociendo los sitios más representativos de la ciudad. • Demuestra interés en realizar trabajos escritos usando el teclado alfanumérico.

<p>cementerio San Pedro, Plaza museo Fernando Botero,, entre otros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • WordPad: Partes de la ventana • El computador: Partes del teclado. 	<p>ventana de WordPad.</p>	<p>ciudad utilizando de manera adecuada el teclado.</p>	
<p>PERIODO 3: Avances tecnológicos de mi ciudad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cajeros electrónicos, escaleras y rampas eléctricas, tableros electrónicos, lectores de códigos de barras, entre otros. • WordPad: Barra de herramientas estándar, Guardar y abrir archivos • Familiarización plataforma de Internet: buscar imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe la forma como se hacían antes determinadas actividades en la ciudad y como se hacen hoy. • Conoce la forma adecuada de abrir y guardar sus trabajos escritos en WordPad. • Reconoce la ruta correcta para buscar imágenes en Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica la importancia de algunos avances tecnológicos que facilitan determinadas actividades en la ciudad. • Abre y guarda sus trabajos escritos en WordPad. • Realiza búsqueda de imágenes en Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra interés en aprender a hacer buen uso de los avances tecnológicos que se encuentran en la ciudad. • Es creativo en el diseño de trabajos usando como herramienta de trabajo WordPad aplicando conocimientos adquiridos.

GRADO CUARTO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1: <ul style="list-style-type: none"> • Invención, innovación. • Bienes y servicios • Entorno de Windows 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende la diferencia entre Invenciones e innovaciones • Diferencia los Bienes y los servicios • Escritorio de Windows (papel tapiz, iconos, botón INICIO, barra de tareas, área de notificación) • Crear, mover, eliminar carpetas 	<ul style="list-style-type: none"> • Representa invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país. • Identifica algunos bienes y servicios que ofrece mi entorno • Manipula algunas de los elementos del escritorio de Windows 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidado y buen uso de los elementos de la escuela • Valoración de los beneficios sociales de las herramientas de la escuela y comunidad
PERIODO 2: <ul style="list-style-type: none"> • Las telecomunicaciones • Entorno de Windows: Artefactos • Tecnologías de la información y las comunicaciones • Herramientas 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende el concepto de telecomunicaciones • Reconoce las principales características de los artefactos del entorno inmediato • Entorno de Windows: • Propiedades de pantalla • Accesorios: calculadora • Papelera de reciclaje. • Identifica artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe y clasifica de artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función. • Manipula algunas de los accesorios de Windows. • Caracterización y definición de un artefacto • Diferencia entre artefacto y tecnologías de la información. • Conceptualiza sobre tecnología de la información y 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de la importancia hacer un uso adecuado de los medios de comunicación. • Aprovechamiento de los recursos del entorno inmediato. • Uso adecuado de las herramientas manuales, tecnológicas. • Participación activa en las actividades de aula.

	<p>culturales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende el concepto de Tecnologías de la información y las comunicaciones • Identifica las herramientas manuales. 	<p>la comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza de forma segura algunas herramientas de su entorno inmediato 	
<p>PERIODO 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los recursos naturales • Telecomunicaciones • Internet: Interfax navegadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende la importancia del buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo. • Conoce las Instituciones y autoridades a las que puedo acudir para solicitar la protección de los bienes y servicios de mi comunidad. • Telecomunicaciones: línea del tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en campañas de reciclaje de papel, cartón y vidrio. • Comprende del concepto de reciclaje como sistema tecnológico. • Establece diferencias entre recursos naturales y tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad en las actividades y elaboración de proyectos de aula en grupo • Colaboración en las actividades curriculares competentes al área

GRADO QUINTO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1: Artefactos Características ¿Qué es ciencia, tecnología y técnica? Tecnologías de la información y las comunicaciones Los inventos e inventores. Aparatos eléctricos La sala de informática El pc, Historia, Hardware - Software</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica claramente algunas de las características más importantes de diversos artefactos 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el proceso de la transformación de los recursos naturales en sistemas tecnológicos. • Clasifica los medios de comunicación, diferencia entre medios masivos y los no masivos y su impacto a nivel social. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue las soluciones tecnológicas sobre un mismo problema • Practica los valores comunicativos durante el trabajo en equipo. • Demuestra responsabilidad y buen desempeño en el Trabajo en equipo
<p>PERIODO 2: Evolución: La tecnología a través de la historia. Primeros desarrollos tecnológicos. Los medios de transporte. historia Artefacto y proceso Productos naturales La energía Procesadores de textos Internet: Correo electrónico Los navegadores de internet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia entre artefacto y proceso. • Diferencia entre fuentes de información y medios de comunicación • Conoce el proceso de la transformación de los recursos naturales en sistemas tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea artefactos y procesos en la solución de problemas de la cotidianidad • Diferencia entre información y comunicación. • Crea una cuenta y utiliza el correo electrónico • Reconoce las fuentes de información, caracterización e impacto a nivel social. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra interés permanente por la adquisición y aprendizaje de conceptos nuevos. • Participa y hace aportes permanentes de ideas en torno a los temas trabajados en clase.

Los buscadores Los sitios web			
PERIODO 3: Aplicaciones de la tecnología Artefactos *Herramientas Bienes y servicios concepto Servicios públicos. Presentaciones multimedia Animaciones (animar textos e imágenes) Fuentes de información y medios de comunicación Adjuntar archivos Correo electrónico Las redes sociales Ventajas y riesgos en la red	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce los principales elementos de una cuenta de correo electrónico • Identifica claramente las ventajas y riesgos de las redes sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las herramientas tecnológicas y su impacto a nivel de la comunidad regional. • Determina y explora herramientas tecnológicas que permitan la solución de problemas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa adecuadamente las herramientas • Participación en proyectos de aula

GRADO SEXTO

CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1: Ciencia, técnica y tecnología Artefactos, sistemas y procesos Windows Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencia • Técnica • Tecnología • Relaciones ciencia, técnica y tecnología • Artefactos, sistemas y procesos tecnológicos • Entorno Windows y gestión de archivos y carpetas • Búsqueda de información en la web • Correo electrónico 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende los conceptos básicos de ciencia, técnica y tecnología. • Relaciona y establece diferencias entre ciencia, técnica y tecnología • Analiza la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales y su contribución para la fabricación de artefactos, sistemas y procesos. • Realiza operaciones básicas con archivos bajo el ambiente Windows • Utiliza eficazmente los motores de búsqueda para abstraer información y compartirla mediante el correo electrónico 	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una actitud crítica y responsable frente al uso de la ciencia, la técnica y la tecnología como medios solucionadores de problemas cotidianos. • Mantiene la información clasificada y ordenada por medio de archivos y carpetas • Conoce y aplica las normas de cortesía y corrección en la comunicación por la red.
PERIODO 2: Herramientas tecnológicas Estructuras y rampas Innovaciones tecnológicas PowerPoint	<ul style="list-style-type: none"> • Clasificación de las herramientas • Estructuras y rampas • Proyecto tecnológico • Microsoft PowerPoint 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce en la invención e innovación de productos tecnológicos la posibilidad de solucionar problemas y necesidades sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una actitud responsable sobre los cuidados que se deben tener en cuenta al usar diversas herramientas tecnológicas. • Valora la importancia de las

	(básico)	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza herramientas tecnológicas en el diseño y elaboración de productos o procesos. • Analiza la evolución de materiales y herramientas en la construcción de estructuras y rampas. • Realiza presentaciones básicas usando PowerPoint para dar a conocer y sustentar sus conocimientos. 	<p>estructuras y rampas en la evolución de las construcciones humanas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muestra disposición para realizar presentaciones básicas usando PowerPoint • Participa en equipos de trabajo para desarrollar proyectos tecnológicos.
PERIODO 3: Energía PowerPoint	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos y fuentes de energía. • Microsoft PowerPoint (avanzado) 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las diversas fuentes y tipos de energía existentes en el planeta y especialmente en nuestro país. • Identifica diversos recursos energéticos y evalúa su impacto sobre el medio ambiente. • Realiza presentaciones avanzadas para sustentar y dar a conocer sus conocimientos, usando Microsoft PowerPoint 	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una actitud crítica y responsable frente al uso que el hombre da a los diferentes tipos y fuentes de energía. • Muestra interés por realizar presentaciones avanzadas para expresar sus ideas

GRADO SÉPTIMO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1: Ciencia Microsoft Word (básico) Evolución de la técnica y la tecnología	<ul style="list-style-type: none"> • Propósito • Métodos • Aplicación de la ciencia a través de la historia • Procesador de texto (básico) • Prehistoria • Medioevo • Revolución industrial • Siglo XX y XXI 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende los propósitos, métodos y aplicaciones de la ciencia a través de la historia. • Elabora documentos sencillos utilizando las diferentes herramientas que ofrece Microsoft Word • Reconoce las condiciones del medio ambiente del hombre primitivo hasta el siglo XXI • Establece la diferencia entre las habilidades, conocimiento y herramientas empleados por el hombre primitivo y el hombre actual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora la importancia que ha tenido la ciencia a través de la historia con sus grandes aportes al desarrollo de la humanidad. • Muestra disposición para realizar documentos básicos sobre sus consultas usando Microsoft Word. • Asume el uso responsable de la tecnología teniendo en cuenta el medio ambiente.
PERIODO 2: Normas Icontec Microsoft Word (avanzado) Normas de seguridad	<ul style="list-style-type: none"> • Normas para la presentación de trabajos escritos • Procesador de texto (avanzado). Microsoft Word • Normas de seguridad industriales, de laboratorio y laborales 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea documentos y aplica las normas de ICONTEC para la presentación de trabajos escritos • Realiza informes de un tema específico aplicando las herramientas de edición trabajos en Word y las normas ICONTEC 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra interés por presentar ordenadamente sus trabajos aplicando las normas ICONTEC • Demuestra interés por presentar ordenadamente sus trabajos aplicando las normas ICONTEC • Se esfuerza por cumplir con las normas de seguridad en las distintas dependencias que lo

		<ul style="list-style-type: none"> • Consulta y pone en práctica las normas de seguridad industriales, de laboratorio y laborales 	requieren
PERIODO 3: Máquinas Proyectos tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> • Máquinas: simples y compuestas. • Definición y etapas de proyectos tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende el concepto de máquina, identifica las que encuentra en su entorno inmediato y las usa correctamente cuando tiene acceso a ellas. • Planea y ejecuta un proyecto tecnológico sencillo, teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos 	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea un lenguaje más preciso y cualificado que le permite sustentar con mayor propiedad sus ideas. • Respeta las normas de trabajo en equipo

GRADO OCTAVO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1: Sistemas tecnológicos Excel básico Graficos en excel Excel formulas y funciones	<ul style="list-style-type: none"> • Transporte • Salud • Educación • Servicios • Primeros pasos en el uso de la hoja de cálculo • Excel: fórmulas y funciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifico el papel que la ciencia y los sistemas tecnológicos tienen en nuestra sociedad y sus valores para mejorar las condiciones de vida de la Humanidad • Realiza plantillas en diversos formatos para relacionar datos usando la hoja de cálculo • Ingresa datos en la hoja de cálculo y los relaciona por medio de fórmulas y funciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora críticamente el avance tecnológico y la influencia que tiene en la Sociedad • Reconoce la importancia de las hojas de cálculo en la vida actual detectando sus diversas aplicaciones • Muestra disposición para realizar operaciones en la hoja de cálculo • Muestra interés por representar la información por medio de gráficas en Excel
PERIODO 2: Efectos de la tecnología en la ciudad Excel	<ul style="list-style-type: none"> • Sobreexplotación • Contaminación • Adicción • Excel 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce que la tecnología nos rodea y sus avances han producido numerosos cambios en nuestra vida diaria. • Utiliza la hoja de cálculo como herramienta para presentar y generar información de distinta índole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una actitud crítica frente al uso de la tecnología como medio solucionador de problemas cotidianos.
PERIODO 3: Electricidad Proyecto tecnológico	<ul style="list-style-type: none"> • Definición • Como se produce • Simbología 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica, diseña e implementa circuitos eléctricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una actitud responsable sobre el uso adecuado de la energía eléctrica

	<ul style="list-style-type: none">• Ley de Ohm• Circuitos• Concepto y etapas• Implementación	<ul style="list-style-type: none">• Lleva a cabo un proyecto tecnológico tomando como base los conocimientos previos y los adquiridos en el año	<ul style="list-style-type: none">• Muestra interés por realizar de la mejor forma su proyecto tecnológico
--	---	---	--

GRADO NOVENO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1: Innovaciones tecnológicas Proceso tecnológico	<ul style="list-style-type: none"> • Nanotecnología • Inteligencia artificial • Simulación • Realidad virtual • Etapas • Hojas de cálculo 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce diversas innovaciones tecnológicas, su aplicabilidad en la vida actual y prevé sus futuras aplicaciones. • Define e Identifica cada una de las etapas del proceso tecnológico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra disposición e interés por informarse a fondo sobre las innovaciones tecnológicas planteadas y otras por su propia iniciativa
PERIODO 2: Google docs Efectos encadenados Wikis	<ul style="list-style-type: none"> • Presentaciones • Formularios • Máquinas de efectos encadenados • Concepto de wiki • Creación de wiki 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza GoogleDocs como herramienta de la Web 2.0 para trabajar colaborativamente • Identifica claramente y describe los efectos encadenados presentes en las máquinas. • Utiliza las wiki como herramienta tecnológica que ofrece la Web 2.0 para dar a conocer sus consultas y apreciaciones respecto a distintos temas tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas. • Valora el papel fundamental que cumplen las máquinas con efectos encadenados en diversas soluciones tecnológicas a problemas de su entorno • Es propositivo en la utilización de las diversas herramientas que ofrece la Web 2.0 para difundir y compartir información
PERIODO 3: Wikis Blogs Proyectos colaborativos	<ul style="list-style-type: none"> • Administración de wiki • Concepto de blog--Creación • Publicación en los blogs • Comentarios 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las wiki como herramienta tecnológica que ofrece la Web 2.0 para dar a conocer sus consultas y 	<ul style="list-style-type: none"> • Es propositivo en la utilización de las diversas herramientas que ofrece la Web 2.0 para difundir y compartir información

	<ul style="list-style-type: none"> • Gadgets • Conceptualización sobre Proyectos colaborativos • Fase de inicio (Iniciando actividades con el proyecto) • Etapa de observación (Conocimientos previos)- Etapa de investigación – acción (Construcción de conocimientos) • Etapa de producción y socialización (Compartiendo el proyecto) 	<p>apreciaciones respecto a distintos temas tecnológicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los blogs como herramienta tecnológica que ofrece la Web 2.0 para dar a conocer sus consultas y apreciaciones respecto a distintos temas tecnológicos. • Participa en un proyecto colaborativo aportando sus conocimientos previos y los adquiridos en el año 	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea un lenguaje más preciso y cualificado que le permite sustentar con mayor propiedad sus ideas. • Respeta las normas de trabajo en equipo para llevar a feliz término un proyecto colaborativo
--	---	--	--

GRADO DÉCIMO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1 Redes informáticas. Corel draw	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la influencia de una red informática como solución al flujo de información en las organizaciones de hoy en día. • Conoce los elementos estéticos y artísticos para la creación de una pieza gráfica y publicitaria, teniendo como base las herramientas informáticas básicas de vectorización de Ilustraciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina estrategias de innovación, investigación y experimentación para desarrollar soluciones tecnológicas. • Argumenta el impacto de la tecnología en otras disciplinas para tenerlo en cuenta en sus proyectos tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hace, involucra herramientas tecnológicas de comunicación. • Utiliza adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.
PERIODO 2 Sistemas operativos Software libre Edición de videos	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza las ventajas y desventajas de diversos sistemas operativos para el manejo de diversos dispositivos (Smartphone, Black Berry, PC 's) según la necesidad de cada uno. • Identifica en la edición de video una forma innovadora y trascendental para el aprendizaje de una forma mucho más recursiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina estrategias de innovación, investigación y experimentación para desarrollar soluciones tecnológicas. • Argumenta el impacto de la tecnología en otras disciplinas para tenerlo en cuenta en sus proyectos tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hace, involucra herramientas tecnológicas de comunicación. • Utiliza adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.
PERIODO 3 Derechos de autor y protección de	<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa las implicaciones para la sociedad de la protección a 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina estrategias de innovación, investigación y 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja en equipo en la realización de proyectos

<p>la propiedad intelectual Adobe photoshop</p>	<p>la propiedad intelectual en temas como desarrollo y utilización de la tecnología.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce los elementos estéticos y artísticos para la creación de piezas gráficas, publicitarias y animaciones, teniendo como base las herramientas informáticas básicas de edición de imágenes. 	<p>experimentación para desarrollar soluciones tecnológicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argumenta el impacto de la tecnología en otras disciplinas para tenerlo en cuenta en sus proyectos tecnológicos. 	<p>tecnológicos y, cuando lo hace, involucra herramientas tecnológicas de comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.
---	---	---	--

GRADO UNDÉCIMO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1 Bienes y servicios tecnológicos Adobe illustrator	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica e indaga sobre los problemas que afectan directamente a su comunidad, como consecuencia de la implementación o el retiro de bienes y servicios tecnológicos. • Diseña, construye y prueba prototipos de artefactos y procesos (como respuesta a necesidades o problemas), teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas. • Conoce los elementos estéticos y artísticos para la creación de una pieza gráfica y publicitaria, teniendo como base las herramientas informáticas avanzadas de vectorización de ilustraciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina estrategias de innovación, investigación y experimentación para desarrollar soluciones tecnológicas • Argumenta el impacto de la tecnología en otras disciplinas para tenerlo en cuenta en sus proyectos tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hace, involucra herramientas tecnológicas de comunicación. • Utiliza adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.

<p>PERIODO 2 Impacto de los procesos tecnológicos en el medio ambiente Adobe Photoshop Avanzado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa el impacto de los procesos tecnológicos en el ambiente para asumir actitudes de cambio de acuerdo a ello. • Conoce los elementos estéticos y artísticos para la creación de piezas gráficas, publicitarias y animaciones, teniendo como base las herramientas informáticas avanzadas de edición de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina estrategias de innovación, investigación y experimentación para desarrollar soluciones tecnológicas. • Argumenta el impacto de la tecnología en otras disciplinas para tenerlo en cuenta en sus proyectos tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hace, involucra herramientas tecnológicas de comunicación. • Utiliza adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.
<p>PERIODO 3 Implicaciones de la calidad en la elaboración de un proyecto de grado Imagen corporativa y portafolio de servicios de una marca</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica la importancia de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos para aplicarla a su proyecto tecnológico. • Aplica los conocimientos adquiridos en la edición de imágenes y video para la realización de una imagen corporativa y posicionamiento de marca. 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina estrategias de innovación, investigación y experimentación para desarrollar soluciones tecnológicas. • Argumenta el impacto de la tecnología en otras disciplinas para tenerlo en cuenta en sus proyectos tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hace, involucra herramientas tecnológicas de comunicación. • Utiliza adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y el procesamiento de la información y la comunicación de ideas.

CLEI 3			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1: Windows Internet	<ul style="list-style-type: none"> Entorno Windows y gestión de archivos y carpetas Búsqueda de información 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza operaciones básicas con archivos bajo el ambiente Windows Utiliza eficazmente los motores de búsqueda para abstraer información. 	<ul style="list-style-type: none"> Mantiene la información clasificada y ordenada por medio de archivos y carpetas.
PERIODO 2: Internet	<ul style="list-style-type: none"> Correo electrónico 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza eficazmente el correo electrónico para comunicarse y compartir información 	<ul style="list-style-type: none"> Conoce y aplica las normas de cortesía y corrección en la comunicación por la red.
PERIODO 3: Ciencia, técnica y tecnología Artefactos, estructuras, sistemas e innovaciones tecnológicas	<ul style="list-style-type: none"> Ciencia Técnica Tecnología Relaciones ciencia, técnica y tecnología Herramientas tecnológicas Estructuras y rampas 	<ul style="list-style-type: none"> Comprende los conceptos básicos de ciencia, técnica y tecnología. Relaciona y establece diferencias entre ciencia, técnica y tecnología Reconoce en la invención e innovación de productos tecnológicos la posibilidad de solucionar problemas y necesidades sociales. Reconoce en su entorno inmediato los sistemas tecnológicos y su funcionamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> Asume una actitud crítica y responsable frente al uso de la ciencia, la técnica y la tecnología como medios solucionadores de problemas cotidianos. Asume una actitud responsable sobre los cuidados que se deben tener en cuenta a usar diversas herramientas tecnológicas Valora la importancia de las estructuras y rampas en la evolución de las construcciones humanas

CLEI 4			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1: Procesador de texto	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Word (básico) 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora documentos sencillos utilizando las diferentes herramientas que ofrece Microsoft Word 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra disposición para realizar documentos básicos sobre sus consultas usando Microsoft Word
PERIODO 2: Procesador de texto	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Word (medio) 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora documentos con cierto grado de complejidad utilizando las diferentes herramientas que ofrece Microsoft Word 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra disposición para realizar documentos teniendo en cuenta las normas dadas.
PERIODO 3: Powerpoint	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft PowerPoint (básico) • Microsoft PowerPoint (Medio) 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza presentaciones básicas usando PowerPoint para dar a conocer y sustentar sus conocimientos • Realiza presentaciones con cierto grado de complejidad para sustentar y dar a conocer sus conocimientos, usando Microsoft PowerPoint 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra disposición para realizar presentaciones básicas usando PowerPoint. • Muestra interés por realizar presentaciones avanzadas para expresar sus ideas.

CLEI 5			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1: Hojas de cálculo	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Excel Elementos de Excel Operaciones con archivos Manipulación de celdas Formato de celdas 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza diferentes formatos en una hoja de cálculo manipulando las celdas y los datos contenidos en ellas. • Elabora plantillas utilizando las diferentes opciones disponibles en Excel respecto al cambio de aspecto de las celdas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra disposición para realizar formatos básicos usando una hoja de cálculo de Microsoft Excel. • Valora la importancia y utilidad de las plantillas para los diferentes usos a nivel administrativo y comercial.
PERIODO 2: Hojas de cálculo	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Excel Fórmulas Importar y Exportar datos en excel 	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona los datos de una hoja de cálculo por medio de fórmulas para generar nuevos datos. • Importa y exporta datos desde otro tipos de archivos para la correcta manipulación e interpretación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora la importancia de las fórmulas para relacionar y procesar los datos en una hoja de cálculo. • Muestra interés por manipular datos desde otros archivos.

CLEI 6			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1: Hojas de cálculo	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Excel La funciones Gráficos 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta diferentes funciones en una hoja de cálculo de forma asertiva. • Interpreta gráficos por medio de muestras poblacionales en Excel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra disposición para emplear funciones básicas usando una hoja de cálculo de Microsoft Excel. • Valora la importancia y utilidad de los gráficos para la toma de decisiones a nivel empresarial, comercial y/o social.
PERIODO 2: Hojas de cálculo	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Excel Tablas en Excel Tablas Dinámicas Macros 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora tablas de forma sencilla para la realización de formatos comerciales. • Elabora tablas dinámicas y macros para automatizar procesos que permitan y faciliten el empleo de ciertos procesos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora la importancia de las tablas para ordenar y procesar los datos en una hoja de cálculo. • Muestra interés por la automatización de procesos y funciones por medio de hojas de cálculo.

5. MALLA CURRICULAR DE EMPRENDIMIENTO

GRADO PRIMERO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1: Motivación al emprendimiento. Conceptos de emprendimiento. Origen del emprendimiento (Ley 1014 del 2006) Importancia del emprendimiento. Introducción al ahorro. (la alcancía) Valores sociales (honestidad, solidaridad, respeto, justicia, responsabilidad y libertad. El ahorro.	<ul style="list-style-type: none"> Define claramente el concepto de emprendedor y propone ejemplos reales. Conoce el significado del término ahorro. Define mediante ejemplos valores sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza actividades en las cuales socializa el concepto de emprendimiento. Realiza prácticas de ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra interés en la realización de los talleres y actividades propuestas en la clase. Expresa interés hacia la práctica del ahorro. Demuestra en su comportamiento valores que evidencian un liderazgo positivo. Participa activamente en los trabajos en grupo.
PERIODO 2: Oficios y profesiones Definición Importancia de los oficios y las profesiones. Ejemplos Juego de roles. (el trueque) El ahorro. (beneficios de la alcancía)	<ul style="list-style-type: none"> Identifica claramente la importancia de los diferentes oficios de la comunidad. Conoce el significado del término ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra habilidades propias con la participación en actividades lúdicas de la clase (juego de roles). Realiza prácticas de ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> Respeto la opinión de sus compañeros y compañeras. Demuestra interés en la realización de los talleres y actividades propuestos en clase. Expresa interés hacia la práctica del ahorro.
PERIODO 3: Me alimento, me visto y me divierto.	<ul style="list-style-type: none"> Define el trabajo y el dinero como parte fundamental para la adquisición de todo lo 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza las actividades que se proponen en clase con gusto y bien hechas. 	<ul style="list-style-type: none"> Reflexiona sobre la importancia del dinero en forma ética. Expresa interés hacia la práctica

<p>El dinero. (trueque) El trabajo. El ahorro. (porque ahorrar)</p>	<p>material que lo rodea. • Conoce el significado del término ahorro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza la importancia del trabajo en la vida del hombre para mejorar su calidad de vida. • Realiza prácticas de ahorro. 	<p>del ahorro.</p>
---	--	---	--------------------

GRADO SEGUNDO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1: Microempresa Conceptualización de la microempresa. Microempresas de mi barrio. El ahorro. (alcancía) (el trueque)	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce qué es una microempresa. • Recuerda la importancia de la práctica del ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consulta ejemplos de microempresas en el barrio donde vive. • Realiza prácticas de ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una actitud de respeto frente a las opiniones de los demás. • Valora el trabajo de sus compañeros. • Participa con creatividad en la elaboración de sus trabajos.
PERIODO 2: La empresa Misión. Visión. El ahorro. Beneficios La tecnología como herramienta importante en las empresas	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la organización de la empresa. • Recuerda la importancia de la práctica del ahorro. • Identifica algunas empresas y empresarios importantes en el desarrollo del país. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consulta ejemplos de empresa. • Realiza prácticas de ahorro. • Comenta la importancia de la tecnología en la organización empresarial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una actitud de respeto frente a las opiniones de los demás. • Participa con creatividad en la elaboración de sus trabajos.
PERIODO 3: Valores corporativos Valores. Diferentes formas de ahorrar. Responsabilidad empresarial. El ahorro. En mi casa y escuela	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza la importancia de los valores en toda organización. • Reconoce la importancia de la responsabilidad empresarial en la calidad de vida de las personas. • Recuerda la importancia de la práctica del ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consulta cuáles son los valores corporativos. • Da ejemplos de los beneficios sociales generados por la responsabilidad empresarial. • Realiza prácticas de ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una actitud de respeto frente a los demás. • Demuestra satisfacción frente a los objetivos alcanzados.

GRADO TERCERO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1: Motivación al Emprendimiento Definición Aspectos que hacen de una persona común un gran emprendedor. El ahorro. organización</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Define claramente el concepto de Emprendedor y establece diferencias entre el que es emprendedor y quien no lo es. • Conoce el significado del término ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades en las cuales socializa el concepto de emprendimiento y analiza aspectos que permiten caracterizar una zona como emprendedora. • Realiza prácticas de ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra interés en la realización de los talleres y actividades propuestas en la clase. • Expresa interés hacia la práctica del ahorro.
<p>PERIODO 2: Dar Para Recibir Importancia del trabajo El intercambio como una actividad comercial. Bienes y servicios Definición de: vender comprar, trabajo, necesidad, dinero, comercio. Monedas y billetes El ahorro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Define el concepto de. Vender, comprar, trabajo, necesidad, dinero, comercio y los relaciona con actividades de la cotidianidad. • Conoce el significado del término • Ahorro 	<ul style="list-style-type: none"> • Practica intercambios mediante juegos en el aula de clase. • Participa en socializaciones y dramatizaciones en la clase sobre actividades comerciales. • Realiza prácticas de ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta la opinión de sus compañeros • Participa con una actitud positiva en las actividades grupales y en las socializaciones de temas vistos. • Expresa interés hacia la práctica de ahorro.
<p>PERIODO 3: ¿Cuánto puedo gastar? Concepto de ingreso, ahorro, presupuesto. Por qué y para qué es importante hacer un presupuesto El ahorro. Aprendiendo a comprar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Define qué es un presupuesto y analiza la importancia de hacerlo. • Conoce el significado del término ahorro • Define conceptos como gasto, precio, comparar precios, consumo inteligente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza un presupuesto sencillo partiendo de un ejemplo. • Realiza prácticas de ahorro. • Realiza simulacros de compras. • Socializa algunas experiencias en las cuales vivencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona sobre la importancia de saber cuánto se puede gastar en una compra. • Expresa interés hacia la práctica de ahorro • Participa de actividades grupales y personales con alto grado de compromiso.

		conceptos vistos en clase.	
--	--	----------------------------	--

GRADO CUARTO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1: Conceptos de emprendimiento Ley 1014. El liderazgo Ser persona –Quien soy Profesiones y oficios Profesiones futuristas El valor de la honradez Cultura del emprendimiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el concepto de emprendimiento • Identifica cada uno de los lugares que fomentan la cultura emprendedora en el barrio y la ciudad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja diferentes conceptos relacionados con el área de emprendimiento • Expresa sus ideas con respeto 	<ul style="list-style-type: none"> • Posee sentido de responsabilidad frente a sus deberes. • Respeta las ideas de sus compañeros • Asume con responsabilidad y efectividad la cultura del emprendimiento
PERIODO 2: ¿Quién es un emprendedor? El valor de la cooperación Valores cooperativos La honestidad El trabajo en equipo La empresa: Tipos de empresa, Misión, Visión El dinero Cultura organizacional	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el valor del dinero y las fuentes de ingresos. • Identifica los productos de consume. • Identifica el concepto de empresa • Analiza la estructura de la empresa 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia del producto para una empresa y para la misma sociedad. • Demuestra responsabilidad en los roles del comprador y vendedor • Describe la estructura de una empresa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta las ideas de sus compañeros • Participa en la actividad de la tienda.
PERIODO 3: Entorno empresarial La empresa en el barrio La empresa en el entorno estudiantil La empresa en nuestra región. Los Clientes: Necesidades Y	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce con efectividad los factores económicos y productivos • Comprende que es el mercado y cuáles son los tipos de clientes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuida los elementos de trabajo Comparte con sus compañeros • Organiza y planea con habilidad y destreza la creación de un proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa con su rol en las actividades realizadas. • Participa en las actividades realizadas con el fin de identificar la estructura de la empresa. • Valora la importancia de conocer el grado de satisfacción de los

Satisfacción de los clientes Diseño de proyecto económico de aula			clientes
--	--	--	----------

GRADO QUINTO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1 Máquinas y herramientas Conceptos emprendimiento (ley 1014) Competencias para desarrolla el emprendimiento. Empresarismo- Economía Fuentes de economía Economía solidaria Soy persona con valores Autoestima – Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce las máquinas y herramientas creadas para una función en la sociedad • Analiza la importancia que tienen los valores para el desarrollo de competencias personales y laborales • Argumenta sobre el origen de la cátedra de emprendimiento (ley 1014 del 2006) 	<ul style="list-style-type: none"> • Descubre la utilidad de las herramientas en la vida cotidiana • Maneja conceptos y competencias de emprendimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra una actitud positiva frente al tema • Demuestra responsabilidad frente a sí mismo, el grupo y el medio
PERIODO 2 ¿Quién es un emprendedor? Características de un emprendedor Principios de un emprendedor La perseverancia Grandes emprendedores colombianos Generación de ideas El dinero El presupuesto El ahorro Lo artesanal	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las fuentes de economía y La aplicación en el contexto social. • Reconoce las empresas solidarias de la ciudad • Reconoce las empresas y los servicios que prestan cada una. • Identifica las funciones de las empresas • Conoce las diferentes formas de manejar correctamente el dinero sus ventajas y desventajas 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece la importancia de la economía para una comunidad. • Observa cada una de las funciones que desarrollan los miembros de una empresa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta la labor que desempeña cada uno de los miembros de su comunidad. • Valora el trabajo que desarrolla cada uno de los miembros de una empresa. • Se interesa por realizar actividades que le permiten aplicar el ahorro.

<p>PERIODO 3: La empresa Funciones de la empresa Empresas de mi barrio Empresas de mi municipio Empresas colombianas Entorno empresarial Clima organizacional Misión- Visión Etapas para elaborar un proyecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza las herramientas necesarias para las etapas de la formulación de un proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia las etapas de un proyecto. • Acepta las sugerencias con respeto trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la elaboración de un proyecto.
---	---	--	---

GRADO SEXTO

CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1: ¿Por qué estudiar emprendimiento? Habilidades personales de un emprendedor: Creatividad, Autonomía, Confianza en uno mismo y tenacidad. Habilidades sociales de un emprendedor: Liderazgo, Espíritu de equipo y solidaridad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce el origen del área de emprendimiento y maneja las nociones preliminares como objetivos, misión, visión y filosofía. • Identifica aquellas capacidades que dependen de uno mismo y que pueden ser desarrolladas a través del entrenamiento y la práctica constante. • Reconoce aquellas capacidades que nos permiten interactuar con los demás y que facilitan el logro de las metas propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla actividades tendientes a comprender lo expresado en la Ley 1014 de 2006. • Realiza las actividades que promueven el desarrollo de las habilidades personales como la creatividad, la autonomía, la autoconfianza y la tenacidad. • Realiza actividades que promueven el desarrollo de las habilidades sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza responsablemente los trabajos propuestos por el docente. • Sigue los parámetros establecidos por el docente para el desarrollo de las actividades • Se muestra interesado por poner en práctica las habilidades sociales vistas.
<p>PERIODO 2: Las ideas: Pensamiento creativo. Edad para ser emprendedor Emprendedores y empresarios exitosos. Cómo ayudar a la familia: Negocios familiares.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica algunos rasgos comunes de las personas creativas y procura desarrollarlos. • Comprende como la edad no es un impedimento para ser emprendedor. • Analiza la historia de algunos empresarios y emprendedores 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece la importancia de la creatividad en el desarrollo de cualquier actividad. • *Propone proyectos que demuestran como la edad no es importante a la hora de ser una persona emprendedora. • Desarrolla actividades tendientes a conocer la 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en las actividades planeadas por medio de su imaginación. • Valora buenas ideas que han generado proyectos, sin tener en cuenta la edad de sus creadores. • Toma conciencia de la historia de algunos empresarios y emprendedores exitosos y los

	<p>exitosos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende formas de apoyar a la economía del hogar cuando se da el caso de los negocios familiares. 	<p>historia de personas que se han destacado como empresarios y/o emprendedores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planifica diversas formas de colaborar para el éxito de un negocio familiar. 	<p>tiene en cuenta como referentes de vida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se interesa por conocer diversas formas de aportar en el caso de un negocio familiar.
<p>PERIODO 3: Proyecto de vida: Artes, oficios y profesiones Sociedad y entorno: Organizaciones de la economía solidaria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia las distintas formas en las que puede orientar su proyecto de vida según pueda ser un arte, un oficio o una profesión. • Distingue las distintas organizaciones que se dan en la economía solidaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • *Se proyecta en un espacio y tiempo determinado como un ser que ha alcanzado sus metas propuestas. • Recoge información sobre las distintas formas de organización que se presentan en la economía solidaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • *Aprecia las distintas opciones que se presentan mediante las artes, los oficios y las profesiones para fortalecer su proyecto de vida. • Valora la importancia que tienen las organizaciones de la economía solidaria para el desarrollo de la sociedad.

GRADO SÉPTIMO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERÍODO 1 Donde guardar el dinero. Para qué guardar dinero. Qué es una Institución financiera.	<ul style="list-style-type: none"> • Define con claridad la idea de banco. • Comprende la importancia de guardar el dinero. • Enumera y describe los componentes del sistema financiero 	<ul style="list-style-type: none"> • De una lista de palabras identifica los sinónimos de banco. • Elabora la lista de las entidades financieras de Colombia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta la maqueta de una oficina bancaria. • En equipo elabora afiches de promociones financieras
PERIODO 2 Economía solidaria: Una solución económica.	<ul style="list-style-type: none"> • Define con claridad el concepto de solidaridad. Establece la relación entre el término solidaridad y la economía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta la lista de las organizaciones solidarias de todo tipo, que hay en el barrio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Con un cartel expresa su deseo de ingresar a una organización de economía solidaria.
PERÍODO 3 Caracterización de las organizaciones de la economía solidaria.	<ul style="list-style-type: none"> • Enumero y Describo los ejes de la economía solidaria. • Expresa su concepto sobre lo que son las cooperativas, las natilleras, funerarias mutuales, pirámides y las sociedades limitadas y anónimas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presento exposición en equipo sobre determinada organización solidaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboro un ensayo crítico sobre lo que ha sucedido en el país con las pirámides.

GRADO OCTAVO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1 Los bancos Que es un banco central, que hace, historia del banco de la república. Documentos comerciales Los cheques Factura Letra de cambio	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de los bancos centrales. • Identifica y valora a historia de los bancos centrales. • Identifica la importancia de algunos documentos comerciales. • Diligencia adecuadamente los documentos comerciales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la importancia de los bancos centrales. • Aplica los conceptos básicos de los bancos centrales. • Diligencia adecuadamente algunos documentos comerciales. • Reconoce y establece diferencias entre los documentos comerciales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora la importancia de los bancos centrales para la economía del país. • Aplica los documentos comerciales para la realización de los mismos. • Muestra interés por conocer sobre los documentos comerciales.
PERIODO 2 Sociedad y entorno División de las organizaciones solidarias	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia que tienen las sociedades. • Identifica cada una de las clases de sociedades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia que tienen las sociedades en una comunidad. • Participa activamente en cada una de las actividades planeadas por la sociedad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora y respeta cada una de las sociedades. • Establece compromisos con la sociedad que conforma.
PERIODO 3 Plan de negocio Ideas de negocio	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los elementos propios de un negocio. • Elabora un plan de negocios. • Reconoce el valor que tiene un plan de negocios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora planes de negocio en forma activa. • Presenta ideas creativas para la realización de su negocio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica cada uno de los elementos para implementar su negocio. • Respeta las ideas de negocio de sus compañeros.

GRADO NOVENO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1: Planeación estratégica personal Habilidades del emprendedor	<ul style="list-style-type: none"> • Misión, visión, valores, objetivos. • Barreras. • Estrategias y acciones. • La planeación efectiva. • Pro-actividad. • Trabajo en equipo. • Uso adecuado de las Tic. 	<ul style="list-style-type: none"> • Planea la vida teniendo en cuenta la estructura de una empresa. • Aplica los conceptos básicos de una empresa a situaciones prácticas, tomando como referencia la vida cotidiana. • Identifica la pro-actividad y el trabajo en equipo como habilidades fundamentales en la formación de un emprendedor. • Reconoce las TIC como opción fundamental en la construcción cooperativa y comunicación de ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés en la construcción de su plan de vida, teniendo en cuenta la estructura de una empresa. • Se interesa en la aplicación de los conceptos básicos de una empresa a situaciones prácticas de la vida cotidiana. • Se muestra interesado en realizar actividades concernientes a eventos emprendedores.
PERIODO 2: Habilidades del emprendedor Negocio - empresa	<ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de las Tic. • Comunicación como herramienta cooperativa. • Definición de negocios. • Clases de negocio. • Empresa. • Tipos de sociedades (Personal, Ltda, anónimas y comanditas). 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra pro-actividad en la realización de diversas actividades. • Aprovecha las TIC como herramienta de construcción cooperativa y de comunicación de ideas. • Construye los elementos teóricos necesarios para la 	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa en aprovechar las TIC para el entendimiento de la creación de cooperativas y comunicación de ideas. • Se interesa en conocer los conceptos de empresa y de negocio. • Muestra interés por conocer los tipos de sociedades.

		<p>creación de empresa y de negocio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los distintos tipos de empresa y negocio. • Identifica los diferentes tipos de sociedades 	
<p>PERIODO 3: Negocio - empresa Cuentas de ahorro y CDT Ahorrar e invertir Formulación y desarrollo de proyectos. Tratado de libre comercio (TLC)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencias entre organizaciones de economía solidaria y lucro. • Comprende que es una cuenta de ahorros y como seleccionar la entidad para crear una. • Comprende que es un CDT. • Comprende las diferencias entre ahorrar e invertir. • Elaboración de proyectos. • Desarrollo del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los diferentes tipos de organizaciones. • Interioriza la importancia de abrir una cuenta de ahorro como proyecto de vida. • Analiza los beneficios de abrir un CDT. • Crea un ahorro para a futuro hacer la inversión en un negocio. • Identifica los pasos necesarios para elaborar un proyecto • Formula proyectos nuevos e innovadores. • Reconoce el TLC, como opción para intercambiar comercio con un país extranjero. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés por conocer los tipos de sociedades. • Se interesa por entender el funcionamiento de las cuentas de ahorro y su importancia para planear su futuro. • Muestra motivación por usar el CDT como medio de ahorro. • Se motiva en iniciar un proceso de ahorro para una futura inversión. • Muestra interés en la creación de proyectos innovadores. • Se interesa en conocer las opciones que ofrece el TLC para intercambiar comercio con un país extranjero.

GRADO DÉCIMO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1: La cultura del emprendimiento Ley 1014 de 2006. Motivación para emprendedores. Actitudes del emprendimiento. Proyecto de vida. Mapa de Sueños.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las actitudes emprendedoras y como las puede desarrollar. • Construye su proyecto de vida y lo reconoce como una herramienta importante para conseguir sus sueños 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la ley que rige el emprendimiento en el país. • A partir de la motivación, • desarrolla y emprende su proyecto de vida, teniendo en cuenta los cambios que se presentan en su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa por la cultura del emprendimiento a la hora de aplicarla a su estilo de vida. • Participa activamente en el desarrollo de su proyecto de vida a partir de las actitudes del emprendedor.
PERIODO 2: Tipos de emprendimiento Emprendimiento Ambiental. Emprendimiento Empresarial. Emprendimiento Deportivo. Emprendimiento Cultural. Emprendimiento Social.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los tipos de emprendimiento en términos de concepto, características, espacios, estrategias y seguimiento. • Desarrolla actividades que muestran ejemplos de cada tipo de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los tipos de emprendimientos existentes en el colegio. • Observa los diferentes canales que existen para emprender y fomentar los tipos de emprendimientos en la vida diaria de una sociedad. • Realiza de forma pertinente actividades que permiten aplicar y comprender los diferentes tipos de emprendimiento. • Expone y demuestra gran dominio sobre los tipos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en las actividades propuestas para representar y aplicar los tipos de emprendimiento. • Acepta las sugerencias con respeto. • Trabaja en equipo • Asume con facilidad sus triunfos y fracasos. • Demuestra responsabilidad frente a sí mismo.
PERIODO 3: Finanzas para el cambio -	<ul style="list-style-type: none"> • Define correctamente el concepto de economía 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra habilidades para realizar planeaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte con sus compañeros y valora el trabajo de cada uno.

<p>economía solidaria</p> <p>Nociones básicas de economía. Qué hacer con el dinero. El registro de cheques y los depósitos. Planeación estratégica. Etapas para la planeación.</p>	<p>solidaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia del buen manejo del dinero. • Identifica cuáles son las etapas para la planeación estratégica y posicionamiento de un negocio. 	<p>estratégicamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planea el manejo del dinero de acuerdo a criterios del buen uso y el ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica su creatividad en cada una de las actividades realizadas.
---	---	---	--

GRADO UNDÉCIMO			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1: Herramientas para aprender a emprender La competencia emprendedora Selfie Emprendedor Visión Sincrónica y Diacrónica Trabajo por proyectos Equipos ágiles y eficaces Empatizar, implicarse Herramienta SCRUM Herramienta de programación XP Herramienta KANBAN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica en qué consiste la competencia emprendedora. • Comprende la visión sincrónica y diacrónica. • Explica los conceptos de trabajo por proyectos. • Identifica los elementos fundamentales los equipos ágiles y eficaces. • Reconoce la empatía y la implicación como actitudes fundamentales para trabajar por proyectos y en equipo de trabajo. • Comprende los conceptos relacionados con las herramientas SCRUM, XP y KANBAN y el objetivo de su aplicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla la competencia emprendedora en su proyecto de vida y en su día a día. • Aplica la visión sincrónica y diacrónica como una herramienta útil para el emprendedor. • Detalla los componentes del trabajo en proyectos y lo aplica para sus propias ideas de proyecto o negocio. • Crea equipos de trabajo eficaces y ágiles • Aplica la empatía y se implica en la construcción del proyecto o idea de negocio. • Aplica adecuadamente las herramientas SCRUM, XP y KANBAN y utiliza sus resultados para mejorar su proyecto o idea de negocio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta de manera oportuna sus trabajos escolares. • Trabaja en equipo de manera equitativa y respetuosa. • Demuestra interés en el análisis de las soluciones a las problemáticas de su comunidad. • Participa activamente en el desarrollo de cada una de las actividades realizadas. • Respeta y cumple las normas del aula. • Comparte con sus compañeros y valora el trabajo de cada uno. • Aplica su creatividad en cada una de las actividades realizadas.
<p>PERIODO 2: Herramientas para aprender a emprender Herramienta DESIGN THINKING</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende los elementos relacionados con la herramienta DESIGN HINKING. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica la herramienta DESIGN THINKING de manera adecuada y utiliza su resultado para mejorar su proyecto o 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta de manera oportuna sus trabajos escolares. • Trabaja en equipo de manera equitativa y respetuosa.

<p>La creatividad Herramienta para generar ideas Herramienta Empatía Q3 Herramienta para seleccionar ideas PNI Herramienta DAFO Herramienta para presentar ELEVATOR PITCH Herramienta STORYBOARD Evaluación y Retrospectivas Herramienta SMOKE TEST Herramienta ESTRELLA DE MAR Herramienta MAD SAD GLAD</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la creatividad como parte fundamental del emprendimiento. • Identifica los conceptos relacionados con las herramientas para generar ideas, Q3, PNI y DAFO. • Reconoce las herramientas para presentación y socialización de ideas de proyecto o negocio como ELEVATOR PITCH y STORYBOARD. • Comprende los elementos de la evaluación y retrospectiva y sus herramientas de aplicación como SMOKE TEST, ESTRELLA DE MAR Y MAD SAD GLAD. 	<p>idea de negocio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implementa la creatividad en sus procesos de emprendimiento, ya sea un proyecto o idea de negocio. • Implementa de manera adecuada las herramientas para generar ideas, Q3, PNI y DAFO y pone en práctica sus resultados para el mejoramiento de su proyecto o idea de negocio. • Socializa y presenta sus ideas de manera adecuada a través de las herramientas ELEVATOR PITCH y STORYBOARD. • *Evalúa sus proyectos o ideas de negocio a través de las herramientas SMOKE TEST, ESTRELLA DE MAR Y MAD SAD GLAD y utiliza sus resultados para mejorar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra interés en el análisis de las soluciones a las problemáticas de su comunidad. • Participa activamente en el desarrollo de cada una de las actividades realizadas. • Respeta y cumple las normas del aula. • Comparte con sus compañeros y valora el trabajo de cada uno. • Aplica su creatividad en cada una de las actividades realizadas.
<p>PERIODO 3: Modelos de negocio canvas Necesidad y propuesta de valor Investigación de mercados Estrategia de mercados Organización</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica problemáticas en el contexto a partir de las cuales genera ideas para su solución. • Comprende los conceptos de necesidad, propuesta de 	<ul style="list-style-type: none"> • Expone de manera coherente las necesidades del contexto y elabora una idea que permita su solución o mitigación, agregando un factor de innovación (propuesta de 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta de manera oportuna sus trabajos escolares. • Trabaja en equipo de manera equitativa y respetuosa. • Demuestra interés en el análisis de las soluciones a las

<p>Actividades y recursos claves</p> <p>Estrategia Competitiva</p> <p>Estrategia de Ingresos</p> <p>Estructura de costos y rentabilidad</p> <p>Finanzas para el cambio y economía solidaria</p> <p>Los préstamos</p> <p>Las tarjetas de crédito, débito y banca electrónica</p> <p>Emprendimientos asociativos</p> <p>Ciclo de emprendimiento asociativo</p>	<p>valor y la investigación de mercados.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los componentes de la estrategia de mercado. • Comprende en qué consisten los elementos de la organización de una empresa y su importancia. • Identifica las actividades y recursos claves para llevar a cabo su idea de negocio. • Comprende la importancia de diseñar una estrategia competitiva para sacar adelante su idea de negocio. • Explica en qué consiste la estrategia de ingresos. • Identifica la estructura de costos de una empresa y el proceso de cálculo del precio del producto o servicio a ofrecer. • FINANZAS PARA EL CAMBIO Y ECONOMIA SOLIDARIA • Identifica correctamente la forma de consecución de recursos para la financiación de una idea de negocio 	<p>valor).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla investigaciones de mercado de acuerdo a las indicaciones dadas y presenta los resultados de manera cualitativa y cuantitativa. • Diseña una estrategia de mercados para su idea de negocio. • Describe los componentes de la organización de su empresa. • Detalla las actividades y recursos claves requeridos para el desarrollo de su idea de negocio. • Desarrolla una estrategia competitiva para su idea de negocio. • Establece la estrategia de ingresos a utilizar para su idea de negocio. • Aplica el procedimiento para establecer los costos de su empresa. • Desarrolla adecuadamente el cálculo del precio del producto o servicio a ofrecer. • FINANZAS PARA EL CAMBIO 	<p>problemáticas de su comunidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el desarrollo de cada una de las actividades realizadas. • Respeta y cumple las normas del aula. • Comparte con sus compañeros y valora el trabajo de cada uno. • Aplica su creatividad en cada una de las actividades realizadas. • FINANZAS PARA EL CAMBIO Y ECONOMIA SOLIDARIA • Comparte con sus compañeros y valora el trabajo de cada uno. • Aplica su creatividad en cada una de las actividades realizadas. • Respeta y cumple las normas del aula. • Presenta de manera oportuna sus trabajos escolares. • Comparte con sus compañeros y valora el trabajo de cada uno. • Aplica su creatividad en cada una de las actividades realizadas.
--	--	--	--

	<p>(Proyecto de Grado).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de los créditos financieros para emprender un proyecto. • Identifica los diferentes tipos de tarjetas y su uso. • Comprende en qué consiste el emprendimiento asociativo y su importancia. 	<p>Y ECONOMIA SOLIDARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Administra de forma correcta los recursos crediticios para el sostenimiento de un proyecto o idea de negocio. • Demuestra habilidades para el buen uso de todo tipo de tarjetas bancarias. • Plantea aplicaciones para el emprendimiento asociativo y lo desarrolla adecuadamente. 	
--	--	--	--

CLEI 3			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>PERIODO 1: ¿Por qué estudiar emprendimiento? Habilidades personales de un emprendedor: Creatividad, Autonomía, Confianza en uno mismo y tenacidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce el origen del área de emprendimiento y maneja las nociones preliminares como objetivos, misión, visión y filosofía. • Identifica aquellas capacidades que dependen de uno mismo y que pueden ser desarrolladas a través del entrenamiento y la práctica constante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla actividades tendientes a comprender lo expresado en la Ley 1014 de 2006. • Realiza las actividades que promueven el desarrollo de las habilidades personales como la creatividad, la autonomía, la autoconfianza y la tenacidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza responsablemente los trabajos propuestos propuestas por el docente. • Presenta los trabajos con los parámetros establecidos por el profesor.
<p>PERIODO 2: Habilidades sociales de un emprendedor: Liderazgo, Espíritu de equipo y solidaridad. Las ideas: Pensamiento creativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce aquellas capacidades que nos permiten interactuar con los demás y que facilitan el logro de las metas propuestas. • Identifica algunos rasgos comunes de las personas creativas y procura desarrollarlos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades que promueven el desarrollo de las habilidades sociales. • Establece la importancia de la creatividad en el desarrollo de cualquier actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se muestra interesado por poner en práctica las habilidades sociales vistas. • Participa en las actividades planeadas dejando volar su imaginación
<p>TERCER PERÍODO Economía solidaria: Una solución económica. Caracterización de las organizaciones de la economía</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Define con claridad el concepto de solidaridad. Establece la relación entre el término solidaridad y la economía. Enumero y Describo los ejes de la 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta la lista de las organizaciones solidarias de todo tipo, que hay en el barrio. Presento exposición en equipo sobre determinada organización solidaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Con un cartel expresa su deseo de ingresar a una organización de economía solidaria. Elaboro un ensayo crítico sobre lo que ha sucedido en el país con las pirámides.

solidaria.	economía solidaria. <ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="632 196 1010 428">• Expresa su concepto sobre lo que son las cooperativas, las natilleras, funerarias mutuales, pirámides y las sociedades limitadas y anónimas.		
------------	---	--	--

CLEI 4			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERÍODO 1 Los bancos centrales Que es un banco central, que hace, historia del Banco de la república. Documentos comerciales Los cheques Factura Letra de cambio	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de los bancos centrales. • Identifica y valora a historia de los bancos centrales. • Identifica la importancia de algunos documentos comerciales. • Diligencia adecuadamente los documentos comerciales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la importancia de los bancos centrales. • Aplica los conceptos básicos de los bancos centrales. • Diligencia adecuadamente algunos documentos comerciales. • Reconoce y establece diferencias entre los documentos comerciales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora la importancia de los bancos centrales para la economía del país. • Aplica los documentos comerciales para la realización de los mismos. • Muestra interés por conocer sobre los documentos comerciales.
PERÍODO 2 Mi vida, una empresa Planeación estratégica personal: Misión, visión, valores, objetivos, estrategias. Barreras. Estrategias y acciones. Las formas de mirar el futuro. La planeación efectiva y su reto. El entorno, propósito.	<ul style="list-style-type: none"> • Asocia los procesos de la vida con los una empresa. • Reconoce los conceptos básicos de una empresa en situaciones de la vida cotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Planea la vida teniendo en cuenta la estructura de una empresa • Aplica los conceptos básicos de una empresa a situaciones prácticas, tomando como referencia la vida cotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés en la construcción de su plan de vida, teniendo en cuenta la estructura de una empresa. • Se interesa en la aplicación de los conceptos básicos de una empresa a situaciones prácticas de la vida cotidiana
PERÍODO 3 Habilidades del emprendedor Pro-actividad Trabajo en equipo Uso adecuado de las Tic	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la pro-actividad y el trabajo en equipo como habilidades fundamentales en la formación de un emprendedor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra pro-actividad en la realización de diversas actividades. • Aprovecha las TIC como herramienta de construcción 	<ul style="list-style-type: none"> • Se muestra interesado en realizar actividades concernientes a eventos emprendedores. • Se interesa en aprovechar las

Comunicación como herramienta cooperativa	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las TIC como opción fundamental en la construcción cooperativa y comunicación de ideas. 	cooperativa y de comunicación de ideas.	TIC para el entendimiento de la creación de cooperativas y comunicación de ideas.
---	--	---	---

CLEI 5			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1: La cultura del emprendimiento Ley 1014 de 2006. Motivación para emprendedores. Actitudes del emprendimiento. Proyecto de vida. Mapa de Sueños.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las actitudes emprendedoras y como las puede desarrollar. • Construye su proyecto de vida y lo reconoce como una herramienta importante para conseguir sus sueños 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la ley que rige el emprendimiento en el país. • A partir de la motivación, desarrolla y emprende su proyecto de vida, teniendo en cuenta los cambios que se presentan en su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se interesa por la cultura del emprendimiento a la hora de aplicarla a su estilo de vida. • Participa activamente en el desarrollo de su proyecto de vida a partir de las actitudes del emprendedor.
PERIODO 2: Finanzas para el cambio - economía solidaria Nociones básicas de economía. Qué hacer con el dinero. El registro de cheques y los depósitos. Planeación estratégica. Etapas para la planeación.	<ul style="list-style-type: none"> • Define correctamente el concepto de economía solidaria. • Reconoce la importancia del buen manejo del dinero. • Identifica cuáles son las etapas para la planeación estratégica y posicionamiento de un negocio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra habilidades para realizar planeaciones estratégicamente. • Planea el manejo del dinero de acuerdo a criterios del buen uso y el ahorro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte con sus compañeros y valora el trabajo de cada uno. • Aplica su creatividad en cada una de las actividades realizadas.

CLEI 6			
CONTENIDOS	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PERIODO 1: Modelos de negocio CANVAS Necesidad y propuesta de valor Investigación de mercados	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica problemáticas en el contexto a partir de las cuales genera ideas para su solución. • Comprende los conceptos de necesidad, propuesta de valor y la investigación de mercados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expone de manera coherente las necesidades del contexto y elabora una idea que permita su solución o mitigación, agregando un factor de innovación (propuesta de valor). • Desarrolla investigaciones de mercado de acuerdo a las indicaciones dadas y presenta los resultados de manera cualitativa y cuantitativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta de manera oportuna sus trabajos escolares. • Trabaja en equipo de manera equitativa y respetuosa. • Demuestra interés en el análisis de las soluciones a las problemáticas de su comunidad. • Participa activamente en el desarrollo de cada una de las actividades realizadas.
PERIODO 2: Finanzas para el cambio y economía solidaria Los préstamos Las tarjetas de crédito, débito y banca electrónica Emprendimientos asociativos Ciclo de emprendimiento asociativo	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica correctamente la forma de consecución de recursos para la financiación de una idea de negocio (Proyecto de Grado). • Reconoce la importancia de los créditos financiables para emprender un proyecto. • Identifica los diferentes tipos de tarjetas y su uso. • Comprende en qué consiste el emprendimiento asociativo y su importancia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Administra de forma correcta los recursos crediticios para el sostenimiento de un proyecto o idea de negocio. • Demuestra habilidades para el buen uso de todo tipo de tarjetas bancarias. • Plantea aplicaciones para el emprendimiento asociativo y lo desarrolla adecuadamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte con sus compañeros y valora el trabajo de cada uno. • Aplica su creatividad en cada una de las actividades realizadas. • Respeta y cumple las normas del aula. • Presenta de manera oportuna sus trabajos escolares.

6. RECURSOS Y EVALUACIÓN

RECURSOS Y ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	CRITERIOS Y ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
<p>Desempeños cognitivos, sociales y personales Las habilidades empresariales y para el emprendimiento son las necesarias para que los jóvenes puedan crear, liderar y sostener unidades de negocio por cuenta propia. Esto se logra a través de la elaboración de planes de negocio, orientación sobre la consecución de recursos, la capacidad para asumir el riesgo y el manejo de elementos de mercadeo y ventas. Todo lo anterior conforma el conjunto de desempeños cognitivos, sociales y personales que debe tener un estudiante al terminar su bachiller, esto se detalla en los indicadores de desempeño</p> <p>Recursos Plastilinas, vinilos, láminas, revistas periódicos, tijeras. Biblioteca Sala de informática TV, VCR, DVD, Videos Trabajo de campo Conferencias Técnicas grupales Visitas empresariales Actos culturales Guías de trabajo Material fotocopiado Carteles Texto guía Periódicos revistas Periódico mural Tablero, marcadores Guías de auto - aprendizaje</p>	<p>Indicadores y criterios de evaluación El proceso de evaluación está ajustado a las disposiciones legales y al P.E.I. de la Institución y a los recursos disponibles de la clase. Sin embargo, se espera que el educando alcance la totalidad de los desempeños y competencias descritas en este plan de área. Para identificar el saber hacer en contexto se evaluarán talleres prácticos, participación en clase, trabajos de grupo, sustentaciones escritas y orales y talleres de lectura y de escritura; búsqueda de información enciclopédica y realización de procesos de investigación en los cuales identifique problemas y plantee soluciones.</p> <p>Cronograma de actividades Cada grado tiene unas unidades de aprendizaje que se van desarrollando de acuerdo con su complejidad a través de los cuatro periodos académicos.</p>

PLANES DE MEJORAMIENTO CONTINUO		
NIVELACIÓN	APOYO	SUPERACIÓN
<p>De acuerdo con el artículo 11 del SIEE vigente para el 2018 se llevarán a cabo diferentes acciones de acompañamiento en la nivelación, apoyo y superación de las situaciones de aprendizaje de los estudiantes. Es así como a través de la reunión con padres de familia durante la séptima semana de cada período lectivo se realizará el reporte de los estudiantes que presentan dificultades en la adquisición de las competencias del área y se entregarán talleres de mejoramiento a los aquellos que finalizado el período lectivo hayan presentado un bajo nivel en la misma. Adicionalmente, se establecerá un plan de acompañamiento a lo largo del año lectivo de manera que se disminuya la probabilidad de pérdida de los estudiantes y se integrará, en la medida de lo posible, el trabajo del área con procesos de otras áreas que puedan dar cuenta de las competencias desarrolladas por los estudiantes.</p>		

7. ATENCIÓN A ESTUDIANTES CON NEE

La educación en el contexto de la población con habilidades diversas busca posibilitar en todos los estudiantes la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, actitudes y hábitos que contribuyan a su bienestar mental y social. Esta se define como el crecimiento de un individuo al pasar de un estado de dependencia relativa a uno de relativa independencia mental, física, emocional y social.

La evaluación y promoción para esta población, se hará teniendo en cuenta la reglamentación que para tal fin plantea el estado colombiano en el artículo 1º del Decreto 2082 de 1996 según la cual la educación de las personas con limitaciones ya sea de orden físico, sensorial, psíquico, cognoscitivo o emocional y para las personas con capacidades o talentos excepcionales; hace parte del servicio público educativo y se atenderá de acuerdo con la Ley 115 de 1994, las normas que la reglamenten, las reglas establecidas en el presente decreto y las disposiciones que para el efecto dicten las entidades territoriales, en términos de apropiación y respeto de la cultura, el ambiente y las necesidades particulares.

Para satisfacer las necesidades educativas y de integración académica, laboral y social de esta población se hará uso de estrategias pedagógicas, de medios, lenguajes comunicativos apropiados, de experiencias y de apoyos didácticos, terapéuticos y tecnológicos, de una organización de los tiempos y espacios dedicados a la actividad pedagógica así como de flexibilidad en los requerimientos de edad, que respondan a sus particularidades.

El artículo 3º del decreto 2082 de 1996, se define la atención educativa para las personas con limitaciones, con capacidades o talentos excepcionales y se fundamenta particularmente en los siguientes principios:

- Integración social y educativa: Por el cual esta población se incorpora al servicio público educativo del país, para recibir la atención que requiere, dentro de los servicios que regularmente se ofrecen, brindando los apoyos especiales de carácter pedagógico, terapéutico y tecnológico que sean necesarios.
- Desarrollo humano: Por el cual se reconoce que deben crearse condiciones de pedagogía para que las personas con limitaciones, con capacidades o talentos excepcionales, puedan desarrollar integralmente sus potencialidades, satisfacer sus intereses y alcanzar el logro de valores humanos, éticos, intelectuales, culturales, ambientales y sociales.
- Oportunidad y equilibrio: Según el cual el servicio educativo se debe organizar y brindar de tal manera que se facilite el acceso, la permanencia y el adecuado cubrimiento de las personas con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales.
- Soporte específico. Por el cual esta población pueda recibir atención específica y en determinados casos, individual y calificada, dentro del servicio público educativo, según la naturaleza de la limitación o de la excepcionalidad y las propias condiciones de accesibilidad, para efectos de la permanencia en el mismo y de su promoción personal, cultural y social.

Por su parte el artículo. 4 clarifica que para el cumplimiento de los principios de la atención educativa a personas con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales, definidos en el artículo anterior, el nivel nacional del sector público administrativo de la educación, integrado de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 1º del Decreto Ley 1953 de 1994, coordinadamente con las entidades territoriales, promoverá acciones educativas de prevención, desarrollo humano, fomento y formación para el trabajo, en las instituciones estatales y privadas que ofrezcan programas de atención a esta población. Con respecto a la evaluación del rendimiento escolar el artículo 8 reglamenta tener en cuenta las características de los educandos con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales a que se refiere el presente decreto y adecuar los correspondientes medios y registros evaluativos a los códigos y lenguajes comunicativos específicos de la población atendida.

La educación inclusiva es una política que se materializa en estrategias de ampliación del acceso, fomento a la permanencia y a la educación pertinente y de calidad, y el mejoramiento, siendo fundamental reconocer la diversidad y la integralidad de los educandos.

8. BIBLIOGRAFÍA

finanzasdigital.com

GUIA N° 39. MINISTERIO DE EDUCACION

PEDAGOGIAS AGILES PARA EL EMPRENDIMIENTO.

EDUCACION FINANCIERA

FINANAZAS PARA EL CAMBIO