

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ FÉLIX DE RESTREPO VÉLEZ - SABANETA
PLANEACIÓN CURRICULAR 2017

I. E.: JOSÉ FÉLIX DE RESTREPO VÉLEZ		Docente: WILSON ARRUBLA MATEUS		Asignatura: TECNOLOGÍA	
Grado: 10°	Periodo: cuarto	N° de clases: 20	N° de Semanas: 10	Fecha Inicio: sept. 11	Fecha Cierre: nov. 24

COMPONENTES

1. Naturaleza y evolución de la tecnología
2. Apropiación y uso de la tecnología.
3. Solución de problemas con tecnología.
4. Tecnología y sociedad.

DESEMPEÑOS DEL PERIODO

1. Indago sobre la prospectiva e incidencia de algunos desarrollos tecnológicos.
2. Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.
3. Identifico las condiciones, especificaciones y restricciones de diseño, utilizadas en una solución tecnológica y puedo verificar su cumplimiento.
4. Utilizo e interpreto manuales, instrucciones, diagramas y esquemas, para el montaje de algunos artefactos, dispositivos y sistemas tecnológicos.

Indicadores de Desempeño:		
Conceptuales (% 30)	Procedimentales (% 50)	Actitudinales (% 10)
<ul style="list-style-type: none"> • Explica la relación entre la computación y los lenguajes de programación. • Desarrolla algoritmos sencillos y los traduce a un lenguaje de programación. • Explica las herramientas informáticas de simulación aplicables distintas disciplinas. • Plantea y resuelve problemas mediante el uso de herramientas informáticas. • Explica la importancia, uso y creación de manuales, instrucciones, diagramas y esquemas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Enuncia los factores que inciden en los desarrollos tecnológicos. • Plantea y desarrolla algoritmos y los expresa en un lenguaje de programación. • Diseña programas sencillos en un lenguaje de programación. • Desarrolla manuales sencillos para la operación de instrumentos o programas de computación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza de manera oportuna y correcta talleres, trabajos, tareas y demás actividades propuestas en el área. • Da buen trato a sus compañeros y compañeras. • Resuelve los conflictos con los demás de manera pacífica. • Escucha con atención las explicaciones dadas por el docente.

Indicadores de Desempeño COMPETENCIAS LABORALES

- Identifico las situaciones cercanas a mi entorno (mi casa, mi barrio, mi colegio) que tienen diferentes modos de resolverse.

Indicadores de Desempeño: COMPETENCIAS AMBIENTALES

- Mantiene ordenados y limpios el sitio de estudio y sus implementos personales.

Indicadores de Desempeño: COMPETENCIAS CIUDADANAS

- Identifico los comportamientos apropiados para cada situación (familiar, escolar, con pares).
- Asumo las consecuencias de mis propias acciones

Actividades (N° = Número de Clases)

De Inicio / saberes previos	N°	Nueva información y profundización	N°	Retroalimentación / aplicación	N°
<p>Conceptualización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Factores que inciden en algunos desarrollos tecnológicos. • La computación y los lenguajes de programación. • Diseño de algunos programas. • Manuales, instrucciones, diagramas y esquemas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de la relación computación-lenguajes de programación. • Consulta y explicación de los factores que inciden en el desarrollo tecnológico. • Explicación de lenguajes de programación: BASIC, visual, Java, entre otros. • Consulta y desarrollo de programas sencillos en lenguajes de programación. • Explicación de manuales de usuario, diagramas y esquemas relacionados con procesos y programación. • Desarrollo de proyectos de innovación tecnológica. Feria de la creatividad. 		<ul style="list-style-type: none"> • Lecturas y video. • Resúmenes de textos • Exposiciones • Consultas. • Proyectos de innovación feria creatividad. • Prácticas en la sala de sistemas • Socialización de experiencias • Sopas de letras y crucigramas con conceptos vistos en el período. • Completado de fichas y fotocopias. • Talleres de aplicación de conceptos de temática del período. • Consulta: factores que inciden en el desarrollo tecnológico. 	

Proceso de Evaluación (Tener en cuenta la co-evaluación y la autoevaluación)

Productos / Evidencias	Técnicas e instrumentos	Criterios
<ul style="list-style-type: none"> • Cuadernos con la temática y trabajos, tareas y actividades del período. • Consultas. • Planteo y solución de programas a través de algoritmos. • Ideas innovadoras solución de problemas y/o necesidades. • Proyecto de feria de la ciencia. • Carteleras • Talleres • Fichas y fotocopias • Crucigramas y sopas de letras 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluaciones orales y escritas • Realización de consultas • Trabajos individuales y grupales. • Exposición y sustentación de las diferentes actividades propuestas. • Entrega de actividades: talleres, tareas, y demás trabajos. • Trabajo en equipo. • Trabajo en la sala de sistemas. • Desarrollo de programas sencillos 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad en la entrega de los trabajos propuestos en el período. • Participación e interés por la clase. • Respeto por el trabajo propio y el del compañero. • Práctica de las normas de convivencia. • Utilización adecuada de los recursos para el desarrollo de actividades. • Buen uso de la sala de sistemas y los computadores.
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Docentes, estudiantes, padres, madres y/o acudientes, institución educativa, biblioteca, textos de lectura y consulta, cuadernos, fichas y fotocopias, cartulina, revistas, láminas, marcadores, Internet, computadores, sala de sistemas, DVD, videos, entre otros. 		

TRANSVERSALIZACIÓN CON LOS PROYECTOS OBLIGATORIOS

Proyecto	Competencias (es dada por cada proyecto)	Indicador de desempeño (se trae el indicador relacionado en la planeación del área)	Actividad con la cual se desarrollará la competencia	Productos (este debe ser tangible y significativo)	Proceso de evaluación de las acciones (se trae de la planeación del área)
FORMACIÓN DE ÉTICA Y LOS VALORES HUMANOS: <i>Desarrollo Social y de la Conciencia.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación social, afectiva y creativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra empatía y solidaridad ante determinadas situaciones con quienes le rodean, propiciando la convivencia y la paz. • Muestra interés ante lo que acontece en su entorno y su país. • Se relaciona de manera efectiva con sus compañeros, posibilitando ambientes de colaboración, cooperación y convivencia pacífica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de trabajo acerca de la ética empresarial: respeto por las normas ambientales, salud pública. • Se hace una exposición y se extraen conclusiones. Resumen de consulta. • Se trabaja un video sobre la manera como las empresas utilizan tecnologías amigables con el medio ambiente y la salud pública. Conversatorio. • Realización de carteleras, dinámicas, debates, entre otras sobre la responsabilidad social empresarial (cuidado de salud y ambiente). 	<ul style="list-style-type: none"> • Resumen de la consulta, trabajo y exposición sobre la sobre respeto por las normas ambientales y la salud pública. • Resumen sobre el video y conversatorio sobre el tecnologías verdes • Resumen de actividades, presentación de carteleras, participación en debates, realización de dinámicas, conclusiones escritas en el cuaderno, sobre salud, medio ambiente y ética empresarial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión de consultas y resúmenes. • Participación en conversatorios, dinámicas y en las diferentes actividades programadas, • Análisis y resumen de videos. • Presentación de conclusiones.

ESTRATEGIAS DE APOYO PARA RESOLVER SITUACIONES PEDAGÓGICAS PENDIENTES

Este apartado se refiere a las actividades supletorias para alcanzar los indicadores de logro y competencias, utilizando otras estrategias pedagógicas y éstas pueden realizarse en el inicio, en el transcurso o al final periodo.

ACTIVIDADES SUPLETORIAS		
De Inicio / saberes previos	Profundización	Retroalimentación / aplicación/final
<ul style="list-style-type: none"> • Solución de problemas sencillos a través de programas en lenguajes de programación. • Consulta de manuales, instrucciones, diagramas y esquemas. • Diseño de programas sencillos • Resumen de consulta y exposición sobre factores que inciden en los desarrollos tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de preguntas e inquietudes de la temática a trabajar. • Profundización de conceptos básicos de la temática vista. • Elaboración de un resumen del texto y solución de taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega el taller • Elaboración de resumen • Prueba escrita • Vocabulario desconocido de las lecturas y consultas.

PROCESO DE EVALUACIÓN		
Productos / Evidencias	Técnicas e instrumentos	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno con todas las actividades del período. • Solución de ejercicios de algoritmos. • Trabajos y talleres realizados en el período: completos y organizados. • Ilustración de actividades desarrolladas en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación • Exposiciones y sustentaciones • Entrega de todas las actividades propuestas en el período, revisadas y corregidas: talleres, tareas y consultas, entre otras. • Socialización del taller sobre las aplicaciones y herramientas tecnológicas desarrolladas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa y responsable de las actividades. • Presentación de trabajos, talleres y actividades organizados y a tiempo. • Utilización adecuada de los recursos para el desarrollo de actividades. • Utilización del blog docente. • Uso de herramientas tecnológicas.