

GRADO: DECIMO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA			PERIODO: I		
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: INFORMATICA: ¿Qué herramientas puedo usar en el internet para mi proceso escolar?						
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)			
<ul style="list-style-type: none"> Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro. Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos Tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable. 		UNIDAD #01 COMENCEMOS REPASANDO Y NIVELANDO	<p>CONTENIDOS DE INFORMATICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Normas en la sala de sistemas -Repaso de los contenidos vistos en el año anterior así: -Manejo del correo institucional: aprender el código de contraseña en el cuaderno de informática -Manejo de la página web del colegio (reconocer las herramientas) -Repaso de los programas vistos en el proceso escolar mediante ejercicios prácticos. -Aplicación de las herramientas de Power Point y realizar un KARAOKE -Crear en power point un QUIEN QUIERE SER MILLONARIO 			
COMPETENCIAS DEL AREA						
<p>1. Naturaleza y evolución de la tecnología y la informática: Comprender la esencia, el desarrollo histórico y las tendencias futuras de la tecnología y la informática.</p> <p>2. Apropiación y uso de la tecnología y la informática: Desarrollar habilidades para utilizar de manera efectiva y ética diversas herramientas tecnológicas e informáticas en contextos cotidianos y académicos.</p> <p>3. Solución de problemas con tecnología e informática: Aplicar conocimientos y habilidades tecnológicas para identificar y resolver problemas, satisfaciendo necesidades y deseos de manera innovadora.</p> <p>4. Tecnología, informática y sociedad: Analizar y reflexionar sobre el impacto de la tecnología y la informática en la sociedad, considerando aspectos éticos, culturales y ambientales.</p> <p>5. Ciudadanía digital: Reconocer conceptos como la privacidad, la seguridad en línea y el respeto en entornos digitales y fomentar el uso ético de los recursos tecnológicos.</p>						
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO			
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER	
Explica el uso del blog virtual como herramienta educativa.	Reconoce los conceptos aprendidos en la presentación de un trabajo escrito o virtual en un área diferente a informática.	Emplea herramientas virtuales para el diseño de mis actividades de clase	Comprender los conceptos básicos de lenguajes de programación (variables, estructuras de control, funciones, etc.).	Usar herramientas para diseñar, crear y gestionar bases de datos sencillas.	-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.	

GRADO: DECIMO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA			PERIODO: II	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿Qué proyectos puedo realizar en los editores de páginas web? ¿Cómo puedo mejorar mis presentaciones para contenidos expositivos?					
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)		
<ul style="list-style-type: none"> Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro. Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos Tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable. 	UNIDAD #02 CANVA	CONTENIDOS DE INFORMATICA: <ul style="list-style-type: none"> -Normas en la sala de sistemas -Conoce CANVA, entorno, herramientas -Edición de FLYERS usando canva -Ejercicios de FLYERS -Edición de video: que es, para que sirve, como funciona, que programas usamos 			
COMPETENCIAS DEL AREA					
<p>1. Desarrollo de habilidades informáticas básicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejar procesadores de texto, herramientas de dibujo y software educativo. • Crear y guardar documentos digitales sencillos. <p>2. Resolución de problemas con tecnología</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar herramientas tecnológicas para resolver problemas simples o apoyar actividades escolares. <p>3. Uso de internet para la búsqueda de información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar motores de búsqueda para encontrar información específica con orientación. • Comprender la importancia de evaluar la confiabilidad de la información. <p>4. Pensamiento lógico y programación básica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducir conceptos de secuencia, lógica y patrones a través de actividades como robótica educativa o programación con herramientas visuales (Scratch, Blockly, entre otros). <p>5. Cuidado de dispositivos tecnológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar normas de cuidado y mantenimiento básico de los equipos tecnológicos. <p>6. Ciudadanía digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer conceptos como la privacidad, la seguridad en línea y el respeto en entornos digitales. <p>Fomentar el uso ético de los recursos tecnológicos.</p>					
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
Conjuga programas para la creación de contenido multimedia.	Reconoce los conceptos aprendidos en la edición de videos y la pone en práctica en los ejercicios planteados.	Edita y diseña FLYERS usando software libre con sus diferentes posibilidades.	Comprender los conceptos básicos de lenguajes de programación (variables, estructuras de control, funciones, etc.).	Usar herramientas para diseñar, crear y gestionar bases de datos sencillas.	-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.

GRADO: DECIMO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA			PERIODO: III			
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: INFORMATICA: ¿Cómo puedo diseñar páginas web a partir de código de programación?							
ESTANDARES			NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)			
<ul style="list-style-type: none"> Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro. Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos Tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable. 			UNIDAD #03 EDICION DE VIDEOS	<p>CONTENIDOS DE INFORMATICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Aplicar las herramientas de edición de video para aprender -Usar las diferentes plataformas on line para editar videos -EJERCICIO FINAL: Hacer un video con todas las especificaciones aprendidas sobre el tema que te pida el docente 			
COMPETENCIAS DEL AREA							
Uso básico de herramientas tecnológicas: <ul style="list-style-type: none"> Reconocer y manejar dispositivos tecnológicos básicos (computadoras, tabletas, teclados, ratones, entre otros). Usar programas y aplicaciones sencillas para realizar actividades escolares. Comprensión de la tecnología en el entorno <ul style="list-style-type: none"> Identificar objetos tecnológicos presentes en el entorno y su función. Reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la vida cotidiana. Navegación básica y exploración <ul style="list-style-type: none"> Navegar en entornos digitales controlados y seguros (por ejemplo, páginas educativas). Explorar interfaces básicas de software con apoyo. Trabajo colaborativo <ul style="list-style-type: none"> Participar en actividades que involucren el uso de tecnología de manera grupal. Responsabilidad digital Reconocer normas básicas para el uso seguro y responsable de dispositivos tecnológicos.							
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO				
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER		
Comprende contenido virtual basado en el uso de aplicaciones web.	Reconoce las herramientas aprendidas de la elaboración y edición de videos para poner en práctica en los ejercicios propuestos	. Diseña presentaciones educativas haciendo uso de herramientas virtuales.	Comprender los conceptos básicos de lenguajes de programación (variables, estructuras de control, funciones, etc.).	Usar herramientas para diseñar, crear y gestionar bases de datos sencillas.	-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.		

GRADO: DECIMO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA			PERIODO: IV	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: INFORMATICA: ¿Para qué me sirve la creación de contenido digital y al subirlo en la web qué beneficios puedo obtener?					
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)		
<ul style="list-style-type: none"> Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro. Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos Tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable. 		UNIDAD #04 PAGINAS ON LINE QUE AYUDAN A MIS TAREAS	CONTENIDOS DE INFORMATICA: <ul style="list-style-type: none"> -Normas en la sala de sistemas -PLATAFORMAS que apoyan a los procesos y a las tareas que necesitamos -Ejercicios de las plataformas 		
COMPETENCIAS DEL AREA <p>Uso básico de herramientas tecnológicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y manejar dispositivos tecnológicos básicos (computadoras, tabletas, teclados, ratones, entre otros). • Usar programas y aplicaciones sencillas para realizar actividades escolares. <p>Comprensión de la tecnología en el entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar objetos tecnológicos presentes en el entorno y su función. • Reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la vida cotidiana. <p>Navegación básica y exploración</p> <ul style="list-style-type: none"> • Navegar en entornos digitales controlados y seguros (por ejemplo, páginas educativas). • Explorar interfaces básicas de software con apoyo. <p>Trabajo colaborativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participar en actividades que involucren el uso de tecnología de manera grupal. <p>Responsabilidad digital</p> <p>Reconocer normas básicas para el uso seguro y responsable de dispositivos tecnológicos.</p>					
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
Comprende contenido virtual basado en el uso de aplicaciones web.	Reconoce las herramientas aprendidas de la elaboración y edición de videos para poner en práctica en los ejercicios propuestos	. Diseña presentaciones educativas haciendo uso de herramientas virtuales.	Comprender los conceptos básicos de lenguajes de programación (variables, estructuras de control, funciones, etc.).	Usar herramientas para diseñar, crear y gestionar bases de datos sencillas.	-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.