

GRADO: OCTAVO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA		PERIODO: I
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA:</b>			
<b>INFORMATICA:</b> ¿Qué me aportan las herramientas avanzadas de Word en mi vida académica?			
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)
<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.</li> <li>Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos Tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.</li> </ul>		<b>UNIDAD #01</b>  <b>COMENCEMOS REPASANDO Y NIVELANDO</b>	<p><b>CONTENIDOS DE TECNOLOGIA:</b></p> <p><b>CONTENIDOS DE INFORMATICA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Normas en la sala de sistemas</li> <li>-Repaso de los contenidos vistos en el año anterior así:</li> <li>-Manejo del correo institucional: aprender el código de contraseña en el cuaderno de informática</li> <li>-Manejo de la página web del colegio (reconocer las herramientas)</li> <li>-Aprender en WORD: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estilos.</li> <li>• Tablas de contenido.</li> <li>• Hipervínculos.</li> <li>• Como guardar un archivo de Word en PDF</li> </ul> </li> </ul>
COMPETENCIAS DEL AREA			
<p><b>1. Naturaleza y evolución de la tecnología y la informática:</b> Comprender la esencia, el desarrollo histórico y las tendencias futuras de la tecnología y la informática.</p> <p><b>2. Apropiación y uso de la tecnología y la informática:</b> Desarrollar habilidades para utilizar de manera efectiva y ética diversas herramientas tecnológicas e informáticas en contextos cotidianos y académicos.</p> <p><b>3. Solución de problemas con tecnología e informática:</b> Aplicar conocimientos y habilidades tecnológicas para identificar y resolver problemas, satisfaciendo necesidades y deseos de manera innovadora.</p> <p><b>4. Tecnología, informática y sociedad:</b> Analizar y reflexionar sobre el impacto de la tecnología y la informática en la sociedad, considerando aspectos éticos, culturales y ambientales.</p> <p><b>5. Ciudadanía digital:</b> 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
Comprende la importancia que tiene la tecnología en la vida del hombre y analiza el impacto que produce en el medio ambiente	Comprende las empresas tecnológicas de mayor impacto en la sociedad y su impacto social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aplica correctamente la herramienta para crear vínculos internos o externos al texto en WORD.</li> <li>-Diseña de manera ágil y dinámica tablas de contenido a partir de un texto.</li> </ul>	<p><b>SABER</b></p> <p>Reconoce y aplica comandos básicos en los programas de uso frecuente.</p> <p><b>HACER</b></p> <p>Realiza uso, manejo de las diferentes herramientas virtuales institucionales: correo, pagina web, Educa evoluciona, Instruimos.</p> <p><b>SER</b></p> <p>-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.</p>

GRADO: OCTAVO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA			PERIODO: II	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA: INFORMATICA: ¿Cómo puedo utilizar Word avanzado en sus tareas académicas?					
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.</li> <li>Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos Tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.</li> </ul>		UNIDAD #02	<b>CONTENIDOS DE TECNOLOGIA:</b>  <b>CONTENIDOS DE INFORMATICA:</b>  -Normas en la sala de sistemas -Ejercicios de Word avanzado: <ul style="list-style-type: none"> <li>Inserción de imágenes, diagramas, gráficos.</li> <li>Inserción de encabezados y pies de página</li> <li>Numeración de páginas</li> </ul> -ejercicios del tema		
COMPETENCIAS DEL AREA		WORD AVANZADO			
1. Desarrollo de habilidades informáticas básicas <ul style="list-style-type: none"> <li>Manejar procesadores de texto, herramientas de dibujo y software educativo.</li> <li>Crear y guardar documentos digitales sencillos.</li> </ul> 2. Resolución de problemas con tecnología <ul style="list-style-type: none"> <li>Usar herramientas tecnológicas para resolver problemas simples o apoyar actividades escolares.</li> </ul> 3. Uso de internet para la búsqueda de información <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar motores de búsqueda para encontrar información específica con orientación.</li> <li>Comprender la importancia de evaluar la confiabilidad de la información.</li> </ul> 4. Pensamiento lógico y programación básica <ul style="list-style-type: none"> <li>Introducir conceptos de secuencia, lógica y patrones a través de actividades como robótica educativa o programación con herramientas visuales (Scratch, Blockly, entre otros).</li> </ul> 5. Cuidado de dispositivos tecnológicos <ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicar normas de cuidado y mantenimiento básico de los equipos tecnológicos.</li> </ul> 6. Ciudadanía digital <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer conceptos como la privacidad, la seguridad en línea y el respeto en entornos digitales.</li> </ul> Fomentar el uso ético de los recursos tecnológicos.					
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
Comprende nuestro país en referencia a dentro de unos años con la tecnología y su impacto.	Identifica que son las importaciones y las exportaciones en nuestro país y su relación con la tecnología	Ejecuta ideas académicas basadas en aplicaciones trabajadas en la web.	Identificar y describir las funciones principales de programas como procesadores de texto	Usar aplicaciones de software ofimático para crear documentos, hojas de cálculo y presentaciones.	-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.

GRADO: OCTAVO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA			PERIODO: III				
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: <b>TECNOLOGIA:</b>								
INFORMATICA: ¿En qué me beneficia aprender a manejar el PAINT Y EL PAINT 3D en mi proyecto de vida?								
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)					
<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.</li> <li>Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos Tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.</li> </ul>		<b>UNIDAD #03</b>	<b>CONTENIDOS DE TECNOLOGIA:</b>  <b>PAINT 3D</b>  <b>CONTENIDOS DE INFORMATICA:</b>  - PAINT: Repaso de los temas básicos de Paint. • PAINT 3D: ✓ Herramientas (Seleccionar, selección mágica, pinceles, formas 2D, Formas 3D, Texto, efectos) Pegar imágenes, recortarlas ✓ Firmar imágenes (autoria) ✓ Crear tarjetas básicas. ✓ Como guardar: en guardar como.					
COMPETENCIAS DEL AREA								
<b>Uso básico de herramientas tecnológicas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer y manejar dispositivos tecnológicos básicos (computadoras, tabletas, teclados, ratones, entre otros).</li> <li>Usar programas y aplicaciones sencillas para realizar actividades escolares.</li> </ul> <b>Comprensión de la tecnología en el entorno</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar objetos tecnológicos presentes en el entorno y su función.</li> <li>Reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la vida cotidiana.</li> </ul> <b>Navegación básica y exploración</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Navegar en entornos digitales controlados y seguros (por ejemplo, páginas educativas).</li> <li>Explorar interfaces básicas de software con apoyo.</li> </ul> <b>Trabajo colaborativo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Participar en actividades que involucren el uso de tecnología de manera grupal.</li> </ul> <b>Responsabilidad digital</b> Reconocer normas básicas para el uso seguro y responsable de dispositivos tecnológicos.								
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO					
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER			
Comprende código de programación y consulta para realizar búsquedas en bases de datos.	Identifica los medios de comunicación que nos ofrece la tecnología en la vida del hombre. -Argumentativo: Descubre las diferentes normas de seguridad que se requieren para la manipulación de algunos artefactos tecnológicos.	Crea nuevos diseños en PAINT 3D teniendo en cuenta las indicaciones.	Comprender los conceptos básicos de algoritmos, variables y estructuras lógicas.	Usar aplicaciones de software ofimático para crear documentos, hojas de cálculo	-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.			

GRADO: OCTAVO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA			PERIODO: IV				
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA:								
INFORMATICA: ¿Cómo puede crear estructuras neuronales aprender a realizar consultas en bases de datos?								
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)					
<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.</li> <li>Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos Tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.</li> </ul>		<b>UNIDAD #04</b>	<b>CONTENIDOS DE TECNOLOGIA:</b>  <b>PAGINAS ON LINE QUE AYUDAN A MIS TAREAS</b>					
COMPETENCIAS DEL AREA								
<b>Uso básico de herramientas tecnológicas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer y manejar dispositivos tecnológicos básicos (computadoras, tabletas, teclados, ratones, entre otros).</li> <li>Usar programas y aplicaciones sencillas para realizar actividades escolares.</li> </ul> <b>Comprensión de la tecnología en el entorno</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar objetos tecnológicos presentes en el entorno y su función.</li> <li>Reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la vida cotidiana.</li> </ul> <b>Navegación básica y exploración</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Navegar en entornos digitales controlados y seguros (por ejemplo, páginas educativas).</li> <li>Explorar interfaces básicas de software con apoyo.</li> </ul> <b>Trabajo colaborativo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Participar en actividades que involucren el uso de tecnología de manera grupal.</li> </ul> <b>Responsabilidad digital</b> Reconocer normas básicas para el uso seguro y responsable de dispositivos tecnológicos.								
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO					
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER			
Comprende las clases de máquinas y su utilidad en la sociedad y el impacto ambiental que produce.	Identifica los elementos para hacer diferentes actividades utilizando paginas on line	Crea nuevos proyectos usando las herramientas on line como apoyo escolar.	Comprender los conceptos básicos de algoritmos, variables y estructuras lógicas.	Usar aplicaciones de software ofimático para crear documentos, hojas de cálculo	-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.			