

	MODELO DE FORMACIÓN POR PROCESOS Y VALORES CRISTIANOS		Código: DDC-PAL-08
	PROCESO: DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR		
	PLAN DE AULA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Página 1 de 2
Versión 1.0	Fecha última actualización 25/08/2010		
ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO: UNDÉCIMO	SEMESTRE: II	FECHA: FEBRERO 6 - JUNIO 8 DE 2012
ESTUDIANTE:			
DOCENTE: WILBER ALEXANDER PACHON ARENALES			
EJE(S) ARTICULADOR(ES): NATURALEZA DE LA TECNOLOGÍA, APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA EJE(S) TEMÁTICO(S): APLICA LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA INDAGAR EN SU PERFIL PROFESIONAL. LOS PRODUCTOS TECNOLÓGICOS, SU PERTINENCIA, CALIDAD Y EFECTOS POTENCIALES SOBRE LA SALUD Y EL MEDIO AMBIENTE.			
1. METAS DE CALIDAD DE ÁREA:			
<p>A. TECNICA: Desarrollo mi dimensión técnica al aplicar la herramienta tecnológica para indagar en mi perfil profesional y para considerar cómo los productos tecnológicos, tienen pertinencia, calidad y efectos potenciales sobre la salud y el medio ambiente; utilizo la informática de última generación, con responsabilidad y habilidad en el desarrollo de mis proyectos escolares.</p> <p>B. AFECTIVA: Cresco en mi desarrollo afectivo al conocer los productos tecnológicos, su pertinencia, calidad y efectos potenciales sobre la salud y el medio ambiente, demostrando autoestima y autodeterminación en mi desempeño escolar y al indagar en mi perfil profesional.</p> <p>C. CORPORAL: Fortalezco mi sistema nervioso concerniente con mi coordinación, percepción sensorial y ubicación en el espacio y el tiempo al valirme de herramientas tecnológicas para indagar en mi perfil profesional y al perfeccionar mis tareas o prácticas académicas poniendo a prueba algunos productos tecnológicos, su pertinencia, calidad y efectos potenciales sobre la salud y el medio ambiente.</p>			
2. EL SABER: (¿Qué?)			
CIENCIA, TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Definiciones. 2. Objetivos de la Ciencia y la Tecnología. 3. Impacto Económico y Social de la Ciencia y la Tecnología. <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Tecnología y desarrollo. 3.2. La génesis de la tecnología. 3.3. La transformación del mundo. 3.4. La transformación de los sistemas de producción. 3.5. La transformación del sector industrial y de otros sectores. 3.6. Hacia la industria "cerebro intensiva". 4. Las nuevas Tecnologías. <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Tecnología de información 4.2. Biotecnología. 4.3. Nuevos materiales. 5. La aplicación de la Ciencia y Tecnología al mejoramiento de la sociedad. <p>Bibliografías.</p> <p>Tomado de educación en Tecnológica, [Tomo1], autor Manuel Paz, Universidad del valle.</p> <p>Comentarios por:</p> <p>[autor], Patricia Hoyos S., [titulo], "Herramientas Tecnológicas" (México).</p> <p>ftp://coociendolatecnologiaenlinea.com.me</p>			
3. INDICADORES DE GESTIÓN: (¿Para qué?)			Tiempo previsto Por semana (Cuándo)
HACIA EL USO DE LA INFORMÁTICA CON RESPONSABILIDAD Y HABILIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Comprender y diferenciar las funciones de los componentes físicos de un ordenador así como su funcionamiento y formas de conectarlos. • Manejar con soltura aplicaciones informáticas que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar y presentar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación. 			Febrero 6 – abril 13 2 semanas 1 semana

	MODELO DE FORMACIÓN POR PROCESOS Y VALORES CRISTIANOS		Código: DDC-PAL-08	Página 2 de 2
	PROCESO: DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR			
	PLAN DE AULA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Fecha última actualización 25/08/2010	
Versión 1.0				
<ul style="list-style-type: none"> • Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones, valorando la importancia del respeto de la propiedad intelectual y la conveniencia de recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización. • Conocer y utilizar las herramientas para integrarse en redes sociales, aportando sus competencias al crecimiento de las mismas y adoptando las actitudes de respeto, participación, esfuerzo y colaboración que posibiliten la creación de producciones colectivas. • Obtengo información sobre temas científicos, utilizando distintas fuentes, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación empleándolas y valorando su contenido, para fundamentar y orientar trabajos sobre temas científicos. 			2 semanas	
<p>HACIA EL FORTALECIMIENTO DEL AUTOESTIMA Y LA AUTODETERMINACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica. • Valoro mis sentimientos de satisfacción personal y los colectivos que despiertan mis habilidades para resolver problemas tecnológicos y la superación de las dificultades propias del proceso, así como la forma en que puedo contribuir al bienestar y progreso de la comunidad. • Participo en la planificación y realización en equipo de actividades tecnológicas, valorando mis aportes y los aportes ajenos en función de los objetivos establecidos, mostrando una actitud flexible y de colaboración y asumiendo responsabilidades en el desarrollo de las tareas. • Mejoro mi imaginación y mis habilidades creativas, comunicativas y colaborativas haciendo uso de los recursos tecnológicos y las herramientas informáticas adecuadas. 			2 semanas	abril 16 – junio 22
<p>HACIA LA COORDINACION, PERCEPCION Y UBICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo destrezas técnicas y adquiero conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura, precisa y responsable de materiales, objetos y sistemas tecnológicos. • Desarrollo habilidades y destrezas para una mejor comprensión de los conocimientos tecnológicos y para resaltar su aplicación como expresión de la capacidad del hombre al interpretar, argumentar y proponer hipótesis en beneficio de la sociedad. • Manejo con soltura aplicaciones informáticas que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar y presentar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación. • Comprendo la mejor forma de usar y controlar las herramientas tecnológicas y entiendo las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción. 			1 semana	1 semana
4. RECURSOS Y CONTEXTOS: (¿Con qué? ¿Dónde?)				
<p>* CONTEXTOS: Sala de informática, salón de clase.</p> <p>* RECURSOS: Programas de cómputo y computadores, la Internet, video bean, medios magnéticos, bibliotecas virtuales y físicas, carteleras, guía taller, uso del cuaderno, orientación del docente, experiencias previas del alumno, tablero y marcadores, entre otros recursos.</p>				
5. MÉTODO Y/O INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: (¿Cómo?)				
<p>Para el alcance de metas del área se debe cumplir con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa por parte de los estudiantes, Lluvia de ideas, Construcción de conceptos • Interacción estudiantes y docente • Socialización de criterios • Resolución de problemas y ejercicios planteados en clase de informática • Lecciones Orales • Práctica en la sala de informática • Prácticas desarrolladas en casa • Talleres en el salón de clases • Consultas • Trabajo en grupo 				
6. OBSERVACIONES				