TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

MALLA CURRICULAR

11° - 3ER PERIODO

PERIODO 3			
PREGUNTAS PROBLEMATIZADORAS ÁMBITO DE INVESTIGACIÓN O SITUACIÓN PROBLEMA	EJES DE LOS ESTÁNDARES O LINEAMIENTOS EN TÉRMINOS DE ACCIONES DE PENSAMIENTO Y PRODUCCIÓN		
	Naturaleza y evolución de la tecnología:		
¿Cómo influyen los	Interpreto la tecnología y sus manifestaciones (artefactos,		
avances tecnológicos y	procesos, productos, servicios y sistemas) como elaboración		
científicos en el desarrollo	cultural, que ha evolucionado a través del tiempo para cubrir		
de un país?	necesidades, mejorar condiciones de vida y solucionar		
	problemas.		
	Apropiación y uso de la tecnología:		
	Selecciono y utilizo eficientemente, en el ámbito personal y		
	social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas		
	tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento,		
	potencialidades y limitaciones.		
	Solución de problemas con tecnología:		
	Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la		
	apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando		
	diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las		

soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.

Tecnología y sociedad:

Analizo las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, evalúo críticamente los alcances, limitaciones y beneficios de éstas y tomo decisiones responsables relacionadas con sus aplicaciones.

ONTENIDOS	CONTENIDOS
ROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
seña, construye y	Valora los
ueba prototipos de	factores culturales
tefactos y procesos.	y tecnológicos
	que inciden en la
terpreta y	sexualidad,
presenta ideas	control de
bre diseños,	natalidad y
novaciones o	prevención ETS.
otocolos de	
perimentos	Reflexiona sobre
ediante el uso de	los medios
gistros, textos,	audiovisuales
agramas, figuras,	como la imagen,
anos constructivos,	el sonido y el
aquetas, modelos y	movimiento para
ototipos, empleando	hacer más
ıra ello herramientas	llamativa e
informática.	interactiva una
	presentación en
rea una	PowerPoint.
esentación en	
owerPoint sobre la	
	seña, construye y ueba prototipos de tefactos y procesos. terpreta y presenta ideas bre diseños, novaciones o otocolos de perimentos ediante el uso de gistros, textos, agramas, figuras, anos constructivos, aquetas, modelos y ototipos, empleando ura ello herramientas informática.

influencia de los	Propone acciones	
avances tecnológicos	encaminadas a	
y científicos en el	buscar soluciones	
desarrollo de un país	sostenibles dentro	
	un contexto	
	participativo.	

INDICADORES DE DESEMPEÑO

- **1.** Explica los propósitos de la ciencia y de la tecnología y su mutua interdependencia que les permite su potencialización.
- **2.** Entiende el concepto de divulgación o difusión en el internet y la web 2.0. como espacios que ayudan a mejorar canales y vías de comunicación.
- Diseña, construye y prueba prototipos de artefactos y procesos mediante la elaboración de un objeto en movimiento como muestra de ciencia, técnica y creatividad.
- 4. Interpreta y representa ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, desarrollo de software, empleando para ello herramientas en informática. (Transversal con media técnica)
- **5.** Crear una presentación en PowerPoint sobre la influencia de los avances tecnológicos y científicos en el desarrollo e impacto de un país.
- **6.** Valora los factores culturales y tecnológicos que inciden en la sexualidad, control de natalidad y prevención ETS a través de debates y diálogos grupales que le permiten aclarar dudas y establecer conocimientos.
- Desarrolla una solución de software de acuerdo con el diseño, metodología de desarrollo y teniendo en cuenta modelos de referencia. (Transversal con media técnica).