

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAMÓN MARTÍNEZ BENÍTEZ</b> <b>NIT.836.000.201-7</b> <b>Resolución de aprobación No.</b> <b>DANE No.176147000716</b>	Pág. [1 de 3]
		CÓDIGO: TIC DIAG.01.10.18
	<b>TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN – PLAN DE ÁREA</b>	VERSION 1

**Grado: Séptimo. Explorando la informática, la tecnología y los medios de comunicación en el siglo XXI**

**Objetivo general:** el objetivo de este plan de área es proporcionar a los estudiantes de grado séptimo los conocimientos y habilidades necesarios para comprender y utilizar de manera efectiva la informática, la tecnología y los medios de comunicación en su vida diaria, fomentando así su competencia digital y su capacidad para interactuar responsablemente en la sociedad digital.

**A través de este plan de área, los estudiantes de grado séptimo adquieren las siguientes competencias:**

**Competencia digital:** Los estudiantes desarrollan habilidades y conocimientos para utilizar de manera efectiva la tecnología digital. Aprenden a utilizar aplicaciones de software básicas, a navegar por Internet de manera segura, a evaluar críticamente la información en línea y a utilizar herramientas digitales para crear contenidos multimedia.

**Competencia informacional:** Los estudiantes aprenden a buscar, evaluar y utilizar información de manera crítica y responsable. Adquieren habilidades para identificar fuentes confiables, verificar la veracidad de la información y comprender los conceptos básicos de los derechos de autor y la propiedad intelectual.

**Competencia mediática:** Los estudiantes desarrollan habilidades para analizar críticamente los mensajes y contenidos de los medios de comunicación. Aprenden a reconocer los diferentes tipos de medios digitales, a comprender su impacto en la sociedad y a utilizar las redes sociales de manera responsable, respetando la privacidad y evitando el ciberacoso.

**Competencia tecnológica:** Los estudiantes adquieren habilidades prácticas en el manejo de hardware y software. Aprenden a utilizar el teclado y el ratón de manera eficiente, a familiarizarse con los componentes de un sistema informático y a comprender el funcionamiento básico de los sistemas operativos.

**Competencia ética y ciudadana:** Los estudiantes desarrollan una comprensión de los aspectos éticos y legales relacionados con el uso de la tecnología y los medios de comunicación. Aprenden a respetar la privacidad de los demás, a utilizar los recursos digitales de manera responsable y a comprender las implicaciones de la propiedad intelectual y los derechos de autor.

**Evaluación:**


Evaluación continua: observación del desempeño en clase, participación en actividades prácticas y trabajos individuales y en grupo.


Evaluación sumativa: pruebas escritas, proyectos de investigación, creación de contenidos digitales y presentaciones.


**Recursos:** Aula de informática equipada con computadoras. Acceso a Internet y proyector multimedia. Software educativo y aplicaciones en línea adecuadas para el grado.


**Nota:** Este plan de área es una guía general y puede adaptarse según las necesidades y el contexto específico de cada institución educativa.


En general, este plan de área busca formar estudiantes competentes en el uso responsable y efectivo de la informática, la tecnología y los medios de comunicación, preparándolos para interactuar de manera adecuada en la sociedad digital en la que se encuentran inmersos.


	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAMÓN MARTÍNEZ BENÍTEZ</b> <b>NIT.836.000.201-7</b> Resolución de aprobación No. DANE No.176147000716	Pág. [2 de 3]
		CÓDIGO: TIC DIAG.01.10.18
	<b>TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN – PLAN DE ÁREA</b>	VERSION 1

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: RAMÓN MARTÍNEZ BENÍTEZ			CÓDIGO DANE:		
ASIGNACIÓN ACADÉMICA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA MONTGOMERY PIEDRA VALENCIA			ASIGNATURA: INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA		
			GRADO: SÉPTIMO		
			NÚMERO DE SESIONES PEDAGÓGICAS POR PERÍODO: 48		
PERÍODO: I		FECHA DE INICIO: ENERO 16 DE 2023		FECHA FINALIZACIÓN: 21 DE ABRIL DE 2023	
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS: ORIENTACIONES CURRICULARES PARA EL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA					
Componente	Naturaleza y Evolución de la T&I	Aprendizajes	Uso y apropiación de la T&I	Solución de problemas con T&I	Tecnología, Informática y Sociedad
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	<b>Apropio principios y conceptos de la tecnología y la informática, presentes en diversos hitos de la tecnología que le han permitido al hombre transformar el entorno.</b>	Unidad 1: Fundamentos de la informática  Introducción a la informática: conceptos básicos, historia de la computación. Componentes de un sistema informático: hardware y software.	<b>Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.</b>	<b>Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes contextos.</b>	<b>Evalúo los impactos que la transformación de los recursos naturales tiene en el bienestar de la sociedad y en el medio ambiente.</b>
	Analizo las razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas, materiales e información, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos, el diseño de sistemas tecnológicos, la implementación de procesos y el desarrollo computacional a lo largo de la historia.  Explico con ejemplos los sistemas tecnológicos, indicando sus principios, conceptos, componentes y relaciones de causa efecto.	Uso adecuado del teclado y el ratón: técnicas de escritura y movimientos precisos. Introducción a los sistemas operativos: funciones y manejo básico del sistema operativo utilizado en el aula.   Aplicaciones de software básicas: procesador de texto, hojas de cálculo y presentaciones.  LA RADIO II: elaboración de programación - emisora escolar. Proyecto SOY LECTOR: El periódico digital. MEDIOS DE COMUNICACIÓN INSTITUCIONALES <a href="https://ticpunto0.wixsite.com/informatica/colectivo">https://ticpunto0.wixsite.com/informatica/colectivo</a>	Aplico normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de productos tecnológicos.  • Analizo el impacto de los productos tecnológicos y reflexiono sobre su aporte en la solución de problemas y satisfacción de necesidades.	Adapto soluciones tecnológicas o informáticas en diferentes contextos y problemas.  Descompongo un problema en secuencia de pasos proponiendo o desarrollando probables soluciones a los problemas planteados.	Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones políticas en el uso y disposición final de productos de las tecnologías.  Analizo las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos o sistemas tecnológicos o informáticos.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAMÓN MARTÍNEZ BENÍTEZ</b> <b>NIT.836.000.201-7</b> Resolución de aprobación No. DANE No.176147000716	Pág. [3 de 3]
		CÓDIGO: TIC DIAG.01.10.18
	<b>TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN – PLAN DE ÁREA</b>	VERSION 1

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: RAMÓN MARTÍNEZ BENÍTEZ			CÓDIGO DANE:		
ASIGNACIÓN ACADÉMICA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA MONTGOMERY PIEDRA VALENCIA			ASIGNATURA: INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA		
			GRADO: SÉPTIMO		
			NÚMERO DE SESIONES PEDAGÓGICAS POR PERÍODO: 48		
PERÍODO: II		FECHA DE INICIO: 24 DE ABRIL DE 2023		FECHA FINALIZACIÓN: 18 DE AGOSTO DE 2023	
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS: ORIENTACIONES CURRICULARES PARA EL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA					
Componente	Naturaleza y Evolución de la T&I	Aprendizajes	Uso y apropiación de la T&I	Solución de problemas con T&I	Tecnología, Informática y Sociedad
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	Apropio principios y conceptos de la tecnología y la informática, presentes en diversos hitos de la tecnología que le han permitido al hombre transformar el entorno.	<div></div> <div>Unidad 2: Navegación segura en Internet</div> <div>Proyecto SOY LECTOR: El periódico digital</div>	Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.	Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes contextos.	Evalúo los impactos que la transformación de los recursos naturales tiene en el bienestar de la sociedad y en el medio ambiente.
	<div>Represento en estructuras conceptuales los conceptos propios de la tecnología y la informática, que se han empleado en la generación y evolución de productos de la tecnología.</div> <div>Reconozco los conceptos y principios de otras disciplinas, que han contribuido a la creación de algunos productos tecnológicos e informáticos actuales.</div>	<div>LA RADIO II: emisora escolar y podcast</div> <div>Conceptos básicos de Internet: navegadores, motores de búsqueda y sitios web.</div> <div>Uso responsable de Internet: protección de datos personales, privacidad y seguridad en línea.</div> <div>Evaluación crítica de la información en línea: identificación de fuentes confiables y verificación de la información.</div> <div>Uso ético de Internet: respeto de los derechos de autor y la propiedad intelectual.</div>	<div>Organizo información sobre productos tecnológicos mediante contenidos digitales en diferentes formatos a través de diversos canales de comunicación.</div> <div>Uso las tecnologías de la información y la comunicación, para procesar información, comunicar ideas creativamente, trabajar colaborativamente y generar representaciones de la realidad en múltiples formatos.</div>	<div>Propongo procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos o informáticos.</div> <div>Realizo representaciones gráficas tridimensionales de mis ideas y diseños encaminados a la solución de problemas en mi entorno.</div>	<div>Asumo comportamientos legales y respetuosos relacionados con el uso de los recursos tecnológicos o informáticos.</div> <div>Participo en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos analógicos y digitales.</div>

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAMÓN MARTÍNEZ BENÍTEZ</b> <b>NIT.836.000.201-7</b> Resolución de aprobación No. DANE No.176147000716	Pág. [4 de 3]
		CÓDIGO: TIC DIAG.01.10.18
	<b>TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN – PLAN DE ÁREA</b>	VERSION 1

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: RAMÓN MARTÍNEZ BENÍTEZ			CÓDIGO DANE:		
ASIGNACIÓN ACADÉMICA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA MONTGOMERY PIEDRA VALENCIA			ASIGNATURA: INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA		
			GRADO: SÉPTIMO		
			NÚMERO DE SESIONES PEDAGÓGICAS POR PERÍODO: 48		
PERÍODO: III		FECHA DE INICIO: 22 DE AGOSTO DE 2023		FECHA FINALIZACIÓN: 24 DE NOVIEMBRE DE 2023	
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS: ORIENTACIONES CURRICULARES PARA EL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA					
Componente	Naturaleza y Evolución de la T&I	Aprendizajes	Uso y apropiación de la T&I	Solución de problemas con T&I	Tecnología, Informática y Sociedad
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	Apropio principios y conceptos de la tecnología y la informática, presentes en diversos hitos de la tecnología que le han permitido al hombre transformar el entorno.	<div>Unidad 3: Tecnologías emergentes</div> <div>Proyecto SOY LECTOR: El periódico digital</div> <div></div> <div>Plan de lectura, escritura y oralidad en <a href="https://bibliotecadigital.colombiaaprende.edu.co/">https://bibliotecadigital.colombiaaprende.edu.co/</a></div> <div>Introducción a las tecnologías emergentes: inteligencia artificial, realidad virtual, Internet de las cosas.</div> <div>Aplicaciones prácticas de la inteligencia artificial: asistentes virtuales, reconocimiento de voz, chatbots.</div> <div>Internet de las cosas: concepto y ejemplos de dispositivos conectados.</div> <div>Unidad 4: Medios de comunicación digitales</div> <div>Introducción a los medios de comunicación digitales: redes sociales, blogs y plataformas de streaming.</div> <div>Uso responsable de las redes sociales: privacidad, seguridad y prevención del ciberacoso.</div> <div>Creación de contenidos digitales: edición de imágenes, videos y audio.</div> <div>Alfabetización mediática: análisis crítico de los mensajes en los medios de comunicación.</div>	Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.	Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes contextos.	Evalúo los impactos que la transformación de los recursos naturales tiene en el bienestar de la sociedad y en el medio ambiente.
	Explico con ejemplos los sistemas tecnológicos, indicando sus principios, conceptos, componentes y relaciones de causa efecto.		Construyo contenidos digitales que incluyen recursos de información en diversos formatos (texto, imagen, video, sonido), para diferentes situaciones de la vida cotidiana.	Interpreto gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades.	Reconozco los derechos de las comunidades para acceder a bienes y servicios tecnológicos o informáticos (como, por ejemplo, los recursos energéticos e hídricos o la conectividad).
	• Argumento sobre las transformaciones y utilización de fuentes de energía y redes en la actualidad y su incidencia en los desarrollos tecnológicos futuros.		Reconozco y uso principios de funcionamiento que sustentan productos de la tecnología.	Elaboro algoritmos en un entorno de programación para solucionar problemas que requieren el uso de estructuras básicas de secuenciación, condición o repetición.	