



Área:	Tecnología e Informática	Asignaturas que conforman el área	Tecnología e Informática
Grado:	Primero	Intensidad horaria semanal:	Dos horas

Diseño curricular por competencias			
ESTÁNDARES			
Formulaciones claras emanadas del MEN que describen lo que un estudiante debe saber y saber hacer, son observables, evaluables y medibles.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Reconozco algunos artefactos de la casa como sistemas simples con algunas de sus características y medidas de seguridad.	Reconozco algunos artefactos de la escuela como sistemas simples con algunas de sus características y medidas de seguridad.	Identifico diferentes herramientas e instrumentos manipulados en la escuela y en la casa con su funcionalidad.	Conozco las señales y las normas básicas de tránsito para desplazarme con seguridad.
Reconozco las principales partes del computador e interactúo con él usando el mouse, el teclado en aplicaciones como Paint y el block de notas.			
DBA			
Los derechos básicos de aprendizaje constituyen una herramienta que permite a las familias, colegios y educadores del país conocer que es lo básico que un estudiante debe saber en el área.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
No Aplica	No Aplica	No Aplica	No Aplica
COMPETENCIAS			
Conocimientos, habilidades, aptitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con significado de un aprendizaje en contexto.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
	Apropiación y uso de la tecnología Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	Apropiación y uso de la tecnología Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	Apropiación y uso de la tecnología Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.
Naturaleza y evolución de la tecnología Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.			
COMPETENCIAS CIUDADANAS			
Convivencia y paz: Comprendo la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por mí mismo y por los demás, y los practico en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc.).			
Participación y responsabilidad democrática: Participo en los procesos de elección de representantes estudiantiles, conociendo bien cada propuesta antes de elegir.			
Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias las diferencias: Reconozco y acepto la existencia de grupos con diversas características de etnia, edad, género, oficio, lugar, situación socioeconómica, etc.			
DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN			
Nivel de desarrollo de las competencias, permite evidenciar el saber hacer, el ser y el hacer. Se refiere al dominio que tiene el estudiante frente al aprendizaje, permite a la comisión de evaluación tomar decisiones sobre la promoción del estudiante.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Reconoce sistemas simple y artefactos de una casa, así como algunas medidas de seguridad en su uso.	Reconoce los sistemas simples en artefactos de su escuela, así como algunas medidas de seguridad en su uso.	Reconoce herramientas e instrumentos usados en una casa y su escuela.	Identifica algunas señales de tránsito y advertencia en su entorno



Usa el mouse y el teclado en el computador	Identifica las partes principales del computador	Usa accesorios del computador como la calculadora, el block de notas y Paint.	
--	--	---	--

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

COMPONENTES	Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Naturaleza y evolución de la tecnología	Sistemas simples. Artefactos de la casa Medidas de seguridad	Sistemas simples. Artefactos en el colegio Medidas de seguridad	Herramientas e instrumentos de uso cotidiano escuela y en la casa	Símbolos y señales cotidianas de su entorno Transito Basuras Señales de advertencia
Apropiación y uso de la tecnología	El computador y sus partes Comportamiento en la clase virtual (sala de sistemas) Manejo del mouse y teclado	El computador y sus partes Dibujemos en Paint	Accesorios (calculadora) Abrir y cerrar ventanas Dibujemos en Paint	Dibujemos en Paint Juegos didácticos en línea

INDICADORES DE DESEMPEÑO

Son indicios, señales, datos observables o medibles que al ser contrastados evidencian avances, fortalezas o debilidades de los estudiantes en el área o asignatura. Máximo 6 por aspecto. Estos son los que van en la plataforma. Además, se debe incluir los diferenciados para NEE

SER	SABER	HACER
Constituyen los datos observables del desarrollo humano e inteligencia emocional del estudiante durante el proceso de formación.	Datos medibles y observables que proporcionan información sobre los conocimientos que el estudiante adquiere en el proceso de formación.	Indicios, señales observables y medibles que evidencian que el estudiante es capaz de aplicar los saberes que aprendió.
Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase. Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.	Realiza actividades para adquirir un buen manejo del mouse y teclado. Realiza y edita dibujos sencillos con las herramientas de Paint Realiza y edita documentos sencillos con el editor de texto. Desarrollan la creatividad a partir de juegos didácticos en línea Clasifica y describe herramientas e instrumentos de su uso cotidiano según sus características físicas y uso	Reconoce algunos artefactos de la casa con sus respectivas medidas de seguridad. Identifica el computador y sus partes principales Reconoce algunos artefactos del colegio con sus respectivas medidas de seguridad. Conoce la utilidad de algunos Accesorios del computador (calculadora, block de notas) Identifica la utilidad de símbolos cotidianos de su entorno

PROYECTOS TRANSVERSALES (describir las temáticas a trabajar en las clases)

- EDUDERECHOS:** Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: Desarrollo de las competencias básicas a partir del acompañamiento en el proceso de Gobierno Escolar
- Promoción de Estilos de Vida Saludable:** Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo
- Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía:** Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas
- PRAE:** Proyecto Ambiental Escolar de Conservación del Medio Ambiente: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.
- Movilidad segura y Gestión de Riesgos:** La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad. Autocuidado y prevención de riesgos en su entorno

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 04
		Página 3 de 34

6. Educación inclusiva con calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 04
		Página 4 de 34

Área:	Tecnología e Informática	Asignaturas que conforman el área	Tecnología e Informática
Grado:	Segundo	Intensidad horaria semanal:	Dos horas

Diseño curricular por competencias			
ESTÁNDARES			
Formulaciones claras emanadas del MEN que describen lo que un estudiante debe saber y saber hacer, son observables, evaluables y medibles.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Identifico materiales usados en la historia de la humanidad teniendo en cuenta propiedades específicas de ellos.	Relaciona algunos electrodomésticos de su hogar con las medidas de seguridad necesarias en su uso.	Reconozco procesos, artefactos y sistemas involucrados en la elaboración de productos de uso cotidiano.	Conozco la evolución que han tenido los medios de transporte y las implicaciones de ello en la sociedad.
Reconozco otras partes del computador e interactúo con él usando el procesador de texto para dar formato a pequeños documentos, adoptando una buena ergonomía en las prácticas mecanográficas.			
DBA			
Los derechos básicos de aprendizaje constituyen una herramienta que permite a las familias, colegios y educadores del país conocer que es lo básico que un estudiante debe saber en el área.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
No Aplica	No Aplica	No Aplica	No Aplica
COMPETENCIAS			
Conocimientos, habilidades, aptitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con significado de un aprendizaje en contexto.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
.	Apropiación y uso de la tecnología Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	Apropiación y uso de la tecnología Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	Apropiación y uso de la tecnología Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.
Naturaleza y evolución de la tecnología Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados			
COMPETENCIAS CIUDADANAS			
Convivencia y paz: Comprendo la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por mí mismo y por los demás, y los practico en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc.).			
Participación y responsabilidad democrática: Participo en los procesos de elección de representantes estudiantiles, conociendo bien cada propuesta antes de elegir.			
Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias las diferencias: Reconozco y acepto la existencia de grupos con diversas características de etnia, edad, género, oficio, lugar, situación socioeconómica, etc.			
DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN			
Nivel de desarrollo de las competencias, permite evidenciar el saber hacer, el ser y el hacer. Se refiere al dominio que tiene el estudiante frente al aprendizaje, permite a la comisión de evaluación tomar decisiones sobre la promoción del estudiante.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Identifica artefactos y materiales usados a través de la historia	Reconoce electrodomésticos en el hogar y algunas normas de seguridad en su uso	Da formato a textos en el procesador de texto Word.	Conoce dentro de la historia de la tecnología la evolución de los medios de transporte



CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

COMPONENTES	Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Apropiación y uso de la tecnología	El computador y sus partes. Normas de comportamiento. Ergonomía, prácticas mecanográficas.	Juegos didácticos en línea.	Procesador de texto Word (formato de texto).	Procesador de texto Word (formato de texto).
Naturaleza y evolución de la tecnología	Artefactos ayer y hoy (cómo han evolucionado). Materiales a través de la historia.	Electrodomésticos Seguridad en el hogar. Manejo de los servicios públicos.	Artefactos, procesos y sistemas Elaboración un producto Normas de seguridad.	Historia de la tecnología Medios de transporte.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

Son indicios, señales, datos observables o medibles que al ser contrastados evidencian avances, fortalezas o debilidades de los estudiantes en el área o asignatura. Máximo 6 por aspecto. Estos son los que van en la plataforma. Además, se debe incluir los diferenciados para NEE

SER	SABER	HACER
Constituyen los datos observables del desarrollo humano e inteligencia emocional del estudiante durante el proceso de formación.	Datos medibles y observables que proporcionan información sobre los conocimientos que el estudiante adquiere en el proceso de formación.	Indicios, señales observables y medibles que evidencian que el estudiante es capaz de aplicar los saberes que aprendió.
<p>Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase.</p> <p>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.</p> <p>Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en internet.</p>	<p>Aplica las normas de ergonomía, tanto en sus prácticas mecanográficas como en el desarrollo de sus deberes en casa o en el colegio.</p> <p>Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano y los utiliza para el desarrollo de proyectos tecnológicos.</p> <p>Potencian la creatividad a partir de juegos didácticos en línea.</p> <p>Aplica normas de seguridad en el uso de herramientas necesarias en el proceso de elaboración un producto.</p> <p>Da formato a textos a través del Procesador de texto Word</p>	<p>Identifica la importancia de artefactos tecnológicos para la realización de diversas actividades humanas.</p> <p>Reconoce el computador y sus partes principales</p> <p>Conoce algunos los materiales con los que son elaborados algunos artefactos usados por el hombre en el desarrollo de sus actividades diarias de ayer y hoy.</p> <p>Reconoce algunos electrodomésticos con sus respectivas medidas de seguridad en el hogar.</p> <p>Conoce la importancia de hacer buen uso de los servicios públicos</p> <p>Reconoce la importancia de los sistemas en la vida del hombre.</p> <p>Conoce sobre la historia de la tecnología y sus repercusiones en la vida del ser humano.</p> <p>Reconoce la importancia de los Medios de transporte para la evolución del ser humano</p>

PROYECTOS TRANSVERSALES (describir las temáticas a trabajar en las clases)

- EDUDERECHOS:** Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: Desarrollo de las competencias básicas a partir del acompañamiento en el proceso de Gobierno Escolar
- Promoción de Estilos de Vida Saludable:** Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo
- Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía:** Respeto a la diferencia y a la



INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ

Código: GPP-FR-26

MALLAS CURRICULARES

Versión: 04

Página 6 de 34

expresión y sensibilidad ajenas

4. **PRAE:** Proyecto Ambiental Escolar de Conservación del Medio Ambiente: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.
5. **Movilidad segura y Gestión de Riesgos:** La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad. Autocuidado y prevención de riesgos en su entorno
6. **Educación inclusiva con calidad:** Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 04
		Página 7 de 34

Área:	Tecnología e Informática	Asignaturas que conforman el área	Tecnología e Informática
Grado:	Tercero	Intensidad horaria semanal:	Dos horas

Diseño curricular por competencias

ESTÁNDARES

Formulaciones claras emanadas del MEN que describen lo que un estudiante debe saber y saber hacer, son observables, evaluables y medibles.

Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Comprende la importancia de las materias primas en la cadena de producción de la sociedad.	Conozco la evolución que han tenido los medios de comunicación y las implicaciones de ello en la sociedad.	Comprendo la importancia de la edad de los metales para la vida del ser humano en donde construyó, fabricó elementos y herramientas claves en su evolución.	Sigue instrucciones para armar y desarmar artefactos propios de su entorno, con ello se pretende alcanzar más eficiencia y disminuyen riesgos asociados con los productos

Asocia las partes del computador con su funcionalidad e interactúa con él usando el procesador de texto y los buscadores en internet para dar formato a pequeños documentos.

DBA

Los derechos básicos de aprendizaje constituyen una herramienta que permite a las familias, colegios y educadores del país conocer que es lo básico que un estudiante debe saber en el área.

Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
No Aplica	No Aplica	No Aplica	No Aplica

COMPETENCIAS

Conocimientos, habilidades, aptitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con significado de un aprendizaje en contexto.

Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
----------------	-----------------	----------------	----------------

Naturaleza y evolución de la tecnología

Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

	Apropiación y uso de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología
	Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.

COMPETENCIAS CIUDADANAS

Convivencia y paz: Comprendo la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por mí mismo y por los demás, y los practico en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc.).

Participación y responsabilidad democrática: Participo en los procesos de elección de representantes estudiantiles, conociendo bien cada propuesta antes de elegir.

Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias las diferencias: Reconozco y acepto la existencia de grupos con diversas características de etnia, edad, género, oficio, lugar, situación socioeconómica, etc.

DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN

Nivel de desarrollo de las competencias, permite evidenciar el saber hacer, el ser y el hacer. Se refiere al **dominio** que tiene el estudiante frente al aprendizaje, permite a la comisión de evaluación tomar decisiones sobre la promoción del estudiante.

Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
----------------	-----------------	----------------	----------------



Reconoce el explorador de Windows como una herramienta que nos permite crear, editar o eliminar carpetas o archivos.	Configura textos sencillos en el procesador de texto.	Aplica formato de texto d documentos sencillos en el procesador de texto.	Conoce la evolución del computador y del internet
--	---	---	---

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

COMPONENTES	Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Apropiación y uso de la tecnología	<p>Explorador de Windows.</p> <p>El computador y sus partes: otros elementos de hardware (Impresora, Escáner, Parlantes, Micrófono, Tabla digitalizadora, CPU y sus componentes.</p> <p>Normas de comportamiento.</p>	<p>El Teclado: teclas alfanuméricas y funcionales</p> <p>Configuración de documentos en Procesador de texto</p>	<p>Procesador de texto Word (formato de texto)</p>	<p>Historia del Internet</p> <p>Buscadores</p>
Naturaleza y evolución de la tecnología	Materias primas	Historia del computador	<p>Historia de la tecnología</p> <p>Medios de comunicación</p> <p>Evolución de los metales</p>	<p>Seguimiento de instrucciones: Armar y desarmar artefactos siguiendo instrucciones</p>

INDICADORES DE DESEMPEÑO

Son indicios, señales, datos observables o medibles que al ser contrastados evidencian avances, fortalezas o debilidades de los estudiantes en el área o asignatura. Máximo 6 por aspecto. Estos son los que van en la plataforma. Además, se debe incluir los diferenciados para NEE

SER	SABER	HACER
<p>Constituyen los datos observables del desarrollo humano e inteligencia emocional del estudiante durante el proceso de formación.</p>	<p>Datos medibles y observables que proporcionan información sobre los conocimientos que el estudiante adquiere en el proceso de formación.</p>	<p>Indicios, señales observables y medibles que evidencian que el estudiante es capaz de aplicar los saberes que aprendió.</p>
<p>Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase.</p> <p>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.</p> <p>Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y</p>	<p>Realiza prácticas con los elementos del Explorador de Windows y sus funcionalidades</p> <p>Identifica materiales caseros en desuso para construir objetos que benefician su entorno.</p> <p>Configura documentos en el Procesador de texto para una buena presentación de trabajos escritos. Usa buscadores teniendo en cuenta las características y funciones.</p> <p>Realiza prácticas mecanográficas que permitan identificar en el Teclado: teclas alfanuméricas y funcionales.</p> <p>Sigue instrucciones para el arme y/ o desarme de artefactos lo cual le</p>	<p>Selecciona los artefactos tecnológicos de uso cotidiano e identifica en ellos restricciones y condiciones de manejo</p> <p>Reconoce algunos componentes de Hardware y Software que componen el computador.</p> <p>Reconoce la importancia de conservar las materias primas para los procesos productivos en el país.</p> <p>Diferencia las generaciones de computadores y los adelantos tecnológicos en cada etapa de la historia del computador</p> <p>Conoce sobre la historia de la tecnología y su impacto en la calidad vida del ser humano</p>



seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en internet.

permite reconocer esto como una habilidad para su vida.

Conoce la evolución de los Medios de comunicación a través de la historia de la humanidad

PROYECTOS TRANSVERSALES (describir las temáticas a trabajar en las clases)

- 1. EDUDERECHOS:** Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: Desarrollo de las competencias básicas a partir del acompañamiento en el proceso de Gobierno Escolar
- 2. Promoción de Estilos de Vida Saludable:** Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo
- 3. Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía:** Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas
- 4. PRAE:** Proyecto Ambiental Escolar de Conservación del Medio Ambiente: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.
- 5. Movilidad segura y Gestión de Riesgos:** La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad. Autocuidado y prevención de riesgos en su entorno
- 6. Educación inclusiva con calidad:** Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 04
		Página 10 de 34

Área:	Tecnología e Informática	Asignaturas que conforman el área	Tecnología e Informática
Grado:	Cuarto	Intensidad horaria semanal:	Dos horas

Diseño curricular por competencias			
ESTÁNDARES			
Formulaciones claras emanadas del MEN que describen lo que un estudiante debe saber y saber hacer, son observables, evaluables y medibles.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Conozco la importancia que han tenido los distintos tipos de energía para mejorar la calidad de vida del ser humano y la fuente de donde proviene.	Asocio bienes y servicios del entorno con las normas de seguridad que permitan tanto la prevención de enfermedades como de accidentes en él.	Asumo roles específicos dentro del trabajo en equipo con responsabilidad y compromiso para así potenciar mis habilidades y liderazgo	Analizo objetos sencillos que permitan identificar características específicas y propias del objeto, de modo que nos permita conocer más de cerca nuestro entorno
Organizo documentos en el procesador de texto o el presentador gráfico teniendo en cuenta una adecuada presentación, ortografía, gramática, numeración y viñetas a partir de búsquedas de información en internet y posterior envío por correo electrónico			
DBA			
Los derechos básicos de aprendizaje constituyen una herramienta que permite a las familias, colegios y educadores del país conocer que es lo básico que un estudiante debe saber en el área.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
No Aplica	No Aplica	No Aplica	No Aplica
COMPETENCIAS			
Conocimientos, habilidades, aptitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con significado de un aprendizaje en contexto.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Naturaleza y evolución de la tecnología			
Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.			
	Apropiación y uso de la tecnología Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	Apropiación y uso de la tecnología Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	Apropiación y uso de la tecnología Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.
COMPETENCIAS CIUDADANAS			
Convivencia y paz: Comprendo la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por mí mismo y por los demás, y los practico en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc.).			
Participación y responsabilidad democrática: Participo en los procesos de elección de representantes estudiantiles, conociendo bien cada propuesta antes de elegir.			
Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias las diferencias: Reconozco y acepto la existencia de grupos con diversas características de etnia, edad, género, oficio, lugar, situación socioeconómica, etc.			



DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN

Nivel de desarrollo de las competencias, permite evidenciar el saber hacer, el ser y el hacer. Se refiere al **dominio** que tiene el estudiante frente al aprendizaje, permite a la comisión de evaluación tomar decisiones sobre la promoción del estudiante.

Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Reconoce los diferentes tipos de energía y su aplicabilidad	Realiza búsquedas de información y la edita en el procesador de texto o en cuenta, ortografía, gramática, numeración y viñetas.	Reconoce los elementos necesarios que brinda el correo electrónico para comunicar y transmitir tanto textos como archivos.	Tiene en cuenta normas en la elaboración de presentaciones

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

COMPONENTES	Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Naturaleza y evolución de la tecnología	La energía Tipos de energía. Energía en la antigüedad	Bienes y servicios en la comunidad Normas de seguridad Prevención de enfermedades y accidentes	Equipos de trabajo: Roles y responsabilidades	Análisis de objetos Simples
Apropiación y uso de la tecnología	El procesador de texto: Edición de documentos a partir de búsquedas de información en Internet	El procesador de texto Ortografía y gramática Numeración y viñetas	Introducción al correo electrónico	Normas de elaboración de presentaciones. Power Point

INDICADORES DE DESEMPEÑO

Son indicios, señales, datos observables o medibles que al ser contrastados evidencian avances, fortalezas o debilidades de los estudiantes en el área o asignatura. Máximo 6 por aspecto. Estos son los que van en la plataforma. Además, se debe incluir los diferenciados para NEE

SER	SABER	HACER
Constituyen los datos observables del desarrollo humano e inteligencia emocional del estudiante durante el proceso de formación.	Datos medibles y observables que proporcionan información sobre los conocimientos que el estudiante adquiere en el proceso de formación.	Indicios, señales observables y medibles que evidencian que el estudiante es capaz de aplicar los saberes que aprendió.
Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase. Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC. Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades. Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y seguro, de los recursos	Usa materiales caseros en desuso para construir objetos que benefician su entorno. Configura documentos en el Procesador de texto para una buena presentación de trabajos escritos a partir de búsquedas de información en Internet Usa numeración, viñetas, corrige ortografía y gramática en la elaboración de documentos en el Procesador de texto. Asume roles y responsabilidades en la elaboración de Equipos de trabajo reconociendo la importancia de cada una de las funciones dadas Crea un correo electrónico y realiza las operaciones de envío, recibo, adjuntos de mensajes.	Selecciona los artefactos tecnológicos de uso cotidiano e identifica en ellos restricciones y condiciones de manejo Conoce la importancia de la energía a través de la historia en la elaboración de actividades y productos de uso diario del ser humano. Reconoce los tipos de energía y sus aplicaciones en diferentes campos del conocimiento Diferencia los conceptos de bienes y servicios valorando su importancia en la comunidad. Previene enfermedades y/o accidentes teniendo en cuenta normas de higiene y seguridad en algunos trabajos.

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 04
		Página 12 de 34

que se encuentran disponibles en internet.	Diseña y elabora presentaciones sencillas en Power Point identificando las partes principales de su interfaz	Analiza objetos Simples a partir del nivel tecnológico
PROYECTOS TRANSVERSALES (describir las temáticas a trabajar en las clases)		
<ol style="list-style-type: none"> 1. EDUDERECHOS: Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos; Desarrollo de las competencias básicas a partir del acompañamiento en el proceso de Gobierno Escolar 2. Promoción de Estilos de Vida Saludable: Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo 3. Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas 4. PRAE: Proyecto Ambiental Escolar de Conservación del Medio Ambiente: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente. 5. Movilidad segura y Gestión de Riesgos: La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad. Autocuidado y prevención de riesgos en su entorno 6. Educación inclusiva con calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados 		

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 04
		Página 13 de 34

Área:	Tecnología e Informática	Asignaturas que conforman el área	Tecnología e Informática
Grado:	Quinto	Intensidad horaria semanal:	Dos horas

Diseño curricular por competencias			
ESTÁNDARES			
Formulaciones claras emanadas del MEN que describen lo que un estudiante debe saber y saber hacer, son observables, evaluables y medibles.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Comprendo la importancia de los conceptos ciencia, técnica, tecnología, proceso y sistema, los cuales se encuentran inmersos dentro de las invenciones e innovaciones que constantemente se realizan en nuestra sociedad.	Identifico herramientas manuales usadas en mi entorno aplicando las normas de seguridad para prevenir accidentes	Asumo roles específicos dentro del trabajo en equipo con responsabilidad y compromiso para así potenciar mis habilidades y liderazgo	Diseño maquetas o modelos a escala para mejor interpretación y adaptación de espacios propios de su entorno
Diseña presentaciones con animaciones e informes en el procesador de texto, a partir de búsquedas de información en internet teniendo en cuenta el su seguro del mismo, es decir, adoptando la Netiqueta para prevenir riesgos como el sexting			
DBA			
Los derechos básicos de aprendizaje constituyen una herramienta que permite a las familias, colegios y educadores del país conocer que es lo básico que un estudiante debe saber en el área.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
No Aplica	No Aplica	No Aplica	No Aplica
COMPETENCIAS			
Conocimientos, habilidades, aptitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con significado de un aprendizaje en contexto.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Naturaleza y evolución de la tecnología			
Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.			
	Apropiación y uso de la tecnología Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	Apropiación y uso de la tecnología Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	Apropiación y uso de la tecnología Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.
COMPETENCIAS CIUDADANAS			
Convivencia y paz: Comprendo la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por mí mismo y por los demás, y los practico en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc.).			
Participación y responsabilidad democrática: Participo en los procesos de elección de representantes estudiantiles, conociendo bien cada propuesta antes de elegir.			
Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias las diferencias: Reconozco y acepto la existencia de grupos con diversas características de etnia, edad, género, oficio, lugar, situación socioeconómica, etc.			



DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN

Nivel de desarrollo de las competencias, permite evidenciar el saber hacer, el ser y el hacer. Se refiere al **dominio** que tiene el estudiante frente al aprendizaje, permite a la comisión de evaluación tomar decisiones sobre la promoción del estudiante.

Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Conoce los conceptos básicos relacionados con la Tecnología	Realiza búsquedas de información y la edita en el presentador gráfico brindando una animación acorde	Valora la importancia de trabajar en equipo y cumplir con el rol asignado dentro de él	Aplica normas de netiqueta en el proceso de navegación en internet para que pueda realizarse de forma segura.

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

COMPONENTES	Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Naturaleza y evolución de la tecnología	Inventos e innovaciones Conceptos básicos: ciencia, técnica, tecnología, proceso y sistema. Análisis de Productos Clasificación de artefactos	Herramientas manuales Normas de seguridad y comportamiento en internet Prevención de accidentes	Equipos de trabajo Roles y responsabilidades	Elaboración de maquetas o modelos
Apropiación y uso de la tecnología	Edición de presentaciones a partir de búsquedas de información en Internet (PowerPoint)	Presentador gráfico Imágenes y Animaciones (PowerPoint)	Elaboración de informes en procesador de texto (Word) Exposición de hallazgos en presentador gráfico (PowerPoint)	Internet Buscadores Metabuscaros Seguridad en la red Sexting

INDICADORES DE DESEMPEÑO

Son indicios, señales, datos observables o medibles que al ser contrastados evidencian avances, fortalezas o debilidades de los estudiantes en el área o asignatura. Máximo 6 por aspecto. Estos son los que van en la plataforma. Además, se debe incluir los diferenciados para NEE

SER	SABER	HACER
Constituyen los datos observables del desarrollo humano e inteligencia emocional del estudiante durante el proceso de formación.	Datos medibles y observables que proporcionan información sobre los conocimientos que el estudiante adquiere en el proceso de formación.	Indicios, señales observables y medibles que evidencian que el estudiante es capaz de aplicar los saberes que aprendió.
Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase. Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético,	Identifica materiales caseros en desuso para construir objetos que benefician su entorno. Clasifica artefactos de acuerdo a su funcionalidad Edita presentaciones a partir de búsquedas de información en Internet Inserta imágenes y Animaciones en una presentación gráfica Asume roles y responsabilidades en la conformación de equipos de trabajo	Selecciona los artefactos tecnológicos de uso cotidiano e identifica en ellos restricciones y condiciones de manejo Conoce algunas invenciones e innovaciones realizados en los últimos tiempos para el beneficio de los seres humanos Analiza objetos Simples a partir del nivel tecnológico



<p>responsable y legal de las TIC.</p> <p>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.</p> <p>Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en internet.</p>	<p>Elabora informes usando el procesador de texto</p> <p>Expone hallazgos de una investigación a partir del presentador gráfico</p> <p>Elabora maquetas o modelos de acuerdo a una temática dada</p>	<p>Reconoce algunas normas de seguridad para el manejo de las herramientas manuales para la prevención de accidentes</p> <p>Asume un buen comportamiento digital a partir de la Netiqueta</p> <p>Reconoce conceptos básicos asociados a Internet como Buscadores, Metabuscaores, Seguridad en la red y el Sexting</p>
--	--	---

PROYECTOS TRANSVERSALES (describir las temáticas a trabajar en las clases)

- 1. EDUDERECHOS:** Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: Desarrollo de las competencias básicas a partir del acompañamiento en el proceso de Gobierno Escolar
- 2. Promoción de Estilos de Vida Saludable:** Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo
- 3. Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía:** Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas
- 4. PRAE:** Proyecto Ambiental Escolar de Conservación del Medio Ambiente: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.
- 5. Movilidad segura y Gestión de Riesgos:** La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad. Autocuidado y prevención de riesgos en su entorno
- 6. Educación inclusiva con calidad:** Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 04
		Página 16 de 34

Área:	Tecnología e Informática	Asignaturas que conforman el área	Tecnología e Informática
Grado:	Sexto	Intensidad horaria semanal:	Dos horas

Diseño curricular por competencias			
ESTÁNDARES			
Formulaciones claras emanadas del MEN que describen lo que un estudiante debe saber y saber hacer, son observables, evaluables y medibles.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Usa el procesador de texto para producir documentos tipo WYSIWYG ("what-you-see-is-what-you-get", lo que significa "lo-que-ves-es-lo-que-obtienes"), es decir, mostrarla tal como aparecerá cuando se imprima en papel, para posteriormente haciendo uso de la netiqueta ser enviada por correo electrónico como archivo adjunto.			
DBA			
Los derechos básicos de aprendizaje constituyen una herramienta que permite a las familias, colegios y educadores del país conocer que es lo básico que un estudiante debe saber en el área.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
No Aplica	No Aplica	No Aplica	No Aplica
COMPETENCIAS			
Conocimientos, habilidades, aptitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con significado de un aprendizaje en contexto.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Funcionamiento y Conceptos de las TIC: <i>Potenciar la habilidad para apropiarse y utilizar dispositivos tecnológicos (celulares, tablets, portátiles, etc.).</i>			
Investigación y Manejo de Información: <i>Fomentar el proceso de análisis y síntesis de información, así como la crítica y evaluación de la veracidad de la información encontrada</i>			
Comunicación y Colaboración: <i>Identificar diferentes estrategias de comunicación empleando las TIC</i>			
Ciudadanía Digital: <i>Demstrar un adecuado comportamiento en la web atendiendo a los riesgos y oportunidades que en ella hay para fomentar el liderazgo y responsabilidad social.</i>			
Creatividad e Innovación: <i>Potenciar la expresión del pensamiento creativo a través del uso de los diferentes recursos tecnológicos e informáticos</i>			
Pensamiento Crítico, Solución de Problemas y Toma de Decisiones: <i>Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones de uso. Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos.</i>			
COMPETENCIAS CIUDADANAS			
Participación y responsabilidad Democrática (Competencias Ciudadanas) <i>Conozco, analizo y uso los mecanismos de participación ciudadana Conozco y uso estrategias creativas para generar opciones frente a decisiones colectivas</i>			
DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN			
Nivel de desarrollo de las competencias, permite evidenciar el saber hacer, el ser y el hacer. Se refiere al dominio que tiene el estudiante frente al aprendizaje, permite a la comisión de evaluación tomar decisiones sobre la promoción del estudiante.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
<i>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales Valora el aporte de la internet al desarrollo de la</i>	<i>Comprendo la importancia de asumir y promover comportamientos legales relacionados con el manejo de la información a partir de las bases de datos. Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo</i>	<i>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han</i>	<i>Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo en equipo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología. Utilizo herramientas informáticas para el almacenamiento y análisis de la información a partir de herramientas online y offline</i>



<p>sociedad reconociendo los peligros del mal uso la misma</p>	<p>tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.</p>	<p>permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades. (competencia integradora)</p>		
<p>CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES</p>				
<p>COMPONENTES</p>	<p>Primer periodo</p>	<p>Segundo periodo</p>	<p>Tercer periodo</p>	<p>Cuarto periodo</p>
<p>Tecnología y sociedad</p>	<p>Conceptos básicos de gestión de riesgo Delitos informáticos</p>	<p>Factores de riesgo internos y externos</p>	<p>Estrategias de gestión del riesgo</p>	<p>Plan familiar de gestión del riesgo</p>
<p>Apropiación y uso de la tecnología</p>	<p>Introducción en el manejo de las plataformas educativas institucionales (teams y moodle) Normas de comportamiento en el ciberespacio (netiqueta) Normas de comportamiento durante los encuentros informáticos. Manejo del teclado, atajos y comandos</p>	<p>Presentaciones en Power Point y otras herramientas de la web Internet seguro Sexting Buscadores en la web Manejo del correo electrónico Origen del correo electrónico Dirección en el correo electrónico Escritura de mensajes por correo electrónico Servicios del correo electrónico (trabajo en equipo en línea) Envío de documentos por correo</p>	<p>Procesador de texto Word Partes de la ventana Formato de texto (Creación de texto) Introducción a la robótica.</p>	<p>Procesador de textos Word Formato de texto Creación de tablas en Word. Manejo de imágenes y gráficos en Word.</p>
<p>Naturaleza y evolución de la tecnología</p>	<p>Historia de la tecnología</p>	<p>La energía Tipos de energía Usos y fuentes de energía Transformación de la energía</p>	<p>Materiales Tipos de materiales Propiedades Materiales construcción</p>	<p>Cambio climático Materiales reciclables Reciclaje tecnológico Clasificación de los materiales reciclables Contaminación tecnológica Normatividad</p>



Proyecto
tecnológico

INDICADORES DE DESEMPEÑO

Son indicios, señales, datos observables o medibles que al ser contrastados evidencian avances, fortalezas o debilidades de los estudiantes en el área o asignatura. Máximo 6 por aspecto. Estos son los que van en la plataforma. Además, se debe incluir los diferenciados para NEE

SER

Constituyen los datos observables del desarrollo humano e inteligencia emocional del estudiante durante el proceso de formación.

SABER

Datos medibles y observables que proporcionan información sobre los conocimientos que el estudiante adquiere en el proceso de formación.

HACER

Indicios, señales observables y medibles que evidencian que el estudiante es capaz de aplicar los saberes que aprendió.

Participa en la gestión de iniciativas para contribuir con el ambiente, la salud, la cultura y la sociedad.

Conoce conceptos propios de la tecnología e informática.

Busca y valida información haciendo uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web.

Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo.

Identifica la historia de la tecnología y la forma como el hombre transforma su entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades

Propone estrategias para soluciones tecnológicas a problemas en diferentes contextos.

Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase tanto en la virtualidad como en la presencialidad

Reconoce el uso de diferentes fuentes de energía y su influencia en el desarrollo de la sociedad.

Emplea el procesador de textos Word en la presentación de trabajos escolares

Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.

Valora el aporte de la internet al desarrollo de la sociedad reconociendo los peligros del mal uso la misma

Usa el correo electrónico como medio de comunicación teniendo en cuenta su estructura y servicios generales.

Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.

Valora la importancia de reciclaje tecnológico para la conservación del medio ambiente

Manejo de las plataformas informáticas establecidas por la institución educativa

Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en internet.

Identifica los tipos de materiales, sus características y propiedades en la construcción de proyectos tecnológicos

Emplea correctamente el teclado haciendo uso de las combinaciones de teclas en la realización de trabajos escolares

Establece la diferencia entre el hardware y el software.

Analiza la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales y su contribución en la fabricación de artefactos y sistemas

Reconoce los peligros del manejo de la información en el ciberespacio

Relaciona la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.

PROYECTOS TRANSVERSALES (describir las temáticas a trabajar en las clases)

1. **EDUDERECHOS:** Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: Desarrollo de las competencias básicas a partir del acompañamiento en el proceso de Gobierno Escolar
2. **Promoción de Estilos de Vida Saludable:** Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo
3. **Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía:** Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas
4. **PRAE:** Proyecto Ambiental Escolar de Conservación del Medio Ambiente: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.
5. **Movilidad segura y Gestión de Riesgos:** La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 04
		Página 19 de 34

en la actualidad. Autocuidado y prevención de riesgos en su entorno

6. Educación inclusiva con calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 04
		Página 20 de 34

Área:	Tecnología e Informática	Asignaturas que conforman el área	Tecnología e Informática
Grado:	Séptimo	Intensidad horaria semanal:	Dos horas

Diseño curricular por competencias			
ESTÁNDARES			
Formulaciones claras emanadas del MEN que describen lo que un estudiante debe saber y saber hacer, son observables, evaluables y medibles.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Reconozco los tipos de estructuras, herramientas y máquinas según sus características las cuales sirven de gran ayuda en la vida del ser humano			
Realizo búsquedas en internet adaptando normas de netiqueta para sistematizar documentos en el procesador de texto teniendo en cuenta una adecuada inserción de tablas, organigramas, hipervínculos, autoformas, encabezados y pie de páginas, para que partir de búsquedas de información en internet y posterior envío por correo electrónico			
DBA			
Los derechos básicos de aprendizaje constituyen una herramienta que permite a las familias, colegios y educadores del país conocer que es lo básico que un estudiante debe saber en el área.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
No Aplica	No Aplica	No Aplica	No Aplica
COMPETENCIAS			
Conocimientos, habilidades, aptitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con significado de un aprendizaje en contexto.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Funcionamiento y Conceptos de las TIC: <i>Potenciar la habilidad para apropiarse y utilizar dispositivos tecnológicos (celulares, tablets, portátiles, etc.).</i>			
Investigación y Manejo de Información: <i>Fomentar el proceso de análisis y síntesis de información, así como la crítica y evaluación de la veracidad de la información encontrada</i>			
Comunicación y Colaboración: <i>Identificar diferentes estrategias de comunicación empleando las TIC</i>			
Ciudadanía Digital: <i>Demstrar un adecuado comportamiento en la web atendiendo a los riesgos y oportunidades que en ella hay para fomentar el liderazgo y responsabilidad social.</i>			
Creatividad e Innovación: <i>Potenciar la expresión del pensamiento creativo a través del uso de los diferentes recursos tecnológicos e informáticos</i>			
Pensamiento Crítico, Solución de Problemas y Toma de Decisiones: <i>Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones de uso. Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos.</i>			
COMPETENCIAS CIUDADANAS			
Participación y responsabilidad Democrática (Competencias Ciudadanas) <i>Conozco, analizo y uso los mecanismos de participación ciudadana Conozco y uso estrategias creativas para generar opciones frente a decisiones colectivas</i>			
DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN			
Nivel de desarrollo de las competencias, permite evidenciar el saber hacer, el ser y el hacer. Se refiere al dominio que tiene el estudiante frente al aprendizaje, permite a la comisión de evaluación tomar decisiones sobre la promoción del estudiante.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
<i>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales Valora el aporte de la internet al</i>	<i>Comprendo la importancia de asumir y promover comportamientos legales relacionados con el manejo de la información a partir de las bases de datos. Relaciono la transformación de los recursos naturales con</i>	<i>Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de</i>	<i>Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo en equipo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología. Utilizo herramientas informáticas para el almacenamiento y análisis de la información a partir de herramientas online y offline</i>



<i>desarrollo de la sociedad reconociendo los peligros del mal uso la misma</i>	<i>el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.</i>	<i>la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades. (competencia integradora)</i>	
---	---	--	--

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

COMPONENTES	Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Apropiación y uso de la tecnología	<i>Temática de Emprendimiento Anual: La Comunicación</i>			
Apropiación y uso de la tecnología	<i>Introducción Normas de comportamiento en el ciberespacio</i> <i>Procesador de textos Word</i> <i>Digitación</i> <i>Formato de texto</i>	<i>Procesador de textos Word (Tablas Inserta imágenes en las tablas Organigramas y diagramas) Plantillas Marcadores Hipervínculos</i>	<i>Procesador de textos Word Encabezados y pie de página Autoformas Creación de mapas conceptuales Búsqueda y sistematización de la información</i>	<i>Introducción a Excel Hoja de cálculo Excel Elementos de la ventana de Excel</i> <i>Manejo de tablas Insertar imágenes</i>
Naturaleza y evolución de la tecnología	<i>Estructuras Definición del concepto de estructura Clasificación según sus características</i>	<i>Herramientas Manuales Eléctricas seguridad industrial</i>	<i>Mecánicas y máquinas Tipos de mecanismos Maquinas simples Maquinas compuestas</i>	<i>Cambio climático</i> <i>La tecnología y el efecto invernadero</i>
Tecnología y sociedad	<i>Conceptos generales de gestión del riesgo</i>	<i>Factores de riesgo</i>	<i>Plan familiar de gestión del riesgo</i>	<i>Plan familiar de gestión del riesgo</i>

INDICADORES DE DESEMPEÑO

Son indicios, señales, datos observables o medibles que al ser contrastados evidencian avances, fortalezas o debilidades de los estudiantes en el área o asignatura. Máximo 6 por aspecto. Estos son los que van en la plataforma. Además, se debe incluir los diferenciados para NEE

SER	SABER	HACER
Constituyen los datos observables del desarrollo humano e inteligencia emocional del estudiante durante el proceso de formación.	Datos medibles y observables que proporcionan información sobre los conocimientos que el estudiante adquiere en el proceso de formación.	Indicios, señales observables y medibles que evidencian que el estudiante es capaz de aplicar los saberes que aprendió.
Participa en la gestión de iniciativas para contribuir con el ambiente, la salud, la cultura y la sociedad. Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo. Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase. Participa de procesos colaborativos para	Conoce conceptos propios de la tecnología e informática. Identifica la historia de la tecnología y la forma como el hombre transforma su entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades Reconoce el uso de diferentes fuentes de energía y su influencia en el desarrollo de la sociedad. Valora el aporte de la internet al desarrollo de la sociedad reconociendo los peligros del mal uso la misma Valora la importancia de reciclaje tecnológico para la conservación del medio ambiente	Busca y valida información haciendo uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web. Propone estrategias para soluciones tecnológicas a problemas en diferentes contextos. Emplea el procesador de textos Word en la presentación de trabajos escolares Usa el correo electrónico como medio de comunicación teniendo en cuenta su estructura y servicios generales. Emplea correctamente el teclado haciendo uso de las



<p>fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC. Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades. Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en internet.</p>	<p>Identifica los tipos de materiales, sus características y propiedades en la construcción de proyectos tecnológicos Establece la diferencia entre el hardware y el software.</p>	<p>combinaciones de teclas en la realización de trabajos escolares Analiza la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales y su contribución en la fabricación de artefactos y sistemas Relaciona la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.</p>
PROYECTOS TRANSVERSALES (describir las temáticas a trabajar en las clases)		
<ol style="list-style-type: none">1. EDUDERECHOS: Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: Desarrollo de las competencias básicas a partir del acompañamiento en el proceso de Gobierno Escolar2. Promoción de Estilos de Vida Saludable: Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo3. Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas4. PRAE: Proyecto Ambiental Escolar de Conservación del Medio Ambiente: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.5. Movilidad segura y Gestión de Riesgos: La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad. Autocuidado y prevención de riesgos en su entorno6. Educación inclusiva con calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados		

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 04
		Página 23 de 34

Área:	Tecnología e Informática	Asignaturas que conforman el área	Tecnología e Informática
Grado:	Octavo	Intensidad horaria semanal:	Dos horas

Diseño curricular por competencias			
ESTÁNDARES			
Formulaciones claras emanadas del MEN que describen lo que un estudiante debe saber y saber hacer, son observables, evaluables y medibles.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Reconozco los tipos de motores y la importancia de la electricidad en el funcionamiento de los artefactos eléctricos, así como también el cuidado en el momento de usar herramientas tener las prevenciones necesarias para evitar accidentes.			
Organizo documentos en la hoja de cálculo y el presentador gráfico teniendo en cuenta una adecuada presentación y manejo de diferentes extensiones de archivo en imágenes			
DBA			
Los derechos básicos de aprendizaje constituyen una herramienta que permite a las familias, colegios y educadores del país conocer que es lo básico que un estudiante debe saber en el área.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
No Aplica	No Aplica	No Aplica	No Aplica
COMPETENCIAS			
Conocimientos, habilidades, aptitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con significado de un aprendizaje en contexto.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
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.			
Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable			
Funcionamiento y Conceptos de las TIC:			
Fortalecer el empleo de diversos programas que permita manipulación multimedia tanto online como offline.			
Investigación y Manejo de Información:			
Fomentar el proceso de análisis y síntesis de información, así como la crítica y evaluación de la veracidad de la información encontrada.			
Creatividad e Innovación:			
Potenciar la expresión del pensamiento creativo a través del uso de simuladores o la programación para conceptos en ocasiones abstractos.			
Ciudadanía Digital:			
Demostrar un adecuado comportamiento en la web atendiendo a los riesgos y oportunidades que en ella hay para fomentar el liderazgo y responsabilidad social.			
COMPETENCIAS CIUDADANAS			
Convivencia y Paz: Conocimiento y Cognitiva (Competencias Ciudadanas)			
Comprendo la importancia de la defensa del medio ambiente, tanto en el nivel local como global, y participo en iniciativas a su favor.			
Participación y responsabilidad Democrática (Competencias Ciudadanas)			
Conozco, analizo y uso los mecanismos de participación ciudadana			
Analizo críticamente y debato con argumentos y evidencias sobre hechos ocurridos a nivel local, nacional y mundial, y comprendo las consecuencias que éstos pueden tener sobre mi propia vida.			
Comprendo qué es un bien público y participo en acciones que velan por su buen uso, tanto en la comunidad escolar, como en mi municipio.			
DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN			
Nivel de desarrollo de las competencias, permite evidenciar el saber hacer, el ser y el hacer. Se refiere al dominio que tiene el estudiante frente al aprendizaje, permite a la comisión de evaluación tomar decisiones sobre la promoción del estudiante.			



Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.	Analizo y aplico las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunas herramientas, productos y sistemas tecnológicos.	Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales	Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

COMPONENTES	Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Naturaleza y evolución de la tecnología	Tecnología y Electricidad Definición Partes de un sistema de cómputo Las Lámparas Clasificación según sus características Unidades de medida	Motores Tipos de motores Clasificación e historia del automóvil Tipos de combustibles y partes de un motor a combustión.	Elementos Arquitectónicos Planos Maquetas y proyecciones Materiales y estructuras. Usos de herramientas Cuidados y prevenciones en la elaboración de planos y maquetas.	Redes informáticas Conceptos básicos de una red. Utilidad de una red. Prevenciones en las redes Cuidados en las redes informáticas Virus y antivirus informáticos.
Apropiación y uso de la tecnología	Excel básico. Tablas y formatos Fórmulas	Presentaciones Interactivas Tipos de presentaciones Clasificación de las imágenes Compartir archivos a través de cuentas de correo electrónico	Bases de Datos Elementos de una base de datos Tipos de registros Combinación de datos.	Redes sociales Usos de las redes Tipos de redes sociales Cuidados y prevenciones.
Tecnología y sociedad	Los extintores en la gestión del riesgo Cuidados y mantenimiento.	Prevención en accidentes automovilísticos Señales de tránsito, (autos, peatones)	Uso y cuidado de utensilios y herramientas Elementos de protección (guantes, casco, lentes)	Prevención en sismos y terremotos Señalización: comunicaciones y redes sociales

INDICADORES DE DESEMPEÑO

Son indicios, señales, datos observables o medibles que al ser contrastados evidencian avances, fortalezas o debilidades de los estudiantes en el área o asignatura. Máximo 6 por aspecto. Estos son los que van en la plataforma. Además, se debe incluir los diferenciados para NEE

SER	SABER	HACER
Constituyen los datos observables del desarrollo humano e	Datos medibles y observables que proporcionan información sobre los	Indicios, señales observables y medibles que evidencian que el



<p>inteligencia emocional del estudiante durante el proceso de formación.</p>	<p>conocimientos que el estudiante adquiere en el proceso de formación.</p>	<p>estudiante es capaz de aplicar los saberes que aprendió.</p>
<p>Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC.</p> <p>Participa en la gestión de iniciativas para contribuir con el ambiente, la salud, la cultura y la sociedad.</p>	<p>Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información.</p> <p>Usa tablas, imágenes, organigramas, diagramas, plantillas, encabezados y pie de páginas dentro del procesador de texto Word para presentar la información</p>	<p>Identifica diversas estructuras tanto nacionales como internacionales y reconoce su impacto sobre el medio ambiente, así como las posibilidades de desarrollo para las comunidades.</p> <p>Reconoce algunas máquinas según su tipo y funcionalidad teniendo en cuenta su aporte a la historia de la humanidad en su desarrollo como sociedad</p> <p>Identifica algunos mecanismos y valora su funcionalidad dentro de la evolución de las máquinas en la historia de la humanidad</p>
<p>PROYECTOS TRANSVERSALES (describir las temáticas a trabajar en las clases)</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. EDUDERECHOS: Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: Desarrollo de las competencias básicas a partir del acompañamiento en el proceso de Gobierno Escolar 2. Promoción de Estilos de Vida Saludable: Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo 3. Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas 4. PRAE: Proyecto Ambiental Escolar de Conservación del Medio Ambiente: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente. 5. Movilidad segura y Gestión de Riesgos: La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad. Autocuidado y prevención de riesgos en su entorno 6. Educación inclusiva con calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados 		

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 04
		Página 26 de 34

Área:	Tecnología e Informática	Asignaturas que conforman el área	Tecnología e Informática
Grado:	Noveno	Intensidad horaria semanal:	Dos horas

Diseño curricular por competencias			
ESTÁNDARES			
Formulaciones claras emanadas del MEN que describen lo que un estudiante debe saber y saber hacer, son observables, evaluables y medibles.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Reconozco las contribuciones que ha tenido al mejoramiento de actividades propias del ser humano la incorporación de las redes informáticas, la robótica, la neumática, la hidráulica y elementos arquitectónicos como planos, maquetas y proyecciones			
Aplico fórmulas, funciones, inserto e interpreto grafico estadísticos en hojas de cálculo información con la cual se pueden realizar presentaciones o informes detallados.			
DBA			
Los derechos básicos de aprendizaje constituyen una herramienta que permite a las familias, colegios y educadores del país conocer que es lo básico que un estudiante debe saber en el área.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
No Aplica	No Aplica	No Aplica	No Aplica
COMPETENCIAS			
Conocimientos, habilidades, aptitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con significado de un aprendizaje en contexto.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
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.			
Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable			
Funcionamiento y Conceptos de las TIC: <i>Fortalecer el empleo de diversos programas que permita manipulación multimedia tanto online como offline</i>			
Investigación y Manejo de Información: <i>Fomentar el proceso de análisis y síntesis de información, así como la crítica y evaluación de la veracidad de la información encontrada.</i>			
Ciudadanía Digital: <i>Demstrar un adecuado comportamiento en la web atendiendo a los riesgos y oportunidades que en ella hay para fomentar el liderazgo y responsabilidad social.</i>			
Creatividad e Innovación: <i>Potenciar la expresión del pensamiento creativo a través del uso de simuladores o la programación para conceptos en ocasiones abstractos.</i>			
Pensamiento Crítico, Solución de Problemas y Toma de Decisiones: <i>Expresar sus criterios, interpretar la información obtenida a partir de procesos de manipulación de datos, explorar diferentes soluciones que permiten resolver los problemas asignados. Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente</i>			
COMPETENCIAS CIUDADANAS			
Convivencia y Paz: Conocimiento y Cognitiva (Competencias Ciudadanas) <i>Comprendo la importancia de la defensa del medio ambiente, tanto en el nivel local como global, y participo en iniciativas a su favor.</i>			
Participación y responsabilidad Democrática (Competencias Ciudadanas) <i>Conozco, analizo y uso los mecanismos de participación ciudadana</i>			
<i>Analizo críticamente y debato con argumentos y evidencias sobre hechos ocurridos a nivel local, nacional y mundial, y comprendo las consecuencias que éstos pueden tener sobre mi propia vida.</i>			



Comprendo qué es un bien público y participo en acciones que velan por su buen uso, tanto en la comunidad escolar, como en mi municipio.

DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN

Nivel de desarrollo de las competencias, permite evidenciar el saber hacer, el ser y el hacer. Se refiere al **dominio** que tiene el estudiante frente al aprendizaje, permite a la comisión de evaluación tomar decisiones sobre la promoción del estudiante.

Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Usa los organizadores gráficos como herramienta que ayuda a comprender mejor un texto, a partir del análisis y la creatividad.	Realiza en Excel fórmulas sencillas e incorpora gráficos estadísticos los cuales sabe interpretar	Reconoce la importancia de la ética de la comunicación inmersa dentro de los medios de comunicación que se tienen en su entorno.	Identifica las aplicaciones de la Neumática e hidráulica en artefactos que hacen parte de su entorno.

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

COMPONENTES	Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Apropiación y uso de la tecnología	Concientización apoyo al Plan Lector: Hábitos de Excelencia			
Tecnología y sociedad	Gestión de Riesgos: Conceptos Básicos	Gestión de Riesgos: Plan familiar de gestión del riesgo	Gestión de riesgos: Materiales y Usos de herramientas	Gestión de Riesgos y Desastres: Primer respondiente "para salvar vidas"
Apropiación y uso de la tecnología	Organizadores gráficos Microsoft Excel Conceptos básicos Fórmulas sencillas	Presentaciones interactivas Manejo de las redes sociales Formato de imagen, audio y video Microsoft Excel Funciones Gráficos estadísticos	La Narración: La Historieta Ética de la comunicación: La Publicidad. Medio de comunicación: La Televisión Principios de Bases de datos en Excel Tipos de registros Tipos de datos	Geografía económica Actividad extractiva e industrial en Colombia Sector servicios en Colombia Ciencia y tecnología en Colombia Feria de la ciencia
Naturaleza y evolución de la tecnología	Partes de un sistema de cómputo Redes informáticas Topologías de red	Elementos básicos de robótica Tipos y clasificación de los robots	Elementos arquitectónicos Planos, maquetas y proyecciones	Neumática e Hidráulica Conceptos Aplicaciones Artefactos neumáticos

INDICADORES DE DESEMPEÑO

Son indicios, señales, datos observables o medibles que al ser contrastados evidencian avances, fortalezas o debilidades de los estudiantes en el área o asignatura. Máximo 6 por aspecto. Estos son los que van en la plataforma. Además se debe incluir los diferenciados para NEE

SER	SABER	HACER
Constituyen los datos observables del desarrollo humano e inteligencia emocional del estudiante durante el proceso de formación.	Datos medibles y observables que proporcionan información sobre los conocimientos que el estudiante adquiere en el proceso de formación.	Indicios, señales observables y medibles que evidencian que el estudiante es capaz de aplicar los saberes que aprendió.
Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase. Asume el hábito de la puntualidad como base fundamental de su	Identifica inventos e inventores importantes en la evolución de la ciencia y la Tecnología Diferencia las topologías de red y los elementos que la conforman.	Ordena diferentes textos a través de organizadores gráficos usando herramientas ofimáticas. Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web



<p><i>formación como persona responsable, ordenada, disciplinada y respetuosa.</i></p> <p><i>Asume la gestión del riesgo como un estilo de vida consciente que permita reducir, eliminar o atender una situación de emergencia.</i></p> <p><i>Asume las TIC como herramienta para fortalecer habilidades comunicativas en medio de la cultura digital</i></p> <p><i>Realiza un proyecto tecnológico, el plan destinado a la solución de una situación problemática vinculada al campo de la tecnología que brinde respuesta a un problema, haciendo uso de su creatividad y de las TIC para su presentación.</i></p>	<p>Conoce los tipos de robot, los circuitos usados, la funcionalidad e importancia de ellos dentro de la innovación en la sociedad actual.</p> <p>Conoce los conceptos básicos de Excel.</p> <p>Identifica la evolución que ha tenido la vivienda, en cuanto a sus diseños, materiales y estructuras.</p> <p>Reconoce los conceptos básicos de hidráulica y neumática, así como algunos de los automatismos actuales y su aplicabilidad.</p> <p>Identifica dentro de la geografía económica colombiana algunas de las actividades extractivas, industriales, de servicios, así como la Ciencia y tecnología usada.</p> <p>Reconoce dentro de la Publicidad en especial en la Televisión la Ética de la comunicación</p>	<p>para buscar, validar y representar información.</p> <p>Aplica funciones en hojas de cálculo</p> <p>Aplica fórmulas sencillas en la hoja de cálculo</p> <p>Interpreta gráficos estadísticos elaborados en la hoja de cálculo.</p> <p>Elabora presentaciones interactivas en diferentes plataformas online y offline insertando diferentes extensiones de archivo.</p>
--	---	---

PROYECTOS TRANSVERSALES (describir las temáticas a trabajar en las clases)

1. **EDUDERECHOS:** Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: Desarrollo de las competencias básicas a partir del acompañamiento en el proceso de Gobierno Escolar
2. **Promoción de Estilos de Vida Saludable:** Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo
3. **Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía:** Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas
4. **PRAE:** Proyecto Ambiental Escolar de Conservación del Medio Ambiente: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.
5. **Movilidad segura y Gestión de Riesgos:** La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad. Autocuidado y prevención de riesgos en su entorno
6. **Educación inclusiva con calidad:** Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 04
		Página 29 de 34

Área:	Tecnología e Informática	Asignaturas que conforman el área	Tecnología e Informática
Grado:	Décimo	Intensidad horaria semanal:	Dos horas

Diseño curricular por competencias			
ESTÁNDARES			
Formulaciones claras emanadas del MEN que describen lo que un estudiante debe saber y saber hacer, son observables, evaluables y medibles.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Comprendo la incidencia de los medios de comunicación en la cotidianidad de las actividades del ser humano, por ello analizo las consecuencias positivas y negativas que tiene el fenómeno de la publicidad y el internet en mí.		Aplico fórmulas, funciones, inserto e interpreto gráfico estadísticos en hojas de cálculo información con la cual se pueden realizar presentaciones o informes detallados.	Comprendo la importancia de aprender a programar ya esto promueve la autoconfianza, la perseverancia, la creatividad, el esfuerzo para todos los órdenes de la vida del ser humano.
Estándares de Competencias Ciudadanas			
<i>Participo constructivamente en iniciativas o proyectos a favor de la no-violencia en el nivel local o global.</i>			
<i>Conozco y sé usar los mecanismos constitucionales de participación que permiten expresar mis opiniones y participar en la toma de decisiones políticas tanto a nivel local como a nivel nacional</i>			
DBA			
Los derechos básicos de aprendizaje constituyen una herramienta que permite a las familias, colegios y educadores del país conocer que es lo básico que un estudiante debe saber en el área.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica
COMPETENCIAS			
Conocimientos, habilidades, aptitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con significado de un aprendizaje en contexto.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.			
Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.			
Funcionamiento y Conceptos de las TIC:			
<i>Fortalecer el empleo de diversos programas que permita manipulación multimedia tanto online como offline</i>			
Investigación y Manejo de Información:			
<i>Fomentar el proceso de análisis y síntesis de información, así como la crítica y evaluación de la veracidad de la información encontrada.</i>			
Ciudadanía Digital:			
<i>Demostrar un adecuado comportamiento en la web atendiendo a los riesgos y oportunidades que en ella hay para fomentar el liderazgo y responsabilidad social.</i>			
Creatividad e Innovación:			
<i>Potenciar la expresión del pensamiento creativo a través del uso de simuladores o la programación para conceptos en ocasiones abstractos.</i>			
Pensamiento Crítico, Solución de Problemas y Toma de Decisiones:			
<i>Expresar sus criterios, interpretar la información obtenida a partir de procesos de manipulación de datos, explorar diferentes soluciones que permiten resolver los problemas asignados.</i>			
<i>Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente</i>			
COMPETENCIAS CIUDADANAS			



Convivencia y Paz: Conocimiento y Cognitiva (Competencias Ciudadanas)

Comprendo la importancia de la defensa del medio ambiente, tanto en el nivel local como global, y participo en iniciativas a su favor.

Participación y responsabilidad Democrática (Competencias Ciudadanas)

Conozco, analizo y uso los mecanismos de participación ciudadana

Analizo críticamente y debato con argumentos y evidencias sobre hechos ocurridos a nivel local, nacional y mundial, y comprendo las consecuencias que éstos pueden tener sobre mi propia vida.

Comprendo qué es un bien público y participo en acciones que velan por su buen uso, tanto en la comunidad escolar, como en mi municipio.

DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN

Nivel de desarrollo de las competencias, permite evidenciar el saber hacer, el ser y el hacer. Se refiere al **dominio** que tiene el estudiante frente al aprendizaje, permite a la comisión de evaluación tomar decisiones sobre la promoción del estudiante.

Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Comprende la importancia de la publicidad en la evolución de la publicidad y sus consecuencias para el desarrollo de la misma.	Reconoce las problemáticas sociales actuales sus efectos soluciones	Realiza en Excel operaciones aplicando funciones básicas reconociendo su sintaxis.	Soluciona problemas comunes a partir de diagramas de flujo y algoritmos cualitativos y/o cuantitativos

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

COMPONENTES	Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Apropiación y uso de la tecnología Solución de problemas con tecnología	ConcientICzate apoyo al Plan Lector: Generación Eco			
Tecnología y sociedad	Proyecto de Vida			
Tecnología y sociedad	Gestión del riesgo: Conceptos Básicos	Gestión del riesgo: Plan familiar de gestión del riesgo	Gestión del riesgo: Plan Escolar de Gestión del Riesgo	Gestión del riesgo: Primer respondiente "para salvar vidas"
Apropiación y uso de la tecnología	Publicidad Historia de Medios de comunicación Imagen Corporativa Campaña Publicitaria	Internet seguro Tecno adicciones Generalidades Netiqueta Problemáticas sociales y delitos cibernéticos	Hojas de cálculo Excel Funciones Derechos de autor	Introducción a la programación Algoritmos Diagramas de flujo
Naturaleza y evolución de la tecnología		La técnica y sus implicaciones Objetos tecnológicos Análisis de objetos Diseño de envases y embalajes	Circuitos Representación de circuitos a partir de aplicaciones y herramientas informáticas	Feria de la Ciencia

INDICADORES DE DESEMPEÑO

Son indicios, señales, datos observables o medibles que al ser contrastados evidencian avances, fortalezas o debilidades de los estudiantes en el área o asignatura. Máximo 6 por aspecto. Estos son los que van en la plataforma. Además se debe incluir los diferenciados para NEE



<p>SER</p> <p>Constituyen los datos observables del desarrollo humano e inteligencia emocional del estudiante durante el proceso de formación.</p>	<p>SABER</p> <p>Datos medibles y observables que proporcionan información sobre los conocimientos que el estudiante adquiere en el proceso de formación.</p>	<p>HACER</p> <p>Indicios, señales observables y medibles que evidencian que el estudiante es capaz de aplicar los saberes que aprendió.</p>
<p><i>Asume el hábito de la puntualidad como base fundamental de su formación como persona responsable, ordenada, disciplinada y respetuosa.</i></p> <p><i>Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase.</i></p> <p><i>Evalúa las implicaciones de la propiedad intelectual para aplicarla en temas como desarrollo y utilización de la tecnología.</i></p> <p><i>Asume la gestión del riesgo como un estilo de vida consciente que permita reducir, eliminar o atender una situación de emergencia.</i></p> <p><i>Asume las TIC como herramienta que potencia el hábito lector y el fortalecimiento de habilidades comunicativas en medio de la cultura digital</i></p>	<p>Identifica inventos e inventores importantes en la evolución de la ciencia y la Tecnología a partir de su participación en la Feria de la Ciencia</p> <p>Analiza objetos teniendo en cuenta aspectos como los morfológicos, funcionales, técnicos... para los cuales debe indagar en diversas fuentes.</p> <p>Reconoce las Tecno adicciones como una problemática de la sociedad actual y algunas formas tanto para prevenirlas y superarlas.</p> <p>Identifica algunos conceptos relacionados con los algoritmos.</p> <p>Reconoce funciones en la hoja de cálculo de Excel y las aplica según problemas planteados</p>	<p><i>Realiza una campaña publicitaria teniendo en cuenta elementos de la psicología del color.</i></p> <p><i>Usa un lenguaje de programación para implementar los algoritmos planteados en la solución de problemas.</i></p> <p><i>Utiliza las herramientas del software de diseño para crear o editar diversos tipos de publicación</i></p> <p><i>Representa en aplicaciones y herramientas informáticas circuitos eléctricos identificando sus elementos básicos.</i></p> <p>Realiza la conversión de expresiones aritméticas a algorítmicas y viceversa</p> <p>Desarrolla algoritmos que utilicen estructuras secuenciales para ser incorporadas como métodos en la solución de problemas.</p> <p>Representa gráficamente con diagramas de flujo la solución de problemas de su cotidianidad</p>
<p align="center">PROYECTOS TRANSVERSALES (describir las temáticas a trabajar en las clases)</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. EDUDERECHOS: Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: Desarrollo de las competencias básicas a partir del acompañamiento en el proceso de Gobierno Escolar 2. Promoción de Estilos de Vida Saludable: Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo 3. Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas 4. PRAE: Proyecto Ambiental Escolar de Conservación del Medio Ambiente: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente. 5. Movilidad segura y Gestión de Riesgos: La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad. Autocuidado y prevención de riesgos en su entorno 6. Educación inclusiva con calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados 		

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 04
		Página 32 de 34

Área:	Tecnología e Informática	Asignaturas que conforman el área	Tecnología e Informática
Grado:	Once	Intensidad horaria semanal:	Dos horas

Diseño curricular por competencias			
ESTÁNDARES			
Formulaciones claras emanadas del MEN que describen lo que un estudiante debe saber y saber hacer, son observables, evaluables y medibles.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Realizo el tratamiento de la información a partir de diferentes herramientas ofimáticas, como de almacenamiento, diseño web como parte de la transformación digital teniendo en cuenta búsquedas de información en internet adoptando normas de Netiqueta			
Estándares de Competencias Ciudadanas			
<i>Participo constructivamente en iniciativas o proyectos a favor de la no-violencia en el nivel local o global.</i>			
<i>Conozco y sé usar los mecanismos constitucionales de participación que permiten expresar mis opiniones y participar en la toma de decisiones políticas tanto a nivel local como a nivel nacional</i>			
DBA			
Los derechos básicos de aprendizaje constituyen una herramienta que permite a las familias, colegios y educadores del país conocer que es lo básico que un estudiante debe saber en el área.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica
COMPETENCIAS			
Conocimientos, habilidades, aptitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con significado de un aprendizaje en contexto.			
Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.			
Funcionamiento y Conceptos de las TIC:			
<i>Fortalecer el empleo de diversos programas que permita manipulación multimedia tanto online como offline</i>			
Investigación y Manejo de Información:			
<i>Fomentar el proceso de análisis y síntesis de información, así como la crítica y evaluación de la veracidad de la información encontrada.</i>			
Ciudadanía Digital:			
<i>Demostrar un adecuado comportamiento en la web atendiendo a los riesgos y oportunidades que en ella hay para fomentar el liderazgo y responsabilidad social.</i>			
Creatividad e Innovación:			
<i>Potenciar la expresión del pensamiento creativo a través del uso de simuladores o la programación para conceptos en ocasiones abstractos.</i>			
Pensamiento Crítico, Solución de Problemas y Toma de Decisiones:			
<i>Expresar sus criterios, interpretar la información obtenida a partir de procesos de manipulación de datos, explorar diferentes soluciones que permiten resolver los problemas asignados.</i>			
<i>Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente</i>			
COMPETENCIAS CIUDADANAS			
Convivencia y Paz: Conocimiento y Cognitiva (Competencias Ciudadanas)			
<i>Comprendo la importancia de la defensa del medio ambiente, tanto en el nivel local como global, y participo en iniciativas a su favor.</i>			
Participación y responsabilidad Democrática (Competencias Ciudadanas)			
<i>Analizo críticamente y debato con argumentos y evidencias sobre hechos ocurridos a nivel local, nacional y mundial, y comprendo las consecuencias que éstos pueden tener sobre mi propia vida.</i>			
<i>Comprendo qué es un bien público y participo en acciones que velan por su buen uso, tanto en la comunidad escolar, como en mi municipio.</i>			



DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN

Nivel de desarrollo de las competencias, permite evidenciar el saber hacer, el ser y el hacer. Se refiere al **dominio** que tiene el estudiante frente al aprendizaje, permite a la comisión de evaluación tomar decisiones sobre la promoción del estudiante.

Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
<i>Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación.</i>			
<i>Asume la informática como un componente importante en el mundo de la comunicación y la tecnología en las actividades cotidianas, que facilita el desarrollo de competencias que conducen a lograr un desempeño exitoso</i>	<i>Interpreto y represento de bases de datos empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas.</i>	<i>Diseño, construyo el modelo de sitio web como respuesta a necesidades o problemas, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.</i>	<i>Evalúo las implicaciones para la sociedad de la transformación digital en aspectos como lo económico, científico y tecnológico.</i>

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

COMPONENTES	Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Apropiación y uso de la tecnología	<i>Concientízate apoyo al Plan Lector. La inteligencia: Principios prácticos para cultivar la inteligencia</i>			
Tecnología y sociedad	<i>Proyecto de Vida</i>		<i>Proyecto de Vida: trabajo en equipo</i>	<i>Proyecto de Vida: Orientación Vocacional</i>
Tecnología y sociedad	<i>Gestión del riesgo: Conceptos básicos</i>	<i>Gestión del riesgo: Plan familiar de gestión del riesgo</i>		<i>Gestión del riesgo: Mi Envigado residencial resiliente</i>
Apropiación y uso de la tecnología	<i>Tratamiento de la información a partir de herramientas ofimáticas Formulario en Word Macros en Power Point Funciones en Excel</i>	<i>Bases de datos Generalidades Aplicaciones del concepto en Excel Estructura de bases de datos Diseño y elaboración de Modelo Entidad Relación Aplicación en Access</i>	<i>Páginas Web Diseño y construcción</i>	<i>Transformación Digital ¿Qué es? Generalidades Importancia Ventajas Tendencias Ejemplos <i>Proyecto tecnológico</i></i>

INDICADORES DE DESEMPEÑO

Son indicios, señales, datos observables o medibles que al ser contrastados evidencian avances, fortalezas o debilidades de los estudiantes en el área o asignatura. Máximo 6 por aspecto. Estos son los que van en la plataforma. Además se debe incluir los diferenciados para NEE

SER	SABER	HACER
Constituyen los datos observables del desarrollo humano e inteligencia emocional del estudiante durante el proceso de formación.	Datos medibles y observables que proporcionan información sobre los conocimientos que el estudiante adquiere en el proceso de formación.	Indicios, señales observables y medibles que evidencian que el estudiante es capaz de aplicar los saberes que aprendió.



<p>Asume el hábito de la puntualidad como base fundamental de su formación como persona responsable, ordenada, disciplinada y respetuosa.</p> <p>Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase.</p> <p>Asume la gestión del riesgo como un estilo de vida consciente que permita reducir, eliminar o atender una situación de emergencia.</p> <p>Asume las TIC como herramienta que fortalece habilidades comunicativas en medio de la cultura digital</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para alcanzar los objetivos planteados.</p> <p>Potencia la capacidad de aportar soluciones originales a los diferentes retos, eventos y / o problemas que se plantean a partir de la generación de ideas, es decir hace uso de la creatividad</p> <p>Identifica las herramientas de autoconocimiento para lograr las metas personales, descubriendo gustos personales, valores y habilidades que le permita alinear las decisiones del individuo con su verdadero ser.</p>	<p>Deduca las fórmulas y funciones necesarias para la solución de problemas planteados en la Hoja de Cálculo.</p> <p>Reconoce los elementos básicos de un formulario y la importancia de ellos en el tratamiento de la información.</p> <p>Reconoce los conceptos asociados al diseño y mantenimiento de una base de datos como herramienta indispensable en la toma de decisiones.</p> <p>Identifica los elementos que constituye una página web, ase vez que comprende la forma de acceso a la información dentro de ella.</p> <p>Identifica inventos e inventores importantes en la evolución de la ciencia y la Tecnología a partir de su participación en la Feria de la Ciencia</p> <p>Reconoce la importancia de la transformación digital en el mundo de globalización actual</p>	<p>Usa herramientas ofimáticas y las TIC de manera que posibilite la automatización de procesos (Formularios y Macros)</p> <p>Sistematiza información en herramientas específicos, haciendo uso de su creatividad y de las TIC para su presentación.</p> <p>Diseña y crea una página web teniendo en cuenta las pautas para su elaboración</p> <p>Construye su proyecto de vida teniendo en cuenta sus objetivos y metas de vida que le permitan seguir cumpliendo los sueños</p> <p>Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas</p>
--	---	---

PROYECTOS TRANSVERSALES (describir las temáticas a trabajar en las clases)

- 1. EDUDERECHOS:** Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: Desarrollo de las competencias básicas a partir del acompañamiento en el proceso de Gobierno Escolar
- 2. Promoción de Estilos de Vida Saludable:** Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo
- 3. Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía:** Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas
- 4. PRAE:** Proyecto Ambiental Escolar de Conservación del Medio Ambiente: Respeto por los espacios y cuidado del salón especial del aula de informática. Causas y consecuencias para la sostenibilidad del ambiente. Uso correcto del ambiente. Conciencia crítica a la conservación del medio ambiente.
- 5. Movilidad segura y Gestión de Riesgos:** La expresión corporal como fundamento para el cuidado del cuerpo, del desplazamiento en el aula y la Institución. La seguridad vial depende de todos. El sentido de las normas de tránsito. Soluciones tecnológicas a los problemas de movilidad que existen en la actualidad. Autocuidado y prevención de riesgos en su entorno
- 6. Educación inclusiva con calidad:** Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados