

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ		Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES		Versión: 06
			Página 1 de 38

Área:	Tecnología e Informática	Asignaturas que conforman el área	Tecnología e Informática
Grado:	Primero	Intensidad horaria semanal:	Una hora

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 POR COMPONENTES			
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.		
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 EMPREDEDORAS			
Pensamiento flexible: Evidencia apertura al cambio, de forma crítica, procedente, reflexiva y propositiva Creatividad e innovación: muestra capacidad para trasformar ideas en proyectos Gestión del conocimiento y autoaprendizaje: muestra compromiso con la mejora continua, manejo responsable de las TIC y de las IA Utilización estrategia de los recursos: capacidad para materializar y comunicarle de manera individual o colectiva proyectos Gestión del riesgo: muestra capacidad para identificar y asumir riesgos, actúa para controlarlos y /o reducirlos Comportamiento autorregulado: trabaja de forma autónoma, investigando, planificando y tomando acciones de mejora sobre los proyectos que realiza, fomentando así su pensamiento crítico, creatividad y trabajo colaborativo			
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. Usa el mouse y el teclado en el computador.	Reconoce los sistemas simples en artefactos de su escuela, así como algunas medidas de seguridad en su uso. Identifica las partes principales del computador	Reconoce herramientas e instrumentos usados en una casa y su escuela. Usa accesorios del computador como la calculadora, el block de notas y Paint.	Identifica algunas señales de tránsito y advertencia en su entorno.	
CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES				
COMPONENTES	Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Naturaleza y evolución de la tecnología	Sistemas simples. Artefactos de la casa según su funcionalidad.	Sistemas simples. Artefactos en el colegio Medidas de seguridad.	Habilidades STEAM (desarrollo de artefacto robótico)	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 sala de sistemas. Manejo del mouse y teclado.	El computador y sus partes. Dibujemos en Paint.	Abrir y cerrar ventanas Dibujemos en Paint	
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.	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		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.	

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 06
		Página 3 de 38

		<i>Desarrolla habilidades STEAM en la elaboración de artefactos y herramientas robóticas.</i>
PROYECTOS TRANSVERSALES (describir las temáticas a trabajar en las clases)		
1. <i>EDUDERECHOS: Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos: Desarrollo de las competencias básicas a partir del acompañamiento en el proceso de Gobierno Escolar</i> 2. <i>Promoción de Estilos de Vida Saludable: Aplicación de ejercicios para el cuidado de la voz y el cuerpo</i> 3. <i>Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Respeto a la diferencia y a la expresión y sensibilidad ajenas</i> 4. <i>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.</i> 5. <i>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</i> 6. <i>Educación inclusiva con calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordado</i>		

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 06
		Página 4 de 38

Área:	Tecnología e Informática	Asignaturas que conforman el área		Tecnología e Informática
Grado:	Segundo	Intensidad horaria semanal:		Una hora
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.			
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 EMPREDEDORAS				
Pensamiento flexible: Evidencia apertura al cambio, de forma crítica, procedente, reflexiva y propositiva Creatividad e innovación: muestra capacidad para transformar ideas en proyectos Gestión del conocimiento y autoaprendizaje: muestra compromiso con la mejora continua, manejo responsable de las TIC y de las IA Utilización estrategia de los recursos: capacidad para materializar y comunicarle de manera individual o colectiva proyectos Gestión del riesgo: muestra capacidad para identificar y asumir riesgos, actúa para controlarlos y /o reducirlos Comportamiento autorregulado: trabaja de forma autónoma, investigando, planificando y tomando acciones de mejora sobre los proyectos que realiza, fomentando así su pensamiento crítico, creatividad y trabajo colaborativo				
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; uso del teclado y mouse.	Procesador de texto Word (formato de texto) Habilidades STEAM (desarrollo de artefacto robótico)	Procesador de texto Word (formato de texto)
Naturaleza y evolución de la tecnología	Artefactos ayer y hoy.	Electrodomésticos Seguridad en el hogar Manejo de los servicios públicos.	Artefactos, procesos y sistemas.	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 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.	
Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase. 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.	Identifica la importancia de artefactos tecnológicos para la realización de diversas actividades humanas. Reconoce el computador y sus partes principales Conoce materiales con los que son elaborados algunos artefactos usados por el hombre en el desarrollo de sus actividades diarias de ayer y hoy. Reconoce algunos electrodomésticos con sus respectivas medidas de seguridad en el hogar. Conoce la importancia de hacer buen uso de los servicios públicos Reconoce la importancia de los sistemas en la vida del hombre. Conoce sobre la historia de la tecnología y sus repercusiones en la vida del ser humano. Reconoce la importancia de los Medios de transporte para la evolución del ser humano		Aplica las normas de ergonomía, tanto en sus prácticas mecanográficas como en el desarrollo de sus deberes en casa o en el colegio. Usa en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano y los utiliza para el desarrollo de proyectos tecnológicos. Potencian la creatividad a partir de juegos didácticos en línea. Aplica normas de seguridad en el uso de herramientas necesarias en el proceso de elaboración un producto. Da formato a textos a través del Procesador de texto Word Desarrolla habilidades STEAM en la elaboración de artefactos y herramientas robóticas.	

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 06
		Página 6 de 38

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: 06
			Página 7 de 38

Área:	Tecnología e Informática	Asignaturas que conforman el área	Tecnología e Informática
Grado:	Tercero	Intensidad horaria semanal:	Una hora

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 interactúo 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 Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.		
COMPETENCIAS EMPREDADORAS			
Pensamiento flexible: Evidencia apertura al cambio, de forma crítica, procedente, reflexiva y propositiva Creatividad e innovación: muestra capacidad para transformar ideas en proyectos Gestión del conocimiento y autoaprendizaje: muestra compromiso con la mejora continua, manejo responsable de las TIC y de las IA Utilización estrategia de los recursos: capacidad para materializar y comunicarle de manera individual o colectiva proyectos Gestión del riesgo: muestra capacidad para identificar y asumir riesgos, actúa para controlarlos y /o reducirlos Comportamiento autorregulado: trabaja de forma autónoma, investigando, planificando y tomando acciones de mejora sobre los proyectos que realiza, fomentando así su pensamiento crítico, creatividad y trabajo colaborativo			
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			

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 06
		Página 8 de 38

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	Normas de comportamiento.	El Teclado: teclas alfanuméricas y funcionales Configuración de documentos en Procesador de texto	Procesador de texto Word (formato de texto) Habilidades STEAM (desarrollo de artefacto robótico)	Historia del Internet Buscadores
	Explorador de Windows El computador y sus partes: otros elementos de hardware (Impresora, Escáner, Parlantes, Micrófono, Tabla digitalizadora, CPU y sus componentes			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Materias primas	Materias primas	Historia de la tecnología Medios de comunicación	Seguimiento de instrucciones: Armar y desarmar artefactos siguiendo instrucciones
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.	Reconoce algunos componentes de Hardware y Software que componen el computador. Identifica materiales caseros en desuso para construir objetos que benefician su entorno. Reconoce la importancia de conservar las materias primas para los procesos productivos en el país.		Selecciona los artefactos tecnológicos de uso cotidiano e identifica en ellos restricciones y condiciones de manejo Realiza prácticas en el Explorador de Windows Configura documentos en el Procesador de texto para una buena presentación de trabajos escritos. Usa buscadores teniendo en cuenta las características y funciones.	

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 06
		Página 9 de 38

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 la evolución que han tenido los computadores y los adelantos tecnológicos en cada etapa Conoce la evolución historia de la tecnología y su impacto en la calidad vida del ser humano Conoce la evolución de los Medios de comunicación a través de la historia de la humanidad	Realiza prácticas mecanográficas que permitan identificar en el Teclado: teclas alfanuméricas y funcionales. Sigue instrucciones para el arme y/ o desarme de artefactos lo cual le permite reconocer esto como una habilidad para su vida. Desarrolla habilidades STEAM en la elaboración de artefactos y herramientas robóticas.
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: 06
		Página 10 de 38

Área:	Tecnología e Informática	Asignaturas que conforman el área	Tecnología e Informática
Grado:	Cuarto	Intensidad horaria semanal:	Una hora

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.		
COMPETENCIAS EMPREDEDORAS			
Pensamiento flexible: Evidencia apertura al cambio, de forma crítica, procedente, reflexiva y propositiva Creatividad e innovación: muestra capacidad para transformar ideas en proyectos Gestión del conocimiento y autoaprendizaje: muestra compromiso con la mejora continua, manejo responsable de las TIC y de las IA Utilización estrategia de los recursos: capacidad para materializar y comunicarle de manera individual o colectiva proyectos Gestión del riesgo: muestra capacidad para identificar y asumir riesgos, actúa para controlarlos y /o reducirlos Comportamiento autorregulado: trabaja de forma autónoma, investigando, planificando y tomando acciones de mejora sobre los proyectos que realiza, fomentando así su pensamiento crítico, creatividad y trabajo colaborativo			
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 <i>Tipos de energía. Energía en la antigüedad</i>	Bienes y servicios en la comunidad <i>Normas de seguridad Prevención de enfermedades y accidentes</i>	Equipos de trabajo: Roles y responsabilidades. Habilidades STEAM (desarrollo de artefacto robótico)	Análisis de objetos Simples.
	Apropiación y uso de la tecnología	<i>El procesador de texto: Edición de documentos a partir de búsquedas de información en Internet</i>	<i>El procesador de texto Ortografía y gramática Numeración y viñetas</i>	<i>Introducción al correo electrónico.</i>
Pensamiento computacional				
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.	
<i>Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase.</i>	<i>Selecciona los artefactos tecnológicos de uso cotidiano e identifica en ellos restricciones y condiciones de manejo</i>		<i>Usa materiales caseros en desuso para construir objetos que benefician su entorno.</i>	
<i>Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.</i>	<i>Conoce la importancia de la energía a través de la historia en la elaboración de actividades y productos de uso diario del ser humano.</i>		<i>Configura documentos en el Procesador de texto para una buena presentación de trabajos escritos a partir de búsquedas de información en Internet</i>	
<i>Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.</i>	<i>Reconoce los tipos de energía y sus aplicaciones en diferentes campos del conocimiento</i>		<i>Usa numeración, viñetas, corrige ortografía y gramática en la elaboración de documentos en el Procesador de texto.</i>	
<i>Desarrolla el conjunto de habilidades y espíritu crítico necesario para hacer un uso racional y</i>	<i>Diferencia los conceptos de bienes y servicios valorando su importancia en la comunidad.</i>		<i>Previene enfermedades y/o accidentes teniendo en cuenta normas de higiene y seguridad en algunos trabajos.</i>	
	<i>Asume roles y responsabilidades en la elaboración de Equipos de trabajo reconociendo la importancia de cada una de las funciones dadas</i>			

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 06
		Página 12 de 38

<i>seguro, de los recursos que se encuentran disponibles en internet.</i>	<i>Analiza objetos Simples a partir del nivel tecnológico</i>	<i>Crea un correo electrónico y realiza las operaciones de envío, recibo, adjuntos de mensajes.</i> <i>Soluciona problemas a partir del uso de modelos computacionales para entender fenómenos y analizar datos</i> <i>Diseña y elabora presentaciones sencillas en PowerPoint identificando las partes principales de su interfaz.</i> <i>Desarrolla habilidades STEAM en la elaboración de artefactos y herramientas robóticas.</i>
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: 06
		Página 13 de 38

Área:	Tecnología e Informática	Asignaturas que conforman el área	Tecnología e Informática
Grado:	Quinto	Intensidad horaria semanal:	Una hora

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.		
COMPETENCIAS EMPREDADORAS			
Pensamiento flexible: Evidencia apertura al cambio, de forma crítica, procedente, reflexiva y propositiva			
Creatividad e innovación: muestra capacidad para transformar ideas en proyectos			
Gestión del conocimiento y autoaprendizaje: muestra compromiso con la mejora continua, manejo responsable de las TIC y de las IA			
Utilización estrategia de los recursos: capacidad para materializar y comunicarle de manera individual o colectiva proyectos			
Gestión del riesgo: muestra capacidad para identificar y asumir riesgos, actúa para controlarlos y /o reducirlos			
Comportamiento autorregulado: trabaja de forma autónoma, investigando, planificando y tomando acciones de mejora sobre los proyectos que realiza, fomentando así su pensamiento crítico, creatividad y trabajo colaborativo			
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	Inventiones e innovaciones Conceptos básicos: ciencia, técnica, tecnología, proceso y sistema. <i>Clasificación de artefactos.</i>	Herramientas manuales Normas de seguridad Prevención de accidentes	Equipos de trabajo Roles y responsabilidades. Habilidades STEAM (desarrollo de artefacto robótico)	Habilidades STEAM (desarrollo de artefacto robótico)
Apropiación y uso de la tecnología	Presentador gráfico Edición de presentaciones a partir de búsquedas de información en Internet.	Presentador gráfico Imágenes y Animaciones.	Elaboración de informes en procesador de texto. Exposición de hallazgos en presentador gráfico.	Netiqueta-Sexting y Seguridad en la red Internet (Buscadores y Metabuscadores)
	Pensamiento computacional			

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.	Identifica materiales caseros en desuso para construir objetos que benefician su entorno. 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	Clasifica artefactos de acuerdo a su funcionalidad Edita presentaciones a partir de búsquedas de información en Internet Selecciona los artefactos tecnológicos de uso cotidiano e identifica en ellos restricciones y condiciones de manejo

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ		Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES		Versión: 06
			Página 15 de 38

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 que se encuentran disponibles en internet.	Asume roles y responsabilidades en la conformación de equipos de trabajo Reconoce algunas normas de seguridad para el manejo de las herramientas manuales para la prevención de accidentes Asume un buen comportamiento digital a partir de la Netiqueta	Inserta imágenes y Animaciones en una presentación gráfica Soluciona problemas a partir del uso de modelos computacionales para entender fenómenos y analizar datos Elabora informes usando el procesador de texto Expone hallazgos de una investigación a partir del presentador gráfico Elabora maquetas o modelos de acuerdo a una temática dada Reconoce conceptos básicos asociados a Internet como Buscadores, Metabuscadore, Seguridad en la red y el Sexting Soluciona problemas a partir del uso de modelos computacionales para entender fenómenos y analizar datos Desarrolla habilidades STEAM en la elaboración de artefactos y herramientas robóticas.
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: 06
		Página 16 de 38

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

Articulación competencia técnicas y trasversales. Formación Media Técnica		
Competencia	Resultados de Aprendizaje	Tiempo estimado para el aprendizaje
Utilización de herramientas informáticas	Seleccionar herramientas de tecnología de la información y la comunicación (TIC) de acuerdo con las necesidades identificadas	4
	Implementar buenas prácticas de uso, de acuerdo con la tecnología empleada	4
TOTAL HORAS CRÉDITO: 48		

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>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 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.</i> <i>Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos.</i>			

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 06
		Página 17 de 38

COMPETENCIAS EMPREDEDORAS				
Pensamiento flexible: Evidencia apertura al cambio, de forma crítica, procedente, reflexiva y propositiva				
Creatividad e innovación: muestra capacidad para trasformar ideas en proyectos				
Gestión del conocimiento y autoaprendizaje: muestra compromiso con la mejora continua, manejo responsable de las TIC y de las IA				
Utilización estrategia de los recursos: capacidad para materializar y comunicarle de manera individual o colectiva proyectos				
Gestión del riesgo: muestra capacidad para identificar y asumir riesgos, actúa para controlarlos y /o reducirlos				
Comportamiento autorregulado: trabaja de forma autónoma, investigando, planificando y tomando acciones de mejora sobre los proyectos que realiza, fomentando así su pensamiento crítico, creatividad y trabajo colaborativo				
COMPETENCIAS CIUDADANAS				
Participación y responsabilidad Democrática (Competencias Ciudadanas)				
Conozco, analizo y uso los mecanismos de participación ciudadana				
Conozco y uso estrategias creativas para generar opciones frente a decisiones colectivas				
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	
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 sociedad reconociendo los peligros del mal uso la misma	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 tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.	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 permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades. (competencia integradora)	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	
CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES				
COMPONENTES	Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Tecnología y sociedad	EJE CENTRAL HARDWARE Y SOFTWARE	EJE CENTRAL CORREO ELECTRONICO	EJE CENTRAL TECNOLOGIA Y RECICLAJE	EJE CENTRAL TRABAJO COLABORATIVO
	Normas de la sala de sistemas (cuidado de los computadores)	Normas de comportamiento en el ciberespacio (netiqueta, sexting, cyberbuylling)	Reciclaje tecnológico	Cambio climático y efecto invernadero
	Evolución de algunos componentes del hardware y software	Correo electrónico Origen Dirección Escritura de mensajes	Clasificación de los materiales reciclables	Contaminación tecnológica Normatividad

	Atajos en el manejo del teclado	Servicios del correo electrónico (trabajo en equipo en línea) Envío de documentos adjuntos		
Apropiación y uso de la tecnología	Aplicaciones educativas en línea	Uso de motores de búsqueda y programas de navegación Circuito eléctrico	Procesador de texto Word Partes de la ventana Formato de texto (Creación de texto)	Presentador gráfico offline y online
	Pensamiento computacional			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Historia de la tecnología	La energía (PROYECTO TECNOLÓGICO)	Materiales Tipos de materiales de construcción Propiedades Materiales construcción	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.	

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 06
		Página 19 de 38

Participa en la gestión de iniciativas para contribuir con el ambiente, la salud, la cultura y la sociedad. Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase demostrando respeto y tolerancia hacia sus compañeros Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC. .	Conoce conceptos propios de la tecnología e informática. 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 de esta Valora la importancia de reciclaje tecnológico para la conservación del medio ambiente Identifica los tipos de materiales, sus características y propiedades en la construcción de proyectos tecnológicos Identifica la evolución que ha tenido los diferentes componentes tecnológicos (hardware y el software).	Manejo de computadores, periféricos tabletas y equipos celulares de acuerdo con las funcionalidades y manuales de uso Maneja procesadores de texto, hoja de cálculo, software para presentaciones y software específico, de acuerdo con las funcionalidades de los programas Aplica buenas prácticas de uso de la Tecnología TIC, de acuerdo con los estándares y recomendaciones Busca y valida información haciendo uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web. Propone una solución a un problema cotidiano empleando las TIC. Emplea el procesador de texto y/o el presentador gráfico en sus 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 combinaciones de teclas en la realización de trabajos escolares Relaciona la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad. Soluciona problemas a partir del uso de modelos computacionales para entender fenómenos y analizar datos
--	---	--

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 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: 06
		Página 20 de 38

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

Articulación competencia técnicas y transversales. Formación Media Técnica		
Competencia	Resultados de Aprendizaje	Tiempo estimado para el aprendizaje
Utilización de herramientas informáticas	Seleccionar herramientas de tecnología de la información y la comunicación (TIC) de acuerdo con las necesidades identificadas	4
	Implementar buenas prácticas de uso, de acuerdo con la tecnología empleada	4
TOTAL, HORAS CRÉDITO: 48		

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>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 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.</i> <i>Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos.</i>			
COMPETENCIAS EMPREDEDORAS			
Pensamiento flexible: Evidencia apertura al cambio, de forma crítica, procedente, reflexiva y propositiva			

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ		Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES		Versión: 06
			Página 21 de 38

Creatividad e innovación: muestra capacidad para transformar ideas en proyectos

Gestión del conocimiento y autoaprendizaje: muestra compromiso con la mejora continua, manejo responsable de las TIC y de las IA

Utilización estrategia de los recursos: capacidad para materializar y comunicarle de manera individual o colectiva proyectos

Gestión del riesgo: muestra capacidad para identificar y asumir riesgos, actúa para controlarlos y /o reducirlos

Comportamiento autorregulado: trabaja de forma autónoma, investigando, planificando y tomando acciones de mejora sobre los proyectos que realiza, fomentando así su pensamiento crítico, creatividad y trabajo colaborativo

COMPETENCIAS CIUDADANAS

Participación y responsabilidad Democrática (Competencias Ciudadanas)
 Conozco, analizo y uso los mecanismos de participación ciudadana
 Conozco y uso estrategias creativas para generar opciones frente a decisiones colectivas

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
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 sociedad reconociendo los peligros del mal uso la misma	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 tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.	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 permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades. (competencia integradora)	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

CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES

COMPONENTES	Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Apropiación y uso de la tecnología	Introducción Normas de comportamiento en el ciberespacio, netiqueta, ciberbullying y sexting	Procesador de textos Word. Barras de herramientas Uso de motores de búsqueda y programas de navegación	Introducción a Excel Hoja de cálculo Excel Elementos de la ventana de Excel	Formulas básicas en Excel
	Pensamiento computacional			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Estructuras Definición del concepto de estructura Clasificación según sus características	Herramientas Manuales Eléctricas	Mecánicos y máquinas Tipos de mecanismos Maquinas simples Maquinas compuestas	
Tecnología y sociedad	Presentaciones en online y offline	Seguridad industrial	Prevención de accidentes en zonas de trabajo	Proyecto tecnológico

	Prevencion en caso de desatres naturales			
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.	Conoce conceptos propios de la tecnología e informática.	Busca y valida información haciendo uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web.		
	Identifica la evolución que han tenido las estructuras, las herramientas o los mecanismos en la actualidad para facilitar la vida del ser humano	Emplea herramientas TIC para la presentación de trabajos escolares		
	Usa tablas, imágenes, organigramas, diagramas, plantillas, encabezados y pie de páginas dentro del procesador de texto Word para presentar la información	Soluciona problemas a partir del uso de modelos computacionales para entender fenómenos y analizar datos		
		Manejo de computadores, periféricos tabletas y equipos celulares de acuerdo con las funcionalidades y manuales de uso		
		Maneja procesadores de texto, hoja de cálculo, software para presentaciones y software específico, de acuerdo con las funcionalidades de los programas		
Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase demostrando respeto y tolerancia hacia sus compañeros		Aplica buenas prácticas de uso de la Tecnología TIC, de acuerdo con los estándares y recomendaciones		
Participa de procesos colaborativos para fomentar el uso ético, responsable y legal de las TIC.				
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: 06
		Página 23 de 38

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

Articulación competencia técnicas y trasversales. Formación Media Técnica		
Competencia	Resultados de Aprendizaje	Tiempo estimado para el aprendizaje
Utilización de herramientas informáticas	Seleccionar herramientas de tecnología de la información y la comunicación (TIC) de acuerdo con las necesidades identificadas	2
	Implementar buenas prácticas de uso, de acuerdo con la tecnología empleada	3
	Verificar los resultados obtenidos de acuerdo con los requerimientos	3
TOTAL HORAS CRÉDITO: 48		

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.			

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 06
		Página 24 de 38

		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>	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>	

COMPETENCIAS EMPREDEDORAS
Pensamiento flexible: Evidencia apertura al cambio, de forma crítica, procedente, reflexiva y propositiva Creatividad e innovación: muestra capacidad para trasformar ideas en proyectos Gestión del conocimiento y autoaprendizaje: muestra compromiso con la mejora continua, manejo responsable de las TIC y de las IA Utilización estrategia de los recursos: capacidad para materializar y comunicarle de manera individual o colectiva proyectos Gestión del riesgo: muestra capacidad para identificar y asumir riesgos, actúa para controlarlos y /o reducirlos Comportamiento autorregulado: trabaja de forma autónoma, investigando, planificando y tomando acciones de mejora sobre los proyectos que realiza, fomentando así su pensamiento crítico, creatividad y trabajo colaborativo

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> <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
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

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ		Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES		Versión: 06
			Página 25 de 38

Naturaleza y evolución de la tecnología	Tecnología y Electricidad Definición Partes de un sistema de cómputo Energía lumínica Tipos de lámparas Unidades de medida Cuidados, prevenciones y Herramientas	Mecánica automotriz 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 interactivas	Redes informáticas Conceptos básicos de una red. Utilidad de una red. Prevenciones en las redes Cuidados en las redes informáticas Virus y antivirus informáticos.
	Excel básico. Tablas y formatos Fórmulas	Presentaciones Interactivas Aplicaciones online y offline Insertar imágenes, sonidos y videos		Redes sociales Usos de las redes Tipos de redes sociales Cuidados y prevenciones.
Tecnología y sociedad	Pensamiento Computacional			
	Los extintores en la gestión del riesgo Cuidados y mantenimiento.	Prevención de accidentes automovilísticos Señales de tránsito, (autos, peatones)	Prevención en sismos y terremotos	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 de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC. Participa en la gestión de iniciativas para contribuir con el ambiente, la salud, la cultura y la sociedad.	Reconoce los riesgos del mal uso de la información en las redes sociales Conoce los elementos básicos y su función dentro de una red informática Identifica diversas estructuras, así como su impacto sobre el medio ambiente. Identifica algunos mecanismos y valora su funcionalidad dentro de la evolución de las máquinas en la historia de la humanidad		Usa de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información. Construye un proyecto tecnológico haciendo uso de la energía lumínica. Aplica los conceptos básicos en las hojas de cálculo de Excel y las bases de datos Soluciona problemas a partir del uso de modelos computacionales para entender fenómenos y analizar datos	

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 06
		Página 26 de 38

		<i>Maneja procesador de texto, hoja de cálculo, software para presentaciones y software específico, de acuerdo con las funcionalidades</i>
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: 06
		Página 27 de 38

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

Articulación competencia técnicas y trasversales. Formación Media Técnica		
Competencia	Resultados de Aprendizaje	Tiempo estimado para el aprendizaje
Utilización de herramientas informáticas	Seleccionar herramientas de tecnología de la información y la comunicación (TIC) de acuerdo con las necesidades identificadas	2
	Implementar buenas prácticas de uso, de acuerdo con la tecnología empleada	3
	Verificar los resultados obtenidos de acuerdo con los requerimientos	3
TOTAL HORAS CRÉDITO: 48		

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:			

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 06
		Página 28 de 38

Demostrar un adecuado comportamiento en la web atendiendo a los riesgos y oportunidades que en ella hay para fomentar el liderazgo y responsabilidad social.

Creatividad e Innovación:
Potenciar la expresión del pensamiento creativo a través del uso de simuladores o la programación para conceptos en ocasiones abstractos.

Pensamiento Crítico, Solución de Problemas y Toma de Decisiones:
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

COMPETENCIAS EMPREDEDORAS

Pensamiento flexible: Evidencia apertura al cambio, de forma crítica, procedente, reflexiva y propositiva
Creatividad e innovación: muestra capacidad para trasformar ideas en proyectos
Gestión del conocimiento y autoaprendizaje: muestra compromiso con la mejora continua, manejo responsable de las TIC y de las IA
Utilización estrategia de los recursos: capacidad para materializar y comunicarle de manera individual o colectiva proyectos
Gestión del riesgo: muestra capacidad para identificar y asumir riesgos, actúa para controlarlos y /o reducirlos
Comportamiento autorregulado: trabaja de forma autónoma, investigando, planificando y tomando acciones de mejora sobre los proyectos que realiza, fomentando así su pensamiento crítico, creatividad y trabajo colaborativo

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
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	ConcienTICzate apoyo al Plan Lector: Hábitos de Excelencia			
Tecnología y sociedad	Gestión de Riesgos: Conceptos Básicos	Riesgos en las bases de datos	Seguridad informática	Geografía económica Actividad extractiva e industrial en Colombia Sector servicios en Colombia

				Ciencia y tecnología en Colombia
Apropiación y uso de la tecnología	Organizadores gráficos Microsoft Excel Fórmulas sencillas Presentaciones interactivas Formato de imagen, audio y video	Microsoft Excel Funciones Gráficos estadísticos	Bases de Datos Elementos de una base de datos Tipos de registros Combinación de datos.	Proyecto tecnológico
	Pensamiento Computacional			
Naturaleza y evolución de la tecnología	Elementos básicos de robótica Tipos y clasificación de los robots	Energías limpias	La Publicidad exterior	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 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.	
<i>Hace uso ético, responsable y legal de las TIC como parte de hábitos de excelencia.</i> <i>Asume el hábito de la puntualidad como base fundamental de su formación como persona responsable, ordenada, disciplinada y respetuosa.</i> <i>Asume las Normas de Comportamiento en el aula de clase demostrando respeto y tolerancia hacia sus compañeros</i> <i>Asume una actitud reflexiva y crítica mediante el tratamiento de la información desde el área de Tecnología</i> <i>Asume la gestión del riesgo como un estilo de vida consciente que permita reducir, eliminar o atender una situación de emergencia.</i>	<i>Identifica conceptos relacionados con la gestión del riesgo como un estilo de vida consciente que permita reducir, eliminar o atender una situación de emergencia.</i> <i>Conoce la importancia de las energías limpias como forma de contribuir a disminuir la contaminación en el mundo</i> <i>Conoce los tipos de robot, los circuitos usados, la funcionalidad e importancia de ellos dentro de la innovación en la sociedad actual.</i> <i>Conoce los conceptos básicos de Excel.</i> <i>Conoce la importancia de las bases de datos, la seguridad informática y/o las centrales de riesgo para el manejo de la información.</i> <i>Reconoce los conceptos básicos de hidráulica y neumática, así como algunos de los automatismos actuales y su aplicabilidad.</i> <i>Identifica dentro de la geografía económica colombiana algunas de las actividades extractivas, industriales, de servicios, así como la Ciencia y tecnología usada.</i>		<i>Usa diferentes organizadores gráficos para sintetizar textos a través de herramientas TIC</i> <i>Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar, validar y representar información.</i> <i>Aplica funciones y/o fórmulas sencillas en la hoja de cálculo</i> <i>Interpreta gráficos estadísticos elaborados en la hoja de cálculo.</i> <i>Elabora presentaciones interactivas en plataformas online y offline insertando diferentes extensiones de archivo.</i> <i>Soluciona problemas a partir del uso de modelos computacionales para entender fenómenos y analizar datos</i> <i>Maneja procesador de texto, hoja de cálculo, software para presentaciones y software específico, de acuerdo con las funcionalidades</i>	

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 06
		Página 30 de 38

	Identifica los conceptos asociados a la publicidad y sus tendencias	
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: 06
		Página 31 de 38

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

Articulación competencia técnicas y transversales. Formación Media Técnica		
Competencia	Resultados de Aprendizaje	Tiempo estimado para el aprendizaje
Utilización de herramientas informáticas	Seleccionar herramientas de tecnología de la información y la comunicación (TIC) de acuerdo con las necesidades identificadas	2
	Implementar buenas prácticas de uso, de acuerdo con la tecnología empleada	2
	Verificar los resultados obtenidos de acuerdo con los requerimientos	2
	Usar herramientas TIC, de acuerdo con los requerimientos, manuales de funcionamiento, procedimientos y estándares	2
TOTAL HORAS CRÉDITO: 48		

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 grafico 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.			

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 06
		Página 32 de 38

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.

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.

Creatividad e Innovación:

Potenciar la expresión del pensamiento creativo a través del uso de simuladores o la programación para conceptos en ocasiones abstractos.

Pensamiento Crítico, Solución de Problemas y Toma de Decisiones:

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

COMPETENCIAS EMPREDEDORAS

Pensamiento flexible: Evidencia apertura al cambio, de forma crítica, procedente, reflexiva y propositiva
Creatividad e innovación: muestra capacidad para trasformar ideas en proyectos
Gestión del conocimiento y autoaprendizaje: muestra compromiso con la mejora continua, manejo responsable de las TIC y de las IA
Utilización estrategia de los recursos: capacidad para materializar y comunicarle de manera individual o colectiva proyectos
Gestión del riesgo: muestra capacidad para identificar y asumir riesgos, actúa para controlarlos y /o reducirlos
Comportamiento autorregulado: trabaja de forma autónoma, investigando, planificando y tomando acciones de mejora sobre los proyectos que realiza, fomentando así su pensamiento crítico, creatividad y trabajo colaborativo

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 período	Segundo periodo	Tercer período	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 y posibles 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	ConcienTICzate apoyo al Plan Lector: Generación Eco			
Solución de problemas con tecnología				
Tecnología y sociedad	Proyecto de Vida			
Tecnología y sociedad	Gestión del riesgo: Conceptos Básicos			
Apropiación y uso de la tecnología	Hojas de cálculo Excel Cronograma y presupuesto Funciones	Internet seguro Tecno adicciones Generalidades Netiqueta Problemáticas sociales y delitos cibernéticos	Hojas de cálculo Excel Funciones Derechos de autor	
	Introducción a la programación	Diagramas de flujo	Algoritmos	Algoritmos Secuenciales
Naturaleza y evolución de la tecnología	Publicidad Historia de Medios de comunicación Imagen Corporativa Campaña Publicitaria	La técnica y sus implicaciones Objetos tecnológicos Análisis de objetos	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		
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 demostrando respeto y tolerancia hacia sus compañeros	Reconoce instrumentos que permitan identificar elementos de entrada para el fortalecimiento de su proyecto de vida	Aplica el concepto de algoritmo donde por medio del seguimiento de una serie de pasos detallados se asegura la solución correcta a un problema determinado.
Asume las TIC como herramienta que fortalece las habilidades comunicativas en medio de la cultura digital	Identifica conceptos relacionados con la gestión del riesgo como un estilo de vida consciente que permita reducir, eliminar o atender una situación de emergencia.	Realiza una campaña publicitaria teniendo en cuenta elementos de la sicología del color.
Hace uso racional y seguro de los recursos disponibles en su entorno como parte de la generación eco.	Conoce las implicaciones de la propiedad intelectual para aplicarla en temas como desarrollo y utilización de la tecnología.	Usa un lenguaje de programación para implementar los algoritmos planteados en la solución de problemas.
	Conoce las características propias de la evolución que ha tenido la publicidad y el impacto de la sicología del color en el ser humano	Utiliza las herramientas del software de diseño para crear o editar diversos tipos de publicación
	Analiza objetos teniendo en cuenta aspectos como los morfológicos,	Representa en aplicaciones y herramientas informáticas circuitos eléctricos identificando sus elementos básicos.

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 06
		Página 34 de 38

	<i>funcionales, técnicos... para los cuales debe indagar en diversas fuentes.</i> <i>Reconoce las Tecno adicciones como una problemática de la sociedad actual y algunas formas tanto para prevenirlas y superarlas.</i> <i>Identifica conceptos básicos relacionados con el pensamiento computacional.</i> <i>Reconoce funciones en la hoja de cálculo de Excel y las aplica según problemas planteados</i>	<i>Realiza la conversión de expresiones aritméticas a algorítmicas y viceversa</i> <i>Desarrolla algoritmos que utilicen estructuras secuenciales para ser incorporadas como métodos en la solución de problemas.</i> <i>Representa gráficamente con diagramas de flujo la solución de problemas de su cotidianidad</i> <i>Elige herramientas TIC, de acuerdo con las necesidades de información y comunicación</i> <i>Soluciona problemas a partir del uso de modelos computacionales para entender fenómenos y analizar datos</i> <i>Maneja procesador de texto, hoja de cálculo, software para presentaciones y software específico, de acuerdo con las funcionalidades</i>
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: 06
		Página 35 de 38

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

Articulación competencia técnicas y transversales. Formación Media Técnica		
Competencia	Resultados de Aprendizaje	Tiempo estimado para el aprendizaje
Utilización de herramientas informáticas	Seleccionar herramientas de tecnología de la información y la comunicación (TIC) de acuerdo con las necesidades identificadas	2
	Implementar buenas prácticas de uso, de acuerdo con la tecnología empleada	2
	Verificar los resultados obtenidos de acuerdo con los requerimientos	2
	Usar herramientas TIC, de acuerdo con los requerimientos, manuales de funcionamiento, procedimientos y estándares	2
TOTAL HORAS CRÉDITO: 48		

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, bases de datos, 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>			

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 06
		Página 36 de 38

Creatividad e Innovación:
Potenciar la expresión del pensamiento creativo a través del uso de simuladores o la programación para conceptos en ocasiones abstractos.

Pensamiento Crítico, Solución de Problemas y Toma de Decisiones:
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

COMPETENCIAS EMPREDEDORAS

Pensamiento flexible: Evidencia apertura al cambio, de forma crítica, procedente, reflexiva y propositiva
Creatividad e innovación: muestra capacidad para trasformar ideas en proyectos
Gestión del conocimiento y autoaprendizaje: muestra compromiso con la mejora continua, manejo responsable de las TIC y de las IA
Utilización estrategia de los recursos: capacidad para materializar y comunicarle de manera individual o colectiva proyectos
Gestión del riesgo: muestra capacidad para identificar y asumir riesgos, actúa para controlarlos y /o reducirlos
Comportamiento autorregulado: trabaja de forma autónoma, investigando, planificando y tomando acciones de mejora sobre los proyectos que realiza, fomentando así su pensamiento crítico, creatividad y trabajo colaborativo

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)
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	
Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación.				
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	Interpreto y represento de bases de datos empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas.	Diseño, construyo el modelo de sitio web como respuesta a necesidades o problemas, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.	Evalúo las implicaciones para la sociedad de la transformación digital en aspectos como lo económico, científico y tecnológico.	
CONTENIDOS SEGÚN COMPONENTES				
COMPONENTES	Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
Apropiación y uso de la tecnología	ConcientICzate apoyo al Plan Lector. La inteligencia: Principios prácticos para cultivar la inteligencia			
Tecnología y sociedad	Proyecto de Vida	Proyecto de Vida: Orientación Vocacional	Proyecto de Vida: trabajo en equipo	Proyecto de Vida: Orientación Vocacional

Apropiación y uso de la tecnología	Tratamiento de la información a partir de herramientas ofimáticas	Bases de datos	Páginas Web	Transformación Digital
	Formulario en Word Macros en Power Point Funciones en Excel	Generalidades del concepto en Excel Estructura de bases de datos Diseño y elaboración de Modelo Entidad Relación Aplicación en Access	Diseño y construcción	¿Qué es? Generalidades Importancia Ventajas Tendencias Ejemplos Proyecto tecnológico
	Pensamiento computacional			
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 demostrando respeto y tolerancia hacia sus compañeros Asume las TIC como herramienta que fortalece las habilidades comunicativas en medio de la cultura digital Fortalece la inteligencia a partir de ejercicios que ejercitan la creatividad y el razonamiento, en su proceso de formación actual.	Identifica conceptos relacionados con la gestión del riesgo como un estilo de vida consciente que permita reducir, eliminar o atender una situación de emergencia.		Usa herramientas ofimáticas y las TIC de manera que posibilite la automatización de procesos (Formularios y Macros)	
	Deduce las fórmulas y funciones necesarias para la solución de problemas planteados en la Hoja de Cálculo.		Sistematiza información en herramientas específicos, haciendo uso de su creatividad y de las TIC para su presentación.	
	Reconoce los elementos básicos de un formulario y la importancia de ellos en el tratamiento de la información.		Utiliza las TIC para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas y procesamiento y producción de información tales como los formularios, macros, bases de datos y sitios web.	
	Reconoce los conceptos asociados al diseño y mantenimiento de una base de datos como herramienta indispensable en la toma de decisiones.		Diseña y crea una página web teniendo en cuenta las pautas para su elaboración	
	Identifica los elementos que constituye una página web, a se vez que comprende la forma de acceso a la información dentro de ella.		Construye su proyecto de vida teniendo en cuenta sus objetivos y metas de vida que le permitan seguir cumpliendo los sueños	
	Reconoce conceptos asociados a la Gestión de Riesgos en su entorno inmediato.		Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas	
	Reconoce la importancia de la transformación digital en el mundo de globalización actual		Elige herramientas TIC, de acuerdo con las necesidades de información y comunicación	
			Maneja procesador de texto, hoja de cálculo, software para presentaciones y software específico, de acuerdo con las funcionalidades	

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-26
	MALLAS CURRICULARES	Versión: 06
		Página 38 de 38

		<i>Soluciona problemas a partir del uso de modelos computacionales para entender fenómenos y analizar datos</i>
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 Educación inclusiva con calidad: Análisis de temas desde la experiencia y la apropiación y adecuación de los temas abordados		