

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

MALLA CURRICULAR

2019

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MAPA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

PRIMERO

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA INFORMATICA

GRADO: PRIMERO

PERIODO: PRIMERO

META ANUAL	Fomentar en los estudiantes desde el primer año escolar el interés por los avances tecnológicos, promoviendo comportamientos críticos y responsables frente al cuidado personal y el ambiente que lo rodea.	
LOGRO	Reconoce los artefactos tecnológicos presentes en su entorno, analizando y comprendiendo sus usos básicos.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
COMPONENTE: Naturaleza y Evolución de la Tecnología. CONTENIDOS: 1. Mi cuerpo y los objetos tecnológicos <ul style="list-style-type: none"> Comparar el cuerpo humano con cualidades de objetos como: computador, celular, televisor, así como con objetos artificiales que se utilizan para mejorar la calidad de vida como: zapatos, ropa, implementos de aseo, entendiendo mi cuerpo con cualidades de estos objetos, con el fin de reconocerlo como una máquina similar en su estructura y mecanismo. <u>Mis juguetes son artefactos.</u>	INTERPRETATIVO	Diferencia y compara las partes del cuerpo con las del computador e Identifica las partes externas del computador y sus funciones.
	ARGUMENTATIVO	Analiza y comprende los usos básicos de los artefactos presentes en su entorno y relaciona la tecnología con los artefactos de su entorno utilizando Windows y entorno de Windows.
	PROPOSITIVO	Compara y clasifica los artefactos tecnológicos con los usos de la tecnología y crean nuevos usos a través de dibujos y se apropia de elementos tecnológicos del medio para desarrollar sus actividades escolares y poner en práctica lo aprendido en clase.
	ACTITUDINAL	Muestra capacidad para reconocer emociones y sentimientos en los demás y reflexionar sobre la importancia de valores como la responsabilidad y el respeto para mantener una buena convivencia escolar

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciación de lo artificial frente a lo natural. • Concepto de tecnología. • Concepto e Historia sobre “los juguetes” <p><u>El computador y la sala de informática</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Normas en la sala de informática. • Partes externas del computador (torre, monitor, teclado, parlantes, CPU) • El mouse (partes y uso) - Manejo del ratón. • El teclado (clasificación y usos) Manejo del teclado. • Utilidad del computador. • Procesador de texto WordPad • Entorno icono y herramientas básicas • Otras herramientas, como aplicaciones interactivas, contenidas en internet. <p><u>Sistema operativo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es Windows? <ul style="list-style-type: none"> o Movimientos del mouse o Botón Inicio o Cuadros de diálogo o Escritorio o Ventanas o Menús o Menús contextuales • Barra de tareas <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids 		
---	--	--

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> • Noti kids • Robótica 		
---	--	--

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: PRIMERO

PERIODO: SEGUNDO

META ANUAL	Fomentar en los estudiantes desde el primer año escolar el interés por los avances tecnológicos, promoviendo comportamientos críticos y responsables frente al cuidado personal y el ambiente que lo rodea.	
LOGRO	Reconoce las clases de energía presentes en su entorno, estableciendo sus semejanzas y diferencias. Fortalece la comprensión de lectura a partir del uso de diferentes herramientas tecnológicas y valora la opinión de sus compañeros trabajando en equipo para el mejoramiento de su ambiente de aprendizaje Reconoce y maneja accesorios de Windows, así mismo abre, cierra y minimiza ventanas con fluidez.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
COMPONENTE ICFES: APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA CONTENIDOS: <u>Mi hogar y el uso de la energía</u> <ul style="list-style-type: none"> • Qué es energía, solar, eléctrica, calórica. • Cuál de estas energías utilizamos en casa. 	INTERPRETATIVO	Reconoce y clasifica los tipos de energía y la identifica en los objetos de su entorno a través de imágenes presentadas. Comprende el significado de Windows y reconoce los conceptos de abrir, cerrar y minimizar ventanas.
	ARGUMENTATIVO	Establece diferencias, semejanzas y relaciones entre las clases de energía con los objetos de su entorno Reconoce similitudes y diferencias entre diferentes ventanas o accesorios de Windows.
	PROPOSITIVO	Analiza y propone estrategias para el ahorro de los diferentes tipos de energía y las diferencia dentro de su entorno Propone actividades que impliquen abrir, cerrar, minimizar y maximizar, usando Windows.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> • Cómo utilizamos la energía en nuestro hogar • Cuáles objetos hacen uso de la energía en nuestro hogar, • Qué es, cómo se logra y por qué es necesario el ahorro de energía. <p><u>Movimiento en el entorno</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Que clase o tipos de movimientos existen (http://cienciaexplicada.com/clases-de-movimientos.html) <p><u>Herramientas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Clases de herramientas. • Herramientas y artefactos tecnológicos en el hogar. • Usos de las herramientas en el hogar. <p>sistema operativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escritorio de Windows • Accesorios de Windows • Papel tapiz • Protector de pantalla • La calculadora • Fecha y hora • Barra de tareas • Abrir programas (ventanas) • Botones (minimizar, maximizar, cerrar) • Botón inicio <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids 	<p>ACTITUDINAL</p>	<p>Se reconoce como un ser único y social que a su vez valora las opiniones de sus compañeros, empleando expresiones amables para hacer amenas las relaciones con los demás en diferentes situaciones y contextos</p>
--	---------------------------	---

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> • Flash kids • Tv kids • Noti kids • Robótica 		
--	--	--

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

S ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: PRIMERO

PERIODO: TERCERO

META ANUAL	Fomentar en los estudiantes desde el primer año escolar el interés por los avances tecnológicos, promoviendo comportamientos críticos y responsables frente al cuidado personal y el ambiente que lo rodea.	
LOGRO	Identifica símbolos y señales de su entorno y los utiliza adecuadamente estableciendo semejanzas y diferencias entre esto Fortalece la comprensión de lectura y el valor de la responsabilidad a partir del uso de diferentes herramientas tecnológicas para la representación creativa de cuentos utilizando programas como Wordpad	
COMPONENTES Y CONTENIDOS	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

(ICFES)		
<p>COMPONENTE: SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</p> <p>CONTENIDOS:</p> <p><u>El lenguaje de los símbolos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de símbolos utilizados en nuestra cotidianidad. • Señales en el colegio, señales de seguridad en los objetos de casa, señales de tránsito, símbolos que comunican algo en nuestra cotidianidad • Artefactos y usos tecnológicos en la escuela. (PROGRAMA RECOMENDADO PAINT) <p><u>Editor de texto WordPad</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Abrir y cerrar el programa • Edición de textos cortos(mis primeras palabras) <ul style="list-style-type: none"> - Desplazarse por el texto con las flechas. - Puntero de inserción. - Seleccionar texto. - Borrar texto. - Estilos y tamaños de letras - Formato de texto. - Copiar, cortar y pegar - Guardar y abrir un documento 	INTERPRETATIVO	Identifica y clasifica símbolos y señales de su entorno (como señales de tránsito, entre otras), usándolos adecuadamente.
	ARGUMENTATIVO	Expresa a través de dibujos y símbolos, sus ideas y pensamientos. Utiliza el programa Wordpad como herramienta comunicativa.
	PROPOSITIVO	Propone y crea por medio de imágenes y del programa wordpad nuevos símbolos y señales que evidencian el manejo adecuado de la información.
	ACTITUDINAL	Disfruta pertenecer a su grupo escolar, manifestando actitudes de respeto hacia sus compañeros y reconoce la importancia de desarrollar actividades y tareas con responsabilidad.



COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Stereo kids• Flash kids• Tv kids• Noti kids• Robótica		
---	--	--

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: PRIMERO

PERIODO: CUARTO

META ANUAL	Fomentar en los estudiantes desde el primer año escolar el interés por los avances tecnológicos, promoviendo comportamientos críticos y responsables frente al cuidado personal y el ambiente que lo rodea.	
LOGRO	Reconoce y utiliza el programa Paint como herramienta comunicativa, para crear y diseñar dibujos, producir textos escritos y la combinación entre ambos.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
COMPONENTE: TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD CONTENIDOS: <u>Herramientas en el campo</u> <ul style="list-style-type: none"> ● Clasificación. ● Artefactos tecnológicos en el campo. ● Usos. ● La tecnología como herramientas que contribuye al mejoramiento de la calidad de vida. 1. El dibujo como herramienta comunicativa. <ul style="list-style-type: none"> ● Comunicación de mensajes a través de dibujos. ● El uso de imágenes como herramienta para identificar: objetos naturales y/o artificiales. ● Expresión gráfica, qué es y para que la utilizamos (por ejemplo para 	INTERPRETATIVO	Identifica el programa Paint como herramienta para comunicar, a través del lenguaje pictórico y escrito. Reconoce herramientas tecnológicas como elementos que contribuyen al mejoramiento de la calidad de vida.
	ARGUMENTATIVO	Reconoce y explica la utilidad de los artefactos tecnológicos y su relación con los oficios cotidianos. Argumenta la importancia del dibujo como acto comunicativo, usando como vehículo el programa Paint y sus herramientas.
	PROPOSITIVO	Propone y crea nuevas normas que se deben tener en cuenta para el uso adecuado del internet. Expresa y crea en las diferentes actividades realizadas al interior del aula de sistemas, practicando lo aprendido en clase. Crea dibujos a través de Paint que expresan pensamientos e ideas.
	ACTITUDINAL	Trabaja en equipo desarrollando su autonomía y capacidad para resolver problemáticas de carácter interpersonal o ambiental acorde a su edad y posibilidad.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p>comunicar).</p> <p>2. Editor gráfico Paint</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Iniciar y cerrar el programa Paint. ● Interfaz de Paint. <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas de dibujo - Guardar y abrir un dibujo - Líneas y formas - Rectángulos y cuadrados - Óvalos y círculos - Línea curva - Polígonos - Texto - Dibujo libre - Relleno <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Stereo kids ● Flash kids ● Tv kids ● Noti kids ● Robótica 		
--	--	--

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MAPA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

SEGUNDO

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA INFORMATICA

GRADO: SEGUNDO

PERIODO: PRIMERO

META ANUAL	Reconocer artefactos que se utilizan cotidianamente, y que han sido creados por el ser humano, su funcionamiento, características y las semejanzas y diferencias con elementos naturales. Así mismo el conocimiento y uso de herramientas y programas de Windows.	
LOGRO	Reconocer la historia y evolución de algunos artefactos tecnológicos usados en la escuela. Reconocer las aplicaciones del sistema operativo Windows.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
COMPONENTE: NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA	INTERPRETATIVO	1. Explica el desarrollo histórico de la tecnología y su efecto en la sociedad. 2. Identifica los botones minimizar, maximizar y cerrar, en el ambiente de Windows.
	ARGUMENTATIVO	1. Describe y analiza los datos históricos acerca de artefactos tecnológicos usados en la escuela. 2. Comprende y se apropia del proceso para organizar las ventanas en el escritorio.
	PROPOSITIVO	1. Propone alternativas de solución a los problemas que se presentan con el uso inadecuado de elementos tecnológicos en su vida cotidiana. 2. Utiliza de manera autónoma y propositiva algunas herramientas de Windows.
CONTENIDOS: <u>Mis juguetes son artefactos.</u>		

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciación de lo artificial frente a lo natural. • Concepto e Historia sobre “los juguetes” • Qué son los juegos: profundización de juegos electrónicos como X-BOX • Concepto de tecnología. <p><u>Materiales y Herramientas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento y diferencia entre materiales y herramientas. <p><u>Partes del computador:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Hardware y software. • Periféricos de entrada y salida. • Unidades de almacenamiento. • Manejo del ratón (aplicaciones). • Manejo del teclado (digitación básica). <p><u>Herramientas TICS (Radio) Stereokids</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Producciones de audio. • Soundcloud. 	ACTITUDINAL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrolla su autonomía y capacidad para opinar ante sus compañeros en los diferentes problemas de manera adecuada en situaciones y contextos de la vida humana.
--	--------------------	---

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: SEGUNDO

PERIODO: SEGUNDO

META ANUAL	Recocer artefactos que se utilizan cotidianamente, y que han sido creados por el ser humano, su funcionamiento, características y las semejanzas y diferencias con elementos naturales. Así mismo el conocimiento y uso de herramientas y programas de Windows.
LOGRO	Reconocer la historia y evolución de algunos artefactos tecnológicos usados en la escuela.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)		NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
Identifica a word como un procesador de palabras para crear, seleccionar y editar textos, utilizando las herramientas para estas actividades. Usa las opciones para almacenar y recuperar documentos elaborados.			
<p>COMPONENTE:</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</p> <p>CONTENIDOS:</p> <p><u>Energía :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de la energía como parte de la vida humana, de plantas y animales. • Elaboración de réplicas de artefactos tecnológicos usados en la escuela, con material reciclable. <p><u>Sistemas operativos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de sistema operativo. • Fondo de escritorio • Panel iniciar • Fecha y Hora • Configuración de pantalla • Explorador de windows • Configurar el puntero del mouse. <p><u>Procesador de Texto Microsoft Word Básico</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Partes de la ventana de Word 	INTERPRETATIVO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce y clasifica los tipos de energía y la identifica en los objetos de su entorno a través de imágenes presentadas. 2. Comprende conceptos relacionados con programas como Word y producción de texto usando este programa. 3. Distingue tipos de fuente 	
	ARGUMENTATIVO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Establece diferencias y semejanzas entre los tipos de energía. 2. Relaciona las clases de energía con los objetos de su entorno, involucrando lo aprendido sobre Paint y Word. 3. Diferencia los pasos que deben seguirse para borrar o cortar un texto en un documento. 	
	PROPOSITIVO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza y propone estrategias para el ahorro de los diferentes tipos de energía y las diferencia dentro de su entorno. 2. Orienta al estudiante acerca del uso del procesador de palabras cuando necesita copiar, cortar y pegar textos. 3. Reconoce la opinión de sus compañeros y trabaja en equipo para el mejoramiento de su ambiente de aprendizaje. 	
	ACTITUDINAL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se reconoce como un ser único y social que a su vez valora las opiniones de sus compañeros, empleando expresiones amables para hacer amenas las relaciones con los demás en diferentes situaciones y contextos 	

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> • Escribir texto • Seleccionar texto • Tipos y Tamaños de Fuente • Borrar Texto • Copiar Texto • Mover Texto • Deshacer un error • Conversión de Mayúsculas y minúsculas • Guardar y abrir un documento <p>Herramientas TICSNotikids</p> <ul style="list-style-type: none"> • El periódico • Producciones escritas 		
---	--	--

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: SEGUNDO

PERIODO: TERCERO

<p>META ANUAL</p>	<p>Recocer artefactos que se utilizan cotidianamente, y que han sido creados por el ser humano, su funcionamiento, características y las semejanzas y diferencias con elementos naturales. Así mismo el conocimiento y uso de herramientas y programas de Windows.</p>
--------------------------	--

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

LOGRO	Identifica a Excel como un programa que crea hojas para efectuar operaciones numéricas y que cuenta con herramientas para ahorrar tiempo al ingresar datos como las series numéricas y de tiempo.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
<p>COMPONENTES: SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</p> <p>CONTENIDOS:</p> <p><u>Movimiento en el entorno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Que clase o tipos de movimientos existen (http://cienciaexplicada.com/clases-de-movimientos.html). • Qué movimientos realizan los artefactos tecnológicos creados por el ser humano (artificial) y los no creados por el ser humano (natural). <p><u>Hoja de Cálculo Microsoft Excel básico.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Partes de las ventanas de Excel • Desplazamiento por una hoja de cálculo. • Selección de celdas, filas, y columnas. • Borrar, nombrar e insertar hojas de un libro • Adición • Series numéricas y de tiempo • Formato de celdas • Dibujar Bordes • Guardar y abrir un libro. <p><u>Herramientas TICS</u></p>	INTERPRETATIVO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce los artefactos usados en la escuela 2. Informa cómo se ordena ascendente y descendentemente una lista numérica.
	ARGUMENTATIVO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Justifica y explica el uso y manejo de materiales caseros y en desuso para la construcción de algunos objetos, como forma de promover el cuidado del ambiente. 2. Analiza y comprende el procedimiento para aplicar las fórmulas y resolver algoritmos (suma, resta, y multiplicación) en Excel.
	PROPOSITIVO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza apropiadamente cada uno de los programas de Windows vistos en clase, para desarrollar tareas, actividades y resolver las propias inquietudes planteadas en su entorno. 2. Elaborar artefactos tecnológicos de uso en la escuela con material en desuso 3. Sugiere formas de organizar información en tablas.
	ACTITUDINAL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asume una actitud crítica, responsable, respetuosa y participativa en las actividades propuestas.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> • producciones audiovisuales. • La tv • Tv kids 		
---	--	--

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: SEGUNDO

PERIODO: CUARTO

META ANUAL	Recocer artefactos que se utilizan cotidianamente, y que han sido creados por el ser humano, su funcionamiento, características y las semejanzas y diferencias con elementos naturales. Así mismo el conocimiento y uso de herramientas y programas de Windows.	
LOGRO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participar con compañeros en la definición de roles y responsabilidades en la presentación de proyectos en tecnología 2. Identifica a Power Point como un presentador de diapositivas. Allí se insertan imágenes, formas, y textos que se manejan como objetos que pueden ser editados en forma, contenido, tamaño y posición. 	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
COMPONENTE: TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD CONTENIDOS: <ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer información que ofrecen los objetos <ul style="list-style-type: none"> • Los objetos mismos poseen información que enseñan a manipularlos. Por ejemplo: prender, apagar, volumen, números, identificarlos y analizar. • Objetos en casa y objetos en la escuela. • Lectura y comprensión de manuales e instrucciones de uso. 	INTERPRETATIVO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explica la forma y el funcionamiento de artefactos tecnológicos de uso en la escuela. 2. Indica cómo ingresar al Programa de power point 3. Reconoce los botones de formato de un texto
	ARGUMENTATIVO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Establece las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos tecnológicos en la escuela. 2. Analiza las semejanzas entre una forma y una imagen prediseñada.
	PROPOSITIVO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora historietas con diapositivas 2. Sugiere la presentación de un tema en power point.
	ACTITUDINAL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrolla su autonomía y su capacidad para resolver problemas de manera adecuada en diferentes situaciones y contextos.
Power Point Microsoft Excel básico		



COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none">● Iniciar power point● Partes de la ventana de power point● Insertar imágenes● Insertar formas● Mover formas● Insertar cuadros de texto● Aplicar formato a textos● Agregar , insertar y eliminar diapositivas● Presentación de diapositivas● Guardar y abrir una presentación . <p>Herramientas TICS la fotografía</p> <ul style="list-style-type: none">● Producciones fotográficas.● Flash kids.		
---	--	--

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019



COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED
"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"
MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

TERCERO

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA INFORMATICA

GRADO: TERCERO

PERIODO: PRIMERO

META ANUAL

Fortalecer en los estudiantes el uso adecuado de diferentes artefactos y medios tecnológicos que surgen como solución a problemáticas de necesidades humanas, en su entorno.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

LOGRO	<i>Reconocer la historia y evolución de la tecnología. Reconocer las aplicaciones del sistema operativo Windows.</i>	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
<p>COMPONENTES <u>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</u></p> <p>CONTENIDOS</p> <p><u>Tecnología</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Descripción de los objetos según su forma y su relación con la función. ● (identificación de objetos naturales y artificiales en: el hogar, el colegio, la ciudad, la biblioteca, el trabajo de mamá o/y papá; listado de todos esos objetos para una descripción con nombre, para que sirve, como funciona, que necesidad satisface) <p><u>Sistemas operativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sistema Operativo (conceptos básicos) ● Hardware y software ● Explorador de Windows <ul style="list-style-type: none"> ○ Crear carpetas ○ Borrar carpetas ○ Seleccionar Carpetas ○ Copiar carpetas ○ Accesos directos ○ Ayuda ○ Calculadora ○ Iconos del escritorio ● Unidades de almacenamiento <ul style="list-style-type: none"> ○ Tarjetas perforadas 	INTERPRETATIVO	<i>Explica la importancia de los objetos tecnológicos y el computador organizando la información en carpetas en el explorador de Windows .</i>
	ARGUMENTATIVO	<i>Comprende el uso de los objetos tecnológicos y el explorador de Windows, consignando información en carpetas dentro del explorador de Windows.</i>
	PROPOSITIVO	<i>Crea trabajos digitales relacionados con los objetos tecnologicos, el ordenador, y el internet aplicando los conceptos aprendidos.</i>
	ACTITUDINAL	<i>Interactúa con sus pares para la realización de actividades de grupo, destacándose por su compañerismo y participación, plantea sus puntos de vista y resuelve los conflictos que se le presenten constructivamente.</i>

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> ○ cinta magnetica ○ Discos magnéticos rígidos ○ computadoras personales ○ discos duros ○ unidades zip ○ discos compactos ○ dvd ○ memorias usb <p><u>Internet comunicación básico</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ventana de los navegadores ● Qué es Internet? ● Como entrar a Internet. (Abrir el Navegador) ● Navegar por Internet (Escribir direcciones de páginas web) ● Hipervínculos ● Barra de herramientas ● Navegación. <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Stereo kids ● Flash kids ● Tv kids ● Noti kids ● Robótica 		
--	--	--

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: TERCERO

PERIODO: SEGUNDO

META ANUAL	Fortalecer en los estudiantes el uso adecuado de diferentes artefactos y medios tecnológicos que surgen como solución a problemáticas de necesidades humanas, en su entorno.	
LOGRO	Reconoce las clases de energía presentes en su entorno, estableciendo sus semejanzas y diferencias. Identifica la ventana principal y las aplicaciones del procesador de texto Word	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
COMPONENTES APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA CONTENIDOS <u>Tecnología</u> <ul style="list-style-type: none"> • Manifestaciones de la energía en la naturaleza (los seres vivos reciben y Transforman la energía solar, tormentas, volcanes). • Transformaciones de la materia prima y las fábricas como fuentes de energía (qué es materia prima obtenidos en la naturaleza para alimentarnos y transformar nuestro entorno. • Clases de materias primas: vegetal, animal, mineral; ejemplos de nuevos productos generados a partir de ellos). • <u>Procesador de Texto</u> <u>Microsoft Word Básico</u> <ul style="list-style-type: none"> • Abrir y cerrar Word • Entorno de Word(ventana, partes ,herramienta) • Digitación de textos 	INTERPRETATIVO	Clasifica los tipos de energía a través de pequeños trabajos digitales realizados con las funciones básicas de Microsoft Word.
	ARGUMENTATIVO	Relaciona las clases de energía con los objetos de su entorno a través de dibujos e imágenes en Microsoft Word con formatos, color y animación.
	PROPOSITIVO	Propone alternativas de solución a situaciones problema relacionadas con el uso de diferentes tipos de energía, creando historietas apoyadas con el procesador de texto de Microsoft Word.
	ACTITUDINAL	Desarrolla de manera adecuada las actividades propuestas tanto dentro como fuera del aula y promueve con el ejemplo la aplicación de los acuerdos establecidos en el manual de convivencia.



COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none">• Estilo de fuentes• Color de fuente• Interlineado• Numeración y viñetas• Márgenes• Sangrías• Alineación• Columnas• Proteger un documento• Vista preliminar• Copiar y mover textos• Imágenes• Dar formato• Guarda <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Stereo kids• Flash kids• Tv kids• Noti kids• Robótica		
--	--	--

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: TERCERO

PERIODO: TERCERO

META ANUAL	Fortalecer en los estudiantes el uso adecuado de diferentes artefactos y medios tecnológicos que surgen como solución a problemáticas de necesidades humanas, en su entorno.	
LOGRO	Describe mecanismos presentes en objetos del entorno. Identifica la ventana principal y las aplicaciones de la hoja de cálculo Excel	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
- COMPONENTES SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA CONTENIDOS <u>Tecnología</u> <ul style="list-style-type: none"> Identificación de mecanismos en objetos del entorno.(Ejemplo: Juguetes y objetos cercanos usados en casa y en el colegio que tengan un mecanismo de rueda, palanca como tijeras, cosedora saca gancho, perforadoras, bicicletas, etc.) 	INTERPRETATIVO	Identifica mecanismos en objetos del entorno y organiza los datos en una hoja electrónica de Excel.
	ARGUMENTATIVO	Analiza las características generales de los mecanismos presentes en objetos cotidianos y los representa a través del Programa Microsoft Excel.
	PROPOSITIVO	Se apropia de conceptos básicos sobre mecanismos presentes en objetos cotidianos y los aplica en la solución de problemáticas de su cotidianidad, representados en Microsoft Excel
	ACTITUDINAL	Usa adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación para establecer relaciones sociales productivas y enriquecedoras, además, contribuye en la construcción de acuerdos y compromisos que permiten una sana convivencia.



COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p><u>Hoja de calculo</u> <u>Microsoft Excel basico</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Abrir y cerrar Excel● Entorno de Excel● Introducción de datos● Nombrar celdas o rangos de celdas● Organizar la información● Dar formato a los números● Operaciones básicas (suma, resta, multiplicación, división)● Copiar y mover celdas● Insertar filas y columnas● Combinar celdas● Formato condicional● Ocultar y mostrar celdas● Guardar. <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Stereo kids● Flash kids● Tv kids● Noti kids● Robótica		
--	--	--

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: TERCERO

PERIODO: CUARTO

META ANUAL	Fortalecer en los estudiantes el uso adecuado de diferentes artefactos y medios tecnológicos que surgen como solución a problemáticas de necesidades humanas, en su entorno.	
LOGRO	Reconoce la tecnología como fuente de comunicación haciendo uso de las diferentes herramientas que le proporciona su contexto. Reconoce las ventajas que ofrecen las redes para la comunicación y la transferencia de información.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p>- COMPONENTES <u>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</u> <u>CONTENIDOS</u> <u>TECNOLOGÍA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de información • medios de información y audiovisuales (Según las formas de expresar la información (escrita, verbal, gestual, electrónica, visual) la tecnología y comunicación a través de la expresividad (escrita:papel, lápiz etc.;verbal: teléfono, celular, micrófono etc.; gestual y visual:las pinturas para rostro, video cámaras, etc.; <p><u>INFORMATICA</u></p> <p><u>Mircosotf Power Point</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Abrir y cerrar powerpoint • Entorno de powerpoint • Insertar WordArt • Insertar diagramas de Venn • Utilizar rellenos • Aplicar color de línea y estilos de forma • Aplicar estilos de sombra a formas • Aplicar estilo 3D a formas • Aplicar una plantilla de diseño • Agrupar formas <ul style="list-style-type: none"> • Historia y evolución de la internet • Ventana de internet Explorer • Concepto y entrada • Dirección web • Menú principal 	<p>INTERPRETATIVO</p>	<p>Describe y explica las características de algunos medios de información a través de Microsoft Power point.</p>
	<p>ARGUMENTATIVO</p>	<p>Establece las ventajas y desventajas que ofrecen las redes, explicandolas a través de diapositivas en Microsoft power Point.</p>
	<p>PROPOSITIVO</p>	<p>Participa en equipos de trabajo para diseñar y elaborar creativamente con algunas ayudas de powerpoint como: auto diseños y autoformas en la preparación de una presentación.con materiales en desuso, la evolución de los medios de información.</p>
	<p>ACTITUDINAL</p>	<p>Usa adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación para establecer relaciones sociales productivas y enriquecedoras y hace de los derechos humanos una práctica constante y coherente.</p>



COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none">• Barra de herramientas• Navegación.• TIC• Los medios de comunicación en la ciudad. <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Stereo kids• Flash kids• Tv kids• Noti kids• Robótica		
---	--	--

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED
"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"
MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

CUARTO

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA INFORMATICA

GRADO: CUARTO

PERIODO: PRIMERO

META ANUAL	Crea conciencia en los estudiantes sobre la importancia desarrollo tecnológico e informático y los beneficios que ofrecen en el mejoramiento de la calidad de vida del ser humano así como su uso adecuado en el desarrollo de su aprendizaje.	
LOGRO	Interpreta y explica diferentes procesos tecnológicos a través del computador	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
TECNOLOGÍA NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA <ul style="list-style-type: none"> ● Objeto y contexto: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Historia de los objetos.(herramientas y máquinas de ayer y hoy de los lugares en la casa, en el colegio, en la ciudad, en fábricas y artesanales. ● Elementos tecnológicos <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizados en el entorno cotidiano para transportarnos; diferentes medios de transporte, vías de transporte de ayer y de hoy en la ciudad ● Historia de los medios de comunicación. ● Evolución de los medios de comunicación ● El Computador <ul style="list-style-type: none"> ✓ Evolución del computador ✓ Historia del computador 	INTERPRETATIVO	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica los aspectos relacionados con el manejo de recursos a través de procesos tecnológico utilizados por el hombre para su óptimo aprovechamiento. ● Localiza las principales opciones del procesador de texto Microsoft Word a través del computador como herramienta tecnológica de su aprendizaje
	ARGUMENTATIVO	<ul style="list-style-type: none"> ● Analiza conceptos relacionados con el manejo de recursos a través de procesos tecnológicos utilizados por el hombre para su óptimo aprovechamiento. ● Clasifica los diferentes componentes del computador como herramienta tecnológica
	PROPOSITIVO	<ul style="list-style-type: none"> ● Conceptualiza sobre el manejo adecuado de procesos tecnológicos que intervienen en determinados contextos por medio de la elaboración de maquetas. ● Construye pequeños trabajos digitales utilizando el procesador de textos con temas relacionados con los elementos tecnológicos.
	ACTITUDINAL	<ul style="list-style-type: none"> ● Muestra capacidad para reconocer emociones y sentimientos en los demás y reflexionar sobre la importancia de valores como la responsabilidad y el respeto para mantener una buena convivencia. ● Comparte y colabora con sus pares en el desarrollo de trabajos en el aula de sistemas.



COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p>INFORMÁTICA</p> <ul style="list-style-type: none">● <u>Procesador de Texto</u> <u>Microsoft Word Básico</u><ul style="list-style-type: none">✓ Entorno de Word(ventana, partes, herramienta) ficha inicio, fuentes, tamaño de fuente, color de fuente,✓ Digitación de textos✓ Crear tablas✓ Escribir y desplazarse por las tablas✓ Insertar y eliminar filas y columnas✓ Dividir celdas✓ Autoajustar al contenido y a la ventana ● <u>Proyecto TICS KIDS</u><ul style="list-style-type: none">○ <u>Stereo Kids</u>○ <u>Flash Kids</u>○ <u>TV Kids</u>○ <u>Noti Kids</u>○ <u>Robótica</u>		
---	--	--

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: CUARTO

PERIODO: SEGUNDO

META ANUAL	Crea conciencia en los estudiantes sobre la importancia desarrollo tecnológico e informático y los beneficios que ofrecen en el mejoramiento de la calidad de vida del ser humano así como su uso adecuado en el desarrollo de su aprendizaje	
LOGRO	Identifica las clases de energía que existen analizando con cuales de ellas el ser humano interactúa en su cotidianidad y reconoce diferentes mecanismos en máquinas simples y las clasifica en una hoja de cálculo Microsoft Excel	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA <ul style="list-style-type: none"> <u>La energía</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Manifestaciones de la energía en los espacios cotidianos. Identificación de las clases de energía en que el ser humano interactúa con la tecnología: carros, hidroeléctricas y electricidad. 	INTERPRETATIVO	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las diferentes manifestaciones de energía en los espacios cotidianos del ser humano, al igual reconoce los diferentes mecanismos en máquinas simples a través del análisis de videos y experimentos realizados en clase, plasmando en trabajos digitales en Microsoft Excel. Escribe las principales características de la energía y los mecanismos en las maquinas por medio de la hoja electrónica de Microsoft Excel
	ARGUMENTATIVO	<ul style="list-style-type: none"> Establece diferencias y semejanzas en las manifestaciones de energía en los espacios cotidianos del ser humano, además reconoce los mecanismos en máquinas simples a través de la interpretación de mapas conceptuales ubicándolos en hojas electrónicas de Microsoft Excel Describe a través de la hoja electrónica de Microsoft Excel las principales funciones de la energía aplicada a los mecanismos en algunas máquinas.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Mecanismos</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconocimiento de mecanismos y sus elementos en máquinas: Carros, Grúas, etc. ● <u>Hoja de cálculo Microsoft Excel básico</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Abrir y cerrar Excel ✓ Entorno de Excel ✓ Introducción de datos ✓ Organizar la información ✓ Insertar y eliminar celdas ✓ Crear gráficos ✓ Elementos de un gráfico ✓ Tipos de gráficos ✓ Formatos a los gráficos ✓ Eliminación de datos. ✓ Suma y resta ● <u>Proyecto TICS KIDS</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Stereo Kids</u> ○ <u>Flash Kids</u> ○ <u>TV Kids</u> ○ <u>Noti Kids</u> ○ <u>Robótica</u> 		
	PROPOSITIVO	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplica adecuadamente los conceptos aprendidos sobre las diferentes manifestaciones de energía y los mecanismos en máquinas simples que se observan en la cotidianidad ● Esquematiza el uso de la energía aplicada a algunas maquinas por medio de una hoja electrónica de Microsoft Excel
	ACTITUDINAL	<ul style="list-style-type: none"> ● Maneja sus emociones, valora y respeta la opinión de sus compañeros trabajando constantemente por el mejoramiento del ambiente de la clase. ● Trabaja con sus pares respetando el trabajo dentro del aula bajo el marco del respeto.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: CUARTO

PERIODO: TERCERO

META ANUAL	Crea conciencia en los estudiantes sobre la importancia desarrollo tecnológico e informático y los beneficios que ofrecen en el mejoramiento de la calidad de vida del ser humano así como su uso adecuado en el desarrollo de su aprendizaje .	
LOGRO	Reconocer, explicar y aplicar los medios de comunicación (multimedia) para crear productos audiovisuales que suplan necesidades de su entorno tecnológico.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medios de comunicación <ul style="list-style-type: none"> ✓ Partes y funcionamiento de algunos medios de comunicación. • Presentador multimedia Power Point básico <ul style="list-style-type: none"> ✓ Abrir y cerrar PowerPoint ✓ Barras y herramientas ✓ Girar y Voltar objetos ✓ Insertar diapositivas ✓ Títulos y subtítulos ✓ Fondos ✓ Animación de diapositivas ✓ Ejecución de presentaciones ✓ Guardar <p>Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Definición ✓ Dispositivos de multimedia ✓ Grabar sonidos ✓ Guardar y abrir archivos de sonido ✓ Escuchar música de un CD ✓ Los videos. ✓ Memorias ✓ Unidades de almacenamiento ✓ Dispositivos de entrada y de salida. <p>Proyecto TICS KIDS</p> <ul style="list-style-type: none"> o Stereo Kids o Flash Kids o TV Kids o Noti Kids o Robótica 	<p>INTERPRETATIVO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los medios de comunicación y la incidencia tecnológica en los diferentes espacios cotidianos del ser humano a través del presentador multimedia Power Point • Reconoce las principales funciones de los medios de comunicación y las clasifica y organiza en el presentador multimedia Power Point
	<p>ARGUMENTATIVO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establece diferencias y semejanzas en los diferentes medios de comunicación , además clasifica y organiza la información adquirida de textos, videos, explicaciones verbales a través de la elaboración de un medio multimedia • Ordena a través del presentador multimedia Power Point las funciones de los medios de comunicación en la ciudad.
	<p>PROPOSITIVO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica adecuadamente los conceptos aprendidos sobre los medios de comunicación a través de pequeñas producciones audiovisuales manifestadas en la cotidianidad tecnológica. • Compone pequeñas producciones audiovisuales relacionadas con los medios de comunicación y la ciudad
	<p>ACTITUDINAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja un lenguaje asertivo para resolver problemas de manera adecuada en diferentes situaciones en los contextos tecnológicos. • Reconoce el trabajo en grupo con parte del aprendizaje manejando un lenguaje asertivo,



COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

--	--	--

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: CUARTO

PERIODO: CUARTO

META ANUAL	Crea conciencia en los estudiantes sobre la importancia desarrollo tecnológico e informático y los beneficios que ofrecen en el mejoramiento de la calidad de vida del ser humano así como su uso adecuado en el desarrollo de su aprendizaje.	
LOGRO	Fortalecer el uso de las herramientas tecnológicas e informáticas en su entorno social.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
<p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>La ciudad</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración con material reciclable medios de comunicación. Presentación de trabajos digitales. • <u>Organizadores gráficos</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Clasificación y organización de la información elaboración de cuadros comparativos. • <u>Elementos multimedia</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Entorno y herramientas ✓ Acercamiento al Movie maker • <u>Internet y comunicación</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Uso adecuado del internet • <u>Herramientas TICS la fotografía</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Producciones fotográficas flash kids 	INTERPRETATIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el uso del internet como medio de comunicación en la apropiación de su aprendizaje a través de las características de la herramienta multimedia MovieMaker.
	ARGUMENTATIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Explica adecuadamente los conceptos aprendidos sobre el internet y la comunicación utilizando el elemento multimedia MovieMaker. • Clasifica los usos adecuados del internet por medio de una producción multimedia en MovieMaker.
	PROPOSITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica adecuadamente los conceptos aprendidos sobre los medios de comunicación por medio de un producto audiovisual. • Crea una producción audiovisual por medio de MovieMaker exponiendo la importancia de los medios de comunicación.
	ACTITUDINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra capacidad para reconocer emociones y sentimientos en los demás y reflexionar sobre la importancia de valores como la responsabilidad y el respeto para mantener una buena convivencia escolar. • Genera ambientes asertivos reforzando sus competencias ciudadanas comunicativas.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

QUINTO

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA INFORMATICA

GRADO: QUINTO

PERIODO: I

META ANUAL	Fortalecer en los estudiantes el uso adecuado de diferentes artefactos y herramientas tecnológicas que surgen como solución a necesidades humanas, del entorno.	
LOGRO	1. Reconoce el origen de los productos tecnológicos su relación con los recursos naturales y los procesos involucrados al igual que adquiere conciencia ecológica sobre su uso. 2. Maneja herramientas básicas del sistema operativo y el programa Word de Microsoft Office.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
<p>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</p> <p>Introducción Tecnología, creación de objetos en periodos de la historia. (La evolución de la tecnología en la edad Antigua, edad media, edad moderna y edad contemporánea)</p> <p>La conciencia ecológica en el uso de objetos: el objeto antes, durante y después de ser usado</p> <p>El computador</p> <p>El sistema operativo</p> <p>Procesador de Texto</p>	INTERPRETATIVO	Identifica artefactos tecnológicos y su evolución, presentes en el pasado y la actualidad al igual que reconoce las herramientas básicas del sistema operativo Windows y del programa Word de office .
	ARGUMENTATIVO	Relaciona los conceptos sobre artefactos tecnológicos y su evolución presentes en el pasado y la actualidad como también los conceptos relacionados con las herramientas básicas del sistema operativo Windows y del programa Word de office
	PROPOSITIVO	Formula escritos que relacionen técnica, ciencia y tecnología en aras de mejorar un proceso informático o un recurso tecnológico escogido, como solución a un problema cotidiano.
	ACTITUDINAL	Interactúa con sus pares para la realización de actividades de grupo, participa y plantea sus puntos de vista.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p>Microsoft Word</p> <ul style="list-style-type: none"> • La ventana de word y sus elementos(repaso) <p>Opciones avanzadas de word</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ortografía • autocorrección • buscar y reemplazar • Sinonimos • encabezado y pie de página • numero de pagina • páginas web • Insertar formulas • guardar ecuaciones 		
---	--	--

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: QUINTO

PERIODO: II

META ANUAL	Fortalecer en los estudiantes el uso adecuado de diferentes artefactos y herramientas tecnológicas que surgen como solución a necesidades humanas, del entorno.	
LOGRO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explica que es un circuito eléctrico sus componentes y sus aplicaciones al igual que el uso y aplicación de las máquinas simples 2. Maneja herramientas básicas del programa Excel de Microsoft Office. 	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA <u>Circuitos eléctricos básicos:</u> <ul style="list-style-type: none"> • componentes de un circuito aplicaciones 	INTERPRETATIVO	Identifica un circuito eléctrico básico, sus componentes y aplicaciones, la importancia de representar en físico las máquinas simples a través de maquetas, mapas conceptuales e imágenes, al igual que describe las herramientas básicas del programa Excel de Microsoft Office.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> • Representación en físico de elementos mecánicos: • Plano inclinado, rueda • excéntrica, palanca <p><u>Hoja de cálculo Microsoft Excel básico</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción de datos • Organización de la información • Manejo de la hoja de cálculo • Algoritmos • Fórmulas operaciones básicas • Listas • imágenes • Gráficos • Funciones <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids • Noti kids • Robótica 	ARGUMENTATIVO	Explica las características generales de un circuito eléctrico básico(sus componentes y aplicaciones), los componentes de las máquinas simples y su uso, como también el manejo de las herramientas básicas del programa Excel de Microsoft Office.
	PROPOSITIVO	Aplica los conceptos aprendidos sobre un circuito eléctrico básico, los componentes y aplicaciones de las máquinas simples, como también en el manejo de las herramientas básicas del programa Excel de Microsoft Office.
	ACTITUDINAL	Desarrolla de manera adecuada las actividades propuestas tanto dentro como fuera del aula y promueve la aplicación de los acuerdos, teniendo en cuenta el manual de convivencia.

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: QUINTO

PERIODO: III

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

META ANUAL	Fortalecer en los estudiantes el uso adecuado de diferentes artefactos y herramientas tecnológicas que surgen como solución a necesidades humanas, del entorno.	
LOGRO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseña y construye soluciones tecnológicas expresadas en maquetas o modelos que funcionan y cumplen con un propósito previamente establecido. 2. Maneja herramientas básicas del programa Power Point de Microsoft Office. 	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
<p><u>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</u></p> <p><u>El modelismo.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Los modelos a escala en la fabricación tecnológica de artefactos. • Maqueta de artefactos ciudad (modelismo) <p><u>Presentador multimedia Power Point medio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Entorno de PowerPoint • Barras y herramientas • Insertar diapositivas • Títulos • Agregar diapositivas • Gráficos • Organigramas • Resúmenes y comentarios • Hipervínculos • Animación y sonido • Ejecución de presentaciones • Guardar • Otros presentadores multimedia(internet) <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids 	INTERPRETATIVO	Describe las instrucciones de ensamble de artefactos y seguimiento de procesos tecnológicos a través de esquemas, dibujos y textos, al igual que identifica las herramientas básicas del programa Power Point de Microsoft Office.
	ARGUMENTATIVO	Sustenta la importancia del manejo de instrucciones de ensamble de artefactos y seguimiento de procesos tecnológicos,, al igual que explica las herramientas básicas del programa Power Point de Microsoft Office.
	PROPOSITIVO	Aplica los conceptos aprendidos sobre el manejo y uso de las instrucciones de ensamble de artefactos y seguimiento de procesos tecnológicos, al igual que utiliza de manera adecuada las herramientas básicas del programa Power Point de Microsoft Office.
	ACTITUDINAL	Usa adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación para establecer relaciones sociales productivas y enriquecedoras, además, contribuye en la construcción de acuerdos y compromisos que permiten una sana convivencia.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> • Noti kids • Robótica 		
---	--	--

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: QUINTO

PERIODO: IV

META ANUAL	Fortalecer en los estudiantes el uso adecuado de diferentes artefactos y herramientas tecnológicas que surgen como solución a necesidades humanas del entorno.	
LOGRO	1. Describe el impacto que produce en el medio ambiente la utilización de algunos tipos de energía 2. Maneja herramientas básicas de edición de video y algunos servicios de la Internet	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD Obtención de energía a partir de los recursos naturales y su impacto ambiental. Elaboración de trabajos digitales	INTERPRETATIVO	Identifica el potencial de uso de los recursos naturales en relación con la obtención de energía y su impacto ambiental, al igual que identifica las herramientas básicas del navegador de Internet
	ARGUMENTATIVO	Explica el potencial de uso de los recursos naturales en relación con la obtención de energía y su impacto ambiental. al igual que explica las herramientas básicas del navegador de Internet
	PROPOSITIVO	Aplico lo aprendido sobre el potencial de uso de los recursos naturales en relación con la obtención de energía y su impacto ambiental, como también las herramientas básicas de del navegador de Internet

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p>Aplicación de las herramientas del paquete ofimático Microsoft Office</p> <p>Internet y comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Entorno del navegador de internet ● La barra de direcciones ● Motores de búsqueda ● Búsquedas refinadas ● uso de favoritos ● El correo electrónico ● Chat ● Guardar páginas web ● Transferencia de archivos <p>PROYECTO TICS KIDS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Stereo kids ● Flash kids ● Tv kids ● Noti kids ● Robótica 	<p>ACTITUDINAL</p>	<p>Usa adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación para establecer relaciones sociales productivas y enriquecedoras y hacer de los derechos humanos una práctica constante y coherente.</p>
---	---------------------------	---

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

SEXTO

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA INFORMATICA

GRADO: SEXTO

PERIODO: PRIMERO

META ANUAL	Fortalecer en los estudiantes el uso adecuado de diferentes artefactos tecnológicos que surgen como solución a problemáticas de necesidades humanas, en su entorno	
LOGRO	Comprende la importancia, tanto desde el punto de vista histórico como desde el punto de vista funcional, que han tenido y tienen la estructura para la realización de proyectos tecnológicos que resuelven necesidades humanas	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
COMPONENTES NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA CONTENIDOS	INTERPRETATIVO	Explica y relaciona los conceptos de Tecnología, Ciencia, Técnica y Diseño a través del procesador de texto Microsoft Word
	ARGUMENTATIVO	Analiza y explica las características de los objetos tecnológicos simples y compuestos presentes en su entorno a través de cuadros comparativos y dibujos utilizando el procesador de texto Microsoft Word

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p><u>Introducción a las estructuras</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reseña histórica ● Clases de estructuras ● Estructuras naturales ● Estructuras artificiales. ● Fallo estructural. <p><u>Introducción a la informática</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● organizar información con carpetas ● dispositivos de almacenamiento ● crear, eliminar, cambiar nombre, buscar, copiar y mover carpetas ● crear accesos directos ● comprimir y descomprimir carpetas ● crear cuentas de usuario <p><u>ROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Stereo kids ● Flash kids ● Tv kids ● Noti kids ● Robótica 	PROPOSITIVO	Diseña pequeñas estructuras y emplea el procesador de texto para dar a conocer su proceso.
	ACTITUDINAL	Toma decisiones inteligentes y acertadas frente a sus emociones.

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: SEXTO

PERIODO: SEGUNDO

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

META ANUAL	Fortalecer en los estudiantes el uso adecuado de diferentes artefactos tecnológicos que surgen como solución a problemáticas de necesidades humanas, en su entorno	
LOGRO	Reconoce la utilidad de los aparatos tecnológicos que funcionan con energía, su fabricación y uso adecuado en su entorno inmediato y lo expresa a través del programa Microsoft Excel	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
COMPONENTES ICFES APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA CONTENIDOS <u>Tecnología(la enegia)</u> <u>Operadores mecánicos</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Máquinas simples ✓ Plano inclinado ✓ Rueda ✓ Eje ✓ Poleas ✓ Manivela ✓ Biela ✓ Artefactos <u>Crear y diseñar documentos</u> <ul style="list-style-type: none"> • crear, guardar, editar documentos • bordes, marca de agua, insertar imágenes • crear plantillas 	INTERPRETATIVO	Identifica los aportes de las fuentes de energía, sus tipos, la transformación, y su aplicación a la calidad de vida de las personas y que no se empleaban en épocas pasadas. Los expresa a través de una herramienta ofimática
	ARGUMENTATIVO	Analiza y explica la evolución de las fuentes de energía, sus tipos, la transformación, y su aplicación realizando las actividades propuestas y una exposición en su salón de clase con un juego realizado en una herramienta ofimática
	PROPOSITIVO	Propone soluciones a las problemáticas ambientales causadas por el mal uso de los recursos naturales creando actividades didácticas con una herramienta ofimática
	ACTITUDINAL	Maneja y domina sus emociones de manera adecuada frente a sus sentimientos.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p>Herramientas TICS(El periódico)Notikids Producciones escritas (elaboración de artículos para el periódico escolar)</p> <p>PROYECTO TICS KIDS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids • Noti kids • Robótica 		
---	--	--

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: SEXTO

PERIODO: TERCERO

META ANUAL	Fortalecer en los estudiantes el uso adecuado de diferentes artefactos tecnológicos que surgen como solución a problemáticas de necesidades humanas, en su entorno	
LOGRO	Reconoce algunas herramientas y su adecuado uso en el desarrollo de tecnología identificando su función principal a través de un presentador multimedia	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
COMPONENTES ICFES SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA CONTENIDOS	INTERPRETATIVO	Analiza y explica la importancia de las herramientas en el desarrollo de tecnología y lo manifiesta a través de Microsoft Power Point
	ARGUMENTATIVO	Identifica algunas herramientas básicas en el desarrollo de tecnología y lo expresa a través de Microsoft Power Point
	PROPOSITIVO	Diseña una maqueta de algunas herramientas tecnológicas y utiliza Microsoft Power Point para su respectiva presentación
	ACTITUDINAL	Respeto las opiniones contrarias y utiliza buenos modales para enfrentar a sus oponentes

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p><u>Fuentes de energía</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Historia y evolución • Fuentes de energía • Generalidades de clases de energía • Energía eléctrica • Generalidades de magnitudes y unidades • Formas de energía • Utilización de Fuentes de energía, diseño y elaboración de prototipos con lego. <p><u>Crear y diseñar documentos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • cuadros de texto • conectores • agrupaciones formas y cuadros • mapas mentales • mapas conceptuales • diagramas de flujo <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids • Noti kids • Robótica 		
--	--	--

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: SEXTO

PERIODO: CUARTO

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

META ANUAL	Fortalecer en los estudiantes el uso adecuado de diferentes artefactos tecnológicos que surgen como solución a problemáticas de necesidades humanas, en su entorno	
LOGRO	Utiliza el ordenador para el desarrollo de procesos de aprendizaje relacionados con su contexto tecnológico	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
COMPONENTES ICFES <u>Inventos e inventores.</u> <ul style="list-style-type: none"> Diseño y elaboración de prototipos de aplicación con estructuras, máquinas simples y fuentes de energía <u>Ofimática</u> <ul style="list-style-type: none"> Crear, editar, Documentos de hojas de cálculo filas, columnas, celdas series de tiempo formatos comentarios, porcentajes, fechas y presupuesto fórmulas básicas. <u>PROYECTO TICS KIDS</u> <ul style="list-style-type: none"> Stereo kids Flash kids Tv kids Noti kids Robótica 	INTERPRETATIVO	Explica la importancia del ordenador en el aprendizaje de su contexto tecnológico
	ARGUMENTATIVO	Analiza y explica la importancia de las herramientas informáticas utilizando las aplicaciones informáticas utilizadas en su aprendizaje
	PROPOSITIVO	Diseña diferentes trabajos digitales relacionados con su aprendizaje y el uso de este en la tecnología..
	ACTITUDINAL	Influye y persuade de manera positiva y serena el comportamiento emocional en los compañeros.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

SEPTIMO

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA INFORMATICA

GRADO: SEPTIMO

PERIODO: PRIMERO

META ANUAL	Profundizar en los conceptos de tecnología e informática; utilizando las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta de apoyo para el desarrollo de competencias enfocadas hacia la comprensión y uso responsable de las mismas.	
LOGRO	Reconocer la utilidad de algunos operadores tecnológicos y desarrolla trabajos digitales a través del procesador de texto Microsoft Word	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
COMPONENTE <u>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</u> CONTENIDOS <u>Electricidad Conceptos Basicos</u> <ul style="list-style-type: none"> ● Elementos ● Ley de Ohm ● Circuito Electrico, Serie, Paralelo ● Efectos de la corriente <u>Ofimatica</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ formato de documentos 	INTERPRETATIVO	Identifica mecanismos en objetos del entorno y comprende la importancia de la energía en la transformación de la materia prima en productos de consumo ,menciona algunas opciones de procesador de texto Microsoft Word
	ARGUMENTATIVO	Analiza las características generales de los mecanismos presentes en objetos cotidianos y explica la transformación de la materia prima como fuente de energía, compone pequeñas historietas utilizando las opciones del procesador de texto.
	PROPOSITIVO	Aplica los conceptos aprendidos sobre mecanismos presentes en objetos cotidianos y la transformación de la materia prima como fuente de energía y desarrolla un trabajo digital en el procesador de texto Microsoft Word relacionado con los temas vistos.
	ACTITUDINAL	Toma decisiones inteligentes y acertadas frente a sus emociones.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> ✓ tabulaciones, sangrias, márgenes, interlineado ✓ estilos, autoformato, encabezado, pie de página ✓ listas, viñetas, tablas, columnas ✓ numeraciones y pie de páginas e impresión 		
---	--	--

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: SEPTIMO

PERIODO: SEGUNDO

META ANUAL	Profundizar en los conceptos de tecnología e informática; utilizando las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta de apoyo para el desarrollo de competencias enfocadas hacia la comprensión y uso responsable de las mismas.	
LOGRO	Identifica fuentes y tipos de energía y explica con ejemplos, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, herramientas, materiales, técnica, fabricación y producción a través de la hoja de cálculo Microsoft Excel.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
<p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</p> <p><u>Simuladores de circuitos electrónicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ventajas y desventajas ✓ montajes básicos ✓ análisis de simulación vs realidad <p>• <u>Ofimática</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Presentaciones multimedia ✓ imágenes prediseñadas ✓ sonidos, películas, hipervínculos ✓ efectos de relleno ✓ diseño de un ebook <p>• <u>Herramientas TICS</u>(El periódico)Notikids</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Producciones escritas 	<ul style="list-style-type: none"> • INTERPRETATIVO 	Comprende los conceptos de energía, que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas, enuncia las principales herramientas de la hoja de cálculo Microsoft Excel
	<ul style="list-style-type: none"> • ARGUMENTATIVO 	Analiza y explica la evolución y conceptos de energía eléctrica que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas realizando un trabajo digital a través de la hoja de cálculo Microsoft Excel
	<ul style="list-style-type: none"> • PROPOSITIVO 	Propone soluciones a las problemáticas ambientales causadas por el mal uso de los recursos naturales y crea un trabajo que permita concientizar utilizando una hoja de cálculo Microsoft Excel
	<ul style="list-style-type: none"> • ACTITUDINAL 	Maneja y domina sus emociones de manera adecuada frente a sus sentimientos.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p>PROYECTO TICS KIDS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids • Noti kids • Robótica 		
--	--	--

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: SÉPTIMO

PERIODO: TERCERO

META ANUAL	Profundizar en los conceptos de tecnología e informática; utilizando las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta de apoyo para el desarrollo de competencias enfocadas hacia la comprensión y uso responsable de las mismas.	
LOGRO	Utiliza adecuadamente el conocimiento relacionado con la tecnología de la madera, utiliza el presentador multimedia Microsoft Power Point para exponer lo más importante sobre lo aprendido.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
<p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Electronica <ul style="list-style-type: none"> ✓ Semiconductores ✓ Diodos ✓ Transistores ✓ ejercicios de Simulación • Hoja de calculo <ul style="list-style-type: none"> ✓ crear fórmulas, comprobación de operaciones ✓ regla de tres ✓ submúltiplos y múltiplos del metro ✓ cálculos básicos, áreas y volúmenes 	<ul style="list-style-type: none"> • INTERPRETATIVO 	Analiza y explica la importancia de la madera para la elaboración de objetos tecnológicos y reconoce la importancia de la hoja de calculo
	<ul style="list-style-type: none"> • ARGUMENTATIVO 	Identifica diferentes objetos tecnológicos que contienen elementos electronicos
	<ul style="list-style-type: none"> • PROPOSITIVO 	Produce y diseña pequeños objetos tecnológicos utilizando elementos electronicos
	<ul style="list-style-type: none"> • ACTITUDINAL 	Respeto las opiniones contrarias y utiliza buenos modales para enfrentar a sus oponentes

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> ✓ funciones conteo y estadística ✓ Funciones MCD,MCM ✓ Cambio de bases numericas <p>PROYECTO TICS KIDS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids • Noti kids • Robótica 		
---	--	--

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: SÉPTIMO

PERIODO: CUARTO

META ANUAL	Profundizar en los conceptos de tecnología e informática; utilizando las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta de apoyo para el desarrollo de competencias enfocadas hacia la comprensión y uso responsable de las mismas.	
LOGRO	Identifica algunas TICS y las aplica en el proceso aprendizaje de diferentes temas del conocimiento ,expresándolo a través de productos multimedia.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD Aplicación de circuitos Utilizando lego. <ul style="list-style-type: none"> • Outlook <ul style="list-style-type: none"> ✓ Entorno de Outlook ✓ Herramientas ✓ Crear mensajes ✓ Administrar correo ✓ Archivos Adjuntos ✓ Configuraciones 	INTERPRETATIVO	Identificar las herramientas informáticas TICS que puede usar para complementar su proceso académico, personal y en algún momento el laboral.
	ARGUMENTATIVO	Analiza y explora todos los recursos que tiene algunas herramientas informáticas TICS relacionándolos con los posibles usos.
	PROPOSITIVO	Utiliza algunas herramientas informáticas tics que complementa su proceso de aprendizaje, realizando trabajos o productos en otros contextos de su vida académica y personal
	ACTITUDINAL	Influye y persuade de manera positiva y serena el comportamiento emocional en los compañeros.



COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none">✓ Lista de contactos✓ Calendario✓ Reuniones✓ Tareas <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Stereo kids● Flash kids● Tv kids● Noti kids● Robótica		
--	--	--

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

OCTAVO

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: OCTAVO

PERIODO: PRIMERO

<p>META ANUAL</p>	<p>Utilizar responsable y autónomamente tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el entorno especializadas en el proceso de transmisión de mensajes e ideas, como apoyo para la solución de problemas y promoción de la escritura y oratoria; incentivando la creatividad y comprendiendo la importancia de la comunicación en el mundo actual.</p>	
<p>LOGRO</p>	<p>Reconoce el papel de la tecnología en el progreso y de la humanidad y los resultados de uso.</p>	
<p>COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)</p>	<p>NIVEL DE COMPETENCIA</p>	<p>DESEMPEÑOS</p>
<p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA Instalaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funcionamiento, Riesgos y Normas de Seguridad • Electricidad, Gas, Calefacción y comunicaciones • Manipulación de herramientas y equipos • Reproducción de artefactos <p><u>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</u> <u>CONTENIDOS TECNOLOGÍA</u></p> <p><u>Materiales de Construcción</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Características y propiedades de los • Tipos de Materiales • Cerámicas y Vidrios • Materiales Compuestos 	<p>INTERPRETATIVO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica algunos artefactos tecnológicos como hidráulicos y neumáticos que mejoran o satisfacen algunas necesidades del hombre. • Define el significado de los temas vistos durante el periodo.
	<p>ARGUMENTATIVO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña y realiza sus propias creaciones y modelos de hidráulica y neumática utilizando los materiales del medio o reciclables. • Explica los procesos en los ejercicios de herramientas de Word propuestos para informática.
	<p>PROPOSITIVO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña, construye, adapta y repara artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales. • Presenta ejercicios en Word aplicado los temas aprendidos
	<p>ACTITUDINAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza responsable y autónomamente las Herramientas TICS(Radio)Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse. • Utiliza eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias)

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Automatización de Documentos</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Crear una tabla de contenido ✓ Crear fuentes ✓ insertar bibliografía ✓ crear tabla de ilustraciones ✓ crear tabla de autoridades ✓ crear un índice ✓ agregar comentarios ✓ control de cambios ✓ revisar cambios ✓ insertar códigos de campos <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Stereo kids ● Flash kids ● Tv kids ● Noti kids ● Robótica 		
---	--	--

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: OCTAVO

PERIODO: SEGUNDO

META ANUAL	Utilizar responsable y autónomamente tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el entorno especializadas en el proceso de transmisión de mensajes e ideas, como apoyo para la solución de problemas y promoción de la escritura y oratoria; incentivando la creatividad y comprendiendo la importancia de la comunicación en el mundo actual.
LOGRO	Reconoce sistemas conocidos de transformación de energía y los relaciona con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
<p><u>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</u> <u>TECNOLOGÍA</u> SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</p> <p>PLÁSTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Que es un Plástico? ✓ Propiedades de los plásticos ✓ Tipos de Plásticos, Aplicaciones ✓ Fibras Textiles <p>• <u>Exhibicion de animaciones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ crear una animación ✓ crear una animacion ciclica ✓ agregar velocidad a una animacion ✓ aplicar efectos de distancia a una animacion ✓ tamaño de una animacion ✓ rotacion en una animacion ✓ trayectoria de desplazamiento ✓ desplazamiento personalizado ✓ escala de tiempo ✓ inicio de trayectorias <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids • Noti kids • Robótica 	INTERPRETATIVO	Identifica fuentes y tipos de energía y explica cómo se transforman. Define el significado de los temas vistos durante el periodo.
	ARGUMENTATIVO	Diseña y realiza sus propias creaciones y modelos de fuentes de energía utilizando los materiales del medio o reciclables. Explica los procesos en los ejercicios de Excel propuestos para informática.
	PROPOSITIVO	Propone soluciones que permiten un ahorro de energía. Explicando posibles problemas ambientales causados por el mal manejo de estos recursos Presenta ejercicios en Excel aplicando los temas vistos durante el periodo.
	ACTITUDINAL	Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse. Utiliza eficientemente las herramientas TICS(El periódico) en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias)

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: OCTAVO

PERIODO: TERCERO

META ANUAL	Utilizar responsable y autónomamente tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el entorno especializadas en el proceso de transmisión de mensajes e ideas, como apoyo para la solución de problemas y promoción de la escritura y oratoria; incentivando la creatividad y comprendiendo la importancia de la comunicación en el mundo actual.	
LOGRO	Identifico y formulo problemas propios del entorno susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
<u>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</u> <u>TECNOLOGIA</u> <u>El Plastico</u> ✓ El Proceso del Material Plástico ✓ Moldeado por extrusión ✓ Moldeado por inyección ✓ Moldeado por soplado ✓ Moldeado por compresión ✓ Hilado ✓ Laminado ✓ Espumación ✓ Moldeado al vacío ✓ Taller Trabajo con extracción de plastico <u>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</u> <u>Toma de desiciones</u> ✓ estructura de la función SI	INTERPRETATIVO	Interpreto y represento ideas sobre circuitos, sus esquemas, símbolos y los elementos de un circuito mediante el uso de registros, textos diagramas, figuras, planos, maque-tas, modelos y prototipos. Define el significado de los temas vistos durante el periodo.
	ARGUMENTATIVO	Diseña y realiza sus propias creaciones y modelos de circuitos eléctricos utilizando los materiales del medio o reciclables. Explica los procesos en los ejercicios de herramientas de Publisher propuestos para informática.
	PROPOSITIVO	Diseña, construye, adapta y repara artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales. Presenta ejercicios en Publisher aplicado los temas aprendidos
	ACTITUDINAL	Utiliza responsable y autónomamente las Herramientas TICS(producciones audiovisuales la tv) Tv kidsTecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse. Utiliza eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crear mensajes con la funcion SI ✓ Estructura de la funcion Y ✓ desiciones con la funcion Y ✓ agregar controles a la barra de acceso rapido ✓ crear una casilla de verificacion ✓ desiciones con casillas de verificacion ✓ crear botones de opcion ✓ obtener el valor de un boton de opcion ✓ tomar desiciones con botones de opcion <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids • Noti kids • Robótica 		
---	--	--

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: OCTAVO

PERIODO: CUARTO

META ANUAL	Utilizar responsable y autónomamente tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el entorno especializadas en el proceso de transmisión de mensajes e ideas, como apoyo para la solución de problemas y promoción de la escritura y oratoria; incentivando la creatividad y comprendiendo la importancia de la comunicación en el mundo actual.	
LOGRO	Mantengo una actitud analítica y crítica con relación al uso de productos contaminantes y su disposición final (pilas, plástico,...) y utilizo responsablemente productos tecnológicos, valorando su pertinencia, calidad, y efectos potenciales sobre mi salud y el ambiente.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p><u>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</u></p> <p>Taller de Trabajo de Reciclaje y extracción del Plástico - Hilo PET</p> <p>Outlook</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ crear una entrada en el diario ✓ crear entradas automáticas en el diario ✓ crear notas ✓ crear notas desde cualquier elemento ✓ crear carpetas de correo ✓ crear reglas de correo ✓ verificar correo ✓ crear una lista de contactos ✓ controlar entregas de correo ✓ ajustar opciones de calendario <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids • Noti kids • Robótica 	INTERPRETATIVO	<p>Interpreto y represento ideas sobre metalmecánica, sus términos, fundición, moldeo, laminado y los demás elementos mediante el uso de registros, textos diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos y prototipos.</p> <p>Define el significado de los temas vistos durante el periodo.</p>
	ARGUMENTATIVO	<p>Diseña y realiza sus propias creaciones y modelos metalmecánica, sus términos, fundición, moldeo, laminado y los demás elementos, utilizando los materiales del medio o reciclables. Explica los procesos en los ejercicios de herramientas de Publisher propuestos para informática.</p>
	PROPOSITIVO	<p>Diseña, construye, adapta y repara artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales.</p> <p>Presenta ejercicios en Power Point aplicado los temas aprendidos</p>
	ACTITUDINAL	<p>Utiliza responsable y autónomamente las Herramientas TICS(la fotografía producciones fotográficas)flash kids para aprender, investigar y comunicarse.</p> <p>Utiliza eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias</p>

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED
"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"
MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

NOVENO

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA INFORMATICA

GRADO: NOVENO

PERIODO: PRIMERO

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p>META ANUAL</p>	<p>Identificar la importancia de las herramientas informáticas y utilizarlas en los diferentes entornos de su vida cotidiana y proyectarlas como herramientas indispensables en su futuro laboral.</p>	
<p>LOGRO</p>	<p>Comparo tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explico sus cambios y posibles tendencias. Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico.</p>	
<p>COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)</p>	<p>NIVEL DE COMPETENCIA</p>	<p>DESEMPEÑOS</p>
<p><u>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</u> <u>CONTENIDOS TECNOLOGÍA</u></p> <p>Neumática e Hidraulica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conceptos y Elementos básicos ● Magnitudes ● Circuitos Básicos ● El principio de Pascal ● Ley de Continuidad ● Diagramas de estado y simulaciones <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</p> <p><u>Aplicaciones en la hoja de calculo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ matrices 1 ✓ matrices 2 ✓ grados y radianes ✓ funciones exponencial y logaritmica ✓ trigonometría 1 ✓ trigonometría 2 ✓ financiera ✓ Operaciones con números complejos 1 ✓ Operaciones con números complejos 2 ✓ validar datos 	<p>INTERPRETATIVO</p>	<p>Identifica algunos artefactos tecnológicos de Electricidad corriente, eléctrica, elementos, Simbología, circuitos en serie, paralelo y mixto que mejoran o satisfacen algunas necesidades del hombre. Define el significado de los temas vistos durante el periodo.</p>
	<p>ARGUMENTATIVO</p>	<p>Diseña y realiza sus propias creaciones y modelos Electricidad corriente, eléctrica, elementos, Simbología, circuitos en serie, paralelo y mixto, utilizando los materiales del medio o reciclables. Explica los procesos en los ejercicios de herramientas de Word propuestos para informática.</p>
	<p>PROPOSITIVO</p>	<p>Diseña, construye, adapta y repara artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales. Presenta ejercicios en Word aplicado los temas aprendidos</p>
	<p>ACTITUDINAL</p>	<p>Utiliza responsable y autónomamente las Herramientas TICS(Radio)StereokidsTecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse.</p> <p>Utiliza eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias)</p>

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p>PROYECTO TICS KIDS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids • Noti kids • Robótica 		
--	--	--

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: NOVENO

PERIODO: SEGUNDO

META ANUAL	Identificar la importancia de las herramientas informáticas y utilizarlas en los diferentes entornos de su vida cotidiana y proyectarlas como herramientas indispensables en su futuro laboral.	
LOGRO	Explica con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la selección y utilización de un producto natural o tecnológico para resolver una necesidad o problema.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
<p><u>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</u> <u>TECNOLOGIA</u></p> <p>ELECTRÓNICA DIGITAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lógica Digital ✓ Operaciones lógicas: Multiplicación, Suma, Negación y Propiedades ✓ Puertas Logicas y tablas de verdad ✓ Ejercicios de simulación <p><u>Gestion de proyectos escolares</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ iniciar un proyecto ✓ tareas 	INTERPRETATIVO	Identifica las características y propiedades de los materiales, metales, cerámicos y polímeros, transmisión, transformación movimiento: mecanismos biela-manivela, rueda, excéntrica-biela Aplicaciones (motor de combustión). Define el significado de los temas vistos durante el periodo.
	ARGUMENTATIVO	Diseña y realiza sus propias creaciones y modelos con diferentes materiales, metales, cerámicos y polímeros, transmisión, transformación movimiento: mecanismos biela-manivela, rueda, excéntrica-biela Aplicaciones (motor de combustión). Explica los procesos en los ejercicios de Excel propuestos para informática.
	PROPOSITIVO	Expone soluciones a posibles problemas por medio de modelos donde utiliza diferentes materiales, metales, cerámicos y polímeros, transmisión, transformación movimiento: mecanismos biela-manivela, rueda, excéntrica-biela Aplicaciones (motor de combustión). Presenta ejercicios en Excel aplicando los temas vistos durante el periodo.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> ✓ vínculos entre tareas ✓ calendario laborable ✓ subtareas ✓ recursos ✓ costo de los recursos ✓ vistas de un proyecto, filtros ✓ proyectos escolares <p>PROYECTO TICS KIDS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids • Noti kids • Robótica 	ACTITUDINAL	Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse. Utiliza eficientemente las herramientas TICS (El periódico) en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias).
---	--------------------	--

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: NOVENO

PERIODO: TERCERO

META ANUAL	Identificar la importancia de las herramientas informáticas y utilizarlas en los diferentes entornos de su vida cotidiana y proyectarlas como herramientas indispensables en su futuro laboral.	
LOGRO	Identifico y formulo problemas propios del entorno susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
<p><u>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</u> <u>TECNOLOGÍA</u></p> <p>ELECTRÓNICA DIGITAL ✓ <u>Mecanismos y Máquinas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mecanismos de Transmisión • Mecanismos de transformacion 	INTERPRETATIVO	Interpreto y represento ideas sobre La neumática, Simbología, Componente, Esquemas, El plástico Presencia del plástico en la sociedad contemporánea y Procesos de obtención manufactura mediante el uso de registros, textos diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos y prototipos. Define el significado de los temas vistos durante el periodo.
	ARGUMENTATIVO	Diseña y realiza sus propias creaciones y modelos e ideas sobre La neumática, Simbología, Componentes Esquema, El plástico. Presencia del plástico en la sociedad contemporánea utilizando los materiales del medio o reciclables. Explica los procesos en los ejercicios de herramientas de Publisher propuestos para informática.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p><u>Robotica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Origen de los Robots • Automatismos, robots y control por computador • introduccion al control de sistemas • Elementos de un sistema de control • Aplicaciones de control automatico <p>• <u>Bases de datos 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ fundamentos de bases de datos ✓ crear una base de datos ✓ crear tablas en vista diseño ✓ tipos de datos ✓ descripcion de campos <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids • Noti kids • Robótica 	<p>PROPOSITIVO</p>	<p>Diseña, construye, adapta y repara artefactos sencillos de neumática, plástico, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales. Presenta ejercicios en Power Point aplicado los temas aprendidos</p>
	<p>ACTITUDINAL</p>	<p>Utiliza responsable y autónomamente las Herramientas TICS(producciones audiovisuales la tv) Tv kidsTecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse.</p> <p>Utiliza eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias)</p>

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: NOVENO

PERIODO: CUARTO

<p>META ANUAL</p>	<p>Identificar la importancia de las herramientas informáticas y utilizarlas en los diferentes entornos de su vida cotidiana y proyectarlas como herramientas indispensables en su futuro laboral.</p>
--------------------------	--

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p>LOGRO</p>	<p>Ejercer mi papel como ciudadano responsable a través del uso adecuado de los sistemas tecnológicos (transporte, ahorro de energía,...). Utilizo responsablemente productos tecnológicos, valorando su pertinencia, calidad, y efectos potenciales sobre mi salud y el ambiente</p>	
<p>COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)</p>	<p>NIVEL DE COMPETENCIA</p>	<p>DESEMPEÑOS</p>
<p><u>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</u> <u>TECNOLOGIA</u></p> <p><u>Diseño y construcción de un prototipo</u></p> <p><u>Bases de datos 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ crear tablas con el asistente 1 ✓ crear tablas con el asistente 2 ✓ importar una tabla de excel ✓ propiedades de los campos ✓ editar campos ✓ formularios ✓ crear formularios ✓ actualizar información a la base de datos ✓ editar un formulario ✓ consultas ✓ crear una consulta ✓ trabajar con una consulta ✓ informes ✓ crear un informe ✓ editar un informe <p><u>PROYECTO TICS KIDS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids 	<p>INTERPRETATIVO</p>	<p>Interpreto y represento ideas sobre La investigación, la investigación, Científica en Colombia, y la Tecnología como aplicación del conocimiento científico y medio de producción, mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos y prototipos. Define el significado de los temas vistos durante el periodo.</p>
	<p>ARGUMENTATIVO</p>	<p>Diseña y realiza sus propias creaciones y modelos sobre, la investigación, Científica en Colombia, y la Tecnología como aplicación del conocimiento científico y medio de producción, utilizando los materiales del medio o reciclables. Explica los procesos en los ejercicios con herramientas y elementos multimedia y audiovisuales que están a su alcance y el impacto en la sociedad contemporánea.</p>
	<p>PROPOSITIVO</p>	<p>Diseña, monta, adapta y repara artefactos sencillos como la investigación, Científica en Colombia, y la Tecnología como aplicación del conocimiento científico y medio de producción utilizando los materiales del medio o reciclables y/o reutilizando materiales caseros para satisfacer interés personales Presenta ejercicios en con herramientas y elementos multimedia y audiovisuales que están a su alcance y el impacto en la sociedad contemporánea aplicado los temas aprendidos.</p>
	<p>ACTITUDINAL</p>	<p>Utiliza responsable y autónomamente las Herramientas TICS (la fotografía producciones fotográficas) flash kids para aprender, investigar y comunicarse. Utiliza eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias)</p>



COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none">• Tv kids• Noti kids• Robótica		
--	--	--

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED
"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"
MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

DECIMO

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA INFORMATICA

GRADO:

DÉCIMO

PERIODO: PRIMERO

META ANUAL	Identificar la importancia de las herramientas informáticas y utilizarlas en los diferentes entornos de su vida cotidiana y proyectarlas como herramientas indispensables en su futuro laboral.
LOGRO	Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
<p>La investigación</p> <ul style="list-style-type: none"> normas Apa normas incontec El proceso del pensar y las Formas del conocimiento. La Tecnología como aplicación del conocimiento científico y medio de producción. Las actividades de investigación y desarrollo. <p>PROYECTO TICS KIDS</p> <ul style="list-style-type: none"> Stereo kids Flash kids Tv kids Noti kids Robótica 	INTERPRETATIVO	Interpreta las diferentes requisitos y normas que se requieren para realizar una pauta radial y un radio de amplitud modulada
	ARGUMENTATIVO	Argumenta y define los diferentes formas de realizar una pauta comercial radial y de los diferentes dispositivos que se usan para montar un radio de amplitud modulada
	PROPOSITIVO	Propone diferentes formas de realizar una pauta radial a las que se vieron en clase y propone diferentes montajes para realizar un circuito de amplitud mulada
	ACTITUDINAL	Utiliza responsable y autónomamente las Herramientas TICS(Radio)StereokidsTecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse. Utiliza eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias)

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: DÉCIMO

PERIODO: SEGUNDO

META ANUAL	Identificar la importancia de las herramientas informáticas y utilizarlas en los diferentes entornos de su vida cotidiana y proyectarlas como herramientas indispensables en su futuro laboral.	
LOGRO	Tengo en cuenta los principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
hoja de cálculo Microsoft Excel intermedio	INTERPRETATIVO	Identifica las características y propiedades de los materiales, metales, cerámicos y polímeros, transmisión, transformación de movimiento: mecanismos biela-manivela, rueda, excéntrica-biela Aplicaciones (motor de combustión) .

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> • ejercicios prácticos • Funciones Básicas y predefinidas • Combinación de funciones Excel • Diseño de formatos <p>PROYECTO TICS KIDS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids • Noti kids • Robótica 		Define el significado de los temas vistos durante el periodo.
	ARGUMENTATIVO	Diseña y realiza sus propias creaciones y modelos con diferentes materiales, metales, cerámicos y polímeros, transmisión, transformación de movimiento: mecanismos biela-manivela, rueda, excéntrica-biela Aplicaciones (motor de combustión). Explica los procesos en los ejercicios de Excel propuestos para informática.
	PROPOSITIVO	Expone soluciones a posibles problemas por medio de modelos donde utiliza diferentes materiales, metales, cerámicos y polímeros, transmisión, transformación de movimiento: mecanismos biela-manivela, rueda, excéntrica-biela Aplicaciones (motor de combustión). Presenta ejercicios en Excel aplicando los temas vistos durante el periodo.
	ACTITUDINAL	Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse. Utiliza eficientemente las herramientas TICS (El periódico) en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias).

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: DÉCIMO

PERIODO: TERCERO

META ANUAL	Identificar la importancia de las herramientas informáticas y utilizarlas en los diferentes entornos de su vida cotidiana y proyectarlas como herramientas indispensables en su futuro laboral.	
LOGRO	Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
<p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</p> <p><u>hoja de cálculo Microsoft Excel intermedio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • análisis con datos / tabla • funciones de información • Ejercicios prácticos 	INTERPRETATIVO	Interpreto y represento ideas sobre La neumática, Simbología, Componente, Esquemas, El plástico Presencia del plástico en la sociedad contemporánea y Procesos de obtención manufactura mediante el uso de registros, textos diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos y prototipos. Define el significado de los temas vistos durante el periodo.
	ARGUMENTATIVO	Diseña y realiza sus propias creaciones y modelos e ideas sobre La neumática, Simbología, Componentes Esquema, El plástico. Presencia del plástico en la sociedad contemporánea utilizando los materiales del medio o reciclables. Explica los procesos en los ejercicios de herramientas de Publisher propuestos para informática.

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de Gráficos <p>PROYECTO TICS KIDS</p>	<p>PROPOSITIVO</p>	<p>Diseña, construye, adapta y repara artefactos sencillos de neumática, plástico, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales. Presenta ejercicios en Power Point aplicado los temas aprendidos</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids • Noti kids • Robótica 	<p>ACTITUDINAL</p>	<p>Utiliza responsable y autónomamente las Herramientas TICS (producciones audiovisuales la tv) Tv kids Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse. Utiliza eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias)</p>

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: DÉCIMO

PERIODO: CUARTO

<p>META ANUAL</p>	<p>Identificar la importancia de las herramientas informáticas y utilizarlas en los diferentes entornos de su vida cotidiana y proyectarlas como herramientas indispensables en su futuro laboral.</p>	
<p>LOGRO</p>	<p>Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actuó responsablemente.</p>	
<p>COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)</p>	<p>NIVEL DE COMPETENCIA</p>	<p>DESEMPEÑOS</p>
<p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funciones Financieras • Combinación de funciones Excel • Funciones Avanzadas • análisis con datos / tabla • Proteger hojas y libros 	<p>INTERPRETATIVO</p>	<p>Interpreto y represento ideas sobre La investigación, la investigación, Científica en Colombia, y la Tecnología como aplicación del conocimiento científico y medio de producción, mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos y prototipos. Define el significado de los temas vistos durante el periodo.</p>
<p>PROYECTO TICS KIDS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids 	<p>ARGUMENTATIVO</p>	<p>Diseña y realiza sus propias creaciones y modelos sobre, la investigación, Científica en Colombia, y la Tecnología como aplicación del conocimiento científico y medio de producción, utilizando los materiales del medio o reciclables. Explica los procesos en los ejercicios con herramientas y elementos multimedia y audiovisuales que están a su alcance y el impacto en la sociedad contemporánea.</p>
	<p>PROPOSITIVO</p>	<p>Diseña, monta, adapta y repara artefactos sencillos como la investigación, Científica en Colombia, y la Tecnología como aplicación del conocimiento científico y medio de producción utilizando los materiales del medio o reciclables y/o reutilizando materiales caseros para satisfacer interés personales</p>

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<ul style="list-style-type: none"> • Noti kids • Robótica 		<p>Presenta ejercicios en con herramientas y elementos multimedia y audiovisuales que están a su alcance y el impacto en la sociedad contemporánea aplicado los temas aprendidos.</p>
	ACTITUDINAL	<p>Utiliza responsable y autónomamente las Herramientas TICS(la fotografía producciones fotográficas)flash kids para aprender, investigar y comunicarse.</p> <p>Utiliza eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias</p>

ONCE

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA INFORMATICA

GRADO: ONCE

PERIODO: PRIMERO

META ANUAL	Identificar la importancia de las herramientas informáticas y utilizarlas en los diferentes entornos de su vida cotidiana y proyectarlas como herramientas indispensables en su futuro laboral.	
LOGRO	Análisis y valoración crítica de los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA <u>Fundamentos de Programación</u> <ul style="list-style-type: none"> - Organización Física de una computadora - Software - Lenguaje de Programación - Fases en la resolución de Problemas - Diagramas de flujo 	INTERPRETATIVO	Interpreta los diferentes dispositivos electrónicos para el diseño de una fuente regulada, y las condiciones eléctricas que poseen
	ARGUMENTATIVO	Argumenta el funcionamiento de los diferentes dispositivos que se usan en el montaje circuital de una fuente de voltaje
	PROPOSITIVO	Propone diferentes montajes circuitales para realizar una fuente variable regulada a 24 o 30 voltios
	ACTITUDINAL	Utiliza responsable y autónomamente las Herramientas TICs (Radio) Stereokids Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse. Utiliza eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias)

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p>PROYECTO TICS KIDS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids • Noti kids • Robótica 		
--	--	--

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: ONCE

PERIODO: SEGUNDO

<p>META ANUAL</p>	<p>Identificar la importancia de las herramientas informáticas y utilizarlas en los diferentes entornos de su vida cotidiana y proyectarlas como herramientas indispensables en su futuro laboral.</p>	
<p>LOGRO</p>	<p>Tengo en cuenta los principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno</p>	
<p>COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)</p>	<p>NIVEL DE COMPETENCIA</p>	<p>DESEMPEÑOS</p>
<p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición de Algoritmos - Variables - Tipos de variables - Rutinas - Operandos - Programación Estructurada - Líneas de programa - Funciones 	<p>INTERPRETATIVO</p>	<p>Identifica las características y propiedades de los materiales, metales, cerámicos y polímeros, transmisión, transformación de movimiento: mecanismos biela-manivela, rueda, excéntrica-biela Aplicaciones (motor de combustión) . Define el significado de los temas vistos durante el periodo.</p>
	<p>ARGUMENTATIVO</p>	<p>Diseña y realiza sus propias creaciones y modelos con diferentes materiales, metales, cerámicos y polímeros, transmisión, transformación de movimiento: mecanismos biela-manivela, rueda, excéntrica-biela Aplicaciones (motor de combustión). Explica los procesos en los ejercicios de Excel propuestos para informática.</p>
	<p>PROPOSITIVO</p>	<p>Expone soluciones a posibles problemas por medio de modelos donde utiliza diferentes materiales, metales, cerámicos y polímeros, transmisión, transformación de movimiento: mecanismos biela-manivela, rueda, excéntrica-biela Aplicaciones (motor de combustión). Presenta ejercicios en Excel aplicando los temas vistos durante el periodo.</p>

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p>- Estructuras de decisión</p> <p>PROYECTO TICS KIDS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stereo kids • Flash kids • Tv kids • Noti kids • Robótica 	<p>ACTITUDINAL</p>	<p>Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse.</p> <p>Utiliza eficientemente las herramientas TICS (El periódico) en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias).</p>
---	---------------------------	---

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: ONCE

PERIODO: TERCERO

META ANUAL	Identificar la importancia de las herramientas informáticas y utilizarlas en los diferentes entornos de su vida cotidiana y proyectarlas como herramientas indispensables en su futuro laboral.	
LOGRO	Resuelvo problemas tecnológicos y evaluo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
<p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que es un macro y como se puede hacer - la pestaña de desarrollador - grabando y guardando mis primeros macros - el libro de macros personal - grabando un macro en el libro de macros personal 	INTERPRETATIVO	<p>Interpreto y represento ideas sobre La neumática, Simbología, Componente, Esquemas, El plástico. Presencia del plástico en la sociedad contemporánea y Procesos de obtención manufactura mediante el uso de registros, textos diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos y prototipos.</p> <p>Define el significado de los temas vistos durante el periodo.</p>
	ARGUMENTATIVO	<p>Diseña y realiza sus propias creaciones y modelos e ideas sobre La neumática, Simbología, Componentes Esquema, El plástico. Presencia del plástico en la sociedad contemporánea utilizando los materiales del medio o reciclables.</p> <p>Explica los procesos en los ejercicios de herramientas de Publisher propuestos para informática.</p>
	PROPOSITIVO	<p>Diseña, construye, adapta y repara artefactos sencillos de neumática, plástico, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales.</p> <p>Presenta ejercicios en Power Point aplicado los temas aprendidos</p>

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

PROYECTO TICS KIDS <ul style="list-style-type: none"> ● Stereo kids ● Flash kids ● Tv kids ● Noti kids ● Robótica 		
	ACTITUDINAL	<p>Utiliza responsable y autónomamente las Herramientas TICS (producciones audiovisuales la tv) Tv kids Tecnologías de la Información y la municación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse.</p> <p>Utiliza eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias)</p>

ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO: ONCE

PERIODO: CUARTO

META ANUAL	Identificar la importancia de las herramientas informáticas y utilizarlas en los diferentes entornos de su vida cotidiana y proyectarlas como herramientas indispensables en su futuro laboral.	
LOGRO	Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actuó responsablemente.	
COMPONENTES Y CONTENIDOS (ICFES)	NIVEL DE COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD	INTERPRETATIVO	Interpreto y represento ideas sobre La investigación, la investigación, Científica en Colombia, y la Tecnología como aplicación del conocimiento científico y medio de producción, mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos y prototipos. Define el significado de los temas vistos durante el periodo.
	ARGUMENTATIVO	Diseña y realiza sus propias creaciones y modelos sobre, la investigación, Científica en Colombia, y la Tecnología como aplicación del conocimiento científico y medio de producción, utilizando los materiales del medio o reciclables. Explica los procesos en los ejercicios con herramientas y elementos multimedia y audiovisuales que están a su alcance y el impacto en la sociedad contemporánea.
	PROPOSITIVO	Diseña, monta, adapta y repara artefactos sencillos como la investigación, Científica en Colombia, y la Tecnología como aplicación del conocimiento científico y medio de producción utilizando los
<ul style="list-style-type: none"> - El editor de visual basic IDE - estructura de una macro - formas de ejecutar un macro - programar en VBA - Objetos en VBA - Métodos en VBA - Propiedades en VBA 		

COLEGIO FERNANDO GONZALEZ OCHOA IED

"Gonzalistas con actitud crítica, responsable y asertiva"

MALLA CURRICULAR DE COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS POR ASIGNATURA 2019

<p>PROYECTO TICS KIDS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Stereo kids ● Flash kids ● Tv kids ● Noti kids ● Robótica 		<p>materiales del medio o reciclables y/o reutilizando materiales caseros para satisfacer interese personales</p> <p>Presenta ejercicios en con herramientas y elementos multimedia y audiovisuales que están a su alcance y el impacto en la sociedad contemporánea aplicado los temas aprendidos.</p>
	ACTITUDINAL	<p>Utiliza responsable y autónomamente las Herramientas TICS(la fotografía producciones fotográficas)flash kids para aprender, investigar y comunicarse.</p> <p>Utiliza eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias</p>