



INSTITUCION EDUCATIVA FRANCISCO ABEL GALLEGO.
 SAN JOSE DE LA MONTAÑA.
 NIT 811.018.834-7 DANE 105658000124
 CALLE 17 N° 26-14
 TELEFAX 8622704
 sajoabel@gmail.com

MALLA CURRICULAR DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 5°

Área: Tecnología e Informática Grado: Quinto Docente: Gladis Mabel Londoño Cano Período: Primero

Área	Estructura Conceptual				Competencias Dimensiones			Estrategias	
	Eje Generador	Pregunta Problematicadora	Ámbito Conceptual	Unidad	Ser	Conocer	Hacer	Actividades	Estrategias de Evaluación
T E C N O L O G Í A I N F O R M Á T I C A	Naturaleza de la tecnología	¿Cómo reconozco los grandes inventos de la historia e identifico la relación entre técnica, ciencia y tecnología?	Técnica, Ciencia y Tecnología (Relación y características)	Los grandes inventos de la historia y el computador	Cumple con las normas, orden y limpieza en el aula. Es responsable y puntual con sus deberes académicos	Reconoce grandes inventos que han marcado su historia e innovación. Reconoce el computador como herramienta de trabajo.	Identifica la relación y las características de los términos Técnica, Ciencia, Tecnología; la descripción de productos tecnológicos y las ventajas y desventajas del uso de artefactos tecnológicos de su entorno.	Videos y análisis en forma individual y grupal. Mapas conceptuales Talleres de saberes previos. Talleres prácticos Trabajos en equipos de trabajo Ilustraciones	Evaluaciones estilo pruebas saber. Trabajos en el computador. Autoevaluaciones
	Apropiación y uso de la Tecnología.		El computador como herramienta de trabajo.						
	Tecnología y sociedad		Grandes inventos en la historia.						
Solución de problemas		Ventajas y desventajas en la utilización de artefactos tecnológicos Descripción de productos tecnológicos							



INSTITUCION EDUCATIVA FRANCISCO ABEL GALLEGO.
 SAN JOSE DE LA MONTAÑA.
 NIT 811.018.834-7 DANE 105658000124
 CALLE 17 N° 26-14
 TELEFAX 8622704
 sajoabel@gmail.com

Área: Tecnología e Informática Grado: Quinto Docente: Gladis Mabel Londoño Cano Período: Segundo

Área	Eje Generador	Estructura Conceptual			Competencias Dimensiones			Estrategias	
		Pregunta Problematicadora	Ámbito Conceptual	Unidad	Ser	Conocer	Hacer	Actividades	Estrategias de Evaluación
T E C N O L O G Í A	Naturaleza de la tecnología	¿Cómo diferencio Software y hardware, y los fenómenos naturales ?	Software y hardware	Informática básica y los fenómenos naturales	Participa con agrado en las actividades pedagógicas con puntualidad.	Reconoce diferentes fenómenos naturales como inspiradores de grandes inventos.	Establece la diferencia y relación entre software hardware; y reconoce diseños y diapositivas enseñadas en el programa Power point. Realiza adecuadamente los ejercicios de digitación propuestos en los procesadores de texto enseñados; y	- Ejercicios de digitación. Consulta y exposición Solución de talleres de saberes previos. Talleres prácticos en forma individual y grupal. Representación de fenómenos naturales.	Evaluaciones escritas y orales a través de juegos. Trabajo en el computador. Autoevaluación
	Apropiación y uso de la Tecnología.		Estilo y diapositivas en el programa Power Point						
I N F O R M Á T I C A	Tecnología y sociedad		Los fenómenos naturales como inspiradores de grandes inventos.						
	Solución de problemas con tecnología		Representación de fenómenos naturales						



INSTITUCION EDUCATIVA FRANCISCO ABEL GALLEGO.
 SAN JOSE DE LA MONTAÑA.
 NIT 811.018.834-7 DANE 105658000124
 CALLE 17 N° 26-14
 TELEFAX 8622704
 sajoabel@gmail.com

Área: Tecnología e Informática Grado: Quinto Docente: Gladis Mabel Londoño Cano Período: Tercero

Área	Estructura Conceptual				Competencias Dimensiones			Estrategias	
	Eje Generador	Pregunta Problematicadora	Ámbito Conceptual	Unidad	Ser	Conocer	Hacer	Actividades	Estrategias de Evaluación
T E C N O L O G Í A I N F O R M Á T I C A	Naturaleza de la tecnología	¿Cómo diferenciar las aplicaciones básicas de cada accesorio de Windows y la relación entre proceso, elemento y herramienta?	Proceso, elementos y herramientas (definición y relación) Análisis de artefactos	Los accesorios de Windows y la relación entre proceso, elemento y herramienta	Es puntual y cumple con las actividades dentro de clase. Da buen uso a los equipos de cómputo y posee un buen comportamiento en las clases.	Reconoce lo que es un proceso, un elemento y una herramienta en el área de Tecnología.	Diseña y construye herramientas que cumplen una determinada función, mejorando la calidad de vida del ser humano; y analiza artefactos tecnológicos que corresponden a necesidades en contextos sociales, económicos y culturales. Utiliza correctamente los accesorios de Windows enseñados.	- Talleres de saberes previos. - Trabajo escrito en hojas de bloc y socialización del mismo. - Lecturas reflexivas y análisis de las mismas. - Talleres prácticos - Trabajos práctico en el computador.	Evaluaciones escrita y en el computador. Construcción de herramientas. Autoevaluación.
	Apropiación y uso de la Tecnología.		Accesorios de Windows. (Calculadora, wordpad, bloc de notas, paint)						
	Solución de problemas con tecnología		Construcción de objetos u herramientas que ofrecen mejoramiento en la calidad de vida						

