



COLEGIO DE LA PRESENTACIÓN
PLAN DE ASIGNATURA PARA ESTUDIANTE

CÓDIGO: FOGP16

VERSIÓN: 2

PÁGINA: PAGE 1

DE NUMPAGES 1

Área: COMERCIALES		Asignatura: TECNOLOGIA E INFORMATICA		Docente: LIC. YURY M. ARISTIZABAL GARCIA LIC. MARIA CONSUELO PEREZ		Grado: 2°	Año lectivo: 2022-2023
CONTENIDOS TEMATICOS							
PERIODO I		PERIODO II		PERIODO III		PERIODO IV	
Unidad	Tema	Unidad	Tema	Unidad	Tema	Unidad	Tema
Apropiación y uso de la tecnología Entorno computacional Hardware Software	<ul style="list-style-type: none"> • Mi aula de informática • Historia del Computador y sus partes • Hardware y Software • Mejorando con el mouse y el teclado • Sistema operativo • Administrando archivos 	Apropiación y uso de la tecnología Entorno computacional Software Robótica	<ul style="list-style-type: none"> • Paint • Procesador de texto (Word) • Editando y guardando pista de Robisoft • Buscadores de internet y de información 	Solución de problemas con tecnología Entorno computacional Software Robótica	<ul style="list-style-type: none"> • Hardware y Software de Robi • Condiciones y procesos • Procesos secuenciales y condiciones • Algoritmos y seudocódigos • Solución de problemas 	N/A	N/A
Actividades generales: Clases comunitarias, Video, Exposiciones, Trabajo en clase, Producción personal, talleres, Prácticas en la sala.		Recursos: T.v. – video bean –texto guía robótica para educar – Software Robisoft –Aula virtualtek Robi - cuadernos –Unidad didáctica - sala de sistemas.		Bibliografía: Ministerio de Educación Nacional. Orientaciones Generales para la Educación en Tecnología: Ser competente en Tecnología, Serie Guías No. 30, Bogotá, 2008. - Robótica para educar.			