

	<h1 style="margin: 0;">Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO</h1>				
	MALLA CURRICULAR 2025				
Área:	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Asignatura:	TECNOLOGÍA -INFORMÁTICA	GRADO	NOVENO

GRADO: NOVENO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: I	AÑO: 2025	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA: INFORMATICA: ¿Cómo transversalizo las herramientas que presenta Excel en mi academia?					
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)		
<ul style="list-style-type: none"> Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro. Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos Tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable. 		UNIDAD #01	CONTENIDOS DE TECNOLOGIA: CONTENIDOS DE INFORMATICA: -Normas en la sala de sistemas -Repaso de los contenidos vistos en el año anterior así: -Manejo del correo institucional: aprender el código de contraseña en el cuaderno de informática -Manejo de la página web del colegio (reconocer las herramientas) -Creación de bases de datos. -Importación de datos. -Filtros, Filtros avanzados -Hipervínculos. -Macros.		
COMPETENCIAS DEL AREA		COMENCEMOS REPASANDO Y NIVELANDO			
1.Naturaleza y evolución de la tecnología y la informática: Comprender la esencia, el desarrollo histórico y las tendencias futuras de la tecnología y la informática. 2.Apropiación y uso de la tecnología y la informática: Desarrollar habilidades para utilizar de manera efectiva y ética diversas herramientas tecnológicas e informáticas en contextos cotidianos y académicos. 3.Solución de problemas con tecnología e informática: Aplicar conocimientos y habilidades tecnológicas para identificar y resolver problemas, satisfaciendo necesidades y deseos de manera innovadora. 4.Tecnología, informática y sociedad: Analizar y reflexionar sobre el impacto de la tecnología y la informática en la sociedad, considerando aspectos éticos, culturales y ambientales. 5.Ciudadanía digital: Reconocer conceptos como la privacidad, la seguridad en línea y el respeto en entornos digitales y fomentar el uso ético de los recursos tecnológicos.					
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
Establece diferencias con la tecnología como elemento de la sociedad a través de las etapas del hombre.	Establece diferencias entre las diferentes fuentes de energía y su adecuado uso.	Crea bases de datos sencillas con información diversa.	Identificar y describir las funciones principales de programas como procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones.	Buscar, seleccionar y utilizar información de internet de forma eficiente y responsable.	-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.

	<h1 style="margin: 0;">Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO</h1>				
	MALLA CURRICULAR 2025				
Área:	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Asignatura:	TECNOLOGÍA -INFORMÁTICA	GRADO	NOVENO

<ul style="list-style-type: none"> Reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la vida cotidiana. <p>Navegación básica y exploración</p> <ul style="list-style-type: none"> Navegar en entornos digitales controlados y seguros (por ejemplo, páginas educativas). Explorar interfaces básicas de software con apoyo. <p>Trabajo colaborativo</p> <ul style="list-style-type: none"> Participar en actividades que involucren el uso de tecnología de manera grupal. <p>Responsabilidad digital Reconocer normas básicas para el uso seguro y responsable de dispositivos tecnológicos.</p>			PAGINAS ON LINE QUE AYUDAN A MIS TAREAS	-Proyecto final de las plataformas aprendidas.	
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
Establece los diferentes problemas del entorno que pueden ser solucionados a través de la tecnología.	Reconoce artefactos sencillos y mecánicos que son manejados por electricidad.	.- Diseña contenido virtual haciendo uso de herramientas digitales para fines educativos.	Entender los conceptos básicos de algoritmos y lógica de programación.	Realizar tareas básicas de mantenimiento en equipos informáticos, como limpieza de software o diagnóstico de problemas.	-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.