



PROVINCIA
CORAZÓN DE MARÍA

Compañía de Santa Teresa de Jesús
Colegio Teresiano Envigado

MALLA DE EVALUACIÓN

Área: Tecnología e
Informática

Asignatura: Tecnología e
Informática

Periodo: II

Docente: Alina María Mercado Posada

Grado: Segundo

COMPETENCIA GENÉRICA	COMPETENCIA ESPECÍFICA
<ul style="list-style-type: none"> • Se compromete en el cuidado y limpieza de los espacios comunes. • Vivencia aptitudes de respeto y solidaridad, además expresa su sentir con liberta 	<p>Desarrolla y construye su propio conocimiento a través del uso de herramientas tecnológicas, informáticas y materiales en desuso aplicando los conceptos de figuras planas y tridimensionales, identificando relaciones espaciales en la creación de figuras y cuerpos geométricos y el impacto de las mismas en el desarrollo Social.</p>
TAREA DE DESEMPEÑO	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Haciendo uso de las herramientas Tecnológicas construye un Árbol de Carpetas teniendo en cuenta creación, guardado, descarga de archivos y manipulación de herramientas tecnológicas (utilizando el explorador de Windows y otras rutas de acceso). Las niñas deben trabajar en Paint el bosquejo de los artefactos tecnológicos que crearan con los cuerpos geométricos y guardar sus creaciones en la carpeta previamente creada. 2. Construye con material reciclable un artefacto tecnológico utilizando como base figuras planas y tridimensionales, exponiendo su historia, los materiales utilizados en su fabricación y el impacto del mismo en los estilos de vida. Dicha actividad se realizará con apoyo del plan de aula de la asignatura Geometría. Para la actividad las niñas deben traer cuerpos geométricos como cajitas de remedio, tubos de papel higiénico, latas de cerveza, lana, tapas de gaseosa, caja de leche. 	
CONTENIDOS INTEGRADOS	
<ul style="list-style-type: none"> • Máquinas • Herramientas • Archivos • Carpetas • Paint 	
CRITERIOS	INDICADORES
Saber ser y saber estar:	<ul style="list-style-type: none"> • Crea a partir de materiales en desuso artefactos tecnológicos que ayudan al hombre a realizar labores y actividades • Crea archivos y carpetas utilizando las rutas indicadas
Sabe: Establece relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona los tipos de máquinas y herramientas con su función y el oficio asociadas a ellas. • Conoce los pasos para crear, guardar y abrir un archivo y una carpeta, desde diferentes rutas.
Usa el conocimiento: Investiga y analiza el uso de diversos materiales utilizados en la fabricación de diversos	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las herramientas del explorador de Windows para acceder y crear archivos y carpetas. • Indaga cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.

<p>artefactos a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida</p>	
<p>Muestra cómo lo hace: Construye a partir de su conocimiento archivos y carpetas haciendo uso de herramientas de su entorno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora con figuras planas y tridimensionales artefactos tecnológicos. • Elabora a partir de herramientas informáticas un árbol carpetas siguiendo la ruta indicada.
<p>Hace: Construye a partir de su conocimiento artefactos tecnológicos que han impactado a nivel social y cultural su entorno y explico su historia e impacto de los mismos en los estilos de vida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja aplicaciones básicas de Windows y accede a ellas haciendo uso del administrador de archivos, los iconos de acceso y el teclado. • Construye a partir de materiales en desuso un artefacto tecnológico conociendo su historia, materiales utilizados en su fabricación asociando su impacto en los diferentes estilos de vida.