

ÁREA/ Area:	COMPUTER SCIENCE
Revisado por:	Rectoría
Prekinder	NA
Kínder	NA
Transición	NA
Primero	NA
Segundo	<p>1. Reconoce el computador como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p> <p>1.1. Reconoce lenguaje propio de winlogo y el uso adecuado de typing.com</p> <p>1.2. Usa adecuadamente herramientas online como code.org y publica sus creaciones.</p> <p>2. Identifica el teclado como herramienta base para su correcto uso y la digitación por medio de prácticas on-line de manejo básico y avanzado.</p> <p>2.1. Utiliza el teclado correctamente realizando la digitación adecuada de las teclas guía F y J.</p> <p>2.2. Aplica el lenguaje apropiado para identificar los diferentes implementos tecnológicos.</p> <p>3. Identifica en su entorno algunos problemas tecnológicos con la vida cotidiana y aplica soluciones</p> <p>3.1. Organiza información de diversas fuentes y es consciente del respeto por la propiedad intelectual.</p>
Tercero	<p>1. Emplea la tecnología para desarrollar habilidades de pensamiento y lógica computacional.</p> <p>1.1 Imagina crea y experimenta con software educativo online para potencializar habilidades lógicas y del lenguaje.</p> <p>2. Desarrolla habilidades de pensamiento y lógica computacional.</p> <p>2.1. Reconoce el lenguaje de programación winlogo y resuelve los problemas planteados.</p> <p>3. Realiza la comparación entre computación y computador.</p> <p>3.1. Reconoce los comportamientos digitales ante las nuevas tecnologías.</p>
Cuarto	<p>1. Distingue problemas sociales que son objeto de soluciones tecnológicas y brinda alternativas.</p> <p>1.1. Reconoce lenguaje propio de scratch por medio de code.org.</p> <p>2. Emplea diferentes programas en varios dispositivos para la creación de multimedia.</p> <p>2.1. Usa adecuadamente herramientas online como storybird, code.org y publica sus creaciones.</p> <p>3. Identifica en su entorno algunos problemas tecnológicos con la vida cotidiana y aplica soluciones.</p> <p>3.1. Organiza información de diversas fuentes y es consciente del respeto por la propiedad intelectual.</p> <p>4. Construye elementos digitales que dan cuenta de su aprendizaje.</p> <p>4.1 Desarrolla PENSAMIENTO COMPUTACIONAL usando scratch, resolviendo situaciones problema.</p>
Quinto	<p>1. Desarrolla pensamiento computacional por medio de la lógica.</p> <p>1.1. Experimenta la aplicación de procesos en la lógica y construcción de programación en bloque.</p> <p>2. Se apropia de la tecnología haciendo buen uso de los recursos tecnológicos.</p> <p>2.1 Aplica conocimiento computacional por medio de programas formulados dentro de la plataforma Code.org.</p>

	<p>3. Aplica la ciudadanía digital en su vida cotidiana. 3.1. Organiza información de diversas fuentes y es consciente del respeto por la propiedad intelectual.</p> <p>4. Desarrolla proyectos sencillos y participa en la gestión colectiva de proyectos, basado en una metodología de diseño. 4.1. Resuelve situaciones concretas desde la progresión en scratch (manejo de escenarios)</p>
Sexto	<p>1. Usa adecuadamente recursos de su entorno para la solución de problemas tecnológicos. 1.1. Aplica lenguaje propio de scratch y en code.org para solución de problemas específicos (entrega del programa solicitado)</p> <p>2. Imagina escenarios virtuales con los cuales la interacción de terceros se representa por medio de avatars. 2.1. Establece relaciones con las demás áreas del conocimiento para explicar y generar soluciones a problemas tecnológicos.</p> <p>3. Identifica en su entorno algunos problemas tecnológicos con la vida cotidiana y aplica soluciones. 3.1. Interpreta representaciones simbólicas sencillas de elementos que conforman sistemas, en campos como la electricidad, la mecánica, la hidráulica, entre otros.</p> <p>4. Obtiene información de diferentes fuentes y respeta la propiedad intelectual. 4.1 Obtiene información proveniente de diversas fuentes, la procesa y la relaciona con otros conocimientos y procesos adquiridos.</p>
Séptimo	<p>1. Argumenta sobre la influencia negativa del mal manejo de la tecnología sobre el medio ambiente. 1.1. Describe la funcionalidad de algunos electrodomésticos respecto a su programación.</p> <p>2. Elabora documentos de investigación en donde se expongan casos de éxito en diferentes sectores los cuales utilicen de las tecnologías renovables. 2.1. Expone algunas alternativas para el aprovechamiento y ahorro de la energía solar, eléctrica, eólica e hidráulica.</p> <p>3. Identifica en su entorno algunos problemas tecnológicos con la vida cotidiana y aplica soluciones 3.1. Realiza campañas en pro del cuidado del medio ambiente desde la tecnología y sus diferentes herramientas.</p> <p>4. Crea de manera lógica algoritmos base para la creación y estructuración de programas. 4.1 Es capaz de resolver conversiones de medidas Excel de acuerdo a proyecto interdisciplinario con matemáticas.</p>
Octavo	<p>1. Identifica los diferentes escenarios para el aprovechamiento de recursos con el uso de la tecnología. 1.1. Da cuenta de la construcción digital de máquinas en golberg y programas estructurados en la plataforma educativa code.org.</p> <p>2. Asume una postura crítica, creativa y reflexiva con respecto al uso de la tecnología, en la solución de problemas y en la satisfacción de necesidades humanas. 2.1. Expone ideas sobre proyectos que encaminen en procesos como línea de tiempo con cmaptools y Excel.</p> <p>3. Identifica en su entorno algunos problemas tecnológicos con la vida cotidiana y aplica soluciones. 3.1. Analiza el impacto tecnológico en la sociedad y muestra ejemplos con presentaciones en Prezi.com.</p> <p>4. Expone algunas alternativas evidenciadas con herramientas tecnológicas para el aprovechamiento y ahorro de la energía solar, eléctrica, eólica e hidráulica. 4.1 Realiza un escrito y lo comparte colaborativamente en Google Drive sobre el impacto que causa el mal manejo de la tecnología.</p>

Noveno	<p>1. Desarrolla programas básicos guiado por medio de la plataforma code.org para aplicar variables y entornos con scratch local. 1.1. Interactúa con code.org en la sección de JavaScript o y reconoce comandos básicos del entorno de programación.</p> <p>2. Brinda soluciones a problemas cotidianos humanos para asumir una postura crítica, creativa y reflexiva con respecto al uso de la tecnología. 2.1. Ejecuta un proceso lógico con DFD para realizar la ejecución de un programa paso a paso utilizando como herramienta base code.org.</p> <p>3. Presenta escritos que están ligados a temas tecnológicos haciendo uso correcto de las normas APA. 3.1 Interactúa con cmap tool y Powtoon para dar solución a problemas planteados desde la educación y sus tecnologías aplicables.</p> <p>4. Crea de manera lógica algoritmos base para la creación y estructuración de programas. 4.1 Interactúa con office avanzado para resolver situaciones en el campo del diseño de documentos, ensayos de acuerdo a normas internacionales.</p>
Décimo	N/A
Once	N/A