

INSTITUCION EDUCATIVA DINAMARCA
MALLA CURRICULAR DE LA ASIGNATURA DE INFORMATICA GRADO 9°

METAS CICLO 4

Al finalizar el ciclo 4 (grados 8° y 9°), el estudiante de la Institución Educativa Dinamarca, desarrollará una mirada reflexiva y crítica para formular y resolver problemas que contribuyan a la transformación del entorno apropiando el conocimiento científico - tecnológico, utilizando herramientas tales como Procesadores de texto, Hojas de Presentación, Hojas de Cálculo, Programas de diseño gráfico, animación e internet.

OBJETIVO GRADO 9°

Comprender la naturaleza de la tecnología, su apropiación y uso, solucionar problemas con ella, así como analizar las relaciones de ella con la sociedad; mediante el estudio de artefactos, procesos y sistemas; utilizando herramientas tales como Procesadores de textos, Hojas de Presentación, Hojas de Cálculo, Programas de diseño gráfico, animación e internet.

DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE

Confronta los discursos provenientes de los medios de comunicación con los que interactúa en el medio para afianzar su punto de vista particular

Conjetura acerca de las regularidades de las formas bidimensionales y tridimensionales y realiza inferencias a partir de los criterios de semejanza, congruencia y teoremas básicos.

CONTENIDOS Y TEMAS Herramientas para diseño y presentación

COMPETENCIAS

- ✓ **CONCEPTUALES (QUÉ)** Identifica el entorno de trabajo del software de diseño presentación y utiliza las herramientas disponibles para construcción de presentaciones dinámicas y contenidos digitales.
- ✓ **PROCEDIMENTALES (CÓMO)** Elabora diseños y presentaciones dinámicas a través de las herramientas disponibles en el entorno de trabajo del software para presentaciones dinámicas y contenidos digitales.
- ✓ **ACTITUDINALES (PARA QUÉ)** Comprende el manejo del entorno de trabajo del software de para presentaciones dinámicas y contenidos digitales y utiliza las

herramientas disponibles para construcción de presentaciones dinámicas y contenidos digitales.

INDICADOR DE DESEMPEÑO

Identificar, elaborar y comprender el entorno de trabajo del software de presentación Power Point y utilizar las herramientas disponibles para la construcción de presentaciones dinámicas.