

MALLA INTEGRADA POR GRADO

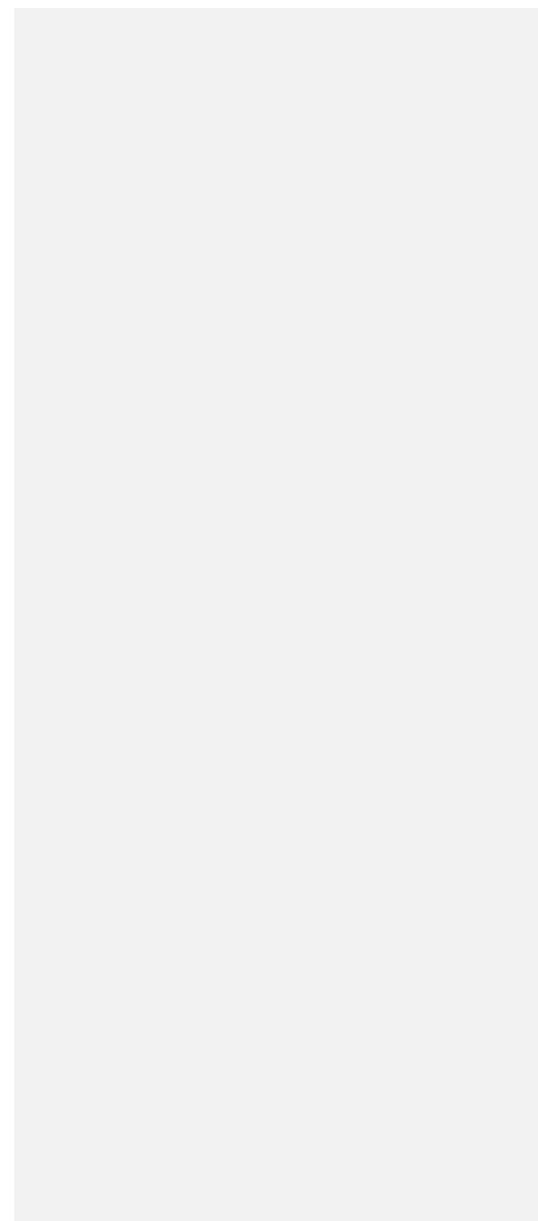
GRADO:	FORMATO PARA 10°	PERÍODO:	Tres
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:	<p>Aprovecha tu tiempo libre</p> <p>Raquel es una de tus compañeras de grado décimo que todos los días después del colegio permanece conectada a las redes sociales y a los juegos en línea y posteriormente toma siestas prolongadas hasta altas horas de la noche, ya que estos gustos no le permiten ser consciente del tiempo invertido en ellos. Debido a esto, ella tiene amigos virtuales, pero tiene pocos amigos reales pues se le dificulta la interacción con tus compañeros y vecinos. Esta situación es repetitiva en su diario vivir y por consiguiente, está afectando su desempeño académico y convivencial, perjudicando el cumplimiento de sus trabajos académicos y sus interacciones con sus compañeros, asunto que no favorece sus relaciones interpersonales y comunicativas.</p> <p>Un día hubo una actividad de integración de tu grupo, en la cual se asignaban roles por equipo, Raquel descubrió que no tenía con quién trabajar lo cual la llevó a reflexionar acerca de cómo estaba llevando su vida y qué podía hacer para utilizar de manera adecuada su tiempo libre, motivándose a hacer una búsqueda de las actividades culturales, deportivas, ecológicas, espirituales que se desarrollan en su barrio y en la ciudad. Tú y tus compañeros ayudarán a Raquel a diseñar un proyecto de emprendimiento que idearon los docentes de Tecnología y Ciencias Políticas, donde se costee un producto o servicio (construcción, videojuego, música, cine, pintura, etc) en el cual Raquel tenga destreza y pueda ofrecer.</p>		
RETOS:	<p>Matemáticas-Estadística-Geometría-Lengua Castellana-Lectura Crítica</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaborar un magazín cultural en el cual se establezcan los eventos y lugares que ofrece la ciudad con sus respectivos costos de alimentación, transporte, entradas, horarios, mapa de ubicación, ruta de acceso y duración. <p>Tecnología- Emprendimiento- Ciencias Políticas y Económicas</p> <ul style="list-style-type: none"> Escribir un proyecto de emprendimiento donde se costee un producto o servicio (construcción, videojuego, música, cine, pintura, etc) que se pueda ofrecer. <p>Ciencias Naturales- Química- Física</p> <ul style="list-style-type: none"> Publicar un video, usando powtoon, donde se explique el proceso metabólico y los componentes químicos de las comidas típicas colombianas. <p>Religión- Ética- Filosofía</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar un árbol genealógico donde se muestren los diferentes tipos de familia y su importancia en la formación de los sujetos. <p>Educación Física- Artística-Sociales-Competencias Ciudadanas</p> <ul style="list-style-type: none"> Diseñar un carnaval lúdico que tenga diferentes juegos didácticos diseñados por los estudiantes donde se fomente el buen uso del tiempo libre. <p>Inglés</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> • Representar en un cuadro viviente a un personaje representativo en el deporte, música, política, arte contando de manera breve sus aportes a la humanidad e historia de vida. 	
PREGUNTAS ORIENTADORAS:	<p>¿Cómo el aprovechamiento del tiempo libre puede ser una herramienta para desarrollar habilidades de resolución de problemas, creatividad y trabajo en equipo, en distintos contextos?</p> <p>¿De qué manera la actividad física continuamente y las rutinas y los hábitos de vida saludable me ayudan a cuidar mi salud integral?</p> <p>¿Cómo pueden los jóvenes de la comunidad aprovechar los factores de producción y el entorno empresarial de su territorio para desarrollar proyectos que promuevan un uso equilibrado del tiempo libre, la integración social y el bienestar económico?</p>	
APORTES A PROYECTOS OBLIGATORIOS INTEGRADOS:	Proyectos obligatorios	Estándares relacionados
	<p>El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo.</p> <p>Proyecto o cátedra de educación económica y financiera.</p> <p>Cátedra de Emprendimiento</p>	<p>Educación Física, recreación y deportes Elaboro un plan de acciones motrices lúdico-recreativas y deportivas para el disfrute del tiempo libre en familia.</p> <p>Matemáticas, Estadística, Geometría Describo y modelo fenómenos periódicos del mundo real usando relaciones y funciones trigonométricas.</p> <p>Tecnología, informática y emprendimiento Diseño y aplico planes sistemáticos de mantenimiento correctivo en productos tecnológicos analógicos y digitales utilizados en la vida diaria.</p>

ÁREA	CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN AMBIENTAL, QUÍMICA, FÍSICA	MATEMÁTICAS, ESTADÍSTICA, GEOMETRÍA	HUMANIDADES:	HUMANIDADES:
			LENGUA CASTELLANA, LECTURA CRÍTICA	IDIOMAS EXTRANJEROS: INGLÉS

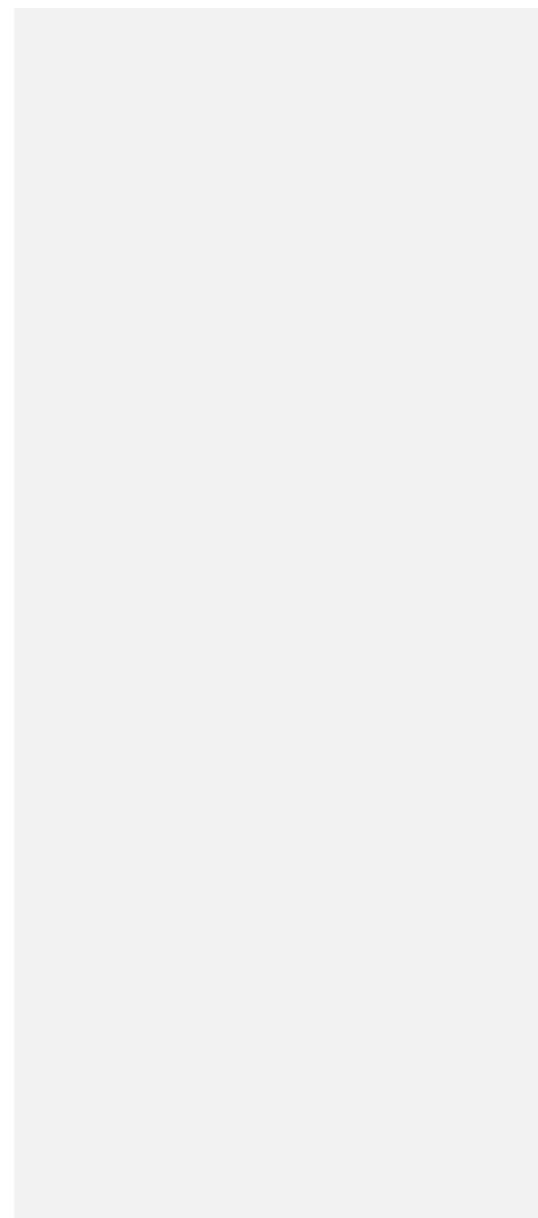
<p>ESTÁNDARES / ORIENTACIONES</p>	<p>Habilidades científicas Interpreto los resultados teniendo en cuenta el orden de magnitud del error experimental.</p> <p>Entorno vivo [biológico] Explico y comparo algunas adaptaciones de seres vivos en ecosistemas del mundo y de Colombia.</p> <p>Entorno físico [químico] Explico algunos cambios químicos que ocurren en el ser humano.</p> <p>Entorno físico [físico] Establezco relaciones entre estabilidad y centro de masa de un objeto.</p> <p>Ciencia, Tecnología y sociedad Reconozco los efectos nocivos del exceso en el consumo de cafeína, tabaco, drogas y licores.</p>	<p>Pensamiento numérico y sistemas numéricos Comparo y contrasto las propiedades de los números (naturales, enteros, racionales y reales) y las de sus relaciones y operaciones para construir, manejar y utilizar apropiadamente los distintos sistemas numéricos.</p> <p>Pensamiento espacial y sistemas geométricos Describo y modelo fenómenos periódicos del mundo real usando relaciones y funciones trigonométricas.</p> <p>Pensamiento métrico y sistemas de medidas Diseño estrategias para abordar situaciones de medición que requieran grados de precisión específicos.</p> <p>Pensamiento aleatorio y sistemas de datos Interpreto nociones básicas relacionadas con el manejo de información como población, muestra, variable aleatoria, distribución de frecuencias, parámetros y estadígrafos).</p> <p>Pensamiento variacional y sistemas algebraicos y analíticos Modelo situaciones de variación periódica con funciones trigonométricas e interpreto y utilizo sus derivadas.</p>	<p>Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos Produzco textos, empleando lenguaje verbal o no verbal, para exponer mis ideas o para recrear realidades, con sentido crítico.</p> <p>Literatura Identifico en obras de la literatura universal el lenguaje, las características formales, las épocas y escuelas, estilos, tendencias, temáticas, géneros y autores, entre otros aspectos.</p> <p>Ética de la comunicación Reconozco el lenguaje como capacidad humana que configura múltiples sistemas simbólicos y posibilita los procesos de significar y comunicar.</p> <p>Comprensión e interpretación textual Asumo una actitud crítica frente a los textos que leo y elaboro, y frente a otros tipos de texto: explicativos, descriptivos y narrativos.</p> <p>Producción textual Comprendo el valor del lenguaje en los procesos de construcción del conocimiento.</p>	<p>INGLÉS</p> <p>Escucha Me apoyo en el lenguaje corporal y gestual del hablante para comprender mejor lo que dice.</p> <p>Lectura Valoro la lectura como un medio para adquirir información de diferentes disciplinas que amplían mi conocimiento.</p> <p>Escritura Escribo textos a través de los cuales explico mis preferencias, decisiones o actuaciones.</p> <p>Monólogo Uso estrategias como el parafraseo para compensar dificultades en la comunicación.</p> <p>Conversación Uso mis conocimientos previos para participar en una conversación.</p>
--	---	--	---	--

COMPETENCIAS SIGLO XXI	Aprender a conocer Colaboración y liderazgo Aprender a hacer Creatividad e innovación Aprender a ser Competencias de pensamiento emprendedor Aprender a vivir juntos Ciudadanía cívica y digital
-----------------------------------	---

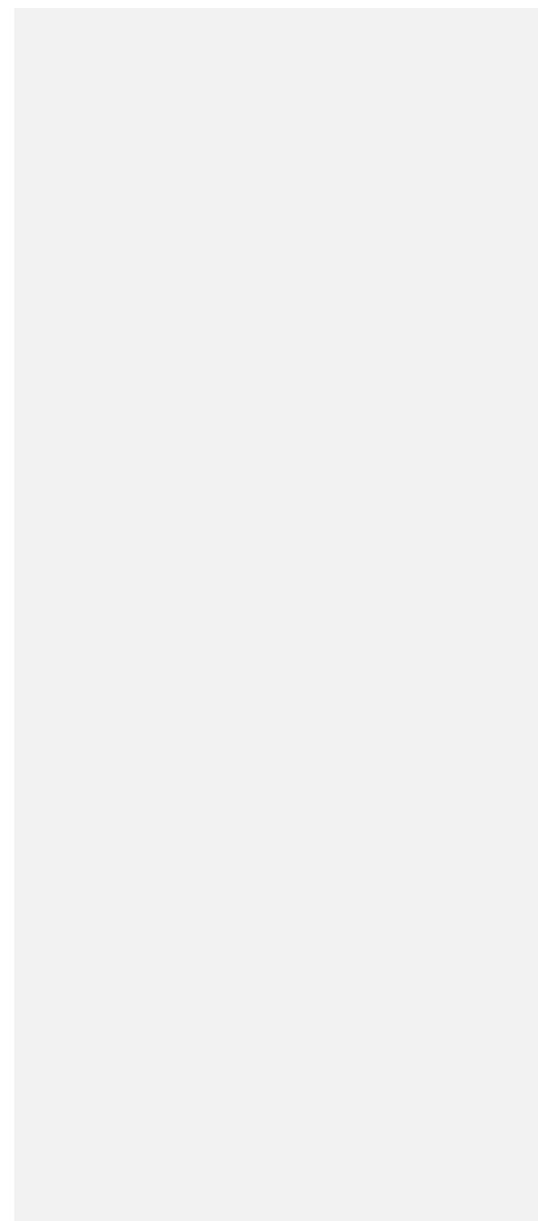


<p>DESEMPEÑOS (En las diferentes dimensiones de aprendizaje)</p>	<p>Química Valida las fórmulas que representan los compuestos químicos al verificar su grupo funcional, el número de oxidación de los elementos que las forman y proceder a nombrarlas.</p> <p>Describe las transformaciones químicas de la materia y su relación con reacciones y ecuaciones químicas, al igual que sus proporciones estequiométricas.</p> <p>Comprende los diferentes métodos utilizados en la solución de problemas estequiométricos y su balanceo.</p> <p>Física Resuelvo casos reales de movimiento o equilibrio de objetos a partir de la interpretación física y matemática que describe el objeto. Construyo tablas y gráficos que me</p>	<p>Matemáticas Resuelve problemas en situaciones de variación con funciones en contextos aritméticos y geométricos</p> <p>Geometría Utiliza propiedades geométricas para la solución de problemas relativos al diseño, construcción y localización de objetos y figuras.</p> <p>Estadística Resuelve problemas que requieren la interpretación de datos e información de su entorno o de otras ciencias, usando una o diferentes representaciones, las medidas de tendencia central, dispersión o posición.</p>	<p>Lengua Castellana Presenta ideas en párrafos de comparación, desarrollo e introducción con corrección y coherencia, a partir de un tema propuesto.</p> <p>Elabora esquemas en los que tiene en cuenta las pautas de forma y contenido para su elaboración.</p> <p>Lectura Crítica Interpreta las intenciones comunicativas de textos expositivos y argumentativos desde el análisis micro y macrotextual.</p> <p>Infiere el sentido de textos expositivos y argumentativos a partir de su globalidad.</p>	<p>Escribe párrafos y textos cortos donde expresa sus preferencias, actuaciones y forma de vida.</p>
---	---	--	--	--

	<p>permitan modelar dicho comportamiento.</p> <p>Biología Destaca la importancia de los órganos sensoriales y su conexión con el sistema nervioso para la supervivencia de las especies en su medio.</p> <p>Explica el efecto de las hormonas en el organismo.</p>			
--	---	--	--	--

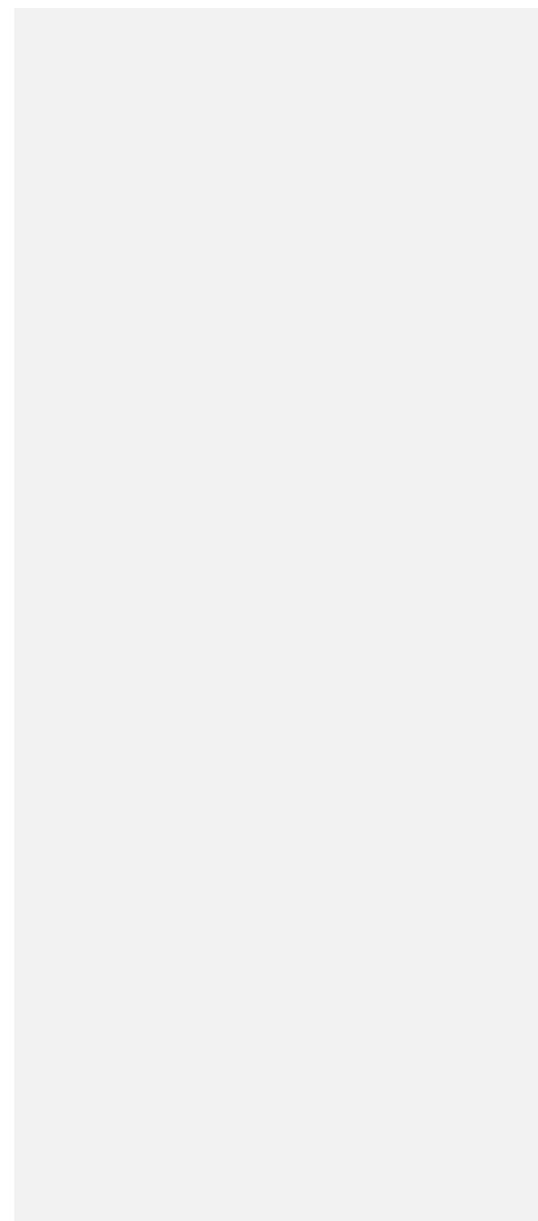


ÁREA	CIENCIAS SOCIALES, HISTORIA, GEOGRAFÍA, CONSTITUCIÓN POLÍTICA Y DEMOCRACIA - INSTRUCCIÓN CÍVICA	COMPETENCIAS CIUDADANAS	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES	EDUCACIÓN ARTÍSTICA
-------------	--	------------------------------------	-------------------------------------	--	----------------------------



<p>ESTÁNDARES / ORIENTACIONES</p>	<p>Conocimiento científico social Diseño un plan de búsqueda bibliográfica con diferentes términos y combinación de términos para encontrar información pertinente.</p> <p>Relaciones con la historia y la cultura Identifico y explico las luchas de los grupos étnicos en Colombia y América en busca de su reconocimiento social e igualdad de derechos desde comienzos del siglo XX hasta la actualidad.</p> <p>Relaciones espaciales y ambientales Explico y evalúo el impacto del desarrollo industrial y tecnológico sobre el medio ambiente y el ser humano.</p> <p>Relaciones ético-políticas Identifico mecanismos e instituciones constitucionales que protegen los derechos fundamentales de los ciudadanos y las ciudadanas.</p>	<p>Convivencia y paz Comprendo la importancia de la defensa del medio ambiente, tanto en el nivel local como global, y participo en iniciativas a su favor.</p> <p>Participación y responsabilidad democrática Comprendo qué es un bien público y participo en acciones que velan por su buen uso, tanto en la comunidad escolar, como en mi municipio.</p> <p>Pluralidad, identidad y valoración de la diferencia Identifico prejuicios, estereotipos y emociones que me dificultan sentir empatía por algunas personas o grupos y exploro caminos para superarlos.</p>	<p>Naturaleza y Evolución de la T&I Comparo ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia e innovación tecnológica e informática en la solución de problemas y necesidades en mi región y otros contextos en términos de los nuevos saberes y conocimientos que estos producen.</p> <p>Uso y apropiación de la T&I Diseño y aplico planes sistemáticos de mantenimiento correctivo en productos tecnológicos analógicos y digitales utilizados en la vida diaria.</p> <p>Solución de problemas con T&I Identifico condiciones, especificaciones y restricciones de diseño, utilizadas en una solución tecnológica o del campo de la informática verificando su cumplimiento en diversos contextos.</p> <p>Tecnología, Informática y Sociedad Participo en deliberaciones argumentadas relacionadas con las aplicaciones e innovaciones tecnológicas</p>	<p>Cuerpo, Percepción y Motricidad Propongo talleres de interiorización grupales (relajación, sensibilización e integración).</p> <p>Expresión y Comunicación corporal Participo en la presentación del montaje rítmico, proponiendo y reconociendo los aportes de los compañeros.</p> <p>Actividad Física y Salud Comparto con mis compañeros la importancia de conocer el control del ejercicio físico.</p> <p>Prácticas deportivas y recreativas Elaboro un plan de acciones motrices lúdico-recreativas y deportivas para el disfrute del tiempo libre en familia.</p>	<p>Sensibilidad perceptiva Utilizo diversos estímulos, sensaciones y vivencias como recursos que contribuyen a configurar mi expresión artística.</p> <p>Producción-creación Realizo proyectos artísticos que expresen ideas sobre mis apropiaciones del mundo natural y cultural.</p> <p>Comprensión crítico-cultural Valoro las manifestaciones del quehacer artístico y cultural, comprendiéndolas en sus diversos contextos de origen (cultura académica, popular y de masas).</p>
--	---	---	---	--	---

			e informáticas en diversos campos.		
COMPETENCIAS SIGLO XXI	Aprender a conocer Colaboración y liderazgo Aprender a hacer Creatividad e innovación Aprender a ser Competencias de pensamiento emprendedor Aprender a vivir juntos Ciudadanía cívica y digital				



DESEMPEÑOS (En las diferentes dimensiones de aprendizaje)	Comprende el impacto de las TIC en las relaciones sociales. Identifica factores e implicaciones por el crecimiento y distribución de la población mundial.	Identifica factores que han impulsado la migración Analiza mecanismos de participación ciudadana para proteger el medio ambiente	Representa ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas	Adaptación del cuerpo a través del calentamiento y actividades de distinto nivel de exigencia física Realiza test de la condición física Aprende, practica y crea juegos adaptados a diferentes situaciones cambiantes. Realiza ejercicios físicos reconociendo los métodos para el mejoramiento de las cualidades físicas.	Reconoce las diferentes propuestas artísticas para realizar su producción y socialización.
---	---	---	--	--	--

ÁREA	EDUCACIÓN ÉTICA Y EN VALORES HUMANOS	EDUCACIÓN RELIGIOSA ESCOLAR	FILOSOFÍA	CIENCIAS ECONÓMICAS Y POLÍTICAS
ESTÁNDARES / ORIENTACIONES	Vivencias y momentos pedagógicos Gobierno escolar Vida comunitaria Vida social Se trabajarán estos componentes del área en integración con las demás áreas y proyectos obligatorios como indican los Lineamientos Curriculares.	N/E	Conocimiento Estética Moral	Ciencias Políticas Compromisos personales y sociales [LC] Tomo decisiones responsables frente al cuidado de mi cuerpo y de mis relaciones con otras personas.

COMPETENCIAS SIGLO XXI	Aprender a conocer Colaboración y liderazgo Aprender a hacer Creatividad e innovación Aprender a ser Competencias de pensamiento emprendedor Aprender a vivir juntos Ciudadanía cívica y digital			
DESEMPEÑOS (En las diferentes dimensiones de aprendizaje)		Describe el origen del conflicto en la sociedad humana desde la perspectiva de la revelación bíblica y los analiza a luz de los conflictos actuales.	Comprende las principales tesis filosóficas y planteamientos presentados por los filósofos medievales a cerca del hombre como una creación de Dios.	El estudiante analiza los factores de producción y las características de las empresas locales, así como los regímenes territoriales municipales, departamentales e indígenas; evalúa el impacto de la inflación y el desempleo en la comunidad y propone un plan de desarrollo juvenil que fomenta el uso adecuado del tiempo libre . -

APRENDIZAJES TRANSVERSALES

Establecimiento de prioridades, enfocándose en actividades que promuevan su bienestar y desarrollo personal y emocional.
Reflexión sobre el uso ético y responsable de su tiempo, evitando la procrastinación y el uso excesivo de tecnologías que interfieran en su rendimiento académico y bienestar personal.
Promoción de las habilidades de comunicación interpersonal, valorando la importancia de las interacciones cara a cara.
Reconocimiento de la ciudad, sus espacios y oportunidades que ofrece para el crecimiento personal, profesional y bienestar social.

PROFUNDIZACIÓN EN LENGUAS EXTRANJERAS: INGLÉS, FRANCÉS	
RETO:	PROFUNDIZACIÓN EN FRANCÉS: Video de 3 minutos de duración sobre las actividades culturales, deportivas, ecológicas y de carácter espiritual en Medellín. PROFUNDIZACIÓN EN INGLÉS: Construcción de un libro de cuentos cortos sobre diferentes historias de tiempo libre.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	Competencia Lingüística Competencia Pragmática Competencia Sociolingüística
DESEMPEÑOS:	Prof. en Francés Narra de manera oral y en forma detallada experiencias, hechos o historias de su interés y del interés de su audiencia. Prof. en Inglés Narra de manera escrita experiencias, hechos o historias de su interés a través de cuentos cortos.

MEDIA TÉCNICA EN INFORMÁTICA: PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE	
PROYECTO:	PROYECTO INTEGRADOR DE AULA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	<p>Ayudar a desarrollar programas para computador o paquetes de software, según las especificaciones técnicas y aplicando principios, conceptos, métodos y prácticas de programación y desarrollo de sistemas informáticos aceptadas en las organizaciones.</p> <p>Cooperar en la planeación, evaluación, ejecución y dirección de proyectos informáticos.</p> <p>Asistir en la administración, control y evaluación de programas, proyectos y actividades propias del área.</p> <p>Apoyar el diseño operativo y el desarrollo de aplicativos informáticos y la implementación de dispositivos y equipos computacionales.</p> <p>Ayudar en la gestión y puesta en marcha de nuevos proyectos de software.</p>
DESEMPEÑOS:	

Comentado [1]: Faltan los desempeños de MT

Se diligencia esta tabla para todo el año por grado 🇵🇷.

<u>Descripción de los recursos y estrategias pedagógicas:</u>	
Heteroevaluación	Técnicas de evaluación:
	Observación Entrevista Encuesta Test (pruebas y exámenes) Análisis Solución de problemas Desempeño Interrogatorio
	Instrumentos de evaluación:

	<p> Guías Cuestionarios escalas (rúbrica) Exámenes de desempeño Análisis de proyectos Análisis de casos Lapbook Portafolio Bitácora Pruebas estandarizadas Cuadernos de los alumnos Debate Ensayo Consultas Organizadores gráficos Cuadros Sinópticos Mapas y esquemas Lista de cotejo </p>
Autoevaluación	Técnicas de evaluación:
	<p> Observación Análisis de desempeño </p>
	Instrumentos de evaluación:
	<p> Tabla con criterios de desempeño Lista de cotejo Escala de actitudes </p>
Coevaluación	Técnicas de evaluación:
	<p> Observación Análisis de desempeño </p>
	Instrumentos de evaluación:

Tabla con criterios de desempeño
Lista de cotejo
Escala de actitudes