

	<h1>Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO</h1>				
	<b>MALLA CURRICULAR 2025</b>				
Área:	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Asignatura:	TECNOLOGÍA -INFORMÁTICA	GRADO	PRIMERO

GRADO: PRIMERO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: I	AÑO: 2025	
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA:</b> <b>INFORMATICA: ¿Qué partes tiene el computador y para que se usan?</b>					
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</li> <li>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</li> <li>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</li> <li>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</li> </ul>		<b>UNIDAD #01</b>	<b>CONTENIDOS DE TECNOLOGIA:</b>  <b>CONTENIDOS DE INFORMATICA:</b> - El computador -Partes del computador. -Proceso de encendido y apagado. -Manejo del mouse -Elementos del juego: ingreso, salida. Uso básico, herramientas. - Manejo de las normas en la sala de sistemas		
COMPETENCIAS DEL AREA		<b>ME ACERCO A LA INFORMATICA</b>			
<b>Uso básico de herramientas tecnológicas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer y manejar dispositivos tecnológicos básicos (computadoras, tabletas, teclados, ratones, entre otros).</li> <li>Usar programas y aplicaciones sencillas para realizar actividades escolares.</li> </ul> <b>Comprensión de la tecnología en el entorno</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar objetos tecnológicos presentes en el entorno y su función.</li> <li>Reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la vida cotidiana.</li> </ul> <b>Navegación básica y exploración</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Navegar en entornos digitales controlados y seguros (por ejemplo, páginas educativas).</li> <li>Explorar interfaces básicas de software con apoyo.</li> </ul> <b>Trabajo colaborativo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Participar en actividades que involucren el uso de tecnología de manera grupal.</li> </ul> <b>Responsabilidad digital</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer normas básicas para el uso seguro y responsable de dispositivos tecnológicos.</li> </ul>					
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER



	<h1>Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO</h1>				
	<b>MALLA CURRICULAR 2025</b>				
Área:	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Asignatura:	TECNOLOGÍA -INFORMÁTICA	GRADO	PRIMERO

COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
Relaciona como la tecnología ha influido en los cambios que se da en cuanto al vestido, la alimentación y otras labores cotidianas	Identifica el entorno Paint realizando acciones sencillas.	Crea dibujos empleando las herramientas básicas de Paint.	Comprende que las computadoras son herramientas para aprender, jugar y comunicarse.	Crea dibujos sencillos utilizando software de pintura o dibujo, como Paint.	Demuestra cuidado y respeto al manipular equipos como computadoras, tablets o periféricos.

GRADO: PRIMERO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: III	AÑO: 2025
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA:</b> <b>INFORMATICA: ¿Qué nos puede aportar el internet, en la realización de nuestras actividades?</b>				
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</li> <li>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</li> <li>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</li> <li>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</li> </ul>		<b>UNIDAD #03</b>	<b>CONTENIDOS DE TECNOLOGIA:</b>  <b>CONTENIDOS DE INFORMATICA:</b> -Ingreso y salida de internet. -Exploración de página de interés. - Manejo de normas para el uso del internet. - Manejo de las normas en la sala de sistemas	
COMPETENCIAS DEL AREA		<b>NAVEGANDO EN INTERNET</b>		
<b>Uso básico de herramientas tecnológicas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer y manejar dispositivos tecnológicos básicos (computadoras, tabletas, teclados, ratones, entre otros).</li> <li>Usar programas y aplicaciones sencillas para realizar actividades escolares.</li> </ul>				
<b>Comprensión de la tecnología en el entorno</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar objetos tecnológicos presentes en el entorno y su función.</li> <li>Reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la vida cotidiana.</li> </ul>				
<b>Navegación básica y exploración</b>				



	<h1>Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO</h1>				
	<b>MALLA CURRICULAR 2025</b>				
<b>Área:</b>	<b>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>	<b>Asignatura:</b>	<b>TECNOLOGÍA -INFORMÁTICA</b>	<b>GRADO</b>	<b>PRIMERO</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar objetos tecnológicos presentes en el entorno y su función.</li> <li>Reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la vida cotidiana.</li> </ul> <p><b>Navegación básica y exploración</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Navegar en entornos digitales controlados y seguros (por ejemplo, páginas educativas).</li> <li>Explorar interfaces básicas de software con apoyo.</li> </ul> <p><b>Trabajo colaborativo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Participar en actividades que involucren el uso de tecnología de manera grupal.</li> </ul> <p><b>Responsabilidad digital</b> Reconocer normas básicas para el uso seguro y responsable de dispositivos tecnológicos.</p>		<b>NAVEGANDO EN INTERNET</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Programas multimedia en internet para aplicar los conceptos vistos.</li> <li>-Ejercicios de lectura y escritura a través de programas de multimedia.</li> <li>- Manejo de las normas en la sala de sistemas</li> </ul>		
<b>COMPETENCIAS</b>			<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
<b>ARGUMENTATIVA</b>	<b>INTERPRETATIVA</b>	<b>PROPOSITIVA</b>	<b>SABER</b>	<b>HACER</b>	<b>SER</b>
Define el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida.	Reconoce los diferentes artefactos que tienen energía y sus usos adecuados para la conservación y la economía.	Realiza ejercicios interactivos en el computador utilizando las herramientas básicas del internet.	Comprende que las computadoras son herramientas para aprender, jugar y comunicarse.	Navega en programas básicos como procesadores de texto para escribir palabras o frases simples.	Reconoce la importancia de un uso responsable de la tecnología, como el respeto a los turnos y la no alteración de trabajos ajenos.