



Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO

MALLA CURRICULAR 2025



GRADO: PRIMERO		ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA		DOCENTE:		PERIODO: I		AÑO: 2025	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA: ¿Cómo se hace presente la tecnología en la vida cotidiana del hombre?									
INFORMATICA: ¿Qué partes tiene el computador y para que se usan?									
ESTANDARES			NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)		CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)				
<ul style="list-style-type: none"> Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 			UNIDAD #01 LA TECNOLOGÍA EN LOS OFICIOS ME ACERCO A LA INFORMATICA		CONTENIDOS DE TECNOLOGIA: <ul style="list-style-type: none"> Los oficios: ¿cuál es su papel en la vida de nosotros? Los oficios: ¿Qué artefactos tecnológicos usan? El hombre y sus avances tecnológicos. 				
COMPETENCIAS DEL AREA					CONTENIDOS DE INFORMATICA: <ul style="list-style-type: none"> 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 				
Uso básico de herramientas tecnológicas: <ul style="list-style-type: none"> Reconocer y manejar dispositivos tecnológicos básicos (computadoras, tabletas, teclados, ratones, entre otros). Usar programas y aplicaciones sencillas para realizar actividades escolares. 									
Comprensión de la tecnología en el entorno <ul style="list-style-type: none"> Identificar objetos tecnológicos presentes en el entorno y su función. Reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la vida cotidiana. 									
Navegación básica y exploración <ul style="list-style-type: none"> Navegar en entornos digitales controlados y seguros (por ejemplo, páginas educativas). Explorar interfaces básicas de software con apoyo. 									
Trabajo colaborativo <ul style="list-style-type: none"> Participar en actividades que involucren el uso de tecnología de manera grupal. 									
Responsabilidad digital <ul style="list-style-type: none"> Reconocer normas básicas para el uso seguro y responsable de dispositivos tecnológicos. 									
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO						
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER				
- Grafica los diferentes oficios y los explica.	Explora los elementos básicos que conforman el sistema Windows.	-Aplica los conceptos básicos en el computador mediante el mouse y el teclado.	-Identifica las partes principales de un computador (monitor, teclado, ratón, CPU).	Usa el teclado y el ratón con destreza básica, identificando las teclas principales (como Enter, Espacio y letras).	Muestra interés y curiosidad por aprender el uso básico de herramientas informáticas.				



Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO



MALLA CURRICULAR 2025

GRADO: PRIMERO		ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA		DOCENTE;		PERIODO: II		AÑO: 2025		
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA: ¿Cómo el hombre ideo los diferentes tipos de inventos tecnológicos en busca de mejorar su calidad de vida?										
INFORMATICA: ¿Cómo aprovechar la herramienta Paint, para ilustra mis trabajos?										
ESTANDARES				NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)		CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)				
<p>Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>				<p>UNIDAD #02</p> <p>LA TECNOLOGÍA EN LA HISTORIA</p> <p>CONOCIENDO A PAINT</p>		<p>CONTENIDOS DE TECNOLOGIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La tecnología en los hombres primitivos y actuales - El vestido. - La vivienda. - La alimentación. - Clases de trabajo (recolección de alimentos, pesca) 				
<p>COMPETENCIAS DEL AREA</p> <p>Uso básico de herramientas tecnológicas: Reconocer y manejar dispositivos tecnológicos básicos (computadoras, tabletas, teclados, ratones, entre otros). Usar programas y aplicaciones sencillas para realizar actividades escolares.</p> <p>Comprensión de la tecnología en el entorno Identificar objetos tecnológicos presentes en el entorno y su función. Reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la vida cotidiana.</p> <p>Navegación básica y exploración Navegar en entornos digitales controlados y seguros (por ejemplo, páginas educativas). Explorar interfaces básicas de software con apoyo.</p> <p>Trabajo colaborativo Participar en actividades que involucren el uso de tecnología de manera grupal.</p> <p>Responsabilidad digital Reconocer normas básicas para el uso seguro y responsable de dispositivos tecnológicos.</p>						<p>CONTENIDOS DE INFORMATICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos básicos de Ingreso. -Uso de Herramientas para dibujar. - Cerrar y salir -Manejo del mouse - Manejo de las normas en la sala de sistemas 				
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.



Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO



MALLA CURRICULAR 2025

GRADO: PRIMERO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: III	AÑO: 2025	
<p>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA: ¿A través de que objetos se comunican las personas? INFORMATICA: ¿Qué nos puede aportar el internet, en la realización de nuestras actividades?</p>					
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)		
<ul style="list-style-type: none"> Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 		<p>UNIDAD #03</p> <p>LA TECNOLOGÍA Y LA COMUNICACIÓN</p> <p>NAVEGANDO EN INTERNET</p>	<p><u>CONTENIDOS DE TECNOLOGIA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Jugamos con los medios de comunicación. - Función y uso del teléfono. - La radio - La televisión. - El computador. - El celular. <p><u>CONTENIDOS DE INFORMATICA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -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					
<p>Uso básico de herramientas tecnológicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocer y manejar dispositivos tecnológicos básicos (computadoras, tabletas, teclados, ratones, entre otros). Usar programas y aplicaciones sencillas para realizar actividades escolares. <p>Comprensión de la tecnología en el entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar objetos tecnológicos presentes en el entorno y su función. Reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la vida cotidiana. <p>Navegación básica y exploración</p> <ul style="list-style-type: none"> Navegar en entornos digitales controlados y seguros (por ejemplo, páginas educativas). Explorar interfaces básicas de software con apoyo. <p>Trabajo colaborativo</p> <ul style="list-style-type: none"> Participar en actividades que involucren el uso de tecnología de manera grupal. <p>Responsabilidad digital Reconocer normas básicas para el uso seguro y responsable de dispositivos tecnológicos.</p>					
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
Explica la funcionalidad de los medios de comunicación más utilizados en nuestro entorno	Identifica los pasos para realizar búsqueda de información en internet	Ejecuta los pasos para ingresar, explorar y salir de una página web. Aplica las normas básicas para el uso 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.



Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO



MALLA CURRICULAR 2025

GRADO: PRIMERO		ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA		DOCENTE:		PERIODO: IV		AÑO: 2025		
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA: ¿Qué artefactos han mejorado las condiciones de vida del hombre?										
INFORMATICA: ¿Qué nos puede aportar el internet, en la realización de nuestras actividades?										
ESTANDARES				NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)		CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)				
<ul style="list-style-type: none"> Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 				UNIDAD #04 LA TECNOLOGÍA EN LA VIDA DEL HOMBRE NAVEGANDO EN INTERNET		CONTENIDOS DE TECNOLOGIA: <ul style="list-style-type: none"> Movimiento del cuerpo Energía de los alimentos Energía lumínica, otros tipos de energías. CONTENIDOS DE INFORMATICA: <ul style="list-style-type: none"> Programas multimedia en internet para aplicar los conceptos vistos. Ejercicios de lectura y escritura a través de programas de multimedia. Manejo de las normas en la sala de sistemas 				
COMPETENCIAS DEL AREA										
Uso básico de herramientas tecnológicas: <ul style="list-style-type: none"> Reconocer y manejar dispositivos tecnológicos básicos (computadoras, tabletas, teclados, ratones, entre otros). Usar programas y aplicaciones sencillas para realizar actividades escolares. Comprensión de la tecnología en el entorno <ul style="list-style-type: none"> Identificar objetos tecnológicos presentes en el entorno y su función. Reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la vida cotidiana. Navegación básica y exploración <ul style="list-style-type: none"> Navegar en entornos digitales controlados y seguros (por ejemplo, páginas educativas). Explorar interfaces básicas de software con apoyo. Trabajo colaborativo <ul style="list-style-type: none"> Participar en actividades que involucren el uso de tecnología de manera grupal. Responsabilidad digital Reconocer normas básicas para el uso seguro y responsable de dispositivos tecnológicos.										
COMPETENCIAS				INDICADORES DE DESEMPEÑO						
ARGUMENTATIVA		INTERPRETATIVA		PROPOSITIVA		SABER		HACER		SER
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.