

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

GRADO: SEGUNDO		ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA		DOCENTE: ANA MARÍA MARÍN ALVAREZ Y DANIEL TORO RAMÍREZ		PERIODO: I		AÑO: 2025		
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA: ¿Por qué ciertos artefactos tecnológicos han cambiado con el tiempo y cómo afectan nuestras actividades diarias? INFORMATICA: ¿Cómo aprovechar el entorno de Windows como base para el desarrollo de mis actividades?										
ESTANDARES				NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)		CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)				
<ul style="list-style-type: none"> Explico el modo en que los productos tecnológicos facilitan el desarrollo de las actividades, en el presente y el pasado. Uso en forma segura y apropiada productos tecnológicos de mi entorno en el desarrollo de actividades cotidianas. Determino las ventajas y desventajas en uso de productos tecnológicos en la solución de problemas de la vida diaria. Reconozco las implicaciones que los productos tecnológicos tienen sobre la vida de las personas y otras especies. 				UNIDAD #01 HISTORIA Y TRANSFORMACIÓN DE LOS ARTEFACTOS TECNOLÓGICOS. APRENDIENDO A USAR BLOCK DE NOTAS		CONTENIDOS DE TECNOLOGIA: <ol style="list-style-type: none"> Introducción a la tecnología: ¿Qué es la tecnología y cómo ha estado presente en nuestras vidas? Evolución de los artefactos: Comparación de artefactos tecnológicos antiguos y modernos (ejemplos: teléfonos, medios de transporte, herramientas de comunicación). Impacto de la tecnología en la vida cotidiana: Reflexión sobre cómo la tecnología ha cambiado la manera en que realizamos tareas diarias y cómo ha mejorado la calidad de vida. CONTENIDOS DE INFORMATICA: <ul style="list-style-type: none"> -Normas en la sala de sistemas -Partes del computador y sus funciones básicas. -El proceso del encendido y apagado. -Usos del computador -El block de notas: ejercicios de mayúsculas y minúsculas, tipos de letras y partes del teclado 				
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



Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO



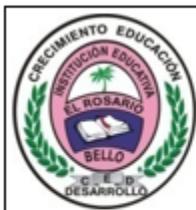
MALLA CURRICULAR 2025

Área:	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Asignatura:	TECNOLOGÍA -INFORMÁTICA	GRADO	SEGUNDO
-------	--------------------------	-------------	-------------------------	-------	---------

<p>-Clasifica y describe artefactos de su entorno según sus características físicas, uso y procedencia</p> <p>.- Justifica cómo la tecnología ha facilitado y transformado actividades esenciales a lo largo del tiempo en diferentes contextos.</p>	<p>-Identifica los diferentes usos del computador, sus partes y sus funciones</p> <p>-Identifica la relación entre necesidades históricas y el desarrollo de tecnologías específicas, reconociendo sus contribuciones actuales.</p>	<p>-Explica diferentes recursos naturales de su entorno y los utiliza racionalmente.</p> <p>-Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir y pintar.)</p> <p>-Propone ideas sobre cómo podría evolucionar un artefacto específico para satisfacer nuevas necesidades futuras.</p>	<p>- Identifica las partes principales de un computador (monitor, teclado, ratón, CPU).</p> <p>- Explica cómo las necesidades humanas impulsaron el desarrollo de ciertos productos tecnológicos, identificando los beneficios en el presente y comparándolos con el pasado.</p>	<p>-Usa el teclado y el ratón con destreza básica, identificando las teclas principales (como Enter, Espacio y letras).</p> <p>-Investiga y clasifica artefactos de acuerdo a su época, uso y transformación a lo largo del tiempo, analizando su relevancia.</p>	<p>-Muestra interés y curiosidad por aprender el uso básico de herramientas informáticas.</p> <p>-Muestra curiosidad por el origen y la evolución de artefactos tecnológicos y su influencia en las necesidades humanas.</p>
--	---	--	--	---	--

	Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO				
	MALLA CURRICULAR 2025				
Área:	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Asignatura:	TECNOLOGÍA -INFORMÁTICA	GRADO	SEGUNDO

GRADO: SEGUNDO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: II	AÑO: 2025
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA: ¿Cómo influye el uso seguro y adecuado de los dispositivos tecnológicos en nuestra vida diaria y en la de otros? INFORMATICA: ¿Cuáles son las herramientas básicas de un procesador de textos?				
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)	
<ul style="list-style-type: none"> Explico el modo en que los productos tecnológicos facilitan el desarrollo de las actividades, en el presente y el pasado. Uso en forma segura y apropiada productos tecnológicos de mi entorno en el desarrollo de actividades cotidianas. Determino las ventajas y desventajas en uso de productos tecnológicos en la solución de problemas de la vida diaria. Reconozco las implicaciones que los productos tecnológicos tienen sobre la vida de las personas y otras especies. 		UNIDAD #02 USO SEGURO Y RESPONSABLE DE LA TECNOLOGÍA EN EL ENTORNO CERCANO MI PC: UN MUNDO LLENO	CONTENIDOS DE TECNOLOGIA: <ol style="list-style-type: none"> Introducción a la seguridad tecnológica: Importancia de la seguridad y los protocolos para el uso de dispositivos (computadoras, tablets, etc.). Uso responsable de la tecnología Cómo cuidar los dispositivos y respetar los tiempos de uso en distintos contextos (escuela, casa). Identificación de señales de advertencia y seguridad (NETIQUETA: ETIQUETA EN LA WEB): Reconocimiento de símbolos y señales que ayudan a proteger nuestra integridad al usar tecnología. 	
COMPETENCIAS DEL AREA			CONTENIDOS DE INFORMATICA: <ul style="list-style-type: none"> -Normas en la sala de sistemas -Partes del computador y sus funciones básicas. -El proceso del encendido y apagado. 	
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. 				



Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO



MALLA CURRICULAR 2025

Área:	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Asignatura:	TECNOLOGÍA -INFORMÁTICA	GRADO	SEGUNDO
-------	--------------------------	-------------	-------------------------	-------	---------

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.			DE HERRAMIENTAS		-Usos del computador - El sistema operativo Windows: ingreso, usuarios, escritorio, iconos. -Identificación y manejo básico de dispositivos periféricos: micrófono – Paint y herramientas
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
Investiga los primeros inventos y su innovación en lo cotidiano Expone razones para utilizar dispositivos de manera responsable y debate sobre los impactos de un uso inapropiado en el bienestar propio y de otros.	-Clasifica y describe artefactos de su entorno según sus características físicas, uso y procedencia. Reconoce y comprende los símbolos y advertencias de seguridad asociados con el uso de dispositivos tecnológicos.	Utiliza el sistema operativo Windows: ingreso, usuarios, escritorio, iconos. Sugiere y aplica estrategias para un uso seguro y eficaz de dispositivos en situaciones de la vida cotidiana y académica.	Comprende que la computadora es una herramienta para aprender, jugar y comunicarse. Identifica y explica los riesgos y las medidas de seguridad al usar diferentes tipos de dispositivos tecnológicos, mostrando comprensión de sus características.	Crea ejercicios básicos de escritura con block de notas. Elabora un protocolo de seguridad para el uso de dispositivos tecnológicos en el aula y aplica este protocolo en actividades escolares.	Demuestra cuidado y respeto al manipular equipos como computadoras, tablets o periféricos. Manifiesta responsabilidad al manejar dispositivos y reflexiona sobre la importancia de un uso seguro para evitar accidentes.

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

GRADO: SEGUNDO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: III	AÑO: 2025
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA: ¿De qué maneras podemos emplear la tecnología para enfrentar desafíos en nuestra vida cotidiana y en el aula? INFORMATICA: ¿Cuáles son las herramientas básicas de un procesador de textos?				
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)	
<ul style="list-style-type: none"> • Explico el modo en que los productos tecnológicos facilitan el desarrollo de las actividades, en el presente y el pasado. • Uso en forma segura y apropiada productos tecnológicos de mi entorno en el desarrollo de actividades cotidianas. • Determino las ventajas y desventajas en uso de productos tecnológicos en la solución de problemas de la vida diaria. • Reconozco las implicaciones que los productos tecnológicos tienen sobre la vida de las personas y otras especies. 		UNIDAD #03 APLICACIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN	<u>CONTENIDOS DE TECNOLOGIA:</u> 1- Herramientas tecnológicas para resolver problemas: Identificación y selección de herramientas tecnológicas para realizar tareas específicas (por ejemplo, calculadoras para cálculos rápidos, aplicaciones de dibujo para diseño, etc.). 2- Planeación y ejecución de proyectos tecnológicos: Diseño de un proyecto sencillo (como elaborar un cartel o una presentación) que responda a una necesidad del entorno escolar.	
COMPETENCIAS DEL AREA				

	Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO				
	MALLA CURRICULAR 2025				
Área:	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Asignatura:	TECNOLOGÍA -INFORMÁTICA	GRADO	SEGUNDO

GRADO: SEGUNDO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: IV	AÑO: 2025
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA: ¿Qué impacto tienen los productos tecnológicos en nuestro entorno y cómo podemos minimizar su efecto negativo? INFORMATICA: ¿Cómo se pueden aprovechar las ventajas del internet para comunicarnos con los demás?				
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)	

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

<ul style="list-style-type: none"> • Explico el modo en que los productos tecnológicos facilitan el desarrollo de las actividades, en el presente y el pasado. • Uso en forma segura y apropiada productos tecnológicos de mi entorno en el desarrollo de actividades cotidianas. • Determino las ventajas y desventajas en uso de productos tecnológicos en la solución de problemas de la vida diaria. • Reconozco las implicaciones que los productos tecnológicos tienen sobre la vida de las personas y otras especies. 	UNIDAD #04 IMPACTO AMBIENTAL Y SOCIAL DE LOS PRODUCTOS TECNOLÓGICOS. EL TECLADO Y SUS FUNCIONES	<p><u>CONTENIDOS DE TECNOLOGIA:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Impacto ambiental de los desechos tecnológicos: Análisis de cómo los residuos tecnológicos afectan el medio ambiente y la importancia de la gestión adecuada de estos residuos. 2- Prácticas responsables en el uso de tecnología: Estrategias para reducir el impacto negativo de la tecnología, como el reciclaje y la reutilización de componentes tecnológicos. 3- Conciencia social y ambiental: Discusión sobre el uso ético de la tecnología y cómo nuestras decisiones pueden impactar tanto en nuestra vida como en la de los demás. <p><u>CONTENIDOS DE INFORMATICA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Normas en la sala de sistemas - Paint: Herramientas avanzadas -Utilidad y manejo (lecciones Primera-sexta). -El teclado: uso de teclas básicas (Teclas alfanuméricas y de desplazamiento teclas de control). 			
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
Ilustra la forma adecuada de digitar textos con una correcta posición de los dedos en el teclado	Reconoce la importancia las TIC como medio de comunicación permanente en el mundo.	Manipula las partes en que se divide el teclado mediante ejercicios de para agilizar su escritura.	Aprende a identificar y seleccionar iconos básicos en el escritorio o en aplicaciones.	Aprende a encender y apagar una computadora correctamente.	Demuestra cuidado y respeto al manipular equipos como computadoras o periféricos.

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

<p>Expone y discute sobre los beneficios y las problemáticas ambientales del uso de productos tecnológicos, proponiendo ideas para un consumo responsable.</p>	<p>Comprende las consecuencias ambientales del uso excesivo y el desecho de dispositivos tecnológicos, describiendo ejemplos concretos.</p>	<p>Plantea soluciones y promueve prácticas responsables para reducir el impacto negativo de los residuos tecnológicos en su entorno.</p>	<p>Analiza y explica los efectos de ciertos dispositivos y desechos tecnológicos en el medio ambiente y la salud, comprendiendo las acciones necesarias para minimizar estos impactos.</p>	<p>Explica el reciclaje de componentes tecnológicos y sugiere alternativas para reducir residuos tecnológicos.</p>	<p>Desarrolla conciencia sobre el impacto ambiental del uso y desecho de productos tecnológicos y muestra disposición para actuar en beneficio del ambiente.</p>
--	---	--	--	--	--