



Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO



MALLA CURRICULAR 2025

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

GRADO: ONCE	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: I	AÑO: 2025
-------------	--------------------------------	----------	------------	-----------

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: INFORMATICA: ¿Cómo le puedo sacar el mayor provecho a los editores de las páginas web?

ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)		
<ul style="list-style-type: none"> Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro. Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos Tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable. 		UNIDAD #01 PAGINAS WEB	<u>CONTENIDOS DE INFORMATICA:</u> -Normas en la sala de sistemas -Observar las diferentes paginas para crear webs. -Que es wix y para qué sirve -Crear páginas web desde WIX según oriente la docente -Creación individual de su página web como trabajo final. -Creación de página web en HTML		
COMPETENCIAS DEL AREA					
<p>1.Naturaleza y evolución de la tecnología y la informática: Comprender la esencia, el desarrollo histórico y las tendencias futuras de la tecnología y la informática.</p> <p>2.Apropiación y uso de la tecnología y la informática: Desarrollar habilidades para utilizar de manera efectiva y ética diversas herramientas tecnológicas e informáticas en contextos cotidianos y académicos.</p> <p>3.Solución de problemas con tecnología e informática: Aplicar conocimientos y habilidades tecnológicas para identificar y resolver problemas, satisfaciendo necesidades y deseos de manera innovadora.</p> <p>4.Tecnología, informática y sociedad: Analizar y reflexionar sobre el impacto de la tecnología y la informática en la sociedad, considerando aspectos éticos, culturales y ambientales.</p> <p>5.Ciudadanía digital: Reconocer conceptos como la privacidad, la seguridad en línea y el respeto en entornos digitales y fomentar el uso ético de los recursos tecnológicos.</p>					
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
Establece diversas actividades que amplían el conocimiento en el uso de páginas web	Reconoce los conceptos aprendidos en la presentación de un trabajo escrito o virtual en un área diferente a informática.	Crea novedosas acciones propias del nivel avanzado de páginas web	Conocer los conceptos básicos de redes de computadoras (tipos de redes, protocolos, dispositivos de red, etc.).	Usar herramientas para diseñar, crear y gestionar bases de datos sencillas.	-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.

GRADO: NOVENO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: II	AÑO: 2025
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: INFORMATICA: ¿En qué me beneficia el mundo Google y sus herramientas ofimáticas en mi formación universitaria?				
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)	
<ul style="list-style-type: none"> Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro. Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos Tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable. 		UNIDAD #02 PAGINAS ON LINE	<u>CONTENIDOS DE INFORMATICA:</u> -Normas en la sala de sistemas -Terminar la página web en GOOGLE SITES -Aprender a elaborar mapas conceptuales y mentales en Mindmapfree -Crear APPS en plataforma gratis: monincube.com -Aprender a hacer presentaciones en: glogster, photopeach, mypicpals. -Aprender a montar videos en YOUTUBE.	
COMPETENCIAS DEL AREA 1. Desarrollo de habilidades informáticas básicas <ul style="list-style-type: none"> Manejar procesadores de texto, herramientas de dibujo y software educativo. Crear y guardar documentos digitales sencillos. 2. Resolución de problemas con tecnología <ul style="list-style-type: none"> Usar herramientas tecnológicas para resolver problemas simples o apoyar actividades escolares. 3. Uso de internet para la búsqueda de información <ul style="list-style-type: none"> Utilizar motores de búsqueda para encontrar información específica con orientación. Comprender la importancia de evaluar la confiabilidad de la información. 4. Pensamiento lógico y programación básica <ul style="list-style-type: none"> Introducir conceptos de secuencia, lógica y patrones a través de actividades como robótica educativa o programación con herramientas visuales (Scratch, Blockly, entre otros). 5. Cuidado de dispositivos tecnológicos <ul style="list-style-type: none"> Aplicar normas de cuidado y mantenimiento básico de los equipos tecnológicos. 6. Ciudadanía digital <ul style="list-style-type: none"> Reconocer conceptos como la privacidad, la seguridad en línea y el respeto en entornos digitales. Fomentar el uso ético de los recursos tecnológicos.				

COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
Relaciona programas y herramientas que le servirán en su vida académica.	Reconoce los conceptos aprendidos para la creación de las páginas webs	Emplea diversos recursos para mejorar procesos académicos.	Comprender el proceso de funcionamiento del sistema operativo.	. Manejar software de diseño, edición o simulación relacionados con proyectos informáticos.	-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.

GRADO: ONCE	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: III	AÑO: 2025
-------------	--------------------------------	----------	--------------	-----------

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: INFORMATICA: ¿Qué tipo de proyectos puedo realizar usando las herramientas de Google?

ESTANDARES	NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)
<ul style="list-style-type: none"> Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro. Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos Tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable. 	<p>UNIDAD #03</p> <p>APLICACIONES DE GOOGLE</p>	<p><u>CONTENIDOS DE INFORMATICA:</u></p> <p>-HERRAMIENTAS DE GOOGLE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Drive ✓ Calendars ✓ Documentos ✓ Hoja de calculo ✓ Presentaciones ✓ Mapas ✓ Formularios <p>-Ejercicios de aplicación con las herramientas de GOOGLE</p>
<p>COMPETENCIAS DEL AREA</p> <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</p> <p>Reconocer normas básicas para el uso seguro y responsable de dispositivos tecnológicos.</p>					
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
Comprende los impactos que tiene la tecnología en la naturaleza y como mejorarlos.	Reconoce las TIC'S y su relación con el medio ambiente demostrando sus adecuados usos.	Diseña diferentes temáticas educativas que involucra a partir de la virtualidad.	Conocer los conceptos básicos de redes de computadoras (tipos de redes, protocolos, dispositivos de red, etc.).	Manejar software de diseño, edición o simulación relacionados con proyectos informáticos.	-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.

GRADO: ONCE	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: IV	AÑO: 2025
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: INFORMATICA: ¿Cómo le saco el mayor provecho a la programación de software básico?				
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)	
<ul style="list-style-type: none"> Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno. Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro. Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones. Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos Tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable. 		<p>UNIDAD #04</p> <p>PAGINAS ON LINE QUE AYUDAN A MIS TAREAS</p>	<p><u>CONTENIDOS DE INFORMATICA:</u></p> <p>-Normas en la sala de sistemas</p> <p>-Terminar de ver las aplicaciones de Google que le faltaron del periodo anterior</p> <p>-Elaboración del ARTICULO FINAL del grado ONCE</p>	
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. 				

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
Comprende los impactos que tiene la tecnología en la naturaleza y como mejorarlos.	Reconoce las TIC'S y su relación con el medio ambiente demostrando sus adecuados usos.	Diseña diferentes temáticas educativas que involucra a partir de la virtualidad.	Conocer los conceptos básicos de redes de computadoras (tipos de redes, protocolos, dispositivos de red, etc.).	Manejar software de diseño, edición o simulación relacionados con proyectos informáticos.	-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.