

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

GRADO: SEXTO		ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA		DOCENTE:		PERIODO: I	AÑO: 2025	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA: INFORMATICA: ¿Cómo utilizo las diferentes paginas virtuales escolares para mi rendimiento académico?								
ESTANDARES				NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)		CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)		
<ul style="list-style-type: none"> Reconoce principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades. Relaciona el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos. Relaciono la transformación de los recursos naturales 				UNIDAD #01		CONTENIDOS DE TECNOLOGIA: CONTENIDOS DE INFORMATICA: -Normas en la sala de sistemas -Repaso de los contenidos vistos en el año anterior así: -Manejo del correo institucional: aprender el código de contraseña en el cuaderno de informática -Manejo de la página web del colegio (reconocer las herramientas) -Word y ejercicios creando el cuaderno virtual de word -dispositivos de almacenamiento y como guardar. -Guardar archivos en el pc y enviarlos en PDF -Envío de correos con mensajes, imágenes y archivos adjuntos.		
COMPETENCIAS DEL AREA				COMENCEMOS REPASANDO Y NIVELANDO				
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.								
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.								
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.								
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.								
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.								
COMPETENCIAS				INDICADORES DE DESEMPEÑO				
ARGUMENTATIVA		INTERPRETATIVA		PROPOSITIVA		SABER	HACER	SER
Compara las herramientas antiguas y modernas que usaba el hombre en relación con la tecnología.		Explora las relaciones que existen entre la tecnología y el medio ambiente mediante situaciones concretas		Aplica los conceptos aprendidos en la presentación de un trabajo escrito o virtual en un área diferente a informática.		Reconoce y aplica comandos básicos en los programas de uso frecuente.	Realiza uso, manejo de las diferentes herramientas virtuales institucionales: correo, pagina web, Educa evoluciona, Instruimos.	-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.

Demuestra los conceptos aprendidos en la presentación de un trabajo escrito o virtual en un área diferente a informática	Reconoce los inventos y descubrimientos tecnológicos como un aporte que da beneficios a la vida del hombre.	Aplica los conceptos aprendidos en la presentación de un trabajo escrito o virtual en un área diferente a informática.	Entiende conceptos básicos como algoritmos, patrones y descomposición de problemas	Diseña y edita imágenes, textos o videos utilizando software educativo.	-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.
--	---	--	--	---	--

GRADO: SEXTO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: III	AÑO: 2025
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA: INFORMATICA: ¿Cómo creo presentaciones dinámicas para mejorar mis exposiciones?				
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. 		UNIDAD #03	CONTENIDOS DE TECNOLOGIA: CONTENIDOS DE INFORMATICA: -Normas en la sala de sistemas -Pestaña insertar. -SmartArt. -Gráficos e hipervínculos. -Pestaña diseño. -Pestaña transiciones. -Pestaña animaciones. -Proyecto final "Animación".	
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				

<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>	<p>MI PRIMER CUADERNO VIRTUAL: WORD PARTE FINAL</p>	<p>-Normas en la sala de sistemas -Realizo un proyecto desde las herramientas aprendidas en POWER POINT</p>			
<p>COMPETENCIAS</p>			<p>INDICADORES DE DESEMPEÑO</p>		
<p>ARGUMENTATIVA</p>	<p>INTERPRETATIVA</p>	<p>PROPOSITIVA</p>	<p>SABER</p>	<p>HACER</p>	<p>SER</p>
<p>Explica su opinión frente al impacto ambiental que producen los desechos tanto orgánicos, inorgánicos y tecnológicos en nuestro país.</p>	<p>Reconoce proyectos innovadores y personalizados para ser usados a nivel social.</p>	<p>Aplica los conceptos aprendidos en el bienestar de su ambiente mediante su entorno inmediato.</p>	<p>Utiliza programas de ofimática (procesadores de texto, hojas de cálculo, etc.) para realizar trabajos escolares.</p>	<p>Utiliza herramientas de presentación para crear proyectos académicos.</p>	<p>-Realiza un uso responsable del dispositivo del celular, de las redes sociales evitando comentarios o contenido que atente contra los demás.</p>