
	<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.

GRADO: SEXTO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: II	AÑO: 2025	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA: INFORMATICA: ¿De qué manera utilizo las herramientas para las diferentes necesidades básicas en POWER POINT?					
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)		
<ul style="list-style-type: none"> Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura. Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología. 		UNIDAD #02	CONTENIDOS DE TECNOLOGIA:		
COMPETENCIAS DEL AREA		POWER POINT: MI PRIMER CUADERNO DE DISEÑO	CONTENIDOS DE INFORMATICA:		
<p>1. Desarrollo de habilidades informáticas básicas</p> <ul style="list-style-type: none"> Manejar procesadores de texto, herramientas de dibujo y software educativo. Crear y guardar documentos digitales sencillos. <p>2. Resolución de problemas con tecnología</p> <ul style="list-style-type: none"> Usar herramientas tecnológicas para resolver problemas simples o apoyar actividades escolares. <p>3. Uso de internet para la búsqueda de información</p> <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. <p>4. Pensamiento lógico y programación básica</p> <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). <p>5. Cuidado de dispositivos tecnológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> Aplicar normas de cuidado y mantenimiento básico de los equipos tecnológicos. <p>6. Ciudadanía digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocer conceptos como la privacidad, la seguridad en línea y el respeto en entornos digitales. <p>Fomentar el uso ético de los recursos tecnológicos.</p>			<ul style="list-style-type: none"> -Normas en la sala de sistemas -Que es POWER POINT -Usos de power point -Herramientas básicas del programa -Realizar diapositivas de fechas importantes insertando imágenes y texto -Elaborar una narración de las vacaciones en POWER POINT usando imágenes y texto -Aprender a colocarle: DISEÑO, ANIMACION, SONIDO y todas las demás herramientas -Ejercicios Prácticos en el programa. 		
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER

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