



GRADO: PRIMERO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: I	AÑO: 2026
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿Cómo crees que la tecnología influye en el mundo que te rodea?				
COMPETENCIAS DEL AREA		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)	
- 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 #01	¿Qué es tecnología e informática? - Normas de comportamiento en la sala de sistemas. - Historia del computador. - El computador y sus componentes. - Conocimiento de herramientas del hogar y trabajo.	

• Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.		
---	--	--

COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
Justifica el uso adecuado de herramientas tecnológicas en su entorno escolar y familiar, valorando su impacto.	Identifica el funcionamiento de herramientas tecnológicas y comprende instrucciones básicas para su uso.	Plantea soluciones creativas a problemas escolares o del entorno con ayuda de herramientas tecnológicas.	Identifica las partes principales de un computador (monitor, teclado, ratón, CPU).	Usa el teclado y el ratón con destreza básica, identificando las teclas	Muestra responsabilidad, respeto y colaboración al usar herramientas
				principales (como Enter, Espacio y letras).	tecnológicas y cuidar el entorno digital y natural.

GRADO: PRIMERO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE;	PERIODO: II	AÑO: 2025
-------------------	--------------------------------	----------	----------------	-----------

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: Si en tu salón se daña el mouse del computador o no funciona el teclado, ¿cómo podrías seguir utilizando el computador y qué cuidados deberías tener para evitar que los equipos se dañen fácilmente?

COMPETENCIAS DEL AREA	NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)
• 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 #02	• Partes del computador: hardware y software. • Periféricos de entrada y salida (mouse, teclado, escáner, impresora). • Encendido y apagado del PC. • Funciones básicas del mouse y touchpad. • Cuidado del computador.

COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER

• Reconoce y explica, con sus propias palabras, las partes del computador diferenciando hardware y software. • Describe la importancia de los periféricos de entrada y salida en el uso del computador. • Argumenta por qué es necesario cuidar y dar un buen uso al	• Identifica y clasifica periféricos de entrada y salida a partir de imágenes, objetos o ejemplos. • Comprende la función del mouse y del touchpad en la manipulación del computador. • Interpreta instrucciones sencillas para el encendido y apagado correcto del PC.	• Aplica el uso correcto del mouse y del teclado en actividades prácticas. • Propone acciones sencillas de cuidado del computador y del entorno tecnológico. • Participa de manera activa y responsable en el uso de los equipos	• Nombra y diferencia entre hardware y software. • Reconoce los periféricos de entrada y salida y sus funciones básicas. • Comprende los pasos para encender y apagar correctamente el computador	• Utiliza el mouse y el touchpad en ejercicios de clic, doble clic, arrastrar y seleccionar. • Realiza el encendido y apagado del computador siguiendo instrucciones. • Clasifica periféricos de entrada y salida mediante actividades gráficas y prácticas.	• Muestra cuidado y responsabilidad en el uso de los computadores. Demuestra respeto por los turnos y normas en la sala de informática. Valora la importancia del computador como herramienta de apoyo para el aprendizaje.
--	---	--	---	--	---

computador en el aula y en casa.		de la sala de informática.			
--	--	-------------------------------	--	--	--

GRADO: PRIMERO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: III	AÑO: 2025
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: Si no existieran los medios de comunicación como la radio, la televisión o el teléfono, ¿cómo crees que las personas se comunicarían entre sí? ¿Y cómo podrías expresar tus ideas usando el computador y programas como Paint?				

COMPETENCIAS DEL AREA			NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)		
- 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 #03	- Medios tecnológicos en el hogar y la comunidad. - Medios de comunicación (radio, TV, teléfono). - Evolución del computador. - Uso del teclado y del mouse en Paint. - Introducción a Paint: herramientas básicas y creación de dibujos.		
COMPETENCIAS				INDICADORES DE DESEMPEÑO		

ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
---------------	----------------	-------------	-------	-------	-----

• Reconoce y explica la utilidad de los medios tecnológicos en el hogar y la comunidad. • Explica la importancia de los medios de comunicación (radio, TV, teléfono) en la vida cotidiana. • Argumenta los cambios que ha tenido el computador	• Identifica medios tecnológicos presentes en su entorno familiar y escolar. • Distingue las herramientas básicas de Paint y sus funciones. • Comprende las partes y funciones del teclado y mouse en el uso de programas.	• Aplica el uso del teclado y mouse en actividades de dibujo en Paint. • Propone formas creativas de comunicar ideas a través de dibujos digitales. • Utiliza responsablemente los medios tecnológicos y de comunicación en su vida diaria.	• Reconoce los medios tecnológicos del hogar y la comunidad. • Nombra y diferencia medios de comunicación como la radio, televisión y teléfono. • Identifica etapas de la evolución del computador. • Reconoce las herramientas básicas de Paint.	• Clasifica medios tecnológicos y de comunicación según su uso. • Utiliza teclado y mouse en la elaboración de dibujos sencillos en Paint. • Aplica herramientas básicas de Paint (pincel, línea, formas, borrador, colores). • Realiza producciones	• Demuestra responsabilidad en el uso de los medios tecnológicos y del computador. • Muestra creatividad en la elaboración de dibujos en Paint. Valora la importancia de los medios de comunicación como herramientas de interacción social.
--	--	---	--	---	---

a través de su evolución.				gráficas simples en Paint con creatividad.	• Respetar las normas de uso en la sala de informática.
---------------------------	--	--	--	--	---

GRADO: PRIMERO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: I	AÑO: 2026
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿Cómo crees que la tecnología influye en el mundo que te rodea?				
COMPETENCIAS DEL AREA		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)	
- 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	¿Qué es tecnología e informática? - Normas de comportamiento en la sala de sistemas. - Historia del computador. - El computador y sus componentes. - Conocimiento de herramientas del hogar y trabajo.	
COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	

ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
Justifica el uso adecuado de herramientas tecnológicas en su entorno escolar y familiar, valorando su impacto.	Identifica el funcionamiento de herramientas tecnológicas y comprende instrucciones básicas para su uso.	Plantea soluciones creativas a problemas escolares o del entorno con ayuda de herramientas tecnológicas.	Identifica las partes principales de un computador (monitor, teclado, ratón, CPU).	Usa el teclado y el ratón con destreza básica, identificando las teclas	Muestra responsabilidad, respeto y colaboración al usar herramientas
				principales (como Enter, Espacio y letras).	tecnológicas y cuidar el entorno digital y natural.

GRADO: PRIMERO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE;	PERIODO: II	AÑO: 2025
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: Si en tu salón se daña el mouse del computador o no funciona el teclado, ¿cómo podrías seguir utilizando el computador y qué cuidados deberías tener para evitar que los equipos se dañen fácilmente?				
COMPETENCIAS DEL AREA		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)	

• 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 #02	• Partes del computador: hardware y software. • Periféricos de entrada y salida (mouse, teclado, escáner, impresora). • Encendido y apagado del PC. • Funciones básicas del mouse y touchpad. • Cuidado del computador.
--	-------------------	---

COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER

• Reconoce y explica, con sus propias palabras, las partes del computador diferenciando hardware y software. • Describe la importancia de los periféricos de entrada y salida en el uso del computador. • Argumenta por qué es necesario cuidar y dar un buen uso al	• Identifica y clasifica periféricos de entrada y salida a partir de imágenes, objetos o ejemplos. • Comprende la función del mouse y del touchpad en la manipulación del computador. • Interpreta instrucciones sencillas para el encendido y apagado correcto del PC.	• Aplica el uso correcto del mouse y del teclado en actividades prácticas. • Propone acciones sencillas de cuidado del computador y del entorno tecnológico. • Participa de manera activa y responsable en el uso de los equipos	• Nombra y diferencia entre hardware y software. • Reconoce los periféricos de entrada y salida y sus funciones básicas. • Comprende los pasos para encender y apagar correctamente el computador	• Utiliza el mouse y el touchpad en ejercicios de clic, doble clic, arrastrar y seleccionar. • Realiza el encendido y apagado del computador siguiendo instrucciones. • Clasifica periféricos de entrada y salida mediante actividades gráficas y prácticas.	• Muestra cuidado y responsabilidad en el uso de los computadores. Demuestra respeto por los turnos y normas en la sala de informática. Valora la importancia del computador como herramienta de apoyo para el aprendizaje.
--	---	--	---	--	---

computador en el aula y en casa.		de la sala de informática.			
--	--	-------------------------------	--	--	--

GRADO: PRIMERO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: III	AÑO: 2025
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: Si no existieran los medios de comunicación como la radio, la televisión o el teléfono, ¿cómo crees que las personas se comunicarían entre sí? ¿Y cómo podrías expresar tus ideas usando el computador y programas como Paint?				

COMPETENCIAS DEL AREA			NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)		
- 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 #03	- Medios tecnológicos en el hogar y la comunidad. - Medios de comunicación (radio, TV, teléfono). - Evolución del computador. - Uso del teclado y del mouse en Paint. - Introducción a Paint: herramientas básicas y creación de dibujos.		
COMPETENCIAS				INDICADORES DE DESEMPEÑO		

ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
---------------	----------------	-------------	-------	-------	-----

• Reconoce y explica la utilidad de los medios tecnológicos en el hogar y la comunidad. • Explica la importancia de los medios de comunicación (radio, TV, teléfono) en la vida cotidiana. • Argumenta los cambios que ha tenido el computador	• Identifica medios tecnológicos presentes en su entorno familiar y escolar. • Distingue las herramientas básicas de Paint y sus funciones. • Comprende las partes y funciones del teclado y mouse en el uso de programas.	• Aplica el uso del teclado y mouse en actividades de dibujo en Paint. • Propone formas creativas de comunicar ideas a través de dibujos digitales. • Utiliza responsablemente los medios tecnológicos y de comunicación en su vida diaria.	• Reconoce los medios tecnológicos del hogar y la comunidad. • Nombra y diferencia medios de comunicación como la radio, televisión y teléfono. • Identifica etapas de la evolución del computador. • Reconoce las herramientas básicas de Paint.	• Clasifica medios tecnológicos y de comunicación según su uso. • Utiliza teclado y mouse en la elaboración de dibujos sencillos en Paint. • Aplica herramientas básicas de Paint (pincel, línea, formas, borrador, colores). • Realiza producciones	• Demuestra responsabilidad en el uso de los medios tecnológicos y del computador. • Muestra creatividad en la elaboración de dibujos en Paint. Valora la importancia de los medios de comunicación como herramientas de interacción social.
--	--	---	--	---	---

a través de su evolución.				gráficas simples en Paint con creatividad.	• Respetar las normas de uso en la sala de informática.
---------------------------	--	--	--	--	---