



GRADO: SEGUNDO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: I	AÑO: 2025
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: Si en tu casa no tuvieras los objetos tecnológicos que usas todos los días (como la nevera, la estufa o la televisión), ¿cómo cambiaría tu vida diaria?, y ¿cómo podrías representar estas ideas con dibujos en 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 #01	- Objetos tecnológicos en el hogar. - Normas en la sala de sistemas. - Uso básico de Paint y herramientas (lápiz, colores, borrador). - Diseño de figuras geométricas en Paint. - Evolución y tipos de vivienda.	

COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	SABER HACER	SER
- Reconoce y explica la función de los objetos tecnológicos presentes en el hogar. - Justifica la importancia de cumplir las normas en la sala de sistemas para el buen uso de los equipos. - Explica la relación entre la evolución de la vivienda y las necesidades de las personas en diferentes épocas.	- Identifica y clasifica objetos tecnológicos del hogar según su función. - Comprende y aplica las herramientas básicas de Paint (lápiz, colores, borrador). - Reconoce diferentes tipos de vivienda y sus características.	- Utiliza Paint para diseñar figuras geométricas simples aplicando las herramientas básicas. - Propone acciones de cuidado y responsabilidad en la sala de sistemas. - Valora los objetos tecnológicos y las viviendas como parte del desarrollo humano.	- Reconoce objetos tecnológicos en el hogar y describe su uso. - Enumera las normas de comportamiento en la sala de sistemas. - Identifica las herramientas de Paint y sus funciones. - Describe los tipos de vivienda y su evolución histórica.	- Clasifica objetos tecnológicos de acuerdo con su utilidad. - Aplica correctamente las normas en la sala de sistemas durante las prácticas. - Diseña figuras geométricas en Paint utilizando el lápiz, borrador y colores. - Realiza representaciones gráficas de viviendas en Paint u otros medios.	- Demuestra responsabilidad y cuidado en el uso de los equipos de cómputo. - Trabaja con orden y respeto en la sala de sistemas. - Muestra creatividad en los diseños realizados en Paint. - Valora la importancia de la vivienda como espacio de protección y convivencia familiar.

GRADO: SEGUNDO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: II	AÑO: 2025
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿Qué pasaría si no existieran las fuentes de energía como el sol, el agua o los alimentos? ¿Cómo cambiaría tu vida diaria y de qué manera podrías usar el computador (hardware y software) para expresar esas ideas en WordPad?				
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	- Hardware y software: definición y ejemplos. - Partes del teclado (alfanuméricas, especiales, de función). - Introducción a WordPad: redacción básica. - Fuentes de energía (sol, agua, alimentos, biodigestor).	

COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
• Explica la diferencia entre hardware y software, dando ejemplos de cada uno. • Justifica la utilidad de las partes del teclado en la redacción de textos. • Argumenta la importancia de las fuentes de energía en la vida diaria.	• Identifica y clasifica ejemplos de hardware y software en su entorno escolar y familiar. • Reconoce las secciones del teclado: alfanuméricas, especiales y de función. • Comprende las herramientas básicas de WordPad para la redacción sencilla. • Identifica diferentes fuentes de	• Utiliza el teclado para escribir oraciones sencillas en WordPad. • Aplica correctamente las funciones básicas de WordPad en actividades de redacción. • Propone acciones para el buen uso y cuidado de las fuentes de energía en su vida cotidiana.	• Reconoce la definición y ejemplos de hardware y software. • Nombra las partes del teclado y sus funciones. • Identifica las herramientas de WordPad para redactar textos. • Conoce diferentes fuentes de energía (solar, hidráulica,	• Clasifica entre hardware y software mediante ejercicios prácticos. • Ubica en el teclado las secciones alfanuméricas, especiales y de función. • Redacta oraciones cortas y sencillas en WordPad utilizando mayúsculas, signos y espacios.	• Demuestra interés y responsabilidad en el uso del computador y sus programas. • Respeta las normas de trabajo en la sala de sistemas. Valora la importancia del uso racional de las fuentes de energía. • Muestra disposición para aprender y colaborar con sus compañeros en las prácticas.

	energía y su utilidad.		alimentaria, biodigestor).	Representa mediante dibujos o ejemplos el uso de diferentes fuentes de energía.	
--	---------------------------	--	-------------------------------	---	--

GRADO: SEGUNDO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: III	AÑO: 2025
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: Si en tu colegio todos los estudiantes usaran los dispositivos electrónicos sin cuidado y nadie reciclase ni ahorrara papel, ¿qué problemas se presentarían?, ¿qué podrías proponer tú para mejorar esta situación usando la tecnología de manera responsable?				

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	• Tecnología y medios de comunicación (parlantes, cámara web, micrófono). • Importancia del reciclaje y ahorro del papel. • Manejo adecuado de residuos. • Uso responsable de dispositivos electrónicos.

COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	SABER HACER	SE R
• Explica la función de los medios de comunicación tecnológicos como parlantes, cámara web y micrófono. • Argumenta la importancia del reciclaje y el ahorro del papel en la conservación del medio ambiente. • Justifica la necesidad de manejar adecuadamente los residuos	• Identifica los diferentes medios de comunicación tecnológico s y sus funciones. • Comprende cómo el reciclaje y el ahorro del papel ayudan a cuidar el planeta. • Reconoce los tipos de residuos y cómo deben ser separados.	• Utiliza medios tecnológico s de comunicaci ón en actividades escolares de manera responsable . • Propone acciones concretas de reciclaje y ahorro de papel en su entorno escolar. • Participa en la clasificación	• Reconoce los medios tecnológicos de comunicaci ón: parlantes, cámara web y micrófono. • Conoce la importancia del reciclaje y el ahorro del papel. • Identifica tipos de residuos y su clasificación. • Reconoce pautas para el uso responsable	• Describe y ejemplifica el uso de los medios tecnológicos de comunicación . • Aplica prácticas de reciclaje y ahorro de papel en actividades escolares. • Clasifica residuos de acuerdo con su tipo (orgánicos, reciclables, no reciclables).	• Demuestra responsabilidad en el uso de medios tecnológicos • de comunicación. Valora la importancia del reciclaje y • muestra disposición a aplicarlo en su entorno. - Asume una actitud responsable frente al manejo de residuos. Respeta y cuida los dispositivos electrónicos, evitando su mal uso o desperdicio.

en la escuela y el hogar. Reconoce la importancia del uso responsable de los	Interpreta normas de buen uso y cuidado de dispositivos electrónicos.	y manejo adecuado de residuos. Aplica normas de uso responsable de dispositivos electrónicos en la vida cotidiana.	de dispositivos electrónicos.	Maneja dispositivos electrónicos con responsabilidad y siguiendo normas básicas.	
dispositivos electrónicos.					