



GRADO: CUARTO	ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	DOCENTE:	PERIODO: I	AÑO: 2025
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: Si tu computador no tuviera organizados los archivos ni protegida su información, ¿qué problemas podrías tener al trabajar y cómo podrías resolverlos aplicando lo aprendido sobre el escritorio, la seguridad y el navegador de archivos?				
ESTANDARES		NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)	
- 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,		UNIDAD #01	- Escritorio de Windows: iconos, menú inicio, barra de tareas. - Personalización del entorno de trabajo. - Normas de seguridad en el uso del computador. - Exploración básica del navegador de archivos. - Manejo de archivos y carpetas. - Tipos de software (sistema y aplicación).	

producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.

COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SE R

• Explica las funciones básicas del escritorio de Windows (iconos, menú inicio y barra de tareas). • Argumenta la importancia de personalizar el entorno de trabajo según sus necesidades. • Justifica la relevancia de cumplir las normas de seguridad en el uso	• Identifica los elementos principales del escritorio de Windows. • Comprende cómo acceder y organizar archivos a través del navegador básico. • Reconoce acciones correctas e incorrectas relacionadas con la seguridad informática.	• Aplica la personalización del entorno de trabajo en el escritorio (fondo, accesos directos). • Utiliza el navegador de archivos para explorar, abrir y organizar documentos. • Propone prácticas de seguridad en el uso del computador dentro y fuera del aula.	• Reconoce los iconos, el menú inicio y la barra de tareas en Windows. • Conoce formas básicas de personalizar el escritorio. • Identifica las principales normas de seguridad digital. • Reconoce funciones básicas del navegador de archivos.	• Utiliza el menú inicio, los iconos y la barra de tareas para ejecutar programas. • Personaliza el escritorio (cambiar fondo, crear accesos directos, organizar iconos). • Aplica normas de seguridad en el manejo de contraseñas y cuidado de la información. • Explora y organiza	• Muestra responsabilidad en el uso del computador y sus funciones. • Valora la importancia de la seguridad informática y la aplica en sus prácticas. • Demuestra orden y disciplina al organizar archivos en el equipo. Respeta el uso compartido de los computadores en la sala de sistemas-
---	---	---	--	---	--

del computador .				carpetas y archivos con el navegador de Windows.	

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

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: Si tuvieras que entregar un trabajo importante en el colegio y no supieras organizar tus archivos ni utilizar Word, Excel o Paint, ¿qué dificultades tendrías y cómo podrías resolverlas con lo aprendido sobre software y aplicaciones ofimáticas?

COMPETENCIAS DEL AREA	NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)
• 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	• Aplicaciones ofimáticas: Word, Excel (nivel básico). • Uso de Paint para diagramación y creatividad. • Reciclaje de dispositivos electrónicos. • Impacto ambiental de la basura tecnológica. • Proyecto: “Crea y reutiliza con tecnología” (prototipo).

COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SER
• Explica la importancia del manejo adecuado de archivos y carpetas en la organización del computador. • Argumenta la diferencia entre software de sistema y software de aplicación con ejemplos. • Justifica la utilidad de las aplicaciones	• Identifica las funciones de archivos y carpetas en la organización digital. • Comprende la clasificación del software en sistema y aplicación. • Reconoce las funciones básicas de Word y Excel en actividades escolares. • Identifica herramientas de Paint aplicadas a la	• Aplica la creación, edición y organización de archivos y carpetas en el computador. • Utiliza Word y Excel en actividades básicas de escritura y cálculos. • Desarrolla diagramas y dibujos creativos en Paint. • Propone usos responsables y creativos	• Reconoce los procedimientos para manejar archivos y carpetas. • Conoce los tipos de software (sistema y aplicación) y ejemplos de cada uno. • Identifica funciones básicas de Word (escritura, formato) y Excel (suma y organización de datos). • Reconoce las herramientas	• Crea, guarda, copia, mueve y elimina archivos y carpetas en el computador. • Clasifica programas según sean software de sistema o de aplicación. • Redacta textos sencillos en Word y organiza datos en tablas	• Demuestra responsabilidad en la organización de archivos digitales. Valora la utilidad del software en la vida académica y personal. Muestra creatividad en las producciones realizadas con Paint. Respeta las normas de uso de los programas y recursos digitales.

ofimáticas (Word y Excel) en el ámbito escolar y cotidiano. Reconoce la importancia de la creatividad en el	diagramación y diseño.	del software en su vida diaria.		básicas de Excel. Diseña diagramas y dibujos creativos utilizando Paint.	
uso de herramientas de diseño como Paint.			principales de Paint para la diagramación.		

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

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: Si todos los estudiantes de tu colegio arrojaran sus dispositivos dañados a la basura común, ¿qué consecuencias tendría para el medio ambiente? ¿Cómo podrías aportar soluciones con el reciclaje, la creación de prototipos y el uso de presentaciones digitales para sensibilizar a los demás?					
COMPETENCIAS DEL AREA			NÚCLEOS TEMÁTICOS (MÓDULO)	CONTENIDOS (UNIDADES O SECUENCIAS)	
- 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 #03	- Introducción a presentaciones en Canva o PowerPoint. - I.A interfaz y herramientas - Proms de IA - conociendo scratch y sus comandos	

COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO		
ARGUMENTATIVA	INTERPRETATIVA	PROPOSITIVA	SABER	HACER	SE R

• Explica la importancia del reciclaje de dispositivos electrónicos en la conservación del medio ambiente. • Argumenta sobre el impacto ambiental de la basura tecnológica y la necesidad de un consumo responsable. • Sustenta la importancia de crear prototipos tecnológicos a partir de materiales reciclados. • Justifica la utilidad de las presentaciones digitales (Canva/PowerPoint) como medio de comunicación.	• Reconoce los tipos de residuos tecnológicos y su impacto en el entorno. • Identifica alternativas de reciclaje y reutilización de dispositivos electrónicos. • Comprende el proceso de diseño de un prototipo tecnológico o sencillo con	• Propone alternativas para reducir la basura tecnológica en su entorno escolar y familiar. • Desarrolla un prototipo tecnológico sencillo utilizando materiales reciclados. • Diseña presentaciones básicas en Canva o PowerPoint para comunicar ideas. • Aplica creatividad e innovación	• Conoce el concepto de reciclaje de dispositivos electrónicos y basura tecnológica. • Identifica consecuencias ambientales derivadas de la mala disposición de residuos electrónicos. • Reconoce los pasos básicos para elaborar un prototipo tecnológico. • Conoce herramientas básicas de	• Clasifica residuos tecnológicos según su impacto ambiental. • Propone ideas para reutilizar dispositivos o partes tecnológicas. • Construye un prototipo sencillo con material reciclado. • Elabora presentaciones digitales básicas con imágenes, texto y diseño	• Demuestra conciencia ambiental frente al manejo de residuos tecnológicos. • Asume una actitud crítica frente al consumo desmedido de dispositivos electrónicos. • Muestra creatividad, innovación y trabajo en equipo en el desarrollo del prototipo. • Valora la comunicación clara y organizada mediante
--	--	---	---	--	---

	material reciclable. • Reconoce los elementos básicos de una presentación en Canva o PowerPoint.	en la reutilización de recursos tecnológicos.	Canva o PowerPoint.		presentaciones digitales.
--	---	--	----------------------------	--	----------------------------------