



FUERZAS MILITARES DE COLOMBIA
FUERZA AEROSPAECIAL COLOMBIANA
GIMNASIOS MILITARES FAC
PROGRAMACIÓN CURRICULAR



DES-F-02 VERSIÓN 03 30-DIC-2024

Nivel: Preescolar		Asignatura: Tecnología e Informática	Grado: Pre-jardín	Vigencia: 2024-2025
Periodo	Unidad Didáctica	Competencia	Indicadores de Desempeño	Contenidos
I	MI AMIGO EL COMPUTADOR	Reconoce el computador como un producto tecnológico para identificar su aplicabilidad.	<ol style="list-style-type: none">Describe las partes que conforman el computador a través de recursos visuales.Realiza los pasos para encender y apagar el computador en forma secuencial desde su dispositivo.	<ul style="list-style-type: none">Normas en la sala de sistemasEl computador, Monitor, Teclado, Mouse Impresora.Encender y apagar el computador, Manejo del mouse
II	EL COMPUTADOR Y SUS AMIGOS	Desarrolla habilidad en el manejo del mouse para interactuar con la interfaz gráfica del sistema operativo.	<ol style="list-style-type: none">Identifica el icono de acceso reconociendo la interfaz gráfica.Identifica las herramientas de dibujo para el coloreado de imágenes haciendo uso del mouse.	<ul style="list-style-type: none">Indicación del punteroPadmouseManejo del mouse (botón derecho-izquierdo)Concepto de icono – acceso directo
III	USO MI COMPUTADOR	Explora diferentes escenarios en un aplicativo para identificar sus funciones.	<ol style="list-style-type: none">Identifica los escenarios del software a través de recursos visuales.Realiza actividades interactivas teniendo en cuenta los objetivos de cada escenario.	<ul style="list-style-type: none">Interfaz graficaPartes del tecladoManejo del ratónEscenario númerosEscenarios animalesEscenario letras
IV	JUGANDO CON LA TECNOLOGÍA	Interactúa con un software educativo para fortalecer el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas.	<ol style="list-style-type: none">Desarrolla la habilidad óculo-manual al generar interacciones entre el mouse y el monitor.Usa el mouse como herramienta en la creación de secuencias de colores y dibujos usando las figuras geométricas.	<ul style="list-style-type: none">Manejo del ratónEscenario señalarEscenario dar clic



FUERZAS MILITARES DE COLOMBIA
FUERZA AEROSPAECIAL COLOMBIANA
GIMNASIOS MILITARES FAC
PROGRAMACIÓN CURRICULAR



DES-F-02 VERSIÓN 03 30-DIC-2024

Nivel: Preescolar		Asignatura: Tecnología e Informática	Grado: Jardín	Vigencia: 2024-2025
Periodo	Unidad Didáctica	Competencia	Indicadores de Desempeño	Contenidos
I	MI AMIGO EL COMPUTADOR	Identifica los componentes del computador para reconocer su función.	<ol style="list-style-type: none">1. Asocia las partes del computador de acuerdo a su funcionalidad a través de herramientas interactivas de uso informático.2. Compara las partes del computador de acuerdo a su función a través de recursos visuales.	<ul style="list-style-type: none">• El computador• El microprocesador central• Software• Sistema operativo.• Monitor• teclado• Mouse impresora
II	EL COMPUTADOR Y SUS AMIGOS	Desarrolla habilidad en el manejo del Computador para interactuar con el software educativo.	<ol style="list-style-type: none">1. Usa correctamente el teclado y el mouse a través del software.2. Fortalece habilidades cognitivas y motrices a través de la ejecución de las actividades propuestas en el software.	<ul style="list-style-type: none">• Interfaz del software• Manejo del mouse• Manejo del teclado.
III	USO MI COMPUTADOR	Adquiere habilidad en el manejo del software educativo para fortalecer procesos cognitivos.	<ol style="list-style-type: none">1. Identifica los escenarios del software a través de recursos visuales.2. Realiza actividades interactivas teniendo en cuenta los objetivos de cada escenario.	<ul style="list-style-type: none">• Interfaz del software• Escenarios del software• Manejo del mouse
IV	JUGANDO CON LA TECNOLOGÍA	Reconoce el internet como medio de comunicación para obtener información.	<ol style="list-style-type: none">1. Describe el internet como una red que se utiliza para transmitir información mediante sus palabras.2. Identifica el uso de internet como medio de comunicación navegando a través de páginas educativas.	<ul style="list-style-type: none">• Internet -Modem• Comunicación por internet• Virus y antivirus.• Juegos en línea.



**FUERZAS MILITARES DE COLOMBIA
FUERZA AEROESPACIAL COLOMBIANA
GIMNASIOS MILITARES FAC
PROGRAMACIÓN CURRICULAR**



DES-F-02 VERSIÓN 03 30-DIC-2024

Nivel: Preescolar		Asignatura: Tecnología e Informática	Grado: Transición	Vigencia: 2024-2025
Periodo	Unidad Didáctica	Competencia	Indicadores de Desempeño	Contenidos
I	MI AMIGO EL COMPUTADOR	Identifica dispositivos tecnológicos como otras herramientas que le sirven para comunicarse.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ilustra los diferentes medios de comunicación a través de guías de trabajo. 2. Clasifica los diferentes dispositivos tecnológicos que aportan a la comunicación observado su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación: <ul style="list-style-type: none"> - Teléfonos y fax, Radio y televisión • Antenas y satélites • Cajeros electrónicos – lectores ópticos • Tecnología inalámbrica.
II	EL COMPUTADOR Y SUS AMIGOS	Usa el mouse para interactuar con los diferentes programas del computador.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza la comparación entre puntero y cursor por medio del manejo del mouse y el teclado. 2. Desarrolla habilidad en el uso del mouse y sus botones interactuando con los escenarios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos: cursor y puntero. • Tipos de mouse. • Escenarios • Función del derecho e izquierdo del mouse.
III	USO MI COMPUTADOR	Desarrolla actividades interactivas para afianzar el manejo del teclado.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce la función de la tecla bloq mayus, enter y shift mediante el uso de un procesador de texto. 2. Construye pequeños textos (numéricos – alfabéticos) mediante la utilización del teclado. 	<ul style="list-style-type: none"> • El teclado (mayúscula, • Minúsculas, teclas enter y shift, =, ctr, alt gr)
IV	JUGANDO CON LA TECNOLOGÍA	Explora el escritorio de trabajo del sistema operativo para identificar los elementos que lo conforman.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce la importancia de los sistemas operativos mediante su aplicabilidad en la vida cotidiana. 2. Modifica la configuración del escritorio mediante la personalización de ventanas y aspecto del escritorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Qué son los sistemas operativos. • Acciones con el mouse. • El escritorio de trabajo • Menú inicio • Partes y tamaños de ventana. • Barra de tareas Tapiz y protector de pantalla