

AREA Y/O ASIGNATURA: Tecnología		GRADO: 1°	PERÍODO: 1	
OBJETIVO DEL CICLO Y NIVEL		<p>OBJETIVO GENERAL: Comunes a todos los niveles (art. 13 ley general de educación): f) Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo. De la educación básica (art. 20 ley general de educación): c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana OBJETIVOS ESPECÍFICOS (art. 21 ley general de educación): g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad</p>		
ESTANDAR O LINEAMIENTOS		<p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGÍA Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales. APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGIA • Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA • Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD • Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas</p>		
COMPONENTE		<p>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</p>		
DBA O PROCESOS		<p>Identifica los diferentes medios de comunicación como una posibilidad para informarse, participar y acceder al universo cultural que lo rodea (DBA 1, grado 1°) Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contienen. (DBA 6, grado 1°)</p>		
Pregunta problematizada		¿Qué relación existe entre el funcionamiento del computador y el funcionamiento del cuerpo humano?		
COMPETENCIAS		Personales. Intelectuales. Interpersonales. Organizacionales. Empresariales y para el emprendimiento.		
AAP (aseguramiento de aprendizajes previos)	CONTENIDO A LA LUZ DE ORIENTACIONES Y DBA	INDICADORES DE DESEMPEÑO (SABERES)		
		CONOCER	HACER	SER



GESTIÓN ACADÉMICA

CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 2 de 44

	(referenciar a que estándar y a que DBA)	(CONCEPTUAL)	(PROCEDIMENTAL)	(ACTITUDINAL)
Reconocimiento de espacios y lugares.	<p>La escuela y los espacios pedagógicos.</p> <p>Dependencias que contribuyen con la formación.</p> <p>Evolución de la tecnología</p> <p>La casa: laboratorio tecnológico.</p> <p>La computadora: partes y funciones.</p>	<p>Identifica los espacios institucionales que contribuyen con mi formación integral</p> <p>Reconoce la evolución de la tecnología a través de la historia.</p> <p>Identifica espacios, aparatos y artefactos tecnológicos presentes en el hogar.</p> <p>Identifica de las partes de la computadora y su funcionalidad.</p>	<p>Utiliza los espacios institucionales que contribuyen con mi formación integral.</p> <p>Establece diferencias entre la tecnología antigua y la actual.</p> <p>Reconoce espacios, aparatos y artefactos tecnológicos presentes en el hogar.</p> <p>Interactúa con la computadora y sus periféricos.</p>	<p>Muestra buena disposición y actitud durante la clase.</p> <p>Participa de manera activa en las actividades de clase.</p> <p>Asume un comportamiento adecuado para el buen desarrollo de la clase.</p> <p>Asume responsabilidades frente a los temas tratados en clase.</p>

ESTRATEGIAS (DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE)

Utilizar listas de términos o palabras clave.

Enseñar los conceptos previos que son esenciales para el nuevo aprendizaje.

Proporcionar opciones para la interacción con los materiales didácticos.

Proporcionar aplicaciones de comunicación y herramientas web interactivas.

Incorporar un software accesible.

Variar actividades y fuentes de información

Proporcionar indicaciones que orienten a los estudiantes sobre cuándo y cómo han de pedir ayuda a otros compañeros o profesores.



GESTIÓN ACADÉMICA

CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 3 de 44

AREA Y/O ASIGNATURA: Tecnología		GRADO: 1°	PERÍODO: 2	
OBJETIVO DEL CICLO Y NIVEL		<p>OBJETIVO GENERAL: Comunes a todos los niveles (art. 13 ley general de educación): f) Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo. De la educación básica (art. 20 ley general de educación): c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana OBJETIVOS ESPECÍFICOS (art. 21 ley general de educación): g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad</p>		
ESTANDAR O LINEAMIENTOS		<p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales. APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA • Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. SOLUCION DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA • Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. TECNOLOGIA Y SOCIEDAD • Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas</p>		
COMPONENTE		<p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA SOLUCION DE PROBLEMAS TECNOLOGIA Y SOCIEDAD</p>		
DBA O PROCESOS		<p>Identifica los diferentes medios de comunicación como una posibilidad para informarse, participar y acceder al universo cultural que lo rodea (DBA 1, grado 1°) Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contienen. (DBA 6, grado 1°)</p>		
Pregunta problematizada		¿Qué características diferencian a las personas y cuáles a los artefactos?		
COMPETENCIAS		Personales. Intelectuales. Interpersonales. Organizacionales. Empresariales y para el emprendimiento..		
APN (aseguramiento de aprendizajes previos)	CONTENIDO A LA LUZ DE ESTANDARES, LINEAMIENTOS Y DBA	INDICADORES DE DESEMPEÑO (SABERES)		
		CONOCER (CONCEPTUAL)	HACER (PROCEDIMENTAL)	SER (ACTITUDINAL)



	(referenciar a que estándar y a que DBA)			
Cuidados de la salud.	<p>Importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.</p> <p>La tecnología y los cuidados de la salud</p> <p>Las herramientas de Paint</p> <p>Las profesiones, oficios y sus herramientas</p>	<p>Reconoce la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.</p> <p>Identifica los cuidados que hay que tener al hacer uso de aparatos tecnológicos</p> <p>Reconoce la Herramienta Paint y sus accesorios</p> <p>Caracteriza las profesiones y oficios y las herramientas para desarrollarlos.</p>	<p>Clasifica y describe artefactos del entorno según sus características físicas, uso y procedencia.</p> <p>Expresa los cuidados que hay que tener al hacer uso de aparatos tecnológicos</p> <p>Aplica los conocimientos sobre la herramienta Paint.</p> <p>Relaciona el concepto de herramienta con la profesión u oficio que se desarrolla.</p>	<p>Muestra buena disposición y actitud durante la clase.</p> <p>Participa de manera activa en las actividades de clase.</p> <p>Asume un comportamiento adecuado para el buen desarrollo de la clase.</p> <p>Asume responsabilidades frente a los temas tratados en clase.</p>
Las profesiones				
<p>ESTRATEGIAS (DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE)</p> <p>Utilizar listas de términos o palabras clave.</p> <p>Enseñar los conceptos previos que son esenciales para el nuevo aprendizaje.</p> <p>Proporcionar opciones para la interacción con los materiales didácticos.</p> <p>Proporcionar aplicaciones de comunicación y herramientas web interactivas.</p> <p>Incorporar un software accesible.</p> <p>Variar actividades y fuentes de información</p> <p>Proporcionar indicaciones que orienten a los estudiantes sobre cuándo y cómo han de pedir ayuda a otros compañeros o profesores.</p>				



GESTIÓN ACADÉMICA

CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 5 de 44

AREA Y/O ASIGNATURA: Tecnología		GRADO: 1°		PERÍODO: 3	
OBJETIVO DEL CICLO Y NIVEL		<p>OBJETIVO GENERAL: Comunes a todos los niveles (art. 13 ley general de educación): f) Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo. De la educación básica (art. 20 ley general de educación): c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS (art. 21 ley general de educación): g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad</p>			
ESTANDAR O LINEAMIENTOS		<p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.</p> <p>APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA • Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.</p> <p>SOLUCION DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA • Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.</p> <p>TECNOLOGIA Y SOCIEDAD • Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas</p>			
COMPONENTE		<p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA SOLUCION DE PROBLEMAS TECNOLOGIA Y SOCIEDAD</p>			
DBA O PROCESOS		<p>Identifica los diferentes medios de comunicación como una posibilidad para informarse, participar y acceder al universo cultural que lo rodea (DBA 1, grado 1°) Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contienen. (DBA 6, grado 1°)</p>			
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA		¿Qué es un electrodoméstico y qué función cumple en el hogar?			
COMPETENCIAS		Personales. Intelectuales. Interpersonales. Organizacionales. Empresariales y para el emprendimiento.			
APN (aseguramiento de aprendizajes previos)	CONTENIDO A LA LUZ DE ESTANDARES, LINEAMIENTOS Y DBA (referenciar a que estándar y a que DBA)	INDICADORES DE DESEMPEÑO (SABERES)			
		CONOCER (CONCEPTUAL)	HACER (PROCEDIMENTAL)	SER (ACTITUDINAL)	



<p>Electro-domésticos del hogar</p>	<p>Procesador de textos Word</p> <p>Barra de herramientas de Word</p> <p>Artefactos en mi hogar y sus características</p>	<p>Identifica las de características y funciones del procesador de texto Word.</p> <p>Identifica los componentes de la barra de herramientas de Word</p> <p>Reconoce los electrodomésticos de uso cotidiano en el hogar.</p>	<p>Realiza Prácticas con el procesador de texto word</p> <p>Interactúa con los componentes de la barra de herramientas de Word</p> <p>Utiliza de forma segura algunos electrodomésticos de su hogar.</p>	<p>Muestra buena disposición y actitud durante la clase.</p> <p>Participa de manera activa en las actividades de clase.</p> <p>Asume un comportamiento adecuado para el buen desarrollo de la clase.</p> <p>Asume responsabilidades frente a los temas tratados en clase.</p>
<p>ESTRATEGIAS (DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE)</p> <p>Utilizar listas de términos o palabras clave.</p> <p>Enseñar los conceptos previos que son esenciales para el nuevo aprendizaje.</p> <p>Proporcionar opciones para la interacción con los materiales didácticos.</p> <p>Proporcionar aplicaciones de comunicación y herramientas web interactivas.</p> <p>Incorporar un software accesible.</p> <p>Variar actividades y fuentes de información</p> <p>Proporcionar indicaciones que orienten a los estudiantes sobre cuándo y cómo han de pedir ayuda a otros compañeros o profesores.</p>				



GESTIÓN ACADÉMICA

CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 7 de 44

AREA Y/O ASIGNATURA: Tecnología	GRADO: 2°	PERÍODO: 1
OBJETIVO DEL CICLO Y NIVEL	<p>OBJETIVO GENERAL: Comunes a todos los niveles (art. 13 ley general de educación): f) Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo. De la educación básica (art. 20 ley general de educación): c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana OBJETIVOS ESPECÍFICOS (art. 21 ley general de educación): g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad</p>	
ESTANDAR O LINEAMIENTOS	<p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales. APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA • Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. SOLUCION DE PROBLEMAS CON TECNOLOGIA • Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. TECNOLOGIA Y SOCIEDAD • Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas</p>	
COMPONENTE	<p>NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA SOLUCION DE PROBLEMAS TECNOLOGIA Y SOCIEDAD</p>	
DBA O PROCESOS	<p>DBA 1 (Grado 2°) LENGUAJE: 2. Identifica las características de los medios de comunicación masiva a los que tiene acceso. DBA 2 (Grado 2°) LENGUAJE: 4. Identifica la función que cumplen las señales y símbolos que aparecen en su entorno.</p>	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	<p>¿De qué manera, los avances tecnológicos han sido útiles para satisfacer las necesidades en la vida cotidiana de hombre?</p>	
COMPETENCIAS	<p>1. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. 2. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</p>	



GESTIÓN ACADÉMICA

CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 8 de 44

		3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. 4. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.		
APN (aseguramiento de aprendizajes previos)	CONTENIDO A LA LUZ DE ESTANDARES, LINEAMIENTOS Y DBA (referenciar a que estándar y a que DBA)	INDICADORES DE DESEMPEÑO (SABERES)		
		CONOCER (CONCEPTUAL)	HACER (PROCEDIMENTAL)	SER (ACTITUDINAL)
<p>1. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>2. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mi cuarto es un laboratorio tecnológico. - Mis juguetes son artefactos. - Juguetes de ayer y de hoy. - Diferencio entre juegos y juguetes. - La imaginación está en el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica los juguetes como artefactos tecnológicos y reconoce sus usos y cuidados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Compara a través de imágenes los juguetes existentes en épocas pasadas y los de la actualidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Aplica conocimientos adquiridos previamente en clase para desarrollar actividades propuestas. - Asume con responsabilidad los compromisos y acuerdos establecidos en clase. - Participa de las actividades de clase propuestas por el docente.

	- Navegando en internet -Practica de Word	- Comprende el uso del computador como herramienta de comunicación e información.	- Realiza consultas y construye significados de diferentes términos relacionados con la tecnología.	

ESTRATEGIAS (DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE)

Múltiples formas de representación: usar diagramas, gráficos, usar descripciones texto-voz en imágenes, gráficos y videos, explicar las relaciones entre los elementos (por ejemplo, a través de mapas conceptuales), utilizar listas de términos o palabras clave, presentar los conceptos clave en formas alternativas al texto (imágenes, movimiento, tabla, video, fotografía, material físico y/o manipulable, etc.), enseñar los conceptos previos que son esenciales para el nuevo aprendizaje, vincular conceptos (mediante analogías, metáforas...), poner ejemplos y contraejemplos, establecer apoyos para conectar la información nueva con los conocimientos previos.

Múltiples formas de acción y expresión: permitir que se puedan dar respuestas físicas o por selección, como alternativas al uso del lápiz, al control del ratón, etc, proporcionar opciones para la interacción con los materiales didácticos, incorporar un software accesible, proporcionar aplicaciones de comunicación y herramientas web interactivas, utilizar materiales virtuales.

Múltiples formas de implicación y motivación: Proporcionar opciones de herramientas para recoger y producir información, variar actividades y fuentes de información, diseñar actividades que fomenten la resolución de problemas y la creatividad, Crear grupos de colaboración con responsabilidades, objetivos y roles claros, Usar modelos y situaciones reales sobre habilidades para afrontar problemas.



GESTIÓN ACADÉMICA

CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 10 de 44

ÁREA Y/O ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO: SEGUNDO

PERÍODO: 2

OBJETIVO POR NIVEL Y CICLO

OBJETIVO GENERAL:

Comunes a todos los niveles (art.13 Ley General de Educación):

f) Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional;

g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo,

De la educación básica:

c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana;

OBJETIVOS ESPECÍFICOS (art. 21 Ley General de Educación):

g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad;

ORIENTACIONES

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA

- Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.

APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA

- Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros).

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA

- Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.

- Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.

TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

- Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.



COMPONENTE		<p>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</p>		
DBA O PROCESOS		<p>DBA 3 (Grado 2º) LENGUAJE:</p> <p>3. Identifica algunos elementos constitutivos de textos literarios como personajes, espacios y acciones.</p> <p>DBA 4 (Grado 2º) LENGUAJE:</p> <p>4. Comprende diversos textos literarios a partir de sus propias vivencias.</p>		
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA		<p>¿De qué manera el uso de artefactos tecnológicos contribuye al mejoramiento de la calidad de vida?</p>		
COMPETENCIAS		<p>1. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>2. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>4. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>		
AAP (aseguramiento de aprendizajes previos)	CONTENIDO A LA LUZ DE LAS ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS Y DBA (referenciar a que estándar y a que DBA)	INDICADORES POR COMPETENCIAS		
		(SABERES)		
		CONCEPTUAL (CONOCER)	PROCEDIMENTAL (HACER)	ACTITUDINAL (SER)



<p>1. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>2. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>4. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Artefactos del hogar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los muebles - El teléfono - Implementos de aseo - Artefactos y juegos que intervienen en la diversión del hogar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica artefactos que facilitan sus actividades y satisfacen sus necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros). 	<ul style="list-style-type: none"> - Clasifica y describe artefactos de su entorno según sus características físicas, uso y procedencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza las TICS para la autogestión del aprendizaje. - Entrega sus trabajos y compromisos de área y/o asignatura atendiendo a los criterios establecidos. - Valora la importancia de los procesos desarrollados en clase para afianzar sus habilidades.
	<p>Tomas y conexiones</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica los diversos tipos de tomas y conexiones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos. 	
	<p>¿Que es el kit multimedia?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica los elementos pertenecientes al kit multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Representa de manera gráfica el kit multimedia y lo utiliza de manera adecuada. 	
	<p>La historia de los videojuegos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica y analiza la historia de los videojuegos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Determina la influencia de los videojuegos en la vida cotidiana. 	

ESTRATEGIAS (DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE):

Múltiples formas de representación: usar diagramas, gráficos, usar descripciones texto-voz en imágenes, gráficos y videos, explicar las relaciones entre los elementos (por ejemplo, a través de mapas conceptuales), utilizar listas de términos o palabras clave, presentar los conceptos clave en formas alternativas al texto (imágenes, movimiento, tabla, video, fotografía, material

	GESTIÓN ACADÉMICA	CÓDIGO: GA-FR01
	MALLA CURRICULAR	VERSIÓN: 01
		Página 13 de 44

físico y/o manipulable, etc.), enseñar los conceptos previos que son esenciales para el nuevo aprendizaje, vincular conceptos (mediante analogías, metáforas...), poner ejemplos y contraejemplos, establecer apoyos para conectar la información nueva con los conocimientos previos.

Múltiples formas de acción y expresión: permitir que se puedan dar respuestas físicas o por selección, como alternativas al uso del lápiz, al control del ratón, etc, proporcionar opciones para la interacción con los materiales didácticos, incorporar un software accesible, proporcionar aplicaciones de comunicación y herramientas web interactivas, utilizar materiales virtuales.

Múltiples formas de implicación y motivación: Proporcionar opciones de herramientas para recoger y producir información, variar actividades y fuentes de información, diseñar actividades que fomenten la resolución de problemas y la creatividad, Crear grupos de colaboración con responsabilidades, objetivos y roles claros, Usar modelos y situaciones reales sobre habilidades para afrontar problemas.



GESTIÓN ACADÉMICA

CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 14 de 44

AREA Y/O ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO: SEGUNDO	PERÍODO: 3
<p>OBJETIVO POR NIVEL Y CICLO</p>	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Comunes a todos los niveles (art.13 Ley General de Educación):</p> <p>f) Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional;</p> <p>g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo,</p> <p>De la educación básica:</p> <p>c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana;</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS (art. 21 Ley General de Educación):</p> <p>g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad;</p>	
<p>ORIENTACIONES</p>	<p>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. <p>APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros). • Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. • Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos. 	



	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones. <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas. • Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
<p>COMPONENTE</p>	<p>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</p>
<p>DBA O PROCESOS</p>	<p>DBA 6 (Grado 2°) LENGUAJE: 6. Predice y analiza los contenidos y estructuras de diversos tipos de texto, a partir de sus conocimientos previos.</p> <p>DBA 8 (Grado 2°) LENGUAJE: 8. Produce diferentes tipos de textos para atender a un propósito comunicativo particular.</p>
<p>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA</p>	<p>¿Cómo han evolucionado los computadores a través de la historia, facilitando la realización de diversas tareas?</p> <p>¿Cómo puedo desde mis conocimientos proponer un proyecto tecnológico como posible solución a un problema de mi entorno?</p>
<p>COMPETENCIAS</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. 2. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.



GESTIÓN ACADÉMICA

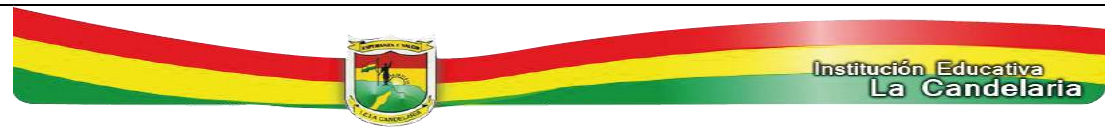
CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 16 de 44

		<p>3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>4. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>		
<p>AAP (aseguramiento de aprendizajes previos)</p>	<p>CONTENIDO A LA LUZ DE LAS ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS Y DBA (referenciar a que estándar y a que DBA)</p>	<p>INDICADORES DE DESEMPEÑO (SABERES)</p>		
		<p>CONCEPTUAL (CONOCER)</p>	<p>PROCEDIMENTAL (HACER)</p>	<p>ACTITUDINAL (SER)</p>
<p>1. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>2. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que</p>	<p>El estudio y los elementos de oficina.</p>	<p>- Explica el funcionamiento de artefactos que facilitan el trabajo en las oficinas.</p>	<p>- Clasifica entre diversos artefactos aquellos que son más adecuados para realizar tareas de oficina.</p>	<p>- Comunica clara y asertivamente ideas, pensamientos, inquietudes y observaciones en clase.</p> <p>- Actúa en clase consecuentemente con los acuerdos y compromisos establecidos para mantener el buen clima de aula y desarrollo de procesos académico-pedagógicos.</p>
	<p>Las palancas. ¿Cómo funcionan las palancas?</p>	<p>- Identifica las palancas como artefactos tecnológicos que facilitan y mejoran la realización de tareas cotidianas.</p>	<p>- Construye una palanca sencilla a partir de instrucciones dadas.</p>	



<p>contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>4. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	Archivos	- Reconoce la forma cómo se guarda información en un archivo de manera digital.	- Efectúa de manera práctica en el computador el proceso para guardar información en un archivo.	<p>- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación con responsabilidad para el desarrollo de actividades propuestas en el aula de clase.</p>
	Dispositivos de almacenamiento	- Reconoce los dispositivos para guardar información en el computador.	- Representa de manera gráfica algunos dispositivos de almacenamiento de información.	

ESTRATEGIAS (DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE):

Múltiples formas de representación: usar diagramas, gráficos, usar descripciones texto-voz en imágenes, gráficos y videos, explicar las relaciones entre los elementos (por ejemplo, a través de mapas conceptuales), utilizar listas de términos o palabras clave, presentar los conceptos clave en formas alternativas al texto (imágenes, movimiento, tabla, video, fotografía, material físico y/o manipulable, etc.), enseñar los conceptos previos que son esenciales para el nuevo aprendizaje, vincular conceptos (mediante analogías, metáforas...), poner ejemplos y contraejemplos, establecer apoyos para conectar la información nueva con los conocimientos previos.

Múltiples formas de acción y expresión: permitir que se puedan dar respuestas físicas o por selección, como alternativas al uso del lápiz, al control del ratón, etc, proporcionar opciones para la interacción con los materiales didácticos, incorporar un software accesible, proporcionar aplicaciones de comunicación y herramientas web interactivas, utilizar materiales virtuales.

Múltiples formas de implicación y motivación: proporcionar opciones de herramientas para recoger y producir información, variar actividades y fuentes de información, diseñar actividades que fomenten la resolución de problemas y la creatividad, Crear grupos de colaboración con responsabilidades, objetivos y roles claros, Usar modelos y situaciones reales sobre habilidades para afrontar problemas.



GESTIÓN ACADÉMICA

CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 18 de 44

ÁREA Y/O ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO: TERCERO	PERÍODO: 1
OBJETIVOS POR NIVEL O CICLO	OBJETIVO GENERAL: COMUNES A TODOS LOS NIVELES:13 LEY 115 f)Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional; g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo, DE LA EDUCACIÓN BÁSICA: 20 OBJETIVO GENERAL: c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana; OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 21 g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad;	
ORIENTACIONES O LINEAMIENTOS	NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. •Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA •Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA •Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones. Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización. TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.	
COMPONENTE	NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD	
DBA O PROCESOS	DBA LENGUAJE: •DBA N°1 Identifica las características de los medios de comunicación masiva a los que tiene acceso. •DBA N°2 Identifica la función que cumplen las señales y símbolos que aparecen en su entorno.	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	¿Cómo La tecnología ha aportado a la sociedad avances en las viviendas y en el uso de servicios para el bienestar y comodidad de las personas?	
COMPETENCIAS	1. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. 2. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	



		3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución 4. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.		
AAP (aseguramiento de aprendizajes previos)	CONTENIDO A LA LUZ DE ESTÁNDARES, LINEAMIENTOS Y DBA (referenciar a que estándar y a que DBA)	INDICADORES DE DESEMPEÑO (SABERES)		
		CONCEPTUAL (CONOCER)	PROCEDIMENTAL (HACER)	ACTITUDINAL (SER)
Lugares del barrio Servicios que prestan en el barrio Diferencia entre cas naturaleza y servicios.	Los servicios públicos como aporte tecnológico a las comunidades Inventario de materiales de construcción	Reconoce productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	Analiza y consulta del funcionamiento de la prestación de servicios públicos, los costos y las problemáticas actuales.	1. Actúa en clase consecuentemente con los acuerdos y compromisos establecidos para mantener el buen clima de aula y desarrollo de procesos académico-pedagógicos. 2. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación con responsabilidad para el desarrollo de actividades propuestas en el aula de clase. 3. Acepta recomendaciones, sugerencias u observaciones realizadas en clase, para la cualificación de su proceso formativo.
	Elementos naturales y las viviendas (plano-mapa, maqueta) Calles o carreras	Establece semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.	Elabora material gráfico didáctico de conceptos abordados.	
	5. Los juegos con amigos 6. Distribución vial en el barrio	Reconoce y describe la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y el de los antepasados	Aplica la práctica tecnológica de aprendizajes generados.	
	Aplicación de Word	Reconoce las diferentes herramientas que tiene el procesador de texto de Word para la elaboración de documentos	Elabora documentos en Word utilizando las herramientas de este procesador de texto	

	GESTIÓN ACADÉMICA	CÓDIGO: GA-FR01
	MALLA CURRICULAR	VERSIÓN: 01
		Página 20 de 44

--	--	--	--	--

ESTRATEGIAS (DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE):

Múltiples formas de representación: usar diagramas, gráficos, usar descripciones texto-voz en imágenes, gráficos y videos, explicar las relaciones entre los elementos (por ejemplo, a través de mapas conceptuales), utilizar listas de términos o palabras clave, presentar los conceptos clave en formas alternativas al texto (imágenes, movimiento, tabla, video, fotografía, material físico y/o manipulable, etc.), enseñar los conceptos previos que son esenciales para el nuevo aprendizaje, vincular conceptos (mediante analogías, metáforas...), poner ejemplos y contraejemplos, establecer apoyos para conectar la información nueva con los conocimientos previos.

Múltiples formas de acción y expresión: permitir que se puedan dar respuestas físicas o por selección, como alternativas al uso del lápiz, al control del ratón, etc, proporcionar opciones para la interacción con los materiales didácticos, incorporar un software accesible, proporcionar aplicaciones de comunicación y herramientas web interactivas, utilizar materiales virtuales.

Múltiples formas de implicación y motivación: Proporcionar opciones de herramientas para recoger y producir información, variar actividades y fuentes de información, diseñar actividades que fomenten la resolución de problemas y la creatividad, Crear grupos de colaboración con responsabilidades, objetivos y roles claros, Usar modelos y situaciones reales sobre habilidades para afrontar problemas.



GESTIÓN ACADÉMICA

CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 21 de 44

ÁREA Y/O ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO: TERCERO	PERÍODO:2
OBJETIVOS POR NIVEL Y CICLO	<p>OBJETIVO GENERAL: COMUNES A TODOS LOS NIVELES:13 LEY 115 f)Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional; g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo, DE LA EDUCACIÓN BÁSICA: 20 OBJETIVO GENERAL: c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana; OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 21 g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad;</p>	
ORIENTACIONES O LINEAMIENTOS	<p>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. •Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA •Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA •Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones. Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización. TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.</p>	
COMPONENTE	<p>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</p>	
DBA O PROCESOS	<p>DBA LENGUAJE: •DBA N°1 Identifica las características de los medios de comunicación masiva a los que tiene acceso. •DBA N°2 Identifica la función que cumplen las señales y símbolos que aparecen en su entorno.</p>	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	<p>¿La evolución de la tecnología ha aportado en la fabricación de artefactos que contribuyen a mejorar el entorno y los estilos de vida de las personas?</p>	
COMPETENCIAS	<p>1. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. 2. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</p>	



GESTIÓN ACADÉMICA

CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 22 de 44

		<p>3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución</p> <p>4. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>		
AAP (aseguramiento de aprendizajes previos)	CONTENIDO A LA LUZ DE ESTÁNDARES, LINEAMIENTOS Y DBA (referenciar a que estándar y a que DBA)	INDICADORES DE DESEMPEÑO (SABERES)		
		CONCEPTUAL (CONOCER)	PROCEDIMENTAL (HACER)	ACTITUDINAL (SER)
<p>-Productos de supermercados</p> <p>-Comprensión de textos</p> <p>-Búsqueda y selección de la información</p> <p>-Representación de información</p>	<p>1. Materias primas.</p> <p>2. Clasificación de materias primas</p>	Reconoce las materias primas utilizadas en la fabricación de diferentes productos.	Elaboración de mapa conceptual	<p>1. Actúa en clase consecuentemente con los acuerdos y compromisos establecidos para mantener el buen clima de aula y desarrollo de procesos académico-pedagógicos.</p> <p>2. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación con responsabilidad para el desarrollo de actividades propuestas en el aula de clase.</p> <p>3. Acepta recomendaciones, sugerencias u observaciones realizadas en clase, para la cualificación de su proceso formativo.</p>
	<p>3. Fábricas textiles</p> <p>4. Avances tecnológicos</p>	Identifica los pasos para la transformación de materias primas.	Realiza consultas que retroalimentan aprendizajes.	
	<p>De la tienda al supermercado</p> <p>De compras</p>	Conceptualiza acerca de Excel y funcionamiento de las diferentes herramientas	Ubica las diferentes herramientas de Excel.	
	<p>Del ábaco a la caja registradora</p> <p>Las tablas y las hojas de cálculo</p> <p>Navegando en internet</p>	Reconoce las diferentes herramientas que tiene Excel para la elaboración de tablas sencillas	Elabora tabla de datos en hoja de cálculo utilizando distintas herramientas	
<p>ESTRATEGIAS (DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE):</p> <p>Múltiples formas de representación: usar diagramas, gráficos, usar descripciones texto-voz en imágenes, gráficos y videos, explicar las relaciones entre los elementos (por ejemplo, a través de mapas conceptuales), utilizar listas de términos o palabras clave, presentar los conceptos clave en formas alternativas al texto (imágenes, movimiento, tabla, video, fotografía, material físico y/o manipulable, etc.), enseñar los conceptos previos que son esenciales para el nuevo aprendizaje, vincular conceptos (mediante analogías, metáforas...), poner ejemplos y contraejemplos, establecer apoyos para conectar la información nueva con los conocimientos previos.</p>				

	GESTIÓN ACADÉMICA	CÓDIGO: GA-FR01
	MALLA CURRICULAR	VERSIÓN: 01
		Página 23 de 44

Múltiples formas de acción y expresión: permitir que se puedan dar respuestas físicas o por selección, como alternativas al uso del lápiz, al control del ratón, etc, proporcionar opciones para la interacción con los materiales didácticos, incorporar un software accesible, proporcionar aplicaciones de comunicación y herramientas web interactivas, utilizar materiales virtuales.

Múltiples formas de implicación y motivación: Proporcionar opciones de herramientas para recoger y producir información, variar actividades y fuentes de información, diseñar actividades que fomenten la resolución de problemas y la creatividad, Crear grupos de colaboración con responsabilidades, objetivos y roles claros, Usar modelos y situaciones reales sobre habilidades para afrontar problemas.



GESTIÓN ACADÉMICA

CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 24 de 44

ÁREA Y/O ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO: TERCERO	PERÍODO: 3
OBJETIVOS POR NIVEL Y CICLOS	<p>OBJETIVO GENERAL: COMUNES A TODOS LOS NIVELES: 13 LEY 115 f) Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional; g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo, DE LA EDUCACIÓN BÁSICA: 20 OBJETIVO GENERAL: c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana; OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 21 g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad;</p>	
ESTÁNDARES O LINEAMIENTOS	<p>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas. • Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA • Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA • Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones. Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización. TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.</p>	
COMPONENTE	<p>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</p>	
DBA O PROCESOS	<p>DBA LENGUAJE: • DBA N°1 Identifica las características de los medios de comunicación masiva a los que tiene acceso. • DBA N°2 Identifica la función que cumplen las señales y símbolos que aparecen en su entorno.</p>	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	<p>¿Cómo la rueda como artefacto tecnológico ha sido un invento que favoreció los medios de transporte en la sociedad?</p>	
COMPETENCIAS	<p>1. Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. 2. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. 3. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución</p>	



		4. Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.		
AAP (aseguramiento de aprendizajes previos)	CONTENIDO A LA LUZ DE ESTÁNDARES, LINEAMIENTOS Y DBA (referenciar a que estándar y a que DBA)	INDICADORES DE DESEMPEÑO (SABERES)		
		CONCEPTUAL (CONOCER)	PROCEDIMENTAL (HACER)	ACTITUDINAL (SER)
-Medios de transporte -Comprensión de textos -Búsqueda y selección de la información	1. Los medios de transporte y su evolución 2. La energía en los medios de transporte	Reconoce productos del entorno cotidiano para la utilización en forma segura y apropiada	Representa a través de imágenes la evolución de los medios de transporte en la historia de la humanidad	1. Actúa en clase consecuentemente con los acuerdos y compromisos establecidos para mantener el buen clima de aula y desarrollo de procesos académico-pedagógicos. 2. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación con responsabilidad para el desarrollo de actividades propuestas en el aula de clase. 3. Acepta recomendaciones, sugerencias u observaciones realizadas en clase, para la cualificación de su proceso formativo.
	3. La rueda como precursora de los medios de transporte 4. La bicicleta	Reconoce de la rueda como uno de los artefactos tecnológicos que aportaron al avance en los medios de transporte.	Elabora material gráfico para representar conceptos	
	5. Seguridad en los medios de transportes 6. Medios de transporte en gráficas	Indaga sobre la importancia de las normas de seguridad para la protección cotidiana en la vida del hombre.	Realiza consultas y construcción de gráficas de transportes en Excel	
Normas de tránsito	Señales de tránsito	Identifica y analiza algunos símbolos y señales, particularmente relacionadas con la seguridad (tránsito, advertencias).	Realiza consultas sobre las señales de tránsito y las explica.	
ESTRATEGIAS (DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE):				

	GESTIÓN ACADÉMICA	CÓDIGO: GA-FR01
	MALLA CURRICULAR	VERSIÓN: 01
		Página 26 de 44

Múltiples formas de representación: usar diagramas, gráficos, usar descripciones texto-voz en imágenes, gráficos y videos, explicar las relaciones entre los elementos (por ejemplo, a través de mapas conceptuales), utilizar listas de términos o palabras clave, presentar los conceptos clave en formas alternativas al texto (imágenes, movimiento, tabla, video, fotografía, material físico y/o manipulable, etc.), enseñar los conceptos previos que son esenciales para el nuevo aprendizaje, vincular conceptos (mediante analogías, metáforas...), poner ejemplos y contraejemplos, establecer apoyos para conectar la información nueva con los conocimientos previos.

Múltiples formas de acción y expresión: permitir que se puedan dar respuestas físicas o por selección, como alternativas al uso del lápiz, al control del ratón, etc, proporcionar opciones para la interacción con los materiales didácticos, incorporar un software accesible, proporcionar aplicaciones de comunicación y herramientas web interactivas, utilizar materiales virtuales.

Múltiples formas de implicación y motivación: Proporcionar opciones de herramientas para recoger y producir información, variar actividades y fuentes de información, diseñar actividades que fomenten la resolución de problemas y la creatividad, Crear grupos de colaboración con responsabilidades, objetivos y roles claros, Usar modelos y situaciones reales sobre habilidades para afrontar problemas.



GESTIÓN ACADÉMICA

CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 27 de 44

AREA Y/O ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA.	GRADO: 4°	PERÍODO: 1
OBJETIVO POR NIVEL Y CICLO	OBJETIVO GENERAL: <u>Comunes a todos los niveles (art. 13 ley general de educación):</u> f) Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo. <u>De la educación básica (art. 20 ley general de educación):</u> c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana OBJETIVOS ESPECÍFICOS (art. 21 ley general de educación): g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad	
ORIENTACIONES	NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA. Análisis de artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales. APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA. Describo y clasifico artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función y fuentes de energía utilizadas, entre otras. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA. Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas. TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD. Participo en discusiones que involucran predicciones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.).	
COMPONENTE	Apropiación y uso de la tecnología. Naturaleza y evolución de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.	
DBA O PROCESOS	DBA #6 ESPAÑOL: Organiza la información que encuentra en los textos que lee, utilizando técnicas para el procesamiento de la información que le facilitan el proceso de comprensión e interpretación textual.	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	¿Cómo contribuye la utilización de artefactos que se encuentran en mi entorno, para resolver situaciones cotidianas?	
COMPETENCIAS	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.	



		<p>Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>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.</p>		
APN (aseguramiento de aprendizajes previos)	CONTENIDO A LA LUZ DE ESTANDARES, LINEAMIENTOS Y DBA (referenciar a que estándar y a que DBA)	INDICADORES POR COMPETENCIAS (SABERES)		
		CONOCER (CONCEPTUAL)	HACER (PROCEDIMENTAL)	SER (ACTITUDINAL)
<p>Competencias ciclo 1º a 3º: Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Vocabulario: Artefacto, forma, material, estructura, tecnología, proceso información.</p> <p>Ejemplos de artefactos en mi entorno.</p> <p>Artefactos creados por el hombre.</p> <p>Riesgos que se pueden presentar al manipular artefactos.</p> <p>Función de los artefactos.</p> <p>Artefactos utilizados en las actividades humanas: la pesca, el transporte, la agricultura.</p> <p>Artefactos que involucran tecnologías para su funcionamiento.</p>	<p>Analiza artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.</p> <p>Identifica y describe características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.</p>	<p>Describe y clasifica artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función y fuentes de energía utilizadas, entre otras.</p> <p>Participa en discusiones que involucran predicciones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en su entorno y argumenta sus planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.).</p>	<p>Utiliza las TICS para la autogestión del aprendizaje.</p> <p>Aplica conocimientos adquiridos previamente en clase para desarrollar actividades propuestas.</p> <p>Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación con responsabilidad para el desarrollo de actividades propuestas en el aula de clase.</p>

**ESTRATEGIAS.****Proporcionar múltiples formas de representación (Qué)**

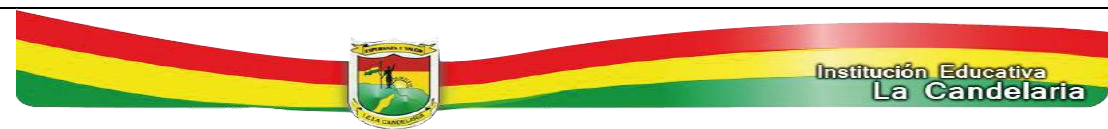
- Utilizar subtítulos.
- Usar diagramas, gráficos...
- Facilitar transcripciones escritas de videos o de documentos sonoros (letras de canciones, de las intervenciones de los personajes...).
- Enseñar previamente o clarificar el vocabulario y los símbolos.
- Utilizar descripciones de texto de los símbolos gráficos.
- Insertar apoyos al vocabulario, a los símbolos y a referencias desconocidas dentro del texto.
- Destacar el modo en que palabras y símbolos sencillos forman otros más complejos.
- Explicar las relaciones entre los elementos (por ejemplo, a través de mapas conceptuales).
- Utilizar esquemas, organizadores gráficos..., para destacar las ideas fundamentales y las relaciones entre conceptos o elementos.
- Poner ejemplos y contraejemplos.
- Identificar y hacer explícitas habilidades previas que se pueden utilizar para resolver nuevos problemas.
- Indicaciones explícitas de cada uno de los pasos que componen un proceso secuencial.
- Métodos y estrategias de organización (por ejemplo, tablas).

Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (Cómo)

- Proporcionar alternativas en el ritmo, en los plazos y en la acción que hay que realizar para responder a las preguntas o hacer las tareas.
- Permitir que se puedan dar respuestas físicas o por selección, como alternativas al uso del lápiz, al control del ratón, etc.
- Utilizar diferentes estrategias para la resolución de problemas.
- Componer o redactar manejando múltiples medios (texto, voz, dibujos, cine, música, movimiento, arte visual, etc.).
- Usar modelos o ejemplos del proceso y resultados de la definición de metas.
- Proporcionar pautas y listas de comprobación para definir objetivos.
- Hacer visibles los objetivos.

Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación (Para qué, porqué)

- Permitir la participación de alumnos en el diseño de actividades y tareas.
- Involucrarlos en el establecimiento de objetivos.
- Variar actividades y fuentes de información:
 - Personalizarlas y contextualizarlas en la vida real.
 - Personalizarlas y contextualizarlas respecto a sus intereses.
 - Culturalmente significativas.
 - Adecuadas a la edad y la capacidad.
 - Adecuadas a diferentes razas, culturas, etnias y sexos.
- Diseñar actividades viables, reales y comunicables.
- Promover la elaboración de respuestas personales.
- Fomentar la evaluación y la autorreflexión de contenidos y actividades.
- Dividir metas a largo plazo en objetivos a corto plazo.
- Enfatizar el proceso, el esfuerzo y la mejora en el logro frente a la evaluación externa y la competición.
- Crear grupos de colaboración con responsabilidades, objetivos y roles claros.



GESTIÓN ACADÉMICA

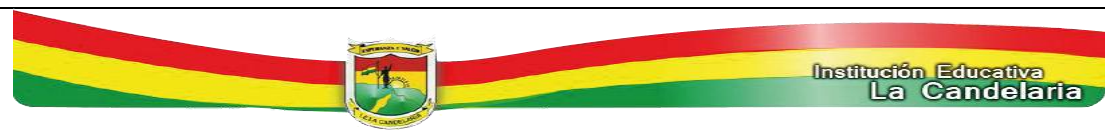
CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

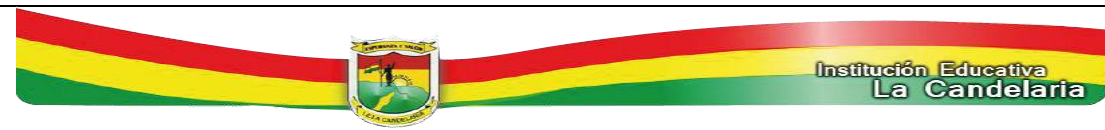
MALLA CURRICULAR

Página 30 de 44

AREA Y/O ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA.			GRADO: 4°	PERÍODO: 2
OBJETIVO POR NIVEL Y CICLO	<p>OBJETIVO GENERAL: Comunes a todos los niveles (art. 13 ley general de educación): f) Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo. De la educación básica (art. 20 ley general de educación): c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana OBJETIVOS ESPECÍFICOS (art. 21 ley general de educación): g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad</p>			
ORIENTACIONES	<p>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA. Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman.</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA. Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos.</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA. Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD. Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.</p>			
COMPONENTE	<p>Apropiación y uso de la tecnología. Naturaleza y evolución de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.</p>			
DBA O PROCESOS	<p>DBA #6 ESPAÑOL: Organiza la información que encuentra en los textos que lee, utilizando técnicas para el procesamiento de la información que le facilitan el proceso de comprensión e interpretación textual.</p>			
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	<p>¿Cuáles herramientas tecnológicas y manuales puedo utilizar para resolver situaciones escolares?</p>			
COMPETENCIAS	<p>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.</p>			



		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.		
AAP (aseguramiento de aprendizajes previos)	CONTENIDO A LA LUZ DE ESTÁNDARES, LINEAMIENTOS Y DBA (referenciar a que estándar y a que DBA)	INDICADORES POR COMPETENCIAS (SABERES)		
		CONOCER (CONCEPTUAL)	HACER (PROCEDIMENTAL)	SER (ACTITUDINAL)
<p>Competencias ciclo 1º a 3º: Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>Herramientas manuales escolares: Las Tijeras. La regla. La escuadra. Los pegantes. El compás. El transportador.</p> <p>Esquemas, mapas conceptuales.</p> <p>Paint.</p>	<p>Identifica fuentes y tipos de energía y explica cómo se transforman.</p> <p>Identifica fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.</p>	<p>Emplea con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos.</p> <p>Indica la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promueve su cumplimiento.</p>	<p>Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación con responsabilidad para el desarrollo de actividades propuestas en el aula de clase.</p> <p>Entrega sus trabajos y compromisos de área y/o asignatura atendiendo a los criterios establecidos.</p> <p>Valora la importancia de los procesos desarrollados en clase para afianzar sus habilidades.</p>
<p>ESTRATEGIAS Proporcionar múltiples formas de representación (Qué)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar subtítulos. • Usar diagramas, gráficos... • Facilitar transcripciones escritas de videos o de documentos sonoros (letras de canciones, de las intervenciones de los personajes...). • Enseñar previamente o clarificar el vocabulario y los símbolos. • Utilizar descripciones de texto de los símbolos gráficos. 				



- Insertar apoyos al vocabulario, a los símbolos y a referencias desconocidas dentro del texto.
- Destacar el modo en que palabras y símbolos sencillos forman otros más complejos.
- Explicar las relaciones entre los elementos (por ejemplo, a través de mapas conceptuales).
- Utilizar esquemas, organizadores gráficos..., para destacar las ideas fundamentales y las relaciones entre conceptos o elementos.
- Poner ejemplos y contraejemplos.
- Identificar y hacer explícitas habilidades previas que se pueden utilizar para resolver nuevos problemas.
- Indicaciones explícitas de cada uno de los pasos que componen un proceso secuencial.
- Métodos y estrategias de organización (por ejemplo, tablas).

Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (Cómo)

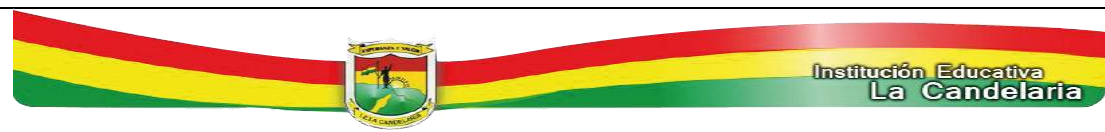
- Proporcionar alternativas en el ritmo, en los plazos y en la acción que hay que realizar para responder a las preguntas o hacer las tareas.
- Permitir que se puedan dar respuestas físicas o por selección, como alternativas al uso del lápiz, al control del ratón, etc.
- Utilizar diferentes estrategias para la resolución de problemas.
- Componer o redactar manejando múltiples medios (texto, voz, dibujos, cine, música, movimiento, arte visual, etc.).
- Usar modelos o ejemplos del proceso y resultados de la definición de metas.
- Proporcionar pautas y listas de comprobación para definir objetivos.
- Hacer visibles los objetivos.

Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación (Para qué, porqué)

- Permitir la participación de alumnos en el diseño de actividades y tareas.
- Involucrarlos en el establecimiento de objetivos.
- Variar actividades y fuentes de información:
 - Personalizarlas y contextualizarlas en la vida real.
 - Personalizarlas y contextualizarlas respecto a sus intereses.
 - Culturalmente significativas.
 - Adecuadas a la edad y la capacidad.
 - Adecuadas a diferentes razas, culturas, etnias y sexos.
- Diseñar actividades viables, reales y comunicables.
- Promover la elaboración de respuestas personales.
- Fomentar la evaluación y la autorreflexión de contenidos y actividades.
- Dividir metas a largo plazo en objetivos a corto plazo.
- Enfatizar el proceso, el esfuerzo y la mejora en el logro frente a la evaluación externa y la competición.
- Crear grupos de colaboración con responsabilidades, objetivos y roles claros.

	GESTIÓN ACADÉMICA	CÓDIGO: GA-FR01
	MALLA CURRICULAR	VERSIÓN: 01
		Página 33 de 44

AREA Y/O ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA.	GRADO: 4°	PERÍODO: 3
OBJETIVO POR NIVEL Y CICLO	<p>OBJETIVO GENERAL: Comunes a todos los niveles (art. 13 ley general de educación): f) Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo.</p> <p>De la educación básica (art. 20 ley general de educación): c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS (art. 21 ley general de educación): g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad</p>	
ORIENTACIONES	<p>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA. Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados.</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA. Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos.</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA. Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos.</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD. Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento</p>	
COMPONENTE	<p>Apropiación y uso de la tecnología. Naturaleza y evolución de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.</p>	
DBA O PROCESOS	<p>DBA #6 ESPAÑOL: Organiza la información que encuentra en los textos que lee, utilizando técnicas para el procesamiento de la información que le facilitan el proceso de comprensión e interpretación textual.</p>	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	<p>¿De qué manera los conocimientos que tengo sobre los bienes y servicios me pueden ayudar a tener precauciones importantes para mi seguridad y la de los demás?</p>	
COMPETENCIAS	<p>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.</p>	



GESTIÓN ACADÉMICA

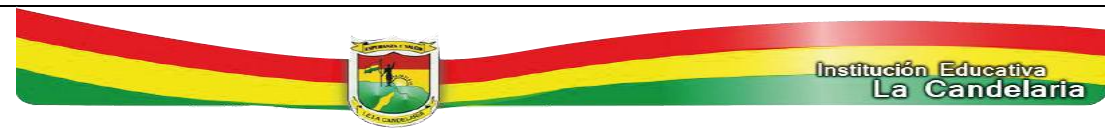
CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 34 de 44

		INDICADORES POR COMPETENCIAS (SABERES)		
APN (aseguramiento de aprendizajes previos)	CONTENIDO A LA LUZ DE ESTANDARES, LINEAMIENTOS Y DBA (referenciar a que estándar y a que DBA)	CONOCER (CONCEPTUAL)	HACER (PROCEDIMENTAL)	SER (ACTITUDINAL)
		<p>Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>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</p>		
<p>Competencias ciclo 1º a 3º: Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>Los productos naturales.</p> <p>Las instrucciones en los manuales.</p> <p>Elementos de un producto: fecha de vencimiento, componentes, condición de manipulación, precauciones entre otras.</p> <p>Productos tecnológicos.</p> <p>Que es una garantía de calidad.</p> <p>Los bienes y servicios de mi comunidad.</p> <p>Instituciones que protegen los bienes y servicios.</p> <p>El internet</p> <p>Software específico (power point)</p>	<p>Diferencia productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados.</p> <p>Indica la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento</p>	<p>Sigue las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos.</p> <p>Describe con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos.</p>	<p>Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación con responsabilidad para el desarrollo de actividades propuestas en el aula de clase.</p> <p>Acepta recomendaciones, sugerencias u observaciones realizadas en clase, para la cualificación de su proceso formativo.</p> <p>Participa de las actividades de clase propuestas por el docente.</p>

**ESTRATEGIAS****Proporcionar múltiples formas de representación (Qué)**

- Utilizar subtítulos.
- Usar diagramas, gráficos...
- Facilitar transcripciones escritas de videos o de documentos sonoros (letras de canciones, de las intervenciones de los personajes...).
- Enseñar previamente o clarificar el vocabulario y los símbolos.
- Utilizar descripciones de texto de los símbolos gráficos.
- Insertar apoyos al vocabulario, a los símbolos y a referencias desconocidas dentro del texto.
- Destacar el modo en que palabras y símbolos sencillos forman otros más complejos.
- Explicar las relaciones entre los elementos (por ejemplo, a través de mapas conceptuales).
- Utilizar esquemas, organizadores gráficos..., para destacar las ideas fundamentales y las relaciones entre conceptos o elementos.
- Poner ejemplos y contraejemplos.
- Identificar y hacer explícitas habilidades previas que se pueden utilizar para resolver nuevos problemas.
- Indicaciones explícitas de cada uno de los pasos que componen un proceso secuencial.
- Métodos y estrategias de organización (por ejemplo, tablas).

Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (Cómo)

- Proporcionar alternativas en el ritmo, en los plazos y en la acción que hay que realizar para responder a las preguntas o hacer las tareas.
- Permitir que se puedan dar respuestas físicas o por selección, como alternativas al uso del lápiz, al control del ratón, etc.
- Utilizar diferentes estrategias para la resolución de problemas.
- Componer o redactar manejando múltiples medios (texto, voz, dibujos, cine, música, movimiento, arte visual, etc.).
- Usar modelos o ejemplos del proceso y resultados de la definición de metas.
- Proporcionar pautas y listas de comprobación para definir objetivos.
- Hacer visibles los objetivos.

Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación (Para qué, porqué)

- Permitir la participación de alumnos en el diseño de actividades y tareas.
- Involucrarlos en el establecimiento de objetivos.
- Variar actividades y fuentes de información:
 - Personalizarlas y contextualizarlas en la vida real.
 - Personalizarlas y contextualizarlas respecto a sus intereses.
 - Culturalmente significativas.
 - Adecuadas a la edad y la capacidad.
 - Adecuadas a diferentes razas, culturas, etnias y sexos.
- Diseñar actividades viables, reales y comunicables.
- Promover la elaboración de respuestas personales.
- Fomentar la evaluación y la autorreflexión de contenidos y actividades.
- Dividir metas a largo plazo en objetivos a corto plazo.
- Enfatizar el proceso, el esfuerzo y la mejora en el logro frente a la evaluación externa y la competición.
- Crear grupos de colaboración con responsabilidades, objetivos y roles claros.



GESTIÓN ACADÉMICA

CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 36 de 44

AREA Y/O ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA.	GRADO: QUINTO.	PERÍODO: 1
OBJETIVO POR NIVEL Y CICLO	<p>OBJETIVO GENERAL: Comunes a todos los niveles (art. 13 ley general de educación): f) Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo. De la educación básica (art. 20 ley general de educación): c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana OBJETIVOS ESPECÍFICOS (art. 21 ley general de educación): g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad</p>	
ORIENTACIONES	<p>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados.</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA. Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas.</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA. Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema.</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD. Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.</p>	
COMPONENTE	<p>Apropiación y uso de la tecnología. Naturaleza y evolución de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.</p>	
DBA O PROCESOS	<p>DBA # 8 Lengua Castellana: .Produce textos verbales y no verbales a partir de los planes textuales que elabora según la tipología a desarrollar (Emplea técnicas para la organización de ideas como esquemas y mapas mentales).</p>	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	<p>¿Cómo han influido las manifestaciones de la tecnología en la edad moderna para mejorar la calidad de vida del hombre?</p>	
COMPETENCIAS	<p>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.</p>	



APN (aseguramiento de aprendizajes previos).	CONTENIDO A LA LUZ DE ESTANDARES, LINEAMIENTOS Y DBA (referenciar a que estándar y a que DBA)	INDICADORES POR COMPETENCIAS (SABERES)		
		CONCEPTUAL (CONOCER)	PROCEDIMENTAL (HACER)	ACTITUDINAL (SER)
<p>Competencias ciclo 1º a 3º:</p> <p>Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Elementos de la página institucional.</p> <p>Que son productos tecnológicos.</p> <p>Ejemplos de productos tecnológicos representados en mapas conceptuales.</p> <p>Clasificación de los productos tecnológicos.</p> <p>Función de los productos tecnológicos: bienes y servicios.</p> <p>Que son procesos tecnológicos</p>	<p>Diferencia productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados.</p> <p>Identifica y compara ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema.</p>	<p>Utiliza herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas.</p> <p>Utiliza diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.</p>	<p>Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación con responsabilidad para el desarrollo de actividades propuestas en el aula de clase.</p> <p>Comunica clara y asertivamente ideas, pensamientos, inquietudes y observaciones en clase.</p> <p>Intercambia información con sus interlocutores, utilizando correcta y adecuadamente el lenguaje y los diversos medios, formas, procedimientos e instrumentos de la comunicación.</p>

ESTRATEGIAS.

Proporcionar múltiples formas de representación (Qué)

- Utilizar subtítulos.
- Usar diagramas, gráficos...
- Facilitar transcripciones escritas de videos o de documentos sonoros (letras de canciones, de las intervenciones de los personajes...).
- Enseñar previamente o clarificar el vocabulario y los símbolos.



- Utilizar descripciones de texto de los símbolos gráficos.
- Insertar apoyos al vocabulario, a los símbolos y a referencias desconocidas dentro del texto.
- Destacar el modo en que palabras y símbolos sencillos forman otros más complejos.
- Explicar las relaciones entre los elementos (por ejemplo, a través de mapas conceptuales).
- Utilizar esquemas, organizadores gráficos..., para destacar las ideas fundamentales y las relaciones entre conceptos o elementos.
- Poner ejemplos y contraejemplos.
- Identificar y hacer explícitas habilidades previas que se pueden utilizar para resolver nuevos problemas.
- Indicaciones explícitas de cada uno de los pasos que componen un proceso secuencial.
- Métodos y estrategias de organización (por ejemplo, tablas).

Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (Cómo)

- Proporcionar alternativas en el ritmo, en los plazos y en la acción que hay que realizar para responder a las preguntas o hacer las tareas.
- Permitir que se puedan dar respuestas físicas o por selección, como alternativas al uso del lápiz, al control del ratón, etc.
- Utilizar diferentes estrategias para la resolución de problemas.
- Componer o redactar manejando múltiples medios (texto, voz, dibujos, cine, música, movimiento, arte visual, etc.).
- Usar modelos o ejemplos del proceso y resultados de la definición de metas.
- Proporcionar pautas y listas de comprobación para definir objetivos.
- Hacer visibles los objetivos.

Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación (Para qué, porqué)

- Permitir la participación de alumnos en el diseño de actividades y tareas.
- Involucrarlos en el establecimiento de objetivos.
- Variar actividades y fuentes de información:
 - Personalizarlas y contextualizarlas en la vida real.
 - Personalizarlas y contextualizarlas respecto a sus intereses.
 - Culturalmente significativas.
 - Adecuadas a la edad y la capacidad.
 - Adecuadas a diferentes razas, culturas, etnias y sexos.
- Diseñar actividades viables, reales y comunicables.
- Promover la elaboración de respuestas personales.
- Fomentar la evaluación y la autorreflexión de contenidos y actividades.
- Dividir metas a largo plazo en objetivos a corto plazo.
- Enfatizar el proceso, el esfuerzo y la mejora en el logro frente a la evaluación externa y la competición.
- Crear grupos de colaboración con responsabilidades, objetivos y roles claros.



GESTIÓN ACADÉMICA

CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 39 de 44

<p>AREA Y/O ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA.</p>	<p>GRADO: QUINTO.</p>	<p>PERÍODO: 2</p>
<p>OBJETIVO POR NIVEL Y CICLO</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: <u>Comunes a todos los niveles (art. 13 ley general de educación):</u> f) Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo. De la educación básica (art. 20 ley general de educación): c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana OBJETIVOS ESPECÍFICOS (art. 21 ley general de educación): g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad</p>	
<p>ORIENTACIONES</p>	<p>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA Análisis de artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales</p> <p>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA. Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas.</p> <p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA. Frente a un problema, propongo varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una.</p> <p>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD. Participo en discusiones que involucran predicciones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.).</p>	
<p>COMPONENTE</p>	<p>Apropiación y uso de la tecnología. Naturaleza y evolución de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.</p>	
<p>DBA O PROCESOS</p>	<p>DBA # 8 Lengua Castellana: Produce textos verbales y no verbales a partir de los planes textuales que elabora según la tipología a desarrollar (Emplea técnicas para la organización de ideas como esquemas y mapas mentales.)</p>	
<p>PREGUNTA PROBLEMATIZADA</p>	<p>¿Cómo los procesos tecnológicos contribuyen a resolver los problemas de la sociedad desde lo más simple a lo más complejo?</p>	
<p>COMPETENCIAS</p>	<p>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.</p>	



		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.		
APN (aseguramiento de aprendizajes previos).	CONTENIDO A LA LUZ DE ESTANDARES, LINEAMIENTOS Y DBA (referenciar a que estándar y a que DBA)	INDICADORES POR COMPETENCIAS (SABERES)		
		CONCEPTUAL (CONOCER)	PROCEDIMENTAL (HACER)	ACTITUDINAL (SER)
<p>Competencias ciclo 1º a 3º:</p> <p>Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Los procesos tecnológicos.</p> <p>Fases del proceso tecnológico.</p> <p>Los objetos tecnológicos.</p> <p>Análisis de objetos tecnológicos: Formal, Funcional, socio-económico y técnico.</p>	<p>Analiza artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales</p> <p>Propone varias soluciones posibles frente a un problema, indicando cómo llegó a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una.</p>	<p>Utiliza herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas.</p> <p>Participa en discusiones que involucran predicciones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en su entorno y argumenta sus planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.).</p>	<p>Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación con responsabilidad para el desarrollo de actividades propuestas en el aula de clase.</p> <p>Pone al servicio de los procesos de clase, sus habilidades y capacidades.</p> <p>Analiza información gráfica y propone alternativas de solución que permitan resolver situaciones problema.</p>
ESTRATEGIAS.				
<p>Proporcionar múltiples formas de representación (Qué)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar subtítulos. ● Usar diagramas, gráficos... ● Facilitar transcripciones escritas de videos o de documentos sonoros (letras de canciones, de las intervenciones de los personajes...). ● Enseñar previamente o clarificar el vocabulario y los símbolos. 				



- Utilizar descripciones de texto de los símbolos gráficos.
- Insertar apoyos al vocabulario, a los símbolos y a referencias desconocidas dentro del texto.
- Destacar el modo en que palabras y símbolos sencillos forman otros más complejos.
- Explicar las relaciones entre los elementos (por ejemplo, a través de mapas conceptuales).
- Utilizar esquemas, organizadores gráficos..., para destacar las ideas fundamentales y las relaciones entre conceptos o elementos.
- Poner ejemplos y contraejemplos.
- Identificar y hacer explícitas habilidades previas que se pueden utilizar para resolver nuevos problemas.
- Indicaciones explícitas de cada uno de los pasos que componen un proceso secuencial.
- Métodos y estrategias de organización (por ejemplo, tablas).

Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (Cómo)

- Proporcionar alternativas en el ritmo, en los plazos y en la acción que hay que realizar para responder a las preguntas o hacer las tareas.
- Permitir que se puedan dar respuestas físicas o por selección, como alternativas al uso del lápiz, al control del ratón, etc.
- Utilizar diferentes estrategias para la resolución de problemas.
- Componer o redactar manejando múltiples medios (texto, voz, dibujos, cine, música, movimiento, arte visual, etc.).
- Usar modelos o ejemplos del proceso y resultados de la definición de metas.
- Proporcionar pautas y listas de comprobación para definir objetivos.
- Hacer visibles los objetivos.

Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación (Para qué, porqué)

- Permitir la participación de alumnos en el diseño de actividades y tareas.
- Involucrarlos en el establecimiento de objetivos.
- Variar actividades y fuentes de información:
 - Personalizarlas y contextualizarlas en la vida real.
 - Personalizarlas y contextualizarlas respecto a sus intereses.
 - Culturalmente significativas.
 - Adecuadas a la edad y la capacidad.
 - Adecuadas a diferentes razas, culturas, etnias y sexos.
- Diseñar actividades viables, reales y comunicables.
- Promover la elaboración de respuestas personales.
- Fomentar la evaluación y la autorreflexión de contenidos y actividades.
- Dividir metas a largo plazo en objetivos a corto plazo.
- Enfatizar el proceso, el esfuerzo y la mejora en el logro frente a la evaluación externa y la competición.
- Crear grupos de colaboración con responsabilidades, objetivos y roles claros.



GESTIÓN ACADÉMICA

CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 42 de 44

AREA Y/O ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA.	GRADO: QUINTO.	PERÍODO: 3
OBJETIVO POR NIVEL Y CICLO	OBJETIVO GENERAL: Comunes a todos los niveles (art. 13 ley general de educación): f) Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo. De la educación básica (art. 20 ley general de educación): c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana OBJETIVOS ESPECÍFICOS (art. 21 ley general de educación): g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad	
ORIENTACIONES	NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA. Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.) SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA. Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología. TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD. Me involucro en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo.	
COMPONENTE	Apropiación y uso de la tecnología. Naturaleza y evolución de la tecnología. Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.	
DBA O PROCESOS	DBA # 8 Lengua Castellana: Produce textos verbales y no verbales a partir de los planes textuales que elabora según la tipología a desarrollar (Emplea técnicas para la organización de ideas como esquemas y mapas mentales.)	
PREGUNTA PROBLEMATIZADA	¿Cómo puedo clasificar las herramientas tecnológicas de mi entorno, para hacer un uso adecuado de ellas?	
COMPETENCIAS	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.	
APN	INDICADORES POR COMPETENCIAS	



(Aseguramiento de aprendizajes previos).	CONTENIDO A LA LUZ DE ESTANDARES, LINEAMIENTOS Y DBA (referenciar a que estándar y a que DBA)	(SABERES)		
		CONCEPTUAL (CONOCER)	PROCEDIMENTAL (HACER)	ACTITUDINAL (SER)
<p>Competencias ciclo 1º a 3º: Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>Que son invenciones. Que son innovaciones.</p> <p>Algunas innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.</p> <p>Herramientas tecnológicas para la comunicación: Chat, videoconferencia y correo electrónico.</p> <p>Herramientas tecnológicas para el entretenimiento: Teléfono móvil (Inteligente)</p> <p>Televisión</p> <p>Páginas de internet</p> <p>Música – online</p> <p>Cine- online.</p> <p>Redes sociales</p> <p>Herramientas tecnológicas para el aprendizaje</p>	<p>Menciona invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país</p> <p>Define con sus compañeros roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.</p>	<p>Utiliza tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.)</p> <p>Se involucra en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo.</p>	<p>Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación con responsabilidad para el desarrollo de actividades propuestas en el aula de clase.</p> <p>Disfruta de las actividades de clase.</p> <p>Acepta las opiniones de sus compañeros, aun cuando son diferentes a las suyas, y comparte las propias.</p>
ESTRATEGIAS.				
<p>Proporcionar múltiples formas de representación (Qué)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar subtítulos. ● Usar diagramas, gráficos... ● Facilitar transcripciones escritas de videos o de documentos sonoros (letras de canciones, de las intervenciones de los personajes...). ● Enseñar previamente o clarificar el vocabulario y los símbolos. ● Utilizar descripciones de texto de los símbolos gráficos. ● Insertar apoyos al vocabulario, a los símbolos y a referencias desconocidas dentro del texto. 				



GESTIÓN ACADÉMICA

CÓDIGO: GA-FR01

VERSIÓN: 01

MALLA CURRICULAR

Página 44 de 44

- Destacar el modo en que palabras y símbolos sencillos forman otros más complejos.
- Explicar las relaciones entre los elementos (por ejemplo, a través de mapas conceptuales).
- Utilizar esquemas, organizadores gráficos..., para destacar las ideas fundamentales y las relaciones entre conceptos o elementos.
- Poner ejemplos y contraejemplos.
- Identificar y hacer explícitas habilidades previas que se pueden utilizar para resolver nuevos problemas.
- Indicaciones explícitas de cada uno de los pasos que componen un proceso secuencial.
- Métodos y estrategias de organización (por ejemplo, tablas).

Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (Cómo)

- Proporcionar alternativas en el ritmo, en los plazos y en la acción que hay que realizar para responder a las preguntas o hacer las tareas.
- Permitir que se puedan dar respuestas físicas o por selección, como alternativas al uso del lápiz, al control del ratón, etc.
- Utilizar diferentes estrategias para la resolución de problemas.
- Componer o redactar manejando múltiples medios (texto, voz, dibujos, cine, música, movimiento, arte visual, etc.).
- Usar modelos o ejemplos del proceso y resultados de la definición de metas.
- Proporcionar pautas y listas de comprobación para definir objetivos.
- Hacer visibles los objetivos.

Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación (Para qué, porqué)

- Permitir la participación de alumnos en el diseño de actividades y tareas.
- Involucrarlos en el establecimiento de objetivos.
- Variar actividades y fuentes de información:
 - Personalizarlas y contextualizarlas en la vida real.
 - Personalizarlas y contextualizarlas respecto a sus intereses.
 - Culturalmente significativas.
 - Adecuadas a la edad y la capacidad.
 - Adecuadas a diferentes razas, culturas, etnias y sexos.
- Diseñar actividades viables, reales y comunicables.
- Promover la elaboración de respuestas personales.
- Fomentar la evaluación y la autorreflexión de contenidos y actividades.
- Dividir metas a largo plazo en objetivos a corto plazo.
- Enfatizar el proceso, el esfuerzo y la mejora en el logro frente a la evaluación externa y la competición.
- Crear grupos de colaboración con responsabilidades, objetivos y roles claros.