

**CENTRO EDUCATIVO EL MANZANILLO
Y SEDES ANEXAS: PRESBITERO CARLOS MESA Y MARÍA
PAULINA TABORDA**

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
2018**

**ELABORADO POR:
DOCENTES GRADOS PRIMERO A QUINTO**

**MEDELLÍN
2018**

INTRODUCCIÓN

Como actividad humana la tecnología busca resolver problemas y satisfacer necesidades individuales y sociales, transformando el entorno y la naturaleza mediante la utilización racional, crítica y creativa de recursos y conocimientos.

Las orientaciones generales para la educación en tecnología que presentamos en esta programación pretenden motivar a niños, niñas y jóvenes hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología desde las relaciones que establecen los seres humanos para enfrentar sus problemas y desarrollar su capacidad para solucionarlos, con el fin de estimular sus potencialidades creativas.

LINEAMIENTOS LEGALES

(Artículos que competen con la tecnología y la informática)

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

Artículo 70. El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación

permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad.

El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país.

El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de valores culturales de la nación.

Artículo 71. La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres.

Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura.

El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología de las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.

Ley General de educación

(Fines que competen con la tecnología y la informática)

Artículo 5º. Fines de la educación.

5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES

1. Aplicar teorías, métodos, técnicas y procedimientos recomendables para interactuar con objetos e instrumentos de trabajo y de la vida diaria.
2. Reconocer la acción de la tecnología en el desarrollo de actividades escolares y familiares como medio para mejorar su formación y asegurar su integridad personal y social.
3. Demostrar una actitud tecnológica, constructiva, funcional y creativa en el desarrollo de actividades escolares y familiares.
4. Fomentar el desarrollo de actitudes y valores positivos relacionados con la seguridad e higiene personal, social y del medio ambiente, y con el buen uso y mejoramiento de los bienes y servicios.
5. asimilar los conceptos fundamentales de tecnología e informática, utilizando el computador, su utilidad y aplicación como herramienta de apoyo en sus quehaceres académicos y cotidianos, logrando una transversalidad del recurso informático en el ámbito educativo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Brindar oportunidades al estudiante para trabajar en la institución y desde ella los problemas de su vida cotidiana, particularmente aquellos relacionados con soluciones tecnológicas
2. Contribuir al desarrollo de las capacidades crítica, reflexiva, creativa para el manejo apropiado de la información y la solución de problemas.
3. Desarrollar habilidades en el manejo del computador como herramienta de trabajo.
4. Adquirir conocimientos básicos sobre la informática, ciencias relacionadas.

OBJETIVOS – EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA

OBJETIVOS DEL GRADO PRIMERO

- Identificar los principales elementos que utiliza para su organización personal y estudio.
- Reconocer la importancia, materiales y algunos datos curiosos sobre estos elementos de uso diario y materiales de estudio.
- Distinguir materiales con los cuales se construyen las casas y dependencias que la conforman.
- Establecer la diferencia entre las primeras viviendas y actuales.
- Identificar algunos objetos de la casa que funcionan con energía.
- Reconocer la importancia del proceso a seguir en juegos y rondas.
- Distinguir materiales con los cuales se puede moldear y realizar sus trabajos.
- Identificar algunos objetos eléctricos que se utilizan en la escuela.
- Diferenciar los distintos medios de transporte.
- Conocer las herramientas que se utilizan en la casa.
- Reconocer la importancia del invento de los lentes y la cámara fotográfica.
- Emplear correctamente el teléfono, televisor, equipo y otros elementos.
- Utilizar adecuadamente pilas para el funcionamiento de los juguetes.

- Reconocer la importancia del computador.
- Conocer las diferentes normas y cuidados de una sala.
- Distinguir la forma correcta de aprender y apagar el computador.
- Comprender que son los virus y antivirus en el computador.
- Utilizar diferentes CD sobre temas importantes.

OBJETIVOS DEL GRADO SEGUNDO

- Conocer las distintas formas en que el hombre se puede transportar.
- Diferenciar las herramientas que utilizan en la casa.
- Reconocer la importancia del invento de los lentes y el uso de la cámara.
- Emplear correctamente la televisión, el teléfono y la luz.
- Utilizar adecuadamente las pilas de los juguetes.
- Identificar diferentes objetos de la comunicación a través de actividades.
- Nombrar algunos elementos de estudio.
- Describir la historia del fuego y distinguir los materiales que se utilizan.
- Reconocer la importancia de los primeros carros, su historia y algunos datos curiosos sobre los mismos.
- Identificar los materiales con los cuales se puede elaborar.
- Identificar los objetos de la comunicación.
- Nombrar los elementos de estudio.
- Describir la historia del fuego hasta nuestros días.
- Reconocer la importancia del invento de los primeros carros.
- Identificar los materiales para la elaboración de ropa.
- Reconocer la importancia del proceso a seguir en juegos y rondas.
- Distinguir los materiales con los cuales se puede moldear y realizar sus trabajos.
- Identificar los objetos de la comunicación.
- Distinguir las normas generales de la sala de computadores.
- Conocer como prender y apagar el computador.
- Comprender la importancia del un computador.
- Reconocer las partes de un computador.
- Utiliza correctamente los iconos.
- Diferenciar los medios de comunicación.
- Utilizar correctamente los implementos de estudio.
- Conocer la historia del fuego hasta nuestros días.
- Saber que los carros y la bicicleta han tenido su avance tecnológico.
- Manejar adecuadamente los electrodomésticos que tienen a su alcance.

OBJETIVOS DEL GRADO TERCERO

- Comprender el funcionamiento de la televisión.
- Diferencia la vida del campo y la ciudad.
- Reconocer que la moneda ha evolucionado a través de los tiempos.
- Tiene conocimientos de cómo se hacen los juegos pirotécnicos.
- Sabe como utilizar los electrodomésticos.

- Conoce las normas generales de la sala de computadores.
- Define las funciones de cada una de las partes del computador.
- Integrar áreas por medio del computador.
- Comprender el proceso que se da para funcionar la televisión.
- Observar algunas monedas de otros países y la de Colombia.
- Valorar la importancia de las escaleras eléctricas
- Hacer buen uso de los electrodomésticos.
- Definir las funciones de cada una de las partes del computador.
- Distinguir la forma correcta de prender y apagar el computador.
- Utilizar CD.

OBJETIVOS GRADO CUARTO

- Identificar y relacionar los conceptos de técnica, tecnología e informática.
- Asimilar los conceptos básicos de la historia de la tecnología.
- Identifica y reconoce los diferentes componentes del computador (Hardware).
- Organizar y poseer un manejo básico del sistema operativo.

OBJETIVOS GRADO QUINTO

- Identificar y relacionar los conceptos de tecnología e informática.
- Asimilar los conceptos básicos de la historia de la tecnología.
- Saber identificar y reconocer los diferentes componentes del computador(hardware).
- Reconocer Word como un procesador de textos(edición)
- Organizar y manejar el sistema operativo.

ENFOQUE

INFORMÁTICA COMO MEDIO DE APRENDIZAJE

Este enfoque se refiere al empleo del conjunto de aplicaciones informáticas enfocadas hacia la adquisición de contenidos del currículo lo que conlleva al desarrollo de destrezas y hábitos intelectuales de acuerdo a la actividad desarrollada

INFORMÁTICA COMO HERRAMIENTA

Es una mezcla que enseña tanto a utilizar los programas, como también permite aprender o practicar otros aprendizajes que no tienen nada que ver con la informática.

DIDÁCTICA

La didáctica utilizada en esta área, teniendo en cuenta los recursos y medios didácticos como facilitadores del proceso de aprendizaje, con los estudiantes utilizamos las siguientes estrategias.

- 1) Introducción a la clase haciendo una inducción sobre el tema a trabajar.
- 2) Importancia de la herramienta a trabajar
- 3) Presentación del material dispuesto para el desarrollo de la clase
- 4) Manipulación y orientación de ¿cómo manejar el material a utilizar?
- 5) Desarrollo de las actividades a través de visualizar procesos en videos y guías escritas.
- 6) Desarrollo de talleres en forma individual
- 7) Aclarar dudas e inquietudes del tema trabajado
- 8) Valoración del taller y actividades desarrolladas por el estudiante

COMPETENCIAS BÁSICAS DEL ÁREA

COMPETENCIA INTERPRETATIVA: concebida como la capacidad del estudiante para dar sentido a los problemas que surgen de una situación. En esta instancia se propone que el estudiante entienda verdaderamente el sentido que tiene esta área para su vida.

Para que el estudiante sea competente a nivel interpretativo:

- Explicación de conceptos básicos.
- Exploración del tema y sus aplicaciones para la vida cotidiana.
- Construcción de conceptos a través de la consulta y la investigación.

COMPETENCIA ARGUMENTATIVA: Son las razones que el estudiante pone de manifiesto ante un problema. Se da cuando el estudiante explica o expone con argumentos sólidos lo que ha aprendido ante una situación de la vida cotidiana.

Para que el estudiante sea competente a nivel argumentativo:

- Proposición de exposición de conceptos construidos y trabajos desarrollados por los mismos estudiantes.
- Evaluaciones escritas donde el estudiante demuestra su capacidad conceptual y práctica.

COMPETENCIA PROPOSITIVA: permite la generación de hipótesis, establecimiento de conjeturas, encontrar posibles deducciones. En esta etapa del proceso el estudiante estará en capacidad de proponer alternativas viables a la solución de problemas que le son planteados.

Para que el estudiante sea competente a nivel propositivo:

- Desarrollo de proyectos individuales como apoyo al proyecto de la feria de la ciencia.
- Proporción de problemas aplicados a la vida cotidiana para que sean resueltos por el estudiante a través de la hipótesis y la generación de nuevos conceptos y teorías.

El estudiante debe estar capacitado para sustentar ante el grupo y la comunidad en general lo aprendido y proponer soluciones y alternativas prácticas a **situaciones de su vida cotidiana**.

METODOLOGÍA

La metodología de trabajo en el área será de carácter teórico- práctica, siendo este último componente práctica que tienen las temáticas planteadas para el área. En particular las temáticas de informática se orientarán directamente en la sala de informática con la utilización directa del computador como la herramienta que facilita la vivencia y aplicación del software planteados para el grado. Como criterio metodológico se tiene la exposición de trabajos y producciones tanto personales como grupales, buscando una socialización y valoración con los pares.

- Comprobar si se está produciendo el aprendizaje previsto en el plan de formación.
- Identificar deficiencias y posibles problemas que pueden surgir durante el transcurso de la acción formativa, con el fin de introducir las oportunas modificaciones.
- Identificar los obstáculos de los formando con respecto a determinados temas y analizar cómo pueden ser solventados.
- Determinar si el énfasis se está poniendo en la consecución de los objetivos y/o en lograr la satisfacción de los asistentes.

PROPÓSITO

Al finalizar el año lectivo, el estudiante estará en capacidad de:

- 1- Valorar la importancia de la tecnología
- 2- Reconocer la importancia de las diferentes barras de Microsoft office
- 3- Reconocer la importancia de Microsoft office para el estudio de las distintas áreas.
- 4- valorar la importancia de las redes sociales.
- 5- Utilizar las principales etiquetas de lenguaje HTML en el diseño de páginas web (blogs) y reconocerá la importancia de los enlaces, vínculos o links en las páginas

MÉTODO

El método de trabajo en el área será instruccional y colaborativo, siendo este último en el que más se hará énfasis y al final de cada uno de los contenidos se hará una prueba práctica y otra teórica tipo icfes

QUÉ EVALUAR

El desarrollo de las actividades propuestas, talleres, la predisposición al trabajo y la actitud frente al desarrollo de las tareas asignadas

Procesos de aprendizaje

Evolución del aprendizaje

Habilidad y destrezas en el manejo de la información

Procedimientos

Uso y cuidado de la sala y de los materiales existentes en ella

El desenvolvimiento esfuerzo y perseverancia en el trabajo individual

Identificar los componentes del ordenador y sus periféricos, sus funciones, la configuración mínima necesaria para el funcionamiento de un ordenador personal

CUÁNDO EVALUAR

Periódicamente

CÓMO EVALUAR

Evaluación escrita, práctica, individual, grupal, global, continua, formativa, preventiva

CON QUÉ EVALUAR

Talleres de:

Selección múltiple

Completar

Apareamiento

Con las herramientas del software trabajados

Textos modelos

Simuladores de evaluación

QUÉ SE LOGRÓ CON LA EVALUACIÓN

Nivel de desarrollo de las competencias definidas en el plan de estudios

Darse cuenta de los avances del proceso en el proceso aprendizaje

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los principios rectores que deben guiar las acciones y decisiones alrededor de la evaluación y promoción son:

1.-Considerar integralmente al estudiante, y no desde la perspectiva de cada disciplina o asignatura.

2.- Tramitar y decidir colectivamente, los aspectos claves y todo caso crítico individual o grupal.

3.- Emplear y agotar todas las estrategias y alternativas posibles que garanticen un aprendizaje de calidad por parte de los estudiantes, y que aseguren su permanencia en el sistema escolar.

4 El estudiante, en cada evaluación, demuestra capacidad para resolver problemas relativos a los tópicos evaluados.

5. El estudiante cumple con tareas y otras actividades propuestas durante el periodo escolar evaluado.

6. El estudiante participa activamente en clase y hace aportes que enriquecen el conocimiento de docentes y demás participantes.

7. El estudiante demuestra desarrollo de competencias: interpretativa, argumentativa, propositiva, ciudadanas y laborales, en general.

La Institución Educativa, siguiendo lo normado en el Decreto 1290 del 16 de abril de 2009, retoma las escalas de valoración nacional de Desempeño Superior, Desempeño Alto, Desempeño Básico, Desempeño Bajo y definirá y adoptará su escala de valoración de los desempeños de los estudiantes que les **facilite la movilidad entre establecimientos educativos**, teniendo en cuenta la misión pretendida, los objetivos, las metas, los indicadores de calidad definidos en el P.E.I. Se considera en la Institución Educativa:

1. **Desempeño Superior:** El estudiante que alcanza todos los logros propuestos, sin actividades complementarias, tiene fallas justificadas con soportes y aceptadas por la institución, no presenta dificultades en su comportamiento, manifiesta sentido de pertenencia institucional, participa en las actividades curriculares y extracurriculares y otras consideradas pertinentes por la Institución según el P.E.I y el Manual de convivencia. Es evidente la facilidad al aprender de todo el contexto que le rodea. Cuantitativamente de 4.55 a 5,0 (o en otras palabras esta valoración la obtiene el estudiante que: INTERPRETA los conceptos, ARGUMENTA con ellos y PROPONE con base en ellos, además, su actitud está acorde con el perfil del educando que persigue la Institución).

2. **Desempeño Alto:** El estudiante que alcanza todos los logros propuesto, pero con algún grado de apoyo, aprende de sus errores, valora y promueve autónomamente su propio desarrollo, tiene fallas justificadas con soportes y aceptadas por la institución, desarrolla actividades curriculares específica, manifiesta sentido de pertenencia etc.

3. **Desempeño Básico:** El estudiante que alcanza los logros mínimos (60%) esperados, puede o no utilizar actividades complementarias dentro del período académico, presenta faltas o no de asistencia justificada e injustificada, tiene o no dificultades de comportamiento, tiene dificultades que supera, pero no en su totalidad, requiere de gran apoyo para alcanzar sus metas, necesita soporte de las actividades complementarias etc.

4. **Desempeño Bajo:** El estudiante que no alcanza los logros mínimos (60%) esperados y requiere de actividades de refuerzo y superación, sin embargo después de realizadas las actividades de recuperación no logra alcanzar los logros previstos, presenta muchas faltas de asistencia(25%) que inciden en su desarrollo integral, presenta poco sentido de pertenencia institucional, interactúa de manera muy reducida con su entorno, muestra necesidad de un gran apoyo para tener mejora, otras consideradas pertinente por la institución, según el Manual de Convivencia.

Las principales formas de Evaluación utilizadas son las siguientes:

Evaluaciones Escritas de los contenidos teóricos

Exámenes prácticos directamente sobre el computador

Seguimiento en los talleres realizados dentro y fuera del salón.

Trabajos Escritos

Revisión de Apuntes

Trabajos de Clase

Evaluaciones Orales

Participación en clase

Además de los talleres existirá la auto evaluación y coevaluación entre estudiantes. Se tendrá en cuenta también la asistencia, participación y responsabilidad del estudiante en su desempeño en el área.

ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMATICA	GRADO	1	PERIODO	1	INTENSIDAD HORARIA	2	
DOCENTE								
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 							
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<p>Identifico las características de artefactos de mi entorno que se han utilizado a través del tiempo Clasifico y describo recursos naturales y artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, utilizando diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos de ellos Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología y la relación con la conservación del medio ambiente través de preguntas e intercambio de ideas.</p>							

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER
<ul style="list-style-type: none"> Identifica algunos artefactos que utiliza el hombre para determinar las consecuencias ambientales de su uso. Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica herramientas tecnológicas que permiten realizar tareas de transformación de materiales, gestión de información y comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza artefactos y desarrolla proyectos que facilitan las actividades y satisfacen necesidades cotidianas.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	D.B.A	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
<ul style="list-style-type: none"> El entorno natural del estudiante. Recursos naturales Tipos de vivienda Los servicios públicos. Aparatos eléctricos (el computador, el televisor, la radio, el teléfono). 	<p>Superior</p> <p>Identifica describe y utiliza adecuadamente algunas herramientas tecnológicas.</p>		

<p>Herramientas y artefactos</p>	<p>Alto Identifica y utiliza adecuadamente algunas herramientas tecnológicas.</p> <p>Básico Utiliza adecuadamente algunas herramientas tecnológicas.</p> <p>Bajo Se le dificulta utilizar adecuadamente algunas herramientas tecnológicas.</p>		
----------------------------------	---	--	--

ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMATICA	GRADO	1	PERIODO	2	INTENSIDAD HORARIA	1	
DOCENTE								
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. • Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. • Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. • Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 							
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<p>Describo semejanzas y diferencias entre artefactos de uso cotidiano y elementos naturales de mi entorno. Reconozco y analizo los elementos o partes externas de un artefacto para utilizarlo adecuadamente. Manejo adecuadamente las herramientas escolares para las actividades de la clase (recortar, trazar, pintar, pegar, armar). Realizo preguntas coherentes sobre cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano en el hogar y en la escuela. Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan.</p>							

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER	
<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona con su grupo sobre las actividades y los resultados de su trabajo, que les permitan identificar consecuencias ambientales y sociales del uso de productos tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la importancia de artefactos tecnológicos para la realización de diversas actividades humanas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano y los utiliza para el desarrollo de proyectos tecnológicos 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	D.B.A	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Uso de las herramientas de trabajo escolares (lápiz, papel, cuaderno, borrador, sacapuntas, regla, etc.). • El computador y sus partes. • El computador como producto tecnológico. • Manejo del mouse. 	<p>Superior Identifica, maneja adecuadamente y reflexiona sobre la importancia de los artefactos tecnológicos en la realización de diversas actividades humanas.</p> <p>Alto Identifica y reflexiona sobre la</p>		

	<p>importancia de los artefactos tecnológicos en la realización de diversas actividades humanas.</p> <p>Básico</p> <p>identifica la importancia de los artefactos tecnológicos en la realización de diversas actividades humanas.</p> <p>Bajo</p> <p>Se le dificulta identificar la importancia de los artefactos tecnológicos en la realización de diversas actividades humanas.</p>		
--	---	--	--

ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMATICA	GRADO	1	PERIODO	3	INTENSIDAD HORARIA	2	
DOCENTE								
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. • Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. • Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. • Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 							
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<p>Describo la función de algunos artefactos para la realización de diversas tareas humanas Utilizo adecuadamente artefactos de mi cotidianidad para facilitar mis actividades escolares y del hogar. Realizo una exposición sencilla sobre los trabajos creados en el periodo utilizando descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones. Identifico materiales en desuso para construir objetos con material reciclable que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente</p>							

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER	
<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades 	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona los artefactos tecnológicos de uso cotidiano e identifica en ellos restricciones y condiciones de manejo 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica materiales caseros en desuso para construir objetos que benefician su entorno. 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	D.B.A	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Los aparatos eléctricos: la plancha, el televisor, la licuadora, lavadora, equipo, etc. • Clasificación de artefactos. • Manejo de artefactos tecnológicos. • Normas de prevención y seguridad en el uso de artefactos tecnológicos 	<p>Superior Identifica, describe y utiliza adecuadamente artefactos en su cotidianidad para facilitar sus actividades escolares y del hogar.</p> <p>Alto Identifica y utiliza adecuadamente artefactos en su cotidianidad para facilitar sus actividades escolares y</p>		

	<p>del hogar</p> <p>Básico</p> <p>Utiliza adecuadamente artefactos en su cotidianidad para facilitar sus actividades escolares y del hogar</p> <p>Bajo</p> <p>Se le dificulta utilizar adecuadamente artefactos en su cotidianidad para facilitar sus actividades escolares y del hogar</p>		
--	---	--	--

ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMATICA	GRADO	1	PERIODO	4	INTENSIDAD HORARIA	2	
DOCENTE								
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 							
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<p>Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.</p> <p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p> <p>Describo la forma de solucionar problemas tecnológicos sencillos a través de pasos organizados.</p> <p>Describo las ventajas y desventajas del uso del computador</p>							

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER	
<ul style="list-style-type: none"> Explica cómo sus acciones afectan al ambiente, así mismo y a los demás generando cambios de actitudes. Interactúa con sus compañeros demostrando respeto y tolerancia en el trabajo colaborativo 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica en los símbolos y señales, normas de seguridad y prevención para el uso de artefactos tecnológicos 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla proyectos tecnológicos de manera colaborativa para solucionar problemas de su entorno. Usa la computadora como herramienta de comunicación e información para exponer sus ideas. 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	D.B.A	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
<ul style="list-style-type: none"> Manejo del Paint. Trabajo colaborativo Seguridad y prevención en uso de artefactos tecnológicos Páginas educativas para niños con contenidos educativos. 	<p>Superior identifica explica y aplica diferentes normas de seguridad y prevención para el uso de artefactos tecnológicos</p> <p>Alto identifica y aplica diferentes normas</p>		

	<p>de seguridad y prevención para el uso de artefactos tecnológicos</p> <p>Básico</p> <p>Aplica diferentes normas de seguridad y prevención para el uso de artefactos tecnológicos</p> <p>Bajo</p> <p>Se le dificulta aplicar diferentes normas de seguridad y prevención para el uso de artefactos tecnológicos</p>		
--	--	--	--

ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMATICA	GRADO	2	PERIODO	1	INTENSIDAD HORARIA	2	
DOCENTE								
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 							
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<p>Identifico las características y evolución de artefactos de comunicación que se han utilizado a través del tiempo</p> <p>Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, particularmente los relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias).</p> <p>Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.</p> <p>Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida.</p>							

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER	
<ul style="list-style-type: none"> Asume una actitud responsable frente al cuidado de su entorno mejorando su accionar. Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia en el trabajo en equipo para fortalecer la convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno, determinando la influencia en los estilos de vida. 	<ul style="list-style-type: none"> Explora algún artefacto de su entorno para identificar sus materiales de construcción y funcionalidad. Usa la computadora como herramienta de comunicación e información para exponer sus ideas 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	D.B.A	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
<ul style="list-style-type: none"> Artefactos tecnológicos: Historia y fabricación Mis juguetes son artefactos. Juguetes de ayer y de hoy. Señales preventivas El computador como artefacto 	<p>Superior</p> <p>Reconoce, comprende y explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno, determinando la influencia en los estilos de vida.</p>		

tecnológico	<p>Alto</p> <p>Reconoce y explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno, determinando la influencia en los estilos de vida.</p> <p>Básico</p> <p>Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno, determinando la influencia en los estilos de vida.</p> <p>Bajo</p> <p>Se le dificulta explicar la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno, determinando la influencia en los estilos de vida.</p>		
-------------	--	--	--

ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMATICA	GRADO	2	PERIODO	2	INTENSIDAD HORARIA	2	
DOCENTE								
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. • Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. • Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. • Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 							
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<p>Identifico las características y evolución de artefactos que se han utilizado en la comunidad a través del tiempo. Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno. Comparo longitudes, magnitudes y cantidades en el armado y desarmado de artefactos y dispositivos de mi comunidad. Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.</p>							

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER	
<ul style="list-style-type: none"> • Asume una actitud responsable para el cuidado de su entorno y de su propio cuerpo. • Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia con sus compañeros para fortalecer el trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno para determinar sus características, uso y procedencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Examina algún artefacto de su entorno para identificar su evolución, los materiales de construcción, la funcionalidad y su im en la vida del hombre. • Usa la computadora como herramienta de comunicación e información para exponer sus ideas. 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	D.B.A	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas y materiales de uso cotidiano a través del tiempo • La cocina: Inventos de la cocina • Guía y Uso de los electrodomésticos. 	<p>Superior</p> <p>Reconoce valora y explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno para determinar sus</p>		

<ul style="list-style-type: none">• Energía para vivir.	<p>características, uso y procedencia.</p> <p>Alto</p> <p>Reconoce y explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno para determinar sus características, uso y procedencia.</p> <p>Básico</p> <p>Reconoce la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno para determinar sus características, uso y procedencia.</p> <p>Bajo</p> <p>Se le dificulta reconocerá la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno para determinar sus características, uso y procedencia.</p>		
---	--	--	--

ÁREA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO	2	PERIODO	3	INTENSIDAD HORARIA	2
DOCENTE							
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. • Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. • Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. • Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 						
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<p>Describo grandes inventos que han cambiado la forma de elaborar algunas tareas humanas. Comparo mi esquema de vacunación con el esquema establecido y explico su importancia. Ensablo y desarmo artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones gráficas. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos</p>						

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER
<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra interés y curiosidad para indagar temas relacionados con tecnología. • Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia mejorando su producción 	<ul style="list-style-type: none"> • Compara artefactos con elementos naturales para explicar su funcionamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Examina artefactos para detectar fallas y posibilidades de innovación. • Trabaja colaborativamente para proponer proyectos que involucran innovaciones tecnológicas.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	D.B.A	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo usar los artefactos? • Grandes inventos de la historia • Elementos de una oficina. • Representación de artefactos en papel y el origami. • Componentes tecnológicos. 	<p>Superior</p> <p>Demuestra interés y trabaja activa y colaborativamente, con respeto y tolerancia en actividades que promueven innovaciones tecnológicas.</p> <p>Alto</p>		

	<p>Demuestra interés y trabaja colaborativamente, con respeto y tolerancia en actividades que promueven innovaciones tecnológicas.</p> <p>Básico</p> <p>Trabaja colaborativamente, con respeto y tolerancia en actividades que promueven innovaciones tecnológicas.</p> <p>Bajo</p> <p>Se le dificulta trabajar colaborativamente, con respeto y tolerancia en actividades que promueven innovaciones tecnológicas.</p>		
--	---	--	--

ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMATICA	GRADO	2	PERIODO	4	INTENSIDAD HORARIA	2	
DOCENTE								
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 							
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<p>Identifico y describo aquellos inventos que hasta hoy no han sufridos muchos cambios y siguen siendo muy útiles en las actividades humanas.</p> <p>Identifico y describo los materiales y materia prima con que han sido elaborados algunos artefactos</p> <p>Ensambo y desarmo artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones escritas.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para sustentar la funcionalidad de proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>							

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER
<ul style="list-style-type: none"> Demuestra interés y curiosidad para indagar temas relacionados con tecnología. Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia mejorando su producción 	<ul style="list-style-type: none"> Compara artefactos con elementos naturales para explicar su funcionamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> Examina artefactos para detectar fallas y posibilidades de innovación. Trabaja colaborativamente para proponer proyectos que involucran innovaciones tecnológicas.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	D.B.A	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
<ul style="list-style-type: none"> Materias primas Artefactos en su entorno (Hogar, Escuela, entre otros). Beneficios de los artefactos tecnológicos para el ser humano. Uso de Wordpad. 	<p>Superior</p> <p>Identifica compara y diferencia artefactos con elementos naturales para explicar su funcionamiento.</p> <p>Alto</p> <p>Identifica y compara artefactos con elementos naturales para explicar su</p>		

	<p>funcionamiento.</p> <p>Básico</p> <p>Compara artefactos con elementos naturales para explicar su funcionamiento.</p> <p>Bajo</p> <p>Presenta dificultades para comparar artefactos con elementos naturales y explicar su funcionamiento.</p>		
--	---	--	--

ÁREA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO	3°	PERIODO	1	INTENSIDAD HORARIA	1	
DOCENTE	LINA MARÍA URIBE VARGAS							
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 							
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<p>Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de algunas tareas en la industria.</p> <p>Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de los productos comerciales.</p> <p>Indago como están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso industrial.</p> <p>Descubro como las industrias reutilizan algunos materiales para elaborar nuevos productos.</p>							

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER	
<p>Identifica posibles consecuencias derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos para cuidar su entorno y su salud.</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.</p>	<p>Describe artefactos de hoy y de épocas pasadas para establecer diferencias y semejanzas.</p>	<p>Demuestra habilidad en el uso de la computadora para apoyar actividades de información y Comunicación.</p> <p>Manipula artefactos de manera segura e identifica en ellos posibilidades de innovación.</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	D.B.A	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
<p>Inventos “Vivienda” Diseño y construcción de casas, edificios, etc. Materia prima y fabricación de productos Artefactos eléctricos y mecánicos en la industria Utensilios y servicios públicos</p>	<p>Superior Identifica describe y demuestra habilidad en el uso y manipulación de diferentes artefactos y productos tecnológicos.</p> <p>Alto Describe y demuestra habilidad en el uso y manipulación de diferentes artefactos y</p>		

	<p>productos tecnológicos.</p> <p>Básico</p> <p>Demuestra habilidad en el uso y manipulación de diferentes artefactos y productos tecnológicos.</p> <p>Bajo</p> <p>Se le dificulta demostrar el uso y manipulación de diferentes artefactos y productos tecnológicos.</p>		
--	---	--	--

ÁREA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO	3°	PERIODO	2	INTENSIDAD HORARIA	1
DOCENTE	LINA MARÍA URIBE VARGAS						
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. • Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. • Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. • Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 						
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<p>Identifico herramientas que como extensión de partes del cuerpo ayudan a realizar tareas de transformación de materiales industriales. Establezco relaciones entre la materia prima, material, herramienta para el procedimiento de fabricación de algunos productos comerciales. Selecciono entre diversos artefactos aquellos que son más adecuados para realizar algunas tareas industriales. Describo procesos de producción de algunos productos a partir del reciclaje.</p>						

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER	
Participa en el trabajo colaborativo demostrando interacción, respeto y tolerancia	Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno analizando sus efectos en los estilos de vida.	Trabaja colaborativamente para aplicar longitudes, magnitudes, cantidades en la exploración de artefactos y dispositivos tecnológicos para proponer innovaciones.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	D.B.A	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
Reciclaje Conocimiento del computador Partes del computador y su utilidad Hardware y Software Aplicación de Paint afiches	<p>Superior Reconoce y explica la evolución de diferentes artefactos tecnológicos y representa su influencia en la cotidianidad.</p> <p>Alto Reconoce la evolución de diferentes artefactos tecnológicos y representa su</p>		Proyecto de medio ambiente Proyecto uso adecuado del tiempo libre

	<p>influencia en la cotidianidad</p> <p>Básico</p> <p>Reconoce y explica la evolución de diferentes artefactos tecnológicos y su influencia en la cotidianidad</p> <p>Bajo</p> <p>Se le dificulta reconocer la evolución de diferentes artefactos tecnológicos y su influencia en la cotidianidad</p>		
--	---	--	--

ÁREA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO	3°	PERIODO	3	INTENSIDAD HORARIA	1	
DOCENTE	LINA MARÍA URIBE VARGAS							
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. • Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. • Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. • Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 							
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<p>Identifico y describo la evolución de los medios de transporte. Identifico las señales de tránsito y reflexiono sobre el adecuado uso de ellas. Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos de la ciudad. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>							

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER	
<p>Propone acciones que preservan el ambiente, para incluirlas en sus diseños tecnológicos.</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.</p>	<p>Identifica la importancia de algunos artefactos y productos utilizados en la vida cotidiana para determinar la procedencia, y su procedimiento de fabricación.</p>	<p>Utiliza herramientas de información y comunicación para describir las características y el funcionamiento de algunos artefactos y productos Tecnológicos.</p> <p>Trabaja colaborativamente en el diseño de objetos tecnológicos para satisfacer necesidades del entorno.</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	D.B.A	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
<p>Invento "La Rueda"</p> <p>Medios de transporte</p> <p>Tecnología y transporte</p> <p>Señales de tránsito</p>	<p>Superior</p> <p>Identifica, propone y utiliza adecuadamente diferentes artefactos y productos tecnológicos para satisfacer necesidades de su entorno.</p>		<p>Proyecto de tránsito</p>

	<p>Alto</p> <p>Identifica y utiliza adecuadamente diferentes artefactos y productos tecnológicos para satisfacer necesidades de su entorno.</p> <p>Básico</p> <p>Identifica adecuadamente diferentes artefactos y productos tecnológicos para satisfacer necesidades de su entorno.</p> <p>Bajo</p> <p>Se le dificulta identificar diferentes artefactos y productos tecnológicos para satisfacer necesidades de su entorno.</p>		
--	---	--	--

ÁREA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO	3°	PERIODO	4	INTENSIDAD HORARIA	1	
DOCENTE	LINA MARÍA URIBE VARGAS							
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. • Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada. • Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. • Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. 							
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<p>Identifico cómo ha evolucionado el computador. Realizo escritos en Word utilizando las herramientas vistas. Selecciono entre un conjunto de aplicaciones de Office la más adecuada para crear animaciones. Reflexiono sobre el uso adecuado del computador.</p>							

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER	
<p>Implementa en sus proyectos tecnológicos acciones para fomentar el cuidado del entorno.</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.</p>	<p>Identifica la importancia de algunos artefactos y productos utilizados en la vida cotidiana para determinar la procedencia, y su procedimiento de fabricación.</p>	<p>Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano en la construcción colaborativa de productos tecnológicos.</p> <p>Utiliza herramientas de información y comunicación para describir las características y funcionamiento de su proyecto tecnológico.</p>	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	D.B.A	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
<p>Oficio, trabajo y necesidades básicas Aparatos tecnológicos y solución de Problemas tecnológicos. Evolución del computador Ciudadano Global, responsables del ambiente</p>	<p>Superior Identifica implementa y fortalece el trabajo colaborativo y el uso en proyectos tecnológicos de acciones para fomentar el cuidado del entorno.</p> <p>Alto</p>		<p>Proyecto de transito Proyecto de medio ambiente</p>

	<p>Implementa y fortalece el trabajo colaborativo y el uso en proyectos tecnológicos de acciones para fomentar el cuidado del entorno.</p> <p>Básico</p> <p>Implementa el trabajo colaborativo y el uso en proyectos tecnológicos de acciones para fomentar el cuidado del entorno.</p> <p>Bajo</p> <p>Se le dificulta identificar el trabajo colaborativo y el uso en proyectos tecnológicos de acciones para fomentar el cuidado del entorno.</p>		
--	---	--	--

ÁREA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO	4°	PERIODO	1	INTENSIDAD HORARIA	1
DOCENTE	LINA MARÍA URIBE VARGAS						
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades y relacionarlos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. • Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y utilizarlos en forma segura. • Identificar y comparar ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. • Identificar y mencionar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología. 						
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<p>Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados. Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponible en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc.). Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos. Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas. Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>						

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER	
Promueve el cumplimiento de las normas para la prevención de accidentes y enfermedades. Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.	Diferencia productos tecnológicos de productos naturales e identifica las dificultades y los riesgos asociados a su uso.	Utiliza herramientas de información y comunicación para el desarrollo de diversas actividades sustentar ideas. Usa instructivos y manuales para guiarse en el manejo de artefactos.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	D.B.A	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
El hombre y la tecnología. La tecnología en las civilizaciones	<p>Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.</p> <p>Describo y clasifico artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura.</p> <p>Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.</p>		<p>Proyecto de transito</p> <p>Proyecto de medio ambiente</p>

	Asocio costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos.		
--	---	--	--

ÁREA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO	4°	PERIODO	2	INTENSIDAD HORARIA	1
DOCENTE	LINA MARÍA URIBE VARGAS						
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades y relacionarlos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. • Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y utilizarlos en forma segura. • Identificar y comparar ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. • Identificar y mencionar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología. 						
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos. • Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc.). • 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. • Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un problema. • Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas. • 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. • Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. 						

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER	
Demuestra la importancia de recursos naturales existentes en su entorno para fomentar su buen uso. Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.	Describe artefactos y procesos tecnológicos para argumentar las diferencias entre ellos. Describe y clasifica artefactos existentes para determinar el problema o la necesidad que resuelve.	Utiliza las TIC como fuentes de información y como medio de comunicación para sustentar sus ideas. Propone proyectos tecnológicos que solucionen problemas de su entorno.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	D.B.A	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
Los inventos. Artefactos tecnológicos	Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país. Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación, tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros. Propongo frente a un problema, varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas		Proyecto de transito Proyecto de medio ambiente

	<p>de cada una.</p> <p>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.</p>		
--	--	--	--

ÁREA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO	4°	PERIODO	3	INTENSIDAD HORARIA	1	
DOCENTE	LINA MARÍA URIBE VARGAS							
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades y relacionarlos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. • Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y utilizarlos en forma segura. • Identificar y comparar ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. • Identificar y mencionar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología. 							
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información. • Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc.). • Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas. • Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos. • Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología. • Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad. • Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. 							

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER	
Participa en equipos de trabajo definiendo roles para asumir sus responsabilidades.	Identifica artefactos tecnológicos utilizados en su entorno para reconocer y garantizar su calidad.	Utiliza las TIC para diseñar y construir nuevos modelos y maquetas, dando soluciones tecnológicas a su contexto. Realiza de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir prototipos.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	D.B.A	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
Clasificación de los materiales y recursos	Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados. Selecciono productos que responden a mis necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento, condiciones de manipulación y almacenamiento, componentes, efectos sobre la salud y medio		Proyecto de transito Proyecto de medio ambiente

	<p>ambiente).</p> <p>Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.</p> <p>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>		
--	--	--	--

ÁREA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO	4°	PERIODO	4	INTENSIDAD HORARIA	1
DOCENTE	LINA MARÍA URIBE VARGAS						
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades y relacionarlos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. • Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y utilizarlos en forma segura. • Identificar y comparar ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. • Identificar y mencionar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología. 						
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<p>Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman. Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc.). Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros. Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas. Diseño, construyo, adapto y reparo artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales. 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.). Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>						

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER	
Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia. Identifica productos y procesos tecnológicos reconociendo el impacto social o ambiental que pueden generar.	Identifica fuentes y tipos de energía para explicar el proceso de transformación.	Utiliza las TIC para representar productos, artefactos o procesos tecnológicos. Adapta y repara artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para solucionar problemas.	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	D.B.A	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela Uso y creación de wikis y blogs.	Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información. 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.).		Proyecto de transito Proyecto de medio ambiente

	<p>Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema.</p> <p>Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.</p>		
--	--	--	--

ÁREA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO	5	PERIODO	1	INTENSIDAD HORARIA	2	
DOCENTE	MARGARITA GOMEZ							
OBJETIVO:	Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados							
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos. • Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos. • Establezco relaciones de proporción entre las dimensiones de los artefactos y de los usuarios. • Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad. 							

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER
<ul style="list-style-type: none"> • Participa con sus compañeros en la definición de roles y responsabilidades para el desarrollo de proyectos en tecnología. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las diferentes fuentes y tipos de energía para explicar cómo se transforman. Argumenta sobre los posibles efectos del uso de la tecnología en otros campos de la industria y el conocimiento, para predecir sus avances. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las TIC para representar productos, artefactos o procesos tecnológicos.
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Energía y su transformación • Evolución Tecnológica • Historia de las máquinas. • Máquinas simples y Compuestas 	<p>Investiga acerca de los grandes inventos de la historia y su incidencia en la sociedad.</p> <p>Identifica maquinas simples y compuestas de uso común.</p>	

ÁREA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO	5	PERIODO	2	INTENSIDAD HORARIA	2
DOCENTE	MARGARITA GOMEZ						
OBJETIVO:	Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.						
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman. • Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos. • Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos. • Identifico instituciones y autoridades a las que puedo acudir para solicitar la protección de los bienes y servicios de mi comunidad. 						

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER
<ul style="list-style-type: none"> • Valora los bienes y servicios que se ofrecen en su comunidad para velar por su cuidado y buen uso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los criterios de calidad, cuidado y buen uso en artefactos o productos tecnológicos para aplicarlos en su diario vivir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las TIC y los medios de comunicación como fuentes de información para sustentar sus ideas. Trabaja en equipo para analizar artefactos que respondan a las necesidades del entorno, involucrando componentes tecnológicos.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Calidad en las herramientas tecnológicas • Manuales de usuario • Informática • Sistema Operativo • Ventanas en el computador • Digitación de textos en Word 	<p>Utiliza de forma apropiada las herramientas de Word para crear documentos.</p> <p>Identifica los diferentes programas del sistema operativo utilizado en el centro educativo.</p>	

ÁREA	TECNOLOGÍA E INFORMATICA	GRADO	5	PERIODO	3	INTENSIDAD HORARIA	2	
DOCENTE	MARGARITA GOMEZ							
OBJETIVO:	Identificar y comparar ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana							
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de artefactos y procesos que corresponden a necesidades particulares de mi comunidad. • Empleo con seguridad de artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos. • Establezco relaciones de proporción entre las dimensiones de los artefactos y de los usuarios. • Identifico algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por su cuidado y buen uso, valorando sus beneficios sociales. 							

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER	
<ul style="list-style-type: none"> • Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia. Muestra interés por proteger los bienes y servicios de la comunidad y para participar en la solución de problemas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica instituciones e innovaciones para determinar las que han favorecido el desarrollo del país. Analiza las ventajas y desventajas de varias soluciones propuestas frente a un problema, argumentando su elección. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para el desarrollo de diversas actividades. 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO			
TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	DBA	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Las Telecomunicaciones • Construcciones y Estructuras • Invento "Cohetes". • Robótica • Circuitos 	<p>Investiga acerca de los diferentes inventos que han ayudado a la humanidad.</p> <p>crea de forma creativa modelos de los diferentes inventos.</p>		

ÁREA	TECNOLOGÍA E INFORMATICA	GRADO	5	PERIODO	4	INTENSIDAD HORARIA	2	
DOCENTE	MARGARITA GOMEZ							
OBJETIVO:	Identificar y mencionar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.							
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Identifico y doy ejemplos de herramientas para la construcción de proyectos tecnológicos. • Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas. • Diseño, construyo, adapto y reparo artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales. • Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento 							

SABER SER	SABER CONOCER	SABER HACER
<ul style="list-style-type: none"> • Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los criterios de calidad de un producto o servicio, para aplicarlos en su diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las TIC y herramientas manuales para el diseño, la construcción y la elaboración de modelos y maquetas tecnológicas. • Desarrolla en equipo proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos, implementando criterios de calidad.
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
TEMAS	NIVEL DE DESEMPEÑO	TRANSVERSALIZACIÓN DE PROYECTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de construcción • Iniciación al programa Excel • Creación de tablas. • La Fotografía 	<p>Utiliza adecuadamente herramientas de Microsoft office como Excell.</p> <p>Usa la herramienta movie marker para crear videos.</p>	

- Videos Movie Maker
- Correo electrónico