

**COLEGIOS EUCARISTICOS**  
**Creatividad, Verdad y Compromiso**

**PLAN DE ÁREA EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**ASIGNATURAS: TECNOLOGÍA**

## I. IDENTIFICACIÓN DEL ÁREA

**PLAN DE ÁREA:** EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA E  
INFORMÁTICA

**ASIGNATURAS:** Tecnología

### INTENSIDAD HORARIA

PRIMARIA      1° a 5°:      1 hora semanal

## II. JUSTIFICACIÓN

El área de Tecnología e informática de la Escuela Popular Arzobispo Tulio Botero Salazar está orientada a la formación de estudiantes críticos, reflexivos, analíticos e investigadores, capaces de resolver problemas no solo desde la informática y la tecnología sino también de la cotidianidad. Estudiantes proactivos interesados en las innovaciones tecnológicas, capaces de administrar procesos de información y comunicación desde su entorno inmediato hasta la sociedad informatizada global.

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. Según afirma en National Research Council la mayoría de gente suele asociar la tecnología simplemente con artefactos como computadores y software, aviones, pesticidas, plantas de tratamiento de agua, píldoras anticonceptivas y hornos microondas, por mencionar unos pocos ejemplos.

Sin embargo, la tecnología es mucho más que sus productos tangibles. Otros aspectos igualmente importantes son el conocimiento y los procesos necesarios para crear y operar esos productos, tales como la ingeniería del saber cómo y el diseño, la experticia de la manufactura y las diversas habilidades técnicas.

La tecnología incluye tanto los artefactos tangibles del entorno artificial diseñado por los humanos e intangibles como las organizaciones son los programas de computador. También involucra a las personas, la infraestructura y los procesos requeridos para diseñar, manufacturar, operar y reparar los artefactos.

**Paula Nahirñak.** Investigadora del IERAL. Fundación mediterránea, concluye desde varios estudios empíricos que los empleados que manejan tecnología, entendida como herramienta, son más productivos que aquellos que no lo hacen. Y según la autora, en este sentido Argentina tiene una buena base para su inserción en la nueva economía mundial, ya que más del 27% de su fuerza laboral está vinculada con el uso de tecnología.

Mirando desde la óptica de nuestro país, es innegable que esta inserción de que habla la doctora Nahirñak se ha dado en forma vertiginosa en los últimos 20 años. El 60% de las actividades de un ciudadano normal tiene que ver directa o indirectamente con artefactos, máquinas, accesorios. La calidad de vida y el progreso del país se mide, entre otros factores, por nuestra capacidad de utilizar tecnología. No podemos decir lo mismo en cuanto a producción de tecnología porque Colombia no está aún en capacidad de hacerlo con competencia. Allí apunta la educación. A la educación se le ha designado socialmente la función

de transmitir y generar los conocimientos. Esta acción se realiza a través de la investigación, el avance de la ciencia y el desarrollo tecnológico. La educación emplea las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para apoyar la labor de aprendizaje, acceder a un número mayor de personas, además de acortar las distancias geográficas.

La educación en tecnología resulta imprescindible para la adquisición no sólo de conocimientos, sino de herramientas que le posibilitan al estudiante a acceder al entorno, a la información, como también a la utilización de máquinas y creación de programas de computador propios del medio en que se desarrolla.

La tecnología facilita el trabajo en la sociedad, y en este aspecto éste será mucho más fácil de realizar en el ámbito de la educación, utilizando la tecnología como medio de aprendizaje para reforzar otras áreas de conocimiento.

Para lograr esto, los estudiantes necesitan:

- Las habilidades y el conocimiento básico sobre búsqueda e investigación para ser competentes en el manejo de la información.

- Comprender la importancia y las características de la información.

- Identificar el modo como se organiza, genera y comunica la información.
- Desarrollar el disfrute de explorar tecnología e información de todo tipo.
- Las destrezas y el conocimiento para usar artefactos, máquinas e información a profundidad y con sabiduría con el fin de obtener una satisfacción personal duradera y aportar a la sociedad. Esto se traduce en calidad de vida.

### III. MARCO DE TEORICO Y LEGAL

Es significativa la importancia que tiene la educación en Tecnología e Informática en el campo educativo, dado a que esta conduce a la realización de tareas tecnológicas que conllevan a la productividad e innovación de actividades manuales, artística y de producción en general.

Es por ello que ha venido ganando un lugar importante dentro de los lineamientos curriculares, ya que es precisamente ella, mediante el avance, la teoría de la técnica, y a su vez la técnica es la aplicación de la ciencia.

El artículo 23 de la Ley General de la Educación coloca la Tecnología e Informática como área obligatoria y fundamental que busca el desarrollo equilibrado del estudiante, de tal modo que le facilite pensar, razonar, sentir y actuar armónicamente en medio de la sociedad que debe tener en cuenta el gran sistema: Naturaleza-Hombre-Trabajo-Cultura

El estudio de los fines y objetivos relacionados con la enseñanza matemática contenidos en este proceso están relacionados con la educación preescolar, la educación básica y la educación media. En la ley 115 de 1994, Ley General de Educación se establecen algunos artículos que tiene relación directa con el Área de Matemáticas, se destacan los pertinentes:

- De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:
  - La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.
  - 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.
  - El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.
  - 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.
  - La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.
  - 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.

- La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.
- 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.
- La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre
- 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.

## **LOS ARTEFACTOS**

Son dispositivos, herramientas, aparatos, instrumentos y máquinas que potencian la acción humana. Se trata entonces, de productos manufacturados percibidos como bienes materiales por la sociedad.

## **LOS PROCESOS**

Son fases sucesivas de operaciones que permiten la transformación de recursos y situaciones para lograr objetivos y desarrollar productos y servicios esperados. En particular, los procesos tecnológicos contemplan decisiones asociadas a complejas correlaciones entre propósitos, recursos y procedimientos para la obtención de un producto o servicio. Por lo tanto, involucran actividades de diseño, planificación, logística, manufactura, mantenimiento, metrología, evaluación, calidad y control. Los procesos pueden ilustrarse en áreas y grados de complejidad tan diversos como la confección de prendas de vestir y la industria petroquímica.

## **LOS SISTEMAS**

Son conjuntos o grupos de elementos ligados entre sí por relaciones estructurales o funcionales, diseñados para lograr colectivamente un objetivo. En particular, los sistemas tecnológicos involucran componentes, procesos, relaciones, interacciones y flujos de energía e información, y se manifiestan en diferentes contextos: la salud, el transporte, el hábitat, la comunicación, la industria y el comercio, entre otros. La generación y distribución de la energía eléctrica, las redes de transporte, las tecnologías de la información y la comunicación, el suministro de alimentos y las organizaciones, son ejemplos de sistemas tecnológicos.

## **ESTÁNDARES**

El trazado de una calle, la generación y distribución de la energía eléctrica, los transportes, las tecnologías de la información y la comunicación, la agricultura, la construcción de una solución de vivienda, la fabricación de un carro, una herramienta controlada por una computadora, y las organizaciones sociales cuando son producto de procesos de diseño basados en conocimiento científico y tecnológico, son ejemplos de sistemas tecnológicos.

Contextos tales como la salud, el transporte, el hábitat, la comunicación, la industria y el comercio entre otros.

## **TECNOLOGÍA Y TÉCNICA**

La idea de técnica como el saber-hacer, que surge de forma empírica o artesanal. La tecnología en cambio, involucra un tipo de conocimiento sistematizado, más vinculado con la ciencia, además del saber hacer que pudiera surgir por la actividad empírica del ensayo y el error, junto con conocimientos desarrollados por la propia tecnología.

## **TECNOLOGÍA Y CIENCIA**

Entre los propósitos de la ciencia están la observación y comprensión del mundo, y la búsqueda de explicaciones y modelos que permitan predecirlo; entre tanto, la tecnología tiene como propósito la transformación de situaciones y del entorno para satisfacer necesidades y resolver problemas. En la actualidad, no es posible pensar en una u otra, sino en las dos porque ambas están íntimamente interrelacionadas, se afectan mutuamente y comparten procesos de construcción de conocimiento.

## **TECNOLOGÍA, INNOVACIÓN E INVENCION**

Se reconoce la innovación como el mejoramiento de procesos, sistemas y artefactos existentes que tienen un efecto en el desarrollo de productos y servicios, mientras la invención alude a nuevos procesos, sistemas y artefactos. Tanto la innovación como la invención son el resultado de procesos de investigación, desarrollo, diseño, experimentación, observación entre otros.

En algunos casos establecer la diferencia entre innovación e invención puede resultar complejo, sin embargo es importante reconocer el impacto de estas en el desarrollo de la sociedad.

## **TECNOLOGÍA Y DISEÑO**

El diseño es una actividad esencialmente cognitiva, para la solución de problemas presentes o futuros, que involucra procesos de pensamiento relacionados con la anticipación, la generación de preguntas, la detección de necesidades, restricciones y especificaciones

## TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

La informática constituye uno de los sistemas tecnológicos de mayor incidencia en la transformación de la cultura contemporánea debido a que permea la mayor parte de las actividades humanas. En particular, en las instituciones educativas el uso de la informática en los espacios de formación ha ganado terreno, y se ha constituido en una oportunidad para el mejoramiento de los procesos pedagógicos. Para la educación en tecnología, la informática se configura como herramienta clave para el desarrollo de proyectos y actividades tales como procesos de búsqueda de información, simulación, diseño asistido, manufactura, representación gráfica, comunicación de ideas y trabajo colaborativo.

**COMPONENTES:** Las competencias para la educación en tecnología están organizadas según cuatro componentes básicos interconectados. De ahí que sea necesaria una lectura transversal para su posterior concreción en el plan de estudios. Esta forma de organización facilita una aproximación progresiva al conocimiento tecnológico por parte de los estudiantes y orienta el trabajo de los docentes en el aula.

Los componentes que se describen a continuación están presentes en cada uno de los grupos de grados:

- Igualmente de conformidad con la Ley 115, en sus artículos 20, 21, 22 Y 30 se tienen objetivos comunes por niveles, de los cuales atañen al área los siguientes:
- **Objetivos generales de la educación básica:**
  - Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo
  - 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
  - Fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa
- **Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria:**
  - El desarrollo de los conocimientos matemáticos necesarios para manejar y utilizar operaciones simples de cálculo y procedimientos lógicos elementales en diferentes situaciones, así como la capacidad para solucionar problemas que impliquen estos conocimientos



- La comprensión básica del medio físico, social y cultural en el nivel local, nacional y universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual correspondiente a la edad
- La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad
- La valoración de la higiene y la salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente

Además desde el quehacer propio del área se tiene como punto de partida el horizonte institucional respecto al Plan de Estudios, determinado en el PEI a saber:

- **LOS FINES DE LA EDUCACIÓN DE LOS COLEGIOS EUCARÍSTICOS**

La educación de los Colegios Eucarísticos tiene cinco grandes fines:

**Aprender a Ser:** El primer fin de nuestra educación es el aprendizaje, que la formación atraviese el espíritu de cada miembro de la comunidad educativa y dirija toda su existencia.

**Aprender a Conocer:** Que supone todo el proceso de adquirir las habilidades y competencias necesarias para poder realizar el proceso de conocimiento.

**Aprender a Convivir:** Que supone todo el proceso mediante el cual se adquiere la capacidad de vivir en armonía y tolerancia con los semejantes y con el mundo.

**Aprender a Hacer:** Que supone todo el proceso de descubrimiento de las propias habilidades y de las capacidades mediante las cuales uno vive una vocación y cumple una misión en la vida encomendada por Dios.

#### IV. MALLA CURRICULAR.

##### PREGUNTA PROBLEMATIZADORA GENERAL DEL AREA:

¿Cómo la tecnología e informática aporta a las personas de hoy, en sus vidas cotidianas con la solución de problemas, la satisfacción de necesidades y herramientas idóneas de medios, dispositivos, pensamientos y habilidades para el bienestar personal y social orientado a las exigencias actuales de nuestro mundo?

AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		GRADO: 1º		PERIODO: 1	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:					
¿Cuáles son las dependencias de tu casa?					
ESTANDARES	COMPONENTES	NUCLEO TEMATICO	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	
Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente.	<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>	<p>La vivienda</p> <p>La casa y sus dependencias.</p> <p>Tipos de vivienda</p>	<p>Cognitiva, Solución de problemas informáticos, valorativa, problemas, informáticos, Valorativa,</p> <p>Tecnológica, Uso de Tics.</p> <p>Explora el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de</p>	<p>Reconoce y representa gráficamente las diferencias que hay entre vivienda urbana y rural.</p> <p>Reconoce las dependencias de la casa y las herramientas tecnológicas usadas en cada una de ellas</p> <p>Diferencia los tipos de vivienda que han existido.</p>	

			<p>vida.</p> <p><b>Ciudadanas:</b> Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.</p> <p><b>Laborales:</b> Evaluar las alternativas viables para solucionar el problema.</p>	
--	--	--	---	--

**AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**GRADO: 1º**

**PERIODO: 2**

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** Conozcamos los artefactos que se utilizan para realizar tareas cotidianas en el hogar y en la escuela.

¿Qué aparatos tecnológicos utilizamos en el hogar?

¿Qué aparatos tecnológicos manejamos en la escuela?

ESTANDARES	COMPONENTES	NUCLEO TEMATICO	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
<p>Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.</p> <p>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.</p>	<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>	<p>Artefactos tecnológicos de la vida cotidiana.</p> <p>Inventos tecnológicos.</p> <p>Utilización adecuada de los artefactos tecnológicos</p>	<p>Cognitiva, Solución de problemas informáticos, Valorativa, tecnológica, Uso de Tics.</p> <p>Explora el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p> <p><b>Ciudadanas:</b> Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.</p> <p><b>Laborales:</b> Respetar y comprender los puntos de vista de los otros, aunque esté en desacuerdo con ellos.</p>	<p>Identifica y dibuja diferentes aparatos tecnológicos, entre ellos el computador, y aprecia los beneficios que nos brindan.</p> <p>Reconoce algunos inventos tecnológicos que el hombre ha creado y su importancia.</p> <p>Identifica y dibuja diferentes aparatos tecnológicos y reconoce los beneficios que nos brindan.</p>

AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		GRADO: 1º		PERIODO: 3
<p><b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> Familiaricemos con el computador.  ¿Qué es el computador?  ¿Para qué crees que sirve el computador?</p>				
ESTANDARES	COMPONENTES	NUCLEO TEMATICO	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
<p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p> <p>Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros).</p>	<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>	<p>Reconocimiento del equipo.</p> <p>Diferenciar la C.P.U, la pantalla, el teclado y el Mouse.</p> <p>Prendido y apagado del computador.</p> <p>El Mouse (desplazamiento del Mouse, clic derecho, clic izquierdo).</p>	<p>Cognitiva, Solución de problemas informáticos, Valorativa, tecnológica, Uso de Tics.</p> <p>Explora el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p> <p><b>Ciudadanas:</b> Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.</p>	<p>Comprende la importancia del computador.</p> <p>Identifica las partes del computador y las utiliza adecuadamente</p> <p>Reconoce y realiza adecuadamente el encendido y apagado del equipo y escucha con atención las indicaciones impartidas.</p> <p>Identifica y maneja adecuadamente el Mouse, el clic derecho e izquierdo.</p>

			<b>Laborales:</b> Cumplir las normas de comportamiento definidas en un espacio.	
--	--	--	---	--

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>GRADO: 1º</b>		<b>PERIODO: 4</b>
<b>PREGUTA PROBLEMATIZADORA:</b> Familiaricemos con el computador. ¿Qué es el Paint? ¿Para qué crees que sirve el Paint?				
<b>ESTANDARES</b>	<b>COMPONENTES</b>	<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
<p>Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar).</p> <p>Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.</p>	<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>	<p>Paint (acceder al Paint a través de los accesorios.</p> <p>Reconocer los colores, la barra de herramientas.</p> <p>El escritorio (identificar la barra de menú "inicio y los principales icono".</p>	<p>Cognitiva, Solución de problemas informáticos, Valorativa, tecnológica, Uso de Tics.</p> <p>Explora el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p> <p><b>Ciudadanas:</b></p>	<p>Identifica el Paint como herramienta de trabajo y accede adecuadamente a él.</p> <p>Identifica la barra de herramienta y los colores que nos ofrece paint.</p> <p>Reconoce el escritorio como sitio importante del computador.</p> <p>***Reconoce y dibuja una vivienda.</p>

			<p>Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.</p> <p><b>Laborales:</b> Planear y organizar las acciones en conjunto con los otros, para solucionar los problemas colectivos.</p>	<p>***Colorea diferentes imágenes que representan los aparatos tecnológicos</p> <p>***Identifica el computador y lo representa gráficamente</p> <p>***Se familiariza con las imágenes dadas desde el computador.</p> <p>***Colorea las partes del computador.</p>
--	--	--	---	---

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>GRADO: 2º</b>		<b>PERIODO: 1</b>
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> Familiaricemos con miembros de la familia. Preguntas orientadoras.				
¿Cuáles son las dependencias del colegio?				
¿Qué es una institución?				
¿Qué instituciones hay en tu barrio?				
<b>ESTANDARES</b>	<b>COMPONENTES</b>	<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en	Naturaleza y evolución de la tecnología.  Apropiación y uso de la tecnología.	Reconocimiento de la sala de sistemas  El colegio y sus dependencias.	<b>COMPETENCIA:</b> Cognitiva, Solución de problemas informáticos, Valorativa,	Reconoce la sala de sistema sus deberes y normas del usuario.  Identifica el colegio y sus dependencias.

<p>épocas pasadas.</p> <p>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.</p>	<p>Solución de problemas con tecnología.</p> <p>Tecnología y sociedad.</p>	<p>Aparatos y artefactos tecnológicos que hay en el colegio.</p> <p>El barrio y las instituciones que lo conforman.</p>	<p>tecnológica, Uso de Tics.</p> <p>Reconoce productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utiliza en forma segura y apropiada.</p> <p><b>Ciudadanas:</b> Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de Conflictos.</p> <p><b>Laborales:</b> Evaluar las alternativas viables para solucionar el problema.</p>	<p>Identifica el computador como un artefacto tecnológico</p> <p>Identifica su barrio y nombra cada una de las instituciones que la conforman.</p>
--	--	---	---	--

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>GRADO: 2º</b>		<b>PERIODO: 2</b>
<p><b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> Conozcamos los medios físicos que se utilizan para realizar tareas cotidianas de almacenamiento en el computador.</p>				
<p>¿Qué es un dispositivo de almacenamiento?          ¿Cómo se llaman los medios físicos de almacenamiento?          ¿Qué servicios presta los medios físicos de almacenamiento?          ¿Cómo han evolucionado las maquinas?</p>				
<b>ESTANDARES</b>	<b>COMPONENTES</b>	<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
<p>Identifico y utilizo algunos símbolos e iconos que me permiten acceder a</p>	<p>Naturaleza y evolución de la tecnología.</p>	<p>Dispositivos de almacenamiento internos y externos del computador.</p>	<p>Cognitiva, Solución de problemas informáticos,</p> <p>Valorativa, tecnológica,</p>	<p>Reconoce dispositivos de almacenamiento internos y externos del computador.</p>



<p>diferentes medios de almacenamiento externo e internos del computador.</p> <p>Indico la importancia de algunos medios de almacenamiento para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, almacenar música, videos, juegos).</p>	<p>Apropiación y uso de la tecnología.</p> <p>Solución de problemas con tecnología.</p> <p>Tecnología y sociedad.</p>	<p>(software)</p> <p>La evolución de las herramientas.</p> <p>Las maquinas.</p>	<p>Uso de Tics.</p> <p>Reconoce y describe la importancia de algunos medios externos de almacenamiento en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno.</p> <p><b>Ciudadanas:</b> Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.</p> <p><b>Laborales:</b> Respetar y comprender los puntos de vista de los otros, aunque esté en desacuerdo con ellos.</p>	<p>identifica la evolución de las herramientas.</p> <p>Reconoce lasdiferentes fuentes de maquinas.</p>
---	---	---	--	--

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>GRADO: 2º</b>		<b>PERIODO: 3</b>
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> Familiaricémonos con el computador.				
¿Cómo utilizo el teclado? ¿Qué es el computador? ¿Cuáles son las partes principales del computador?				
<b>ESTANDARES</b>	<b>COMPONENTES</b>	<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
		El teclado y sus partes	Cognitiva, Solución de problemas informáticos,	Identifica la importancia del teclado y sus partes

<p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p> <p>Observo, comparto y analizo las diferentes funciones del computador</p> <p>Manejo en forma apropiada algunas partes del computador.</p>	<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>	<p>El computador, sus partes y sus funciones. (hardware y software)</p>	<p>Valorativa, tecnológica, Uso de Tics.</p> <p>Digita con alguna agilidad textos cortos.</p> <p><b>Ciudadanas:</b> Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.</p> <p><b>Laborales:</b> Cumplir las normas de comportamiento definidas en un espacio dado</p>	<p>Reconoce de manera creativa el computador, sus partes y sus funciones.</p> <p>Identifica la importancia del Hardware y software.</p>
---	---	---	--	---

<p><b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b></p> <p><b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> Familiaricémonos con el computador.</p> <p>¿Qué es una instrucción? ¿Qué es un programa?</p>		<p><b>GRADO: 2º</b></p>		<p><b>PERIODO: 4</b></p>
ESTANDARES	COMPONENTES	NUCLEO TEMATICO	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
<p>Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.</p>	<p>Naturaleza y evolución de la tecnología.</p> <p>Apropiación y uso de la tecnología.</p>	<p>Instrucciones básicas que conllevan una acción</p> <p>Explica que es</p>	<p>Cognitiva, Solución de problemas informáticos,</p> <p>Valorativa, tecnológica,</p>	<p>Identifica instrucciones básicas que conllevan una acción</p> <p>Reconoce qué es un programa.</p>

	<p>Solución de problemas con tecnología.</p> <p>Tecnología y sociedad.</p>	<p>un programa.</p> <p>Word, Power Point.</p> <p>Maximizar, minimizar y cerrar ventanas.</p>	<p>Uso de Tics.</p> <p>Reconoce grupos de instrucciones básicas para realizar acciones haciendo uso de Skrash.</p> <p><b>Ciudadanas:</b> Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.</p> <p><b>Laborales:</b> Planear y organizar las acciones en conjunto con los otros, para solucionar los problemas colectivos.</p>	<p>Identifica los diferentes programas del computador Word, Power Point.</p> <p>Reconoce las aplicaciones de la barra de herramientas maximizar, minimizar y cerrar ventanas.</p> <p>***Mantiene un comportamiento adecuado en la sala de sistemas</p> <p>***Conoce las partes que conforman la escuela</p> <p>***Identifica el computador como un artefacto tecnológico</p> <p>***Identifica su barrio y de sus características</p> <p>***Dibuja las partes del computador</p> <p>***Colorea diferentes máquinas</p>
--	--	--	---	---

				<p>***Describe con sus propias palabras qué es el teclado y su utilidad</p> <p>***Se inquieta por navegar en el computador e ingresar a programas como word</p> <p>***Sigue instrucciones básicas</p> <p>***Realiza acciones en programas como word</p>
--	--	--	--	---

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>GRADO: 3º</b>		<b>PERIODO: 1</b>
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> Familiaricémonos con objetos tecnológicos				
¿Cómo ayudan los artefactos a las actividades del hombre?				
¿Cuáles son los artefactos más utilizados en la escuela, empresa y en casa?				
¿Cómo soluciono un problema tecnológico?				
<b>ESTANDARES</b>	<b>COMPONENTES</b>	<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Identifica problemas que se pueden presentar en artefactos y sus posibles soluciones.	Solución de problemas con artefactos.	Reconocimiento del área de informática ( deberes y normas	El estudiante comprenderá la importancia de solucionar problemas	Reconoce la sala de sistemas y la importancia de los deberes y derechos en esta.

		<p>del usuario)</p> <p>El computador como artefacto tecnológico.</p> <p>Artefactos en el hogar, escuela y empresa.</p> <p>Diferencia problemas que se presenten en los artefactos tecnológicos del medio.</p> <p>El uso de las herramientas según las profesiones.</p>	<p>cotidianos con el uso de artefactos.</p>	<p>Entiende la importancia de los artefactos en la solución de problemas tecnológicos.</p> <p>Identifica el computador como artefacto tecnológico para la información y la comunicación utilizándola en diferentes actividades</p> <p>Clasifica las herramientas según el uso que se hace de ellas en las diferentes profesiones.</p> <p>Reconoce la importancia de los artefactos en la solución de problemas tecnológicos.</p> <p>Clasifica las herramientas según el uso que se hace de ellas en las diferentes profesiones.</p> <p>Identifica las diferentes máquinas y las utiliza en su entorno escolar</p>
--	--	--	---	---

				valorando la importancia de estas.
--	--	--	--	------------------------------------

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>GRADO: 3º</b>		<b>PERIODO: 2</b>
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> Conozcamos las maquinas				
¿Cuál es la utilidad de una maquina?				
¿Cómo se clasifican las maquinas?				
<b>ESTANDARES</b>	<b>COMPONENTES</b>	<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Apropiación y uso de la tecnología	Maquinas simples y complejas	Máquinas y herramientas tecnológicas  Funciones de las máquinas simples y complejas.  Avances tecnológicos.	El estudiante identifica contextos donde se utilizan las máquinas simples y complejas	Identifica las diferentes máquinas y las utiliza en su entorno escolar valorando la importancia de estas  Define las funciones de las maquinas simples y complejas, las utiliza valorando la utilidad para las labores del hombre.  Identifica los cambios tecnológicos a través de la historia.

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>	<b>GRADO: 3º</b>	<b>PERIODO: 3</b>
---------------------------------------	------------------	-------------------

<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> Familiaricémonos con el computador				
¿Cuáles son las fuentes de energía disponibles? ¿Qué es un programa?				
<b>ESTANDARES</b>	<b>COMPONENTES</b>	<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Elaboración de programas simples.  La Energía	Naturaleza y evolución de la tecnología.  Apropiación y uso de la tecnología.  Tecnología y sociedad.	Fuentes de energía.  Define que es un proceso.  Ejemplos de procesos en diferentes entornos.	El estudiante observa los diferentes tipos de energía renovable y no renovable.  El estudiante elabora programas simples en la computadora.	Identifica y define las diferentes fuentes de energía y expresa como es el proceso para transformarla valorando su uso en los diferentes contextos.  Define que es un proceso, los identifica en actividades de la vida diaria involucrándose activamente.  Plantea procesos en diferentes situaciones y entorno

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>GRADO: 3º</b>		<b>PERIODO: 4</b>
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> Familiaricémonos con el computador				
¿Cómo programamos en el computador? ¿Cómo organizar proyectos colaborativos?				
<b>ESTANDARES</b>	<b>COMPONENTES</b>	<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>

<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>	<p>Micro Mundos Junior.</p> <p>Funcionamiento de proyectos colaborativos.</p>	<p>El computador y sus partes.</p> <p>El hardware y el software</p> <p>Un programa de computador. (Word)</p> <p>Proyecto colaborativo.</p> <p>Algoritmo</p>	<p>El estudiante utiliza la plataforma de Micro Mundos Junior en el movimiento de objetos con sentido lógico.</p> <p>El estudiante organiza proyectos simples con el grupo.</p>	<p>Define que es un programa de computador y utiliza algunas de sus programas</p> <p>identifica y diferencia las funciones del Hardware y el Software</p> <p>Identifica algunas funciones del programa Word</p> <p>Define que es un proyecto colaborativo y participa en los proyectos activamente.</p> <p>Soluciona problemas de la vida cotidiana a través de algoritmos</p> <p>***Identifica situaciones que requieren artefactos para dar soluciones adecuadas.</p> <p>***Reconoce el computador como artefacto tecnológico.</p>
---	---	---	---	--



				<p>***Identifica por medio del coloreado de fichas imágenes relacionadas con las herramientas según la profesión a la que pertenecen.</p> <p>***Colora imágenes relacionadas con los avances tecnológicos.</p> <p>***Participa de las actividades que se realizan en su entorno.</p> <p>***colorea imágenes relacionadas con el computador, máquinas y herramientas de trabajo.</p> <p>***Participa y se integra con facilidad a los grupos de trabajo</p> <p>***Atiende a las explicaciones orientadas por el docente</p>
--	--	--	--	--

**AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**GRADO: 4º**

**PERIODO: 1**

<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b>				
¿Qué tipo de líder es el mejor? ¿Cómo conservar la materia prima? ¿Cómo prevenir los problemas en el equipo?				
<b>ESTANDARES</b>	<b>COMPONENTES</b>	<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Utilizará diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar sus ideas.	Manejo de la información.  Tecnología de la información y la comunicación.  Desarrollo del pensamiento.	Estructuración de equipos colaborativos.  La Materia prima y su conservación.  Algoritmos: variable, constante.	Cognitiva, Solución de problemas informáticos,  Valorativa, tecnológica, Uso de Tics.  Identifica y menciona situaciones en las que se evidencian los productos de la utilización de procesos.  <b>Ciudadanas:</b> Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.  <b>Laborales:</b> Respetar y comprender los puntos de vista de los otros, aunque esté en desacuerdo con ellos.	Identifica que es un equipo colaborativo y establece las funciones que cumplen.  Reconoce la importancia de la conservación de la materia prima en su entorno.  Comprende conceptos de variables, constantes y los asocia en contextos de la vida cotidiana y la tecnología

**AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**GRADO: 4º**

**PERIODO: 2**

<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b>				
¿Qué es emprendimiento?				
¿Qué ventajas traerán esos avances tecnológicos a la humanidad?				
<b>ESTANDARES</b>	<b>COMPONENTES</b>	<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
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.)	<p>Manejo de la información.</p> <p>Tecnología de la información y la comunicación.</p> <p>Desarrollo del pensamiento</p>	<p>Avances tecnológicos en diferentes campos.</p> <p>Programa Paint y sus partes.</p>	<p>Cognitiva, Solución de problemas informáticos,</p> <p>Valorativa, tecnológica, Uso de Tics.</p> <p>Reconoce las pautas de superación personal y la importancia de aplicar los avances tecnológicos en su quehacer diario.</p> <p><b>Ciudadanas:</b> Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.</p> <p><b>Laborales:</b> Respetar y comprender los puntos de vista de los otros, aunque esté en desacuerdo con ellos.</p>	<p>Reconoce los avances tecnológicos y los clasifica de acuerdo a sus vivencias cotidianas.</p> <p>Identifica el programa paint y su utilidad</p> <p>Expone con creatividad sus trabajos.</p>

AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		GRADO: 4º		PERIODO: 3
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:				
¿Qué importancia tienen los roles en las empresas?				
¿Cómo utilizar los códigos en la comunicación?				
ESTANDARES	COMPONENTES	NUCLEO TEMATICO	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
<p>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.).</p>	<p>Manejo de la información.</p>	<p>Roles dentro de una empresa.</p> <p>Manejo de las TICS.</p> <p>Tecnología de la identificación y la comunicación. (Tarjetas de crédito, código de barras, entre otros)</p>	<p>Cognitiva, Solución de problemas informáticos,</p> <p>Valorativa, tecnológica, Uso de Tics.</p> <p>Aplica conceptos vistos teóricamente llevándolos a la práctica.</p> <p><b>Ciudadanas:</b> Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.</p> <p><b>Laborales:</b> Respetar y comprender los puntos de vista de los otros, aunque esté en desacuerdo con ellos.</p>	<p>Propone situaciones problema acerca de la creación de empresas y sus características</p> <p>Identifica la importancia de la tecnología en estos tiempos .</p> <p>Reconoce codigos como medio de comunicación en el medio que lo rodea.</p>

AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		GRADO: 4º		PERIODO: 4
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Cómo nos podemos comunicar por medio de algoritmos cualitativos?				
ESTANDARES	COMPONENTES	NUCLEO TEMATICO	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
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.).	Manejo de la información.  Tecnología de la información y la comunicación.  Desarrollo del pensamiento	Algoritmos cualitativos.  Microsoft Word y sus funciones.	Cognitiva, Solución de problemas informáticos,  Valorativa, tecnológica, Uso de Tics.  Explica cómo llegar a un propósito mediante el algoritmo.  Crea nuevas formas de consecución de propósitos mediante el diseño de algoritmos.  <b>Ciudadanas:</b> Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos. <b>Laborales:</b> Respetar y comprender los puntos de vista de los otros, aunque esté en desacuerdo con ellos.	Explica cómo llegar a un propósito mediante el algoritmo cualitativo.  Presenta con orden, creatividad y estética sus trabajos escritos.  ***Comprende que es un equipo colaborativo. ***Reconoce la conservación de la materia prima. ***Realiza en Paint dibujos de su agrado ***Reconoce los avances tecnológicos. ***Conoce cómo se crea una empresa.

AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		GRADO: 5º		PERIODO: 1
--------------------------------	--	-----------	--	------------

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:**

¿Qué importancia tienen en las empresas en nuestro medio?

¿Cómo prevenir los problemas en el equipo?

ESTANDARES	COMPONENTES	NUCLEO TEMATICO	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
<p>Utilizará diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar sus ideas.</p>	<p>Manejo de la información.</p> <p>Tecnología de la información y la comunicación.</p> <p>Desarrollo del pensamiento.</p>	<p>Reconocimiento del área de informática ( deberes y normas del usuario)</p> <p>Importancia de las TICS (tecnologías de la información y la comunicación)</p> <p>Equipos colaborativos y asignación de roles.</p> <p>Creación de empresas (internet)</p>	<p>Cognitiva, Solución de problemas informáticos,</p> <p>Valorativa, tecnológica, Uso de Tics.</p> <p>Identifica y menciona situaciones en las que se evidencian los productos de la utilización de procesos.</p> <p><b>Ciudadanas:</b> Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.</p> <p><b>Laborales:</b> Respetar y comprender los puntos de vista de los otros, aunque esté en desacuerdo con ellos.</p>	<p>Identifica el area de informatica aplicando los deberes y normas del usuario</p> <p>Reconoce la importancia de las TICS en su diario vivir</p> <p>Identifica que es un equipo colaborativo y establece las funciones que cumple.</p> <p>Expresa con claridad y coherencia sus ideas ante el equipo de trabajo.</p> <p>Presenta con responsabilidad y orden sus trabajos y cuadernos</p>

AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		GRADO: 5º		PERIODO: 2
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿Qué se tiene en cuenta para iniciar la propaganda de una empresa?				
ESTANDARES	COMPONENTES	NUCLEO TEMATICO	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.	Manejo de la información.  Tecnología de la información y la comunicación.  Desarrollo del pensamiento.	Simulación de plan de negocios (visita a una empresa)  Algoritmo: variables, y aplicaciones.  Programa de Microsoft Word	Cognitiva, Solución de problemas informáticos,  Valorativa, tecnológica, Uso de Tics.  Reconoce características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno utilizarlos en forma segura.  <b>Ciudadanas:</b> Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.  <b>Laborales:</b> Respetar y comprender los puntos de vista de los otros, aunque esté en desacuerdo con ellos.	Clasifica los parámetros fundamentales para la creación de empresa.  Plantea esquemas básicos para la organización de cualquier empresa.  Identifica los conceptos de variable en contextos de la vida cotidiana y la tecnología aplicándolos en scratch  Reconoce las funciones de word y la importancia de este.

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>GRADO: 5º</b>		<b>PERIODO: 3</b>
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Qué importancia tiene el diseñar propaganda para la publicidad de una empresa?				
<b>ESTANDARES</b>	<b>COMPONENTES</b>	<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos.	Manejo de la información.  Tecnología de la información y la comunicación.  Desarrollo del pensamiento.	Publicidad de empresas.  Algoritmo: constantes, y aplicaciones.  Programa de Excel y sus partes	Cognitiva, Solución de problemas informáticos,  Valorativa, tecnológica, Uso de Tics.  Reconoce características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y utilizarlos en forma segura.	Realiza de forma creativa y organizada la publicidad de su empresa.  Identifica los conceptos de constantes en contextos de la vida cotidiana y la tecnología y los aplica en scratch  Identifica las funciones de excel y lo utiliza en la vida diaria

<b>AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>GRADO: 5º</b>		<b>PERIODO: 4</b>
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b> ¿Cómo vender la importancia de mi empresa?				



ESTANDARES	COMPONENTES	NUCLEO TEMATICO	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
<p>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.).</p>	<p>Manejo de la información.</p> <p>Tecnología de la información y la comunicación.</p> <p>Desarrollo del pensamiento.</p>	<p>Solución de problemas tecnológicos.</p> <p>Power Point.</p> <p>Le empresa: montaje, exposición (empresa creada)</p>	<p>Cognitiva, Solución de problemas informáticos, Valorativa, tecnológica, Uso de Tics.</p> <p>Identifica y menciona situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, de la tecnología.</p> <p><b>Ciudadanas:</b> Conoce y emplea estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.</p> <p><b>Laborales:</b> Respetar y comprender los puntos de vista de los otros, aunque esté en desacuerdo con ellos.</p>	<p>Propone con excelentes ideas como crear una empresa y sus características</p> <p>Analiza las ventajas y desventajas del uso de la tecnología, argumentando sus respuestas</p> <p>Realizar tareas y trabajos utilizando la herramienta de Power Point</p> <p>*** Identifica el área de informática a través de su disposición y trabajo con sus compañeros</p> <p>***Colorea imágenes relacionadas con las TICS.</p> <p>***Participa en las actividades y tareas realizadas en la sala de informática</p> <p>***Participa de los trabajos en equipo</p> <p>***Colorea la ventana de word</p>

				<p>***Realiza tareas sencillas en word</p> <p>***Se integra con facilidad en las actividades programadas.</p> <p>***Realiza con ayuda actividades sobre empresa y publicidad</p> <p>***Presta atención a las explicaciones orientadas en clase.</p> <p>***Realiza tareas sencillas guiadas por el maestro.</p> <p>***Aplica la herramienta de Power Point</p>
--	--	--	--	---

## V. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS Y COMPONENTES

### • CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La metodología está ligada al modelo pedagógico más específicamente al aprendizaje significativo, realizando propuestas de trabajo a través de proyectos articulados por medio de guiones pedagógicos a las respectivas temáticas. Cada guión pedagógico se inicia con una situación problemática y un tópico generador, que debe ser desarrollado mediante el proceso de diseño descrito en este documento, lo importante de todo este desarrollo está en los procesos meta cognitivos que se pretenden llevar a cabo mediante la autorregulación en el aprendizaje de los estudiantes.

Son los parámetros de referencia que sirven como base de comparación para identificar el desempeño del estudiante con respecto a su proceso de aprendizaje. Están determinados por el Sistema de Evaluación Institucional De Los Estudiantes y son los siguientes:

**Criterio académico:** Es el parámetro de referencia que permite evidenciar en el estudiante los desempeños mínimos de logros de cada área; el desarrollo de su pensamiento; la construcción del saber; el sentido crítico y el desarrollo de competencias generales que responden a lo intelectual (toma de decisiones, creatividad, solución de problemas, aprender a aprender)

**Criterio personal:** Es el parámetro de referencia que permite evidenciar en el estudiante los logros formativos de puntualidad, presentación personal, trabajo en clase y demás actividades escolares, desarrollo de actividades complementarias, capacidad de escucha, sentido de pertenencia y el desarrollo de competencias generales que responden a lo intrapersonal (dominio personal, orientación ética, responsabilidad social).

**Criterio social:** Es el parámetro de referencia que permite evidenciar en el estudiante los logros formativos de correctas relaciones con los demás y el desarrollo de competencias personales que responden a lo interpersonal (trabajo en equipo, comunicación, liderazgo y manejo y solución de conflictos)

**Valoración del estudiante:** Será cuantitativa en una escala de 0.0 a 5.0 siendo 3.0 la nota mínima para decir que aprobó

#### Escala Nacional Valoración Institucional

Desempeño superior	4.6 a 5.0
Desempeño alto	4.0 a 4.5
Desempeño básico	3.0 a 3.9
Desempeño bajo	0.0 a 2.9

- **Como estrategia de valoración para las asignaturas del área se tiene especificado en el SIEE lo siguiente:**

#### **EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA:**

80% Corresponde al seguimiento: Tareas, talleres, participación en clase, compromisos de clase y extra clase, centros de participación efectiva.

20% Corresponde a la evaluación de periodo.

## VI. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DEL ÁREA

La metodología que se empleará, será la de Acción-Reflexión-Acción que conducirá los educandos a la caracterización de aciertos, a la corrección de errores y al afianzamiento de sus conocimientos que cederán el avance hacia procesos más complicados.

Se ejecutarán talleres individuales que luego serán socializados en subgrupos o en plenaria, lo que proporcionará la realización de un trabajo colectivo de discusión y un proceso continuo de retroalimentación que estimulará un saber-hacer en contexto y generará la construcción de nuevos conocimientos.

Desde esta perspectiva, los estudiantes construirán percepciones, construirá y procesará información de todo tipo de textos –desde los más sencillos hasta los más complejos- a partir de ideas y actos comunicativos dados; se indagará por la funcionalidad semántica de los elementos micro-estructurales del texto y por la manera como las informaciones locales aportan a la construcción de la cohesión y coherencia. También se tendrá en cuenta lo que dice el texto, sus relaciones lógicas y semánticas que se pueden establecer a partir de la comprensión de las informaciones locales planteadas (macro-estructuras). Se hará énfasis en la relación existente entre el texto con otros textos y por el ámbito sociocultural (superestructuras, jerarquización y organización de las ideas, reconocimiento de la intencionalidad textual). Se tendrán en cuenta el reconocimiento de valores, juicios y puntos de vista personales. Se estimulará el esfuerzo, el interés, la dedicación, la libertad de expresión coloquial y artística, incentivando la independencia del pensamiento, la creatividad y la imaginación; además motivándolos a la utilización de materiales que ayuden al cuidado del medio ambiente

- Explicación de la temática.
- Trabajos grupales e individuales.
- Trabajos escritos.
- Exposiciones.
- Aplicación de las TIC
- Investigaciones y consultas.
- Consignación teórica en sus cuadernos.
- Evaluación escrita.
- Evaluación oral

Para que el proceso de aprendizaje del estudiante se evidencie en las prácticas propias de ser un individuo emprendedor y competente en el mundo laboral, social, económico, político y cultural. Es importante implementar en la metodología las siguientes estrategias:

El Aprendizaje Colaborativo; implica el trabajo colectivo de discusión permanente, requiere de una apropiación seria de herramientas teóricas que se discuten en un grupo de determinado número de estudiantes, quienes desempeñan diferentes roles siguiendo el patrón indicado; esto implica un proceso continuo de retroalimentación entre teoría y práctica, lo que garantiza que estas dos dimensiones tengan sentido.

La pedagogía por proyectos; faculta el estudio de la lengua en forma integrada, atendiendo a la realidad y los intereses de nuestros y nuestras estudiantes y, de este modo, garantizar que el aprendizaje sea realmente significativo y, además, agradable y gratificante.

Los Aprendizajes Significativos; permiten adquirir nuevos sentidos, se mueve en tres actividades: Exploración de significados previos; haciendo un diagnóstico de saberes, habilidades, necesidades y estados de las competencias. La profundización o transformación de significados que incluye pasar de los conocimientos previos a los conocimientos nuevos a través del análisis, la reflexión, la comprensión, el uso de los procesos básicos de pensamiento, aplicación de los procesos de razonamiento inductivo y deductivo y la aplicación del pensamiento crítico. Verificación, evaluación, ordenación o culminación de nuevos significados establece la comparación de experiencias previas con las nuevas, teniendo en cuenta el desempeño que medirá la calidad del aprendizaje. De esta manera, el aprendizaje es significativo para los estudiantes y lo relacionan con experiencias concretas de su vida cotidiana.

Finalmente, el buen uso de lenguaje es indispensable para lograr una formación integral de los estudiantes, porque no solo les ayuda a adquirir conocimientos sino que contribuye a su proceso de socialización; les permite conocer la realidad dentro de la cual vive, comunicarse con otros, expresar sus propias opiniones, adquirir valores humanos, así como desarrollar respeto por la opinión ajena y hábitos de escucha, de lectura, de escritura y de argumentación.

## VII. RECURSOS.

### HUMANOS:

- Docentes.
- Personal capacitado. (invitados)
- Estudiantes.

### FÍSICOS:

- Sala de cómputo.
- Libros.
- CD
- Grabadora.
- Video Ven
- Dividí.
- Cartulina.
- Materiales de estudio.

## VIII. BIBLIOGRAFÍA

- Lineamientos Educación en Tecnología. Ministerio de Educación Nacional. 2006
- Ley general de Educación y la Constitución Política
- Basalla, G. (1991), La evolución de la tecnología. Barcelona : Editorial Critica.  
De Gortari, E. (1979), Indagación crítica de la ciencia y la tecnología. Buenos Aires: Editorial Grijalbo.

- International Technology Education Association (2003), Advancing Excellence in technological literacy: student assessment, professional development, and program standards. Washington D.C., ITEA. <http://www.iteaconnect.org>
- Arango S. Claudia. Educación en Tecnología. Editorial Susaeta. 2003
- Mentor. Enciclopedia del estudiante. Editorial Océano. 2001
- Ministerio de educación nacional de Colombia: ley general de educación 115/ 1994 Santafé de Bogotá Colombia 1994
- Basalla, G. (1991), La evolución de la tecnología. Barcelona : Editorial Critica.
- De Gortari, E. (1979), Indagación crítica de la ciencia y la tecnología. BuenosAires: Editorial Grijalbo.
- García, E., et al. (2001), Ciencia, tecnología y sociedad: una aproximaciónConceptual. Madrid: OEI.
- EDUTEKA, <http://www.eduteka.org/ProyectosColaborativos.php>