

INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA POPA



PLAN DE ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Docente

**Diego Fernando Celis Arias
Nelly Cárdenas Beltrán**

**LA TEBAIDA – QUINDÍO
2025**



PLAN DE ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

ANEXO A PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

1. INTRODUCCIÓN

Como actividad humana, la tecnología busca desde el inicio de la historia del hombre 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. Además de los artefactos tangibles que produce el avance tecnológico, 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, el ingenio de la manufactura y las diversas habilidades técnicas. Tal vez una de las preocupaciones más frecuentes en las instituciones educativas es la del que-hacer, cómo estructurar o cómo afrontar el problema de la educación en tecnología, en una mirada mediata y hacia el cumplimiento de lo establecido por la ley.

La educación en tecnología como elemento constitutivo de la educación básica y media de niños, niñas y jóvenes, se ha vuelto fundamental en el plan de estudio de los centros educativos. La manera como se estructuran las relaciones entre los hombres, con el mundo natural y con el acelerado desarrollo del mundo artificial, como resultado de la producción humana, hacen imprescindibles la preparación de los ciudadanos para interactuar, criticar y productivamente con una sociedad cada vez más inmersa en la tecnología. En el mundo actual se señala la alfabetización científica y tecnológica como un logro inaplazable se espera que todos los individuos estén en capacidad de comprender, evaluar, usar y transformar artefactos, procesos y sistemas tecnológicos para la vida social y productiva y, además, como requisito indispensable para el desarrollo científico y tecnológico del país y posibilitar su inserción en el mundo globalizado donde estos desarrollos se constituyen en factores de competitividad, productividad e innovación.

Para todas las sociedades inmersas en el desarrollo continuo de proyectos educativos que propendan por el mejoramiento de las capacidades, habilidades y destrezas de los estudiantes; es necesario considerar como elemento formativo y eficaz para la producción de conocimiento científico y tecnológico, La incorporación de nuevos esquemas de trabajo en el aula, que permita a los estudiantes desarrollar mentes creativas e interactuar de forma directa con la solución de múltiples necesidades socio-culturales. En este sentido el AREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA juega un papel muy importante para los docentes de educación preescolar, básica y media, puesto que orienta el concepto del área en la educación, establece unos estándares para cada nivel educativo, desarrolla didácticas de trabajo para la solución de problemas, y proporciona elementos curriculares para la formación del sujeto autónomo en el desarrollo de proyectos académicos.



2. DIAGNÓSTICO

El planteamiento curricular de esta materia en la Educación Primaria y secundaria obligatoria toma como principal punto de referencia los métodos y procedimientos de los que se ha servido la humanidad para resolver problemas y satisfacer necesidades, es decir, la tecnología es concebida como el conjunto de actividades, conocimientos científicos y técnicos empleados por el ser humano para la construcción o elaboración de objetos, sistemas y mecanismos, no en vano ha impulsado el desarrollo de muy diversos aspectos de las distintas civilizaciones históricas desde sus orígenes. Por ello se contempla como un proceso que desarrolla habilidades y destrezas y métodos que, a su vez, permiten avanzar desde la identificación y formulación de un problema técnico hasta su solución constructiva, además de hacer hincapié en una planificación que busque la optimización de recursos y de las soluciones. La aceleración vertiginosa que se ha producido en el desarrollo tecnológico en las últimas décadas y el aumento del protagonismo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, que han relegado a las tecnologías manuales, condicionan la necesidad formativa (educación y cultura tecnológica) en un campo en el que el ciudadano va a ser agente activo, ya sea como productor o como consumidor de “tecnología”. Además, debe servir, por su interés general, para superar la tradicional separación entre materias científicas y humanísticas.

3. JUSTIFICACIÓN

La tecnología, por su propia naturaleza y desarrollo histórico, constituye un campo privilegiado de integración de saberes (es un área eminentemente interdisciplinar), manteniendo una estrecha relación con otras materias del plan de estudios: ciencias de la naturaleza, matemáticas, ciencias sociales, lengua castellana etc. Además, facilita el desarrollo de una serie de habilidades intelectuales imprescindibles para el desenvolvimiento personal e intelectual (la capacidad de comunicación, de razonamiento, de organización y planificación, de trabajo en grupo, etc.). A su vez la informática constituye la herramienta fundamental para el desarrollo de las competencias en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, siendo este un campo ya indispensable en nuestra cotidianidad.

4. OBJETIVOS Y METAS DE APRENDIZAJE

3.1 Objetivo general

Desarrollar en los estudiantes aptitudes que le permitan brindar soluciones a problemas con un enfoque interdisciplinario y creativo, entendiendo el constante avance tecnológico y la implicación que este tiene en el desarrollo humano.



3.2 Objetivos específicos

- a. Diseñar y construir objetos o sistemas técnicos, para la resolución de problemas tecnológicos sencillos.
- b. Participar en la realización de actividades con autonomía y creatividad, manteniendo una actitud abierta y crítica en la organización del trabajo individual y colectivo.
- c. Analizar objetos y sistemas técnicos de uso cotidiano para comprender su funcionamiento, control y aplicaciones.
- d. Usar adecuadamente el vocabulario específico, los recursos gráficos y la simbología para expresar y comunicar sus ideas.
- e. Planificar y construir en equipo objetos y sistemas técnicos a partir de proyectos diseñados con anterioridad.
- f. Utilizar en los procesos de trabajo propios de la Tecnología los conocimientos y habilidades adquiridos en otras áreas.
- g. Desarrollar una actitud de indagación y curiosidad hacia el mundo tecnológico y sus implicaciones en el desarrollo de la humanidad.
- h. Valorar la importancia de trabajar como miembro de un equipo, con actitud de cooperación, tolerancia y solidaridad y el respeto a las normas de seguridad e higiene.
- i. Alcanzar una visión global de la actividad en el mundo tecnológico y en especial de la desarrollada en su entorno social.
- j. Conocer y respetar las normas que regulan la actividad técnica y sus consecuencias sobre la salud y el bienestar de las personas y de la sociedad.
- k. Velar por la conservación del medio ambiente y de la calidad del medio físico natural en su entorno cercano.



5. MARCO LEGAL

A mediados del 2007 se realizaron los aportes para el plan decenal de educación 2006-2015, los participantes expresaron un gran interés por integrar la ciencia y la tecnología al sistema educativo, como herramientas para transformar el entorno y mejorar la calidad de vida. Así mismo, plantearon la necesidad de definir claramente los objetivos y las prioridades de la educación para responder a las demandas del siglo XXI, mediante propuestas y acciones concretas encaminadas a asumir los desafíos de la sociedad del conocimiento.

Esto concuerda con las tendencias y los intereses internacionales que buscan promover una mejor educación en ciencia y tecnología, como requisito para insertar a las naciones en esta nueva sociedad. Las Orientaciones Generales para la Educación en Tecnología guía 30 pretenden motivar a niños, niñas, jóvenes y maestros hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología desde las relaciones que establecen los seres humanos para enfrentar sus problemas y desde su capacidad de solucionarlos a través de la invención, con el fin de estimular sus potencialidades creativas.

La constitución política de Colombia, hace alusión, en varios artículos, a la obligatoriedad de la educación en asuntos técnicos y tecnológicos; enmarcados en el derecho al acceso al conocimiento

ARTÍCULO 27: El estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.

ARTICULO 54: Es obligación del estado y de los empleadores ofrecer formación y habilitación profesional y técnica a quienes lo requieran. El estado debe promocionar la educación laborar de las personas en edad de trabajar.

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

ARTÍCULO 13: Menciona las condiciones de igualdad para toda persona.



ARTÍCULO 54: El estado y los empleadores deben garantizar la formación y rehabilitación profesional.

ARTÍCULO 68: Los padres tienen derecho a solucionar el tipo de educación para sus hijos.

Las implicaciones de la carta magna son los que: Se soportan derechos y principios de igualdad, oportunidad, participación en los procesos sociales. Así mismo concibe al hombre como un ser social, cultural e histórico.

ARTÍCULO 46: Habla sobre la educación para personas con N.E.E, Las cuales deben ser integradas al servicio público educativo.

ARTÍCULO 47: Habla sobre el apoyo y fomento a las Instituciones que inicien el proceso de atención a las N.E. E.

ARTÍCULO 48: Habla sobre las aulas de apoyo especializadas para atender niños con N.E.E

6. MARCO TEÓRICO

En la década de 1980 el Ministerio de Educación Nacional se dio a la tarea de impulsar una renovación curricular que pusiera al día nuestro sistema educativo. En su implementación y desarrollo se alcanzaron valiosos logros en cuanto a los fundamentos del currículo y la conceptualización de cada una de las áreas del conocimiento. Ya en la época de 1990, el país se tuvo que enfrentar a un nuevo orden mundial caracterizados por el avance desmesurado de la ciencia y tecnología, por grandes cambios sociales, políticos, económicos y culturales. Para poder responder a esta situación fue necesario modernizar el estado e impulsar una nueva constitución política, internacionalizar mercados, flexibilizar las importaciones, es decir ajustar todos los frentes productivos para ser competitivos en los mercados mundiales. Este nuevo orden hizo imprescindible la tarea de desarrollar un nuevo sistema educativo (ley 115 de 1994) para poder atender con posibilidades a esta presiones y demandas mundiales y garantizarles a las nuevas generaciones una formación que les permita comprender estos fenómenos y participar en los cambios y desarrollos que se requieren para enfrentarnos al siglo XXI.

7. MARCO CONTEXTUAL



La Institución Educativa La Popa cuenta con 6 sedes ubicadas en zonas rurales del municipio de La Tebaida Quindío. Su sede principal se encuentra ubicada en la vereda La Popa del municipio de La Tebaida Quindío a 5 Km por la vía que conduce al Valle del Cauca sobre la carretera principal. La vereda La Popa cuenta con una población aproximada de 245 habitantes en los predios rurales, además de diferentes asentamientos producto de diferentes procesos de reubicación, reinserción y parcelación, además de 15 familias que viven fincas de la zona y en la vereda Buenos Aires, pertenecientes a la comunidad indígena Embera Chamí

HORIZONTE INSTITUCIONAL

El presente Plan de Área está articulado con el Proyecto Educativo Institucional en aspectos tan relevantes como la filosofía institucional, tal y como se evidencia en los postulados consignados en los componentes pedagógicos, concebidos como el acervo de conocimiento teórico que sustentan una práctica educativa:

FILOSOFÍA INSTITUCIONAL

Teniendo en cuenta los principios de autonomía, democracia participativa y convivencia, la Institución Educativa La Popa desarrollará su quehacer con énfasis en un profundo conocimiento teórico-práctico, en lo científico, tecnológico y cultural de tal forma que se centre en el estudiante conduciéndolo a una transformación personal y propia de su entorno como una estrategia que le permitirá ser una persona autónoma, crítica, reflexiva y propositiva enmarcada en los principios de formación de un ciudadano integral. En tal sentido son misión y visión de esta institución los siguientes:

MISIÓN

La Institución Educativa La Popa, es una entidad de carácter oficial ubicada en la zona rural del municipio de La Tebaida, Quindío, que ofrece los niveles de Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y Educación Media Académica en articulación con el SENA, comprometida en formar integralmente a niñas, niños y jóvenes con valores, aprendizajes y competencias dentro las múltiples áreas, dimensiones e inteligencias del ser humano, enmarcadas en el lenguaje, las ciencias, las tecnologías, las artes y el deporte, las cuales les permitan construir una mejor calidad de vida, un mejor vivir en sociedad, una promoción del cuidado del medio ambiente y alcanzar altos desempeños en lo laboral y lo profesional.

VISIÓN



En el año 2027 la Institución Educativa La Popa se destacará a nivel local y regional por sus excelentes resultados académicos, por su sólida formación en valores, por ser una institución con formación bilingüe, con destacados grupos académicos, ambientales, artísticos y deportivos, con aulas y bibliotecas especializadas que fomenten la lectura y el uso de las TICS, con ambientes incluyentes y seguros, con un excelente grupo profesional, mediante la formación de las áreas y los proyectos pedagógicos nuestros estudiantes y egresados resaltarán por sus cualidades humanas y sus altos desempeños en el laboral y profesional.

8. MARCO CONCEPTUAL

Lineamientos indicadores de logro curriculares:

GRADO PRIMERO

PERIODO 1		
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida	Fomenta normas de comportamiento en su entorno. Explica el funcionamiento de instrumentos tecnológicos de su entorno familiar y social. Identifica en su entorno diferentes clases de máquinas como creación del hombre para mejorar y facilitar su vida.	Reconocimiento del entorno: La casa La escuela Mi vereda Identificación de problemas simples del entorno. Uso y funcionamiento de algunos electrodomésticos. Diferencia entre aparatos eléctricos y manuales.
PERIODO 2		
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
Reconozco la importancia de algunos artefactos en el	Desarrolla la creatividad mediante la construcción de	Importancia del juego en el desarrollo creativo.



Institución Educativa La Popa

IEP-D-GAC-01

La Tebaida - Quindío

NIT: 800023951-0 / DANE: 263401000241 / Email: ielapopa@gmail.com

Versión: 01 / Fecha: 01-20-2025

<p>desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>juguets utilizando material del entorno.</p> <p>Construye objetos tecnológicos a partir de materiales reciclables ayudando al medio ambiente</p> <p>Reconoce medios de comunicación de su entorno.</p>	<p>Construcción de objetos tecnológicos.</p> <p>Medios de comunicación presentes en su entorno.</p>
--	---	---

PERIODO 3

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>-Reconocer la diferencia entre artefactos y elementos naturales.</p> <p>Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.</p> <p>Reconoce la importancia de contribuir con la preservación del medio ambiente.</p> <p>Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.</p>	<p>Artefactos y elementos naturales.</p> <p>La tecnología y el medio ambiente.</p> <p>Reciclaje.</p> <p>Los artefactos y las actividades humanas.</p> <p>Artefactos de uso diario.</p> <p>servicios y artefactos.</p>

PERIODO 4



ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>Reconoce la importancia del computa</p> <p>Comprende el uso que se le debe dar al computador.</p> <p>Identifica las partes y funciones principales del computador.</p>	<p>Reglamentos de la sala de informática.</p> <p>Historia del computador.</p> <p>¿Qué es un computador?</p> <p>Partes del Computador.</p> <p>Conocimientos básicos de Windows</p> <p>Escritorio de trabajo</p> <p>Iconos</p> <p>Botón de inicio</p> <p>Acciones con el maese Teclado.</p> <p>Encendido y apagado</p>

GRADO SEGUNDO

PERIODO 1		
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco y reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que</p>	<p>Identificar los juguetes como artefactos tecnológicos y reconoce sus usos y cuidados.</p> <p>Reconocer y descubrir la importancia de los artefactos para desarrollar actividades en la cocina.</p> <p>Distinguir diferentes artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida y la alimentación del ser humano.</p>	<p>-Mis juguetes son artefactos -juguetes de ayer y de hoy</p> <p>-La cocina</p> <p>-Guía uso de electrodomésticos.</p> <p>-seguridad en la cocina.</p> <p>-Energía para vivir.</p> <p>- La sala: lugar de encuentro.</p> <p>- Tipos de muebles.</p> <p>- Como usar apropiadamente los artefactos. - La diversión: "aló</p>



<p>contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano para utilizarlos de forma segura y apropiada. Explora el entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p> <p>Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades cotidianas.</p> <p>Conoce al computador como una máquina que le brinda muchos beneficios al hombre. Reconoce las partes del computador (teclado, Mouse, CPU, monitor, impresora).</p>	<p>mamá" -</p> <p>Historia de los videojuegos.</p> <p>Elementos de aseo personal. Uso correcto de elementos de aseo del hogar. Normas en la sala de computo</p> <p>Qué es una máquina</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> El computador <input type="checkbox"/> El teclado <input type="checkbox"/> El Mouse o ratón <input type="checkbox"/> La impresora.
--	--	--

PERIODO 2

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>Describo algunos procesos que sufren los elementos naturales para transformarse en elementos artificiales.</p> <p>Reconoce los pasos para encender y apagar el computador. Diferencia los archivos de las carpetas en Windows</p> <p>Reconoce el teclado como un dispositivo para ingresar información al computador y los grupos de teclas que lo conforman.</p>	<p>Transformación de elementos naturales en elementos artificiales.</p> <p>Proceso de elaboración de un producto.</p> <p>Uso racional de elementos naturales.</p> <p>Prender y apagar el computador</p> <p>Programas : Abrir y cerrar un programa</p> <p>EL TECLADO</p> <p>El teclado : Teclas funcionales : Teclas Alfanuméricas</p>

PERIODO 3



ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>Compara ventajas y desventajas de algunos materiales solidos que sirven para moldear objetos. Reconozco que al reutilizar el papel beneficio al medio ambiente.</p> <p>Reconoce a Paint como un programa para realizar dibujos</p> <p>Reconoce los pasos para ingresar al programa Paint.</p> <p>Identifica las barras de herramientas del programa Paint</p>	<p>Origen de la plastilina. Uso de la plastilina y arcilla. Semejanzas y diferencias entre la plastilina y arcilla.</p> <p>Origen e historia del papel. Usos y características del papel. Reciclaje del papel.</p> <p>Como entrar a Paint. : Barras de herramientas de Paint. : La barra de colores. : Creación de dibujos</p>
PERIODO 4		
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la</p>	<p>Caracterizo la lana como un material natural que se procesa para satisfacer una necesidad.</p> <p>Explico que algunos objetos necesitan estructuras para mantener su forma.</p> <p>Identifico la relación existente entre el diseño y la fisión de los útiles escolares.</p> <p>Identificar algunas herramientas de manejo de Windows y ponerlas en práctica.</p> <p>Reconoce algunas herramientas de Windows, como el escritorio, el botón inicio y los íconos.</p>	<p>Proceso de producción de lana. Uso de la lana con relación al clima.</p> <p>Estructuras de algunos cuerpos. Tipos de materiales para la construcción de estructuras. Formas de las estructuras según los tipos de esfuerzos que soportan. Materiales con los que están construidos algunos útiles escolares. Función y diseño de útiles escolares. Manejo de forma segura de los útiles escolares. Manejo de ventanas : La barra de tareas : El protector de pantalla : Fondos de pantalla.</p>



intención de mejorar las condiciones de vida		
--	--	--

GRADO TERCERO

PERIODO 1		
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco y reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>-Reconocer productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>-Reconocer las materias primas utilizadas en la fabricación de diferentes productos. Identifica los pasos para la transformación de materia prima.</p> <p>-Indagar acerca del uso de máquinas y herramientas empleadas en la transformación de materias primas.</p> <p>Reconocer productos tecnológicos útiles para la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Reconozco las características de objetos que ruedan y giran.</p> <p>Reconocer la estructura física y lógica del computador. (hardware- software)</p>	<p>-materias primas.</p> <p>-fábricas textiles.</p> <p>-contaminación</p> <p>-Clasificación de basuras.</p> <p>-Características de objetos naturales y artificiales que ruedan y giran.</p> <p>-Usos de objetos que ruedan y giran.</p> <p>Identifica la memoria RAM y la función que cumple en el computador, Identifica los dispositivos de entrada que utiliza el computador. Clasifica los diferentes dispositivos de almacenamiento de información. Utiliza diferentes dispositivos para almacenar información.</p>
PERIODO 2		
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p>	<p>Explico la importancia de la rueda en el desarrollo del transporte humano.</p> <p>Construyo juguetes que ruedan y giran.</p>	<p>La rueda en el transporte. Tipos de ruedas, características y materiales.</p> <p>Transporte terrestre que se desplazan sobre ruedas.</p>



<p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>Reconoce el programa Word como un editor de texto. Identifica las diferentes barras de herramientas y las opciones de estas. Reconocer cuando un texto está escrito en mayúscula o en minúscula.</p>	<p>Diseño y construcción de juguetes que ruedan y giran.</p> <p>TEMAS : Word (Concepto, abrir y cerrar) : Ventana de word : Escribir en Word (Utilizar Mayúsculas y Minúsculas) : Guardar documentos : Seleccionar textos : Fuente (Tipo y color de letras)</p>
--	---	---

PERIODO 3

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>Reconozco los procesos de transformación de la madera en diferentes productos.</p> <p>Reconozco las materias primas que provienen de los árboles.</p> <p>Describo la energía lumínica y la uso en diversos artefactos.</p> <p>Crear textos escritos en Microsoft Word teniendo en cuenta algunos elementos como la ortografía y la inserción de imágenes, autoformas y textos</p>	<p>Tipos de madera.</p> <p>Características de la madera.</p> <p>Agentes que afectan la madera y los cuidados para evitar su deterioro.</p> <p>Extracción, transformación artesanal e industrial de la madera.</p> <p>Proyección de luz.</p> <p>El arco iris.</p> <p>Objetos emisores de luz.</p> <p>Reconoce las diferentes barras de herramientas de la ventana de word. Identifica los errores que comete al escribir en Word y los corrige empleando las herramientas de ortografía.</p> <p>Las Barras de la ventana de Word : Abrir documentos (Identificar el icono de los archivos de Word) : Configurar páginas : Alineación del texto : Insertar imagen : Corregir ortografía : Imprimir documentos</p>

PERIODO 4



ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>Experimento con la energía lumínica.</p> <p>Diferencio las señales de comunicación natural y artificial.</p> <p>Explico la importancia de las señales de tránsito.</p> <p>Diseño mapas y rutas utilizando señales.</p>	<p>Ilusiones ópticas.</p> <p>Señales de comunicación naturales y artificiales.</p> <p>Señales de tránsito: Reglamentarias, informativas y preventivas.</p> <p>Diseños de rutas y planos.</p> <p>Uso de medidas y señales para acceder a diferentes lugares.</p>

GRADO CUARTO

PERIODO 1		
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que</p>	<p>-Reconocer artefactos producidos por el ser humano. Para satisfacer sus necesidades .</p> <p>Reconoce características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utiliza en forma segura.</p> <p>-Identificar y comparar ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos</p>	<p>Recursos naturales.</p> <p>-Materias primas.</p> <p>-A limpiar el mundo.</p> <p>-Los materiales y su uso.</p> <p>-Tipos de materiales.</p> <p>-papel reutilizado</p> <p>-Procesos tecnológicos.</p> <p>-Productos tecnológicos</p> <p>-Yogurt casero.</p> <p>¡A proteger el cuerpo!</p>



<p>contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Reconoce las diferentes barras de herramientas de la ventana de Word.</p>	<p>¿Qué comemos hoy?</p> <p>Insertar tabla : Insertar filas y columnas : Insertar ilustraciones (imágenes, formas) : Cuadro de texto : Fondo de página (Marca de agua, Color de página, borde de página) : Ortografía y gramática : Herramientas de fuente (Negrilla, cursiva, subrayado, cambiar a mayúsculas o minúsculas, color de fuente)</p>
---	--	---

PERIODO 2

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>Identifico que en la fabricación de prendas se utilizan fibras naturales y artificiales.</p> <p>Identifico artefactos y procesos que se han desarrollado para conservar y almacenar alimentos.</p> <p>Explico la importancia de la creación de sistemas tecnológicos para la obtención y el uso del agua.</p> <p>Reconocer a PowerPoint como un programa diseñado para facilitar la creación de apoyos visuales, presentaciones y documentos guía en la realización de exposiciones.</p>	<p>Las fibras textiles: natural artificial y sintético.</p> <p>Usos de las fibras textiles para diferentes propósitos, oficios, climas y eventos.</p> <p>Alimentos naturales y procesados.</p> <p>El acueducto.</p> <p>Alcantarillado</p> <p>Construcción de filtros para purificar el agua.</p> <p>Ventana de PowerPoint (barras y elementos) : Configurar página e Insertar diapositivas : Fondo de las diapositivas (color y estilos de fondo, degradado) : Insertar textos (cuadro de texto, wordart) : Insertar imágenes (prediseñadas, desde archivo) : Animaciones (animar textos e imágenes) : Guardar una presentación.</p>

PERIODO 3

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
---	---------------	-------------------



<p>Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>Reconozco artefactos que usan energía calórica para satisfacer necesidades.</p> <p>Identifico características del sonido su aplicación en algunos instrumentos de uso cotidiano.</p> <p>Reconozco como utilizar energías renovables disminuye la contaminación del planeta.</p>	<p>Energía calórica y energía sonora.</p> <p>Energías limpias, renovables.</p> <p>Uso doméstico de las energías limpias.</p>
--	--	--

PERIODO 4

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>Identifico y comparo Ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>Elaboro texto aplicando la herramienta Word office.</p>	<p>La tecnología y su influencia en la forma de vivir.</p> <p>Evolución de algunos aparatos y herramientas que facilitan las actividades cotidianas.</p> <p>Evolución de algunas tecnologías.</p> <p>¿Para qué me sirve Word office? ¿Cómo se construyen los textos en Word office? ¿Cómo organizo un texto elaborado en Word office?</p>



GRADO QUINTO

PERIODO 1		
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.</p>	<p>Describo el proceso de obtención del caucho.</p> <p>Establezco diferencias entre caucho y plástico.</p> <p>Explico como el caucho se puede reutilizar beneficiando el medio ambiente.</p> <p>Explico cómo unas máquinas son diseñadas para la comunicación y el intercambio sociocultural.</p> <p>Utiliza las diferentes barras de herramientas para hacer diferentes presentaciones y usarlas en sus exposiciones</p>	<p>El caucho.</p> <p>Proceso de obtención del caucho.</p> <p>Extracción del caucho</p> <p>Propiedades del caucho</p> <p>Diferencia del caucho y el plástico.</p> <p>Reutilizar el caucho.</p> <p>Problemas que resuelve el uso del caucho.</p> <p>La comunicación en nuestros días.</p> <p>Los satélites.</p> <p>Los cohetes</p> <p>Elaborar documentos utilizando diversas herramientas de Word y Power Point, Expresa ideas y conocimientos en forma escrita y gráfica con la ayuda de Word y Power Point, Emplea eficazmente las diferentes barras de herramientas de Word y Power Point.</p>
PERIODO 2		
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno</p>	<p>Explico qué son las redes de comunicación y de qué manera permiten la interacción sin importar tiempo y distancia.</p> <p>Identifica el concepto de Internet Identifica los iconos de la Internet.</p>	<p>Las redes de comunicación.</p> <p>Las comunicaciones en nuestras vidas.</p> <p>Las telecomunicaciones.</p>



<p>cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>Reconoce la Internet como un medio de comunicación que facilita la vida de las personas.</p> <p>Reconoce las ventajas y los riesgos en la red de la internet.</p>	<p>Realiza los pasos para llegar al Internet Busca información en los diferentes buscadores.</p>
---	--	--

PERIODO 3

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p> <p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>	<p>Reconocer artefactos creados por el ser humano para satisfacer sus necesidades, los relaciona con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados. Reconoce características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de su entorno.</p> <p>Práctica digitación y posición frente al computador.</p>	<p>Tecnología en la edad antigua.</p> <ul style="list-style-type: none">- Tecnología en la edad media.- Tecnología en la edad moderna.- Tecnología en la edad contemporánea. <p>- La vivienda en la humanidad.</p> <p>Manejar con destreza el teclado.</p>

PERIODO 4

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS	LOGROS	CONTENIDOS
<p>Reconozco la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.</p>	<p>Manejo con propiedad Microsoft Office Word.</p> <p>Maneja las herramientas básicas de Paint</p>	<ul style="list-style-type: none">-La realidad en imágenes.-La cámara oscura.-Historia de la imagen-Pilas y baterías.



<p>Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada</p> <p>Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana</p> <p>Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida</p>		<p>-El sonido en el tiempo. -Artefactos de grabación y reproducción actuales. -tipos de grabaciones de sonido. -experimentando con el teléfono.</p> <p>Word: (herramientas, los hipervínculos, uso del diccionario) Técnicas de digitación Practica con qué dedo y de que mano se de presionar cada tecla. Proceso creativo, creatividad en Paint.</p>
--	--	--

Grado sexto

- Conocer el proceso Tecnológico y los usos de la tecnología
- Comprender las líneas de tiempo de la tecnología
- Emplear correctamente los principales útiles de dibujo técnico
- Representar objetos sencillos y sus vistas
- Conocer las propiedades de los materiales
- Valorar el impacto ambiental producido por la obtención, transformación y uso de la madera y sus derivados
- Aprender a digitar texto con ortografía y puntuación usando correctamente las dos manos
- Conocer el entorno de trabajo de Microsoft Office Word
- Conocer la historia de la electricidad y la electrónica y sus implicaciones en la sociedad



Grado séptimo

- Conocer la evolución y las propiedades de los metales como material transformador en la historia de la tecnología
- Realizar dibujo manual con instrumentos en dos y tres dimensiones
- Reconocer estructuras y sus tipos
- Conocer los diferentes tipos de esfuerzos a los que está sometida una estructura
- Identificar los elementos que soportan los esfuerzos en una estructura
- Utilizar Microsoft Office Word como editor de texto para trabajos escritos
- Conocer los efectos de la electricidad y analizar algunos aparatos que la utilizan
- Valorar el consumo eléctrico de diversos aparatos
- Desarrollar una propuesta tecnológica en diversas áreas de la tecnología que cumpla las características técnicas de un proyecto tecnológico
- Conocer en qué consiste una imagen digital y la utilidad de las aplicaciones del diseño gráfico
- Conocer las redes informáticas que dieron lugar al internet
- Aprender a usar las aplicaciones que permiten la utilización del internet

Grado octavo

- Conocer el entorno de trabajo de Microsoft Office Excel
- Realizar cálculos matemáticos que relaciones más de dos tablas



- Conocer las características fundamentales de los plásticos
- Aprender la importancia de los plásticos en la sociedad actual
- Conocer las características de los materiales más empleados en construcción
- Aprender la importancia de los materiales de construcción en nuestra sociedad al conocer muchas de sus aplicaciones
- Conocer los fundamentos de las máquinas simples
- Valorar el uso de las máquinas a lo largo de la historia y su importancia en el desarrollo y evolución actual
- Desarrollar una propuesta tecnológica en diversas áreas de la tecnología que cumpla las características técnicas de un proyecto tecnológico
- Conocer la revolución de internet como medio de comunicación

Grado noveno

- Identificar los diversos delitos informáticos como peligros dados por el mal uso del internet
- Manejar vocabulario propio de los delitos cometidos a través de internet
- Aplicar los conocimientos adquiridos del paquete de office en el desarrollo de trabajos escritos, informes, proyectos y exposiciones
- Conocer los principales componentes de los circuitos electrónicos
- Conocer las características fundamentales de los materiales semiconductores
- Armar circuitos electrónicos simples



- Comprender la importancia de la miniaturización en el desarrollo de la electrónica
- Conocer los componentes esenciales de los circuitos electrónicos modernos
- Comprender la importancia del sol como fuente energética del futuro
- Reconocer las ventajas, desventajas y aplicaciones de las celdas solares
- Desarrollar una propuesta tecnológica en diversas áreas de la tecnología que cumpla las características técnicas de un proyecto tecnológico
- Crear y editar diversos tipos de videos usando imágenes, imágenes en movimiento, sonido y texto para representar temáticas académicas
- Identificar la distribución de cada una de las instalaciones técnicas de una vivienda (Eléctricas, agua, gas, calefacción, comunicaciones, arquitectura bioclimática)

Grado décimo

- Emplea herramientas virtuales para el diseño creativo de contenidos digitales.
- Crea páginas web empleando diferentes aplicaciones virtuales.
- Aplica los conceptos aprendidos en la presentación de un trabajo escrito o virtual en un área diferente a informática.
- Identificar los diversos delitos informáticos como peligros dados por el mal uso del internet
- Manejar vocabulario propio de los delitos cometidos a través de internet
- Conocer las redes informáticas que dieron lugar al internet
- Aprender a usar las aplicaciones que permiten la utilización del internet
- Reconocer las unidades y magnitudes fundamentales de la electricidad



- Clasificar los tipos de conexiones de circuitos: Serie, paralelo y mixto
- Dibujar con instrumentos técnicos planos arquitectónicos sencillos
- Proyectar planos eléctricos básicos de una vivienda teniendo en cuenta la distribución arquitectónica
- Conocer los principales componentes de los circuitos electrónicos
- Conocer las características fundamentales de los materiales semiconductores
- Armar circuitos electrónicos según la configuración requerida
- Comprender la importancia del sol como fuente energética del futuro
- Reconocer las ventajas, desventajas y aplicaciones de las celdas solares
- Desarrollar experimentos y proyectos sencillos usando paneles solares de baja potencia
- Desarrollar una propuesta tecnológica en diversas áreas de la tecnología que cumpla las características técnicas de un proyecto tecnológico
- Comprender la importancia de la miniaturización en el desarrollo de la electrónica
- Conocer los componentes esenciales de los circuitos electrónicos modernos
- Identificar la distribución de cada una de las instalaciones técnicas de una vivienda (Eléctricas, agua, gas, calefacción, comunicaciones, arquitectura bioclimática)

Grado undécimo

- Propone contenidos dispuestos en la web para el uso educativo.
- Desarrolla ideas académicas basadas en aplicaciones trabajadas en la web.



- Aplica los conceptos aprendidos en la presentación de un trabajo escrito o virtual en un área diferente a informática.
- Construye contenido virtual basado en el uso de lenguajes de programación WEB.
- Involucra programas y herramientas que le servirán en su vida académica.
- Emplea diversos recursos
- Programa aplicaciones y páginas WEB que ayudan desde la academia a mejorar procesos en diversas áreas.

Estándares Básicos en Competencias –EBC-

Grados	Sexto y séptimo
	<ul style="list-style-type: none">• Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.• Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.• Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.• Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.• Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades• Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.• Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos• Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad



Grados

Octavos y novenos

- Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.
- Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.
- Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.
- Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.

Grados

Décimos y onces

- Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.
- Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.
- Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.
- Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos Tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.

9. DISEÑO CURRICULAR (VER ANEXO A)

10. PLAN DE AULA (VER ANEXO B)

11. METODOLOGÍA



a. ESCUELA NUEVA

b. SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y PRÁCTICA:

El desarrollo de las clases se realiza en 3 etapas:

- Actividades de exploración: El docente presenta el núcleo temático, objetivos, logros, estrategias y competencias. Luego rastrea los conocimientos previos de los estudiantes a través de preguntas o situaciones.
- Actividades de profundización: El docente contrasta las ideas previas con los conocimientos de las ciencias, las artes o la tecnología. Se seleccionan los equipos de trabajo y se formulan problemas utilizando el pensamiento científico para resolverlos. Luego se socializan, ajustan y revisan la producción del conocimiento de los estudiantes.
- Actividades de culminación o evaluación: Se plantean actividades para evaluar los niveles de adquisición, uso, justificación y control de las competencias del área.

c. TALLER

Es una estrategia que formula, planea y organiza acciones con objetivos específicos. Se plantean ejercicios para que el estudiante se enfrente a una situación nueva y aplique lo aprendido en situaciones anteriores.

Esta estrategia permite a los estudiantes:

- Afianzar aprendizaje
- Despejar dudas
- Desarrollar destrezas
- Retroalimentar conceptos.

CRITERIOS PARA EL DISEÑO DE ACTIVIDADES

Estrategias:

- Metodología participativa, con protagonismo del estudiante.
- Metodología directiva, menor protagonismo del estudiante.

Sentido de la actividad:

- El estudiante debe saber qué va a hacer y con qué finalidad.
- El estudiante debe conocer el proceso de la actividad.

Las actividades según su función deben ser:



- Actividades introductorias: Doble finalidad, despertar el interés del estudiante y presentar el tema.
- Actividades de desarrollo: Localizar fuentes de información, aportar ideas, analizar objetos y situaciones, aplicar conocimientos científico y técnicos.
- Actividades de refuerzo: Resumir y sintetizar los nuevos conocimientos.

12. RECURSOS Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Los ambientes de aprendizaje deben proporcionar a los estudiantes las condiciones necesarias que permitan problematizar, descubrir, comprender, motivar y asimilar situaciones o contenidos educativos y de la vida diaria desde sus propias perspectivas. Los ambientes de aprendizaje deben proporcionar a los estudiantes, elementos esenciales, que propicien una enseñanza que estimule el desarrollo de habilidades y competencias valiosas para toda la vida. En los ambientes de aprendizajes, no solo es hablar de la infraestructura, materiales o recursos de apoyo, que de cierto modo son importantes, pero que en sí, la esencia de este dependerá de la iniciativa, creatividad, capacidad e interacción de la persona que esté al frente del proceso enseñanza-aprendizaje que es el docente.

Un ambiente de aprendizaje, es importante que se determine primeramente que es el entorno, entendiéndose como todo aquello que rodea al proceso de enseñanza – aprendizaje, es decir, el espacio que rodea al alumno en tanto que está participando de dicho proceso, lo constituye desde elementos materiales como la infraestructura e instalaciones del plantel, así como aspectos que influyen directamente en el alumno tales como factores físicos, afectivos, culturales, políticos, económicos, sociales, familiares e incluso ambientales. Todos esos elementos se combinan y surten un efecto favorable o no tanto en el aprendizaje del alumno.

Recursos Físicos y ambientes de aprendizaje	Grados en qué se utiliza
Sala de informática	4° a 11°
Computadores portátiles	4° a 11°
Tablets	6° a 11°
Video Beam	4° a 11°
Plataforma educativa virtual	1° a 11°
Baffles	4° a 11°
Televisor	4° a 11°

13. INTENSIDAD HORARIA

Grado	Intensidad horaria	I periodo	II periodo	III periodo	IV periodo	Total
0°						
1°						
2°						
3°						



4°

5°

6°

7°

8°

9°

10°

11°

14. EVALUACIÓN

a) Observación directa:

- Hábitos de trabajo en clase y en el taller: respeto de las normas, puesto de trabajo limpio y ordenado, etc.
- Cuaderno de clase.
- Trabajo en grupo en el aula-taller de tecnología: desarrolla las tareas que el grupo le encomienda, respeta las opiniones de lo demás, acepta la disciplina del grupo, se integra en el grupo, tiene una actitud positiva y creativa ante los problemas prácticos que surgen en el grupo y participa solidariamente en tareas compartidas.
- Actividades de iniciativa e interés.
- Habilidades y destrezas en el trabajo manual.

b) Pruebas orales:

- Exposición oral de los proyectos, trabajos, etc.
- Manejo de la terminología adecuada.

c) Pruebas escritas:

- Expresión escrita y gráfica.
- Desarrollo de los conceptos relacionados con las unidades didácticas.
- Análisis de las producciones de los estudiantes.

d) Pruebas prácticas:

- Análisis de objetos.
- Expresión de ideas por medio de bocetos croquis y vistas.
- Construcción de estructuras.
- Identificación de distintos tipos de materiales.
- Técnicas de trabajo manual.
- Manipulación de componentes eléctricos y mecánicos.
- Manejo de procesadores de texto y bases de datos.
- Consulta de páginas web.
- Acceso a directorios, buscadores, portales, etc.
- Empleo de la informática.
- Organización y gestión.



COEVALUACIÓN-AUTOEVALUACIÓN-HETEROEVALUACIÓN

Actividad que se realiza una semana antes de culminar cada periodo en la cual se evalúan las actitudes y aptitudes de cada uno de los estudiantes. La nota definitiva de este proceso se ubica en la columna de actitudinal y tiene un valor de 30 % en el proceso.

La autoevaluación: Este criterio tiene que ver con el proceso de madurez de los estudiantes y se manifiesta en el interés y la iniciativa de ellos hacia las tareas propuestas y en la capacidad para tomar decisiones ante las incidencias y problemas con que se va encontrando al realizar su labor. Se pretende evaluar, en qué grado el estudiante es capaz de organizar su propio aprendizaje y adoptar por estrategias que conduzcan a la resolución de problemas Tecnológicos.

Coevaluación: Este criterio de evaluación reconoce el ser y como se desarrolla en su entorno, para ello se tiene en cuenta los aspectos de interacción con el grupo, y como sus congéneres analizan criterios de responsabilidad, comportamiento y la capacidad de trabajar de forma dinámica y activa dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Heteroevaluación: En este criterio se evalúa el desarrollo social y el comportamiento de los estudiantes en el entorno de educación, y de cómo sus valores y compromiso se ve reflejado en el desempeño y desarrollo de las actividades propias del área y por fuera de ella de forma integral.



Institución Educativa La Popa

IEP-D-GAC-01

La Tebaida - Quindío

NIT: 800023951-0 / DANE: 263401000241 / Email: ielapopa@gmail.com

Versión: 01 / Fecha: 01-20-2025

		INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA POPA	
FORMATO EVALUACIÓN ACTITUDINAL (AUTOEVALUACIÓN)			
Nombres y apellidos			
Área: Tecnología e informática		Periodo	
Aspectos comportamentales	Nota	Aspectos académicos	Nota
1. Mi comportamiento en clase posibilita el ambiente y buen desarrollo de la misma.		1. Realizo en forma correcta y puntual mis compromisos académicos.	
2. Aprovecho el tiempo de clase en el desarrollo de las actividades propuestas.		2. Tengo hábitos de estudio que me permiten distribuir mi tiempo.	
3. Mi actitud frente al área posibilita mi aprendizaje.		3. Mi preparación para las pruebas diarias, quis y de periodo es el mejor.	
PROMEDIO	#jDIV/0!	PROMEDIO	#jDIV/0!
ESCRIBA SUS FORTALEZAS Y DEBILIDADES EN EL PROCESO EDUCATIVO:			
NOTA FINAL		#jDIV/0!	

15. **PLAN DE ACCIÓN HACIA LA META DE LA EXCELENCIA –HME– DESDE EL PLAN DE ÁREA (ANEXO C)**

16. **ACTIVIDADES DE APOYO PARA ESTUDIANTES CON DIFICULTADES EN SU PROCESO DE APRENDIZAJE**

17. **ARTICULACIÓN CON PROYECTOS TRANSVERSALES**

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) se han integrado progresivamente al ámbito educativo en todos los niveles y en todas las áreas y del conocimiento, lo que ha generado que se convierta en una competencia transversal de la educación del siglo XXI, ello nos lleva a indagar sobre



las principales implicancias de su uso en la actualidad y las habilidades necesarias a ser desarrolladas tanto por docentes como por estudiantes. La de Tecnología, por sus características de contenidos y metodología, facilita la formación en actitudes, valores y normas que se incorporan a la vida cotidiana del alumno.

La articulación con proyecto y las actividades propuestas buscan que los estudiantes desarrollen habilidades básicas competitivas y de interacción intelectual.

18. REFERENCIAS

Eurociencia y Coldidacticos Ltd, E. C. (2002). *Orientaciones curriculares EDUCACION EN TECNOLOGIA*. Santiago de Cali.

Ministerio de Educación de Colombia, M. E. (2008). *Guía 30*.

Ministerio de Educación de Colombia, M. E. (2018). *Ministerio de Educación*. Obtenido de www.mineducacion.gov.co

Ministerio de Tecnología de Información y Comunicaciones, M. (2018). *MinTIC*. Obtenido de <https://www.mintic.gov.co>

Plan Nacional TIC, M E. (2018). *Eduteka*. Obtenido de eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/ColombiaPlanNacionalTIC.pdf