

**Proceso: Bienestar Universitario**
Título: Formato Plan de Área

PLAN DE ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

 BÁSICA PREESCOLAR

VIGENCIA: Desde el año 2020 Hasta el año 2023

1. IDENTIFICACIÓN DEL ÁREA (Seleccione con una X el grado):

AÑO: 2020

NIVELES	RESPONSABLE	GRADOS													
		PREJ	JARDIN	TRANS.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
PREESCOLAR															
BÁSICA PRIMARIA	Mónica Quintero Barrera				X	X	X	X	X						
BÁSICA SECUNDARIA															
MEDIA ACADEMICA															

1.1 PRESENTACIÓN

El presente plan busca articularse al PEI y al plan de mejoramiento institucional desde la vinculación de las TIC como herramienta de apoyo para el docente en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los educandos de la Escuela de la Universidad Nacional sede Medellín. Además, busca causar impacto en el mejoramiento de la calidad de la educación a través del desarrollo de las habilidades y competencias de los estudiantes en el área de informática y tecnología, buscando la inmersión de éstos en el mundo de los avances socio – científicos y tecnológicos, comprendiendo su importancia para la adquisición y cualificación de conocimientos que en la actualidad son imprescindibles para el desempeño en la vida social y laboral. El área de Tecnología e Informática busca potenciar en los educandos la capacidad de desarrollar y utilizar nuevas tecnologías y sistemas de información de una forma adecuada y acorde con el contexto que se habita; e inspirar en el estudiante un espíritu de emprendimiento, de cuidado del medio ambiente y de los recursos naturales, para aportar de una forma positiva a la transformación y desarrollo de la humanidad, mediante competencias de pensamiento tecnológico, técnica, comunicativa y laboral.

1.2 PRINCIPIOS FILOSÓFICOS

El área de tecnología e informática se asume como un proceso permanente y continuo de adquisición y transformación de conocimientos, apunta a preparar a las personas en la comprensión, uso y aplicación racional de la tecnología para la satisfacción de las necesidades individuales y sociales. Es decir la tecnología e informática abre espacios para que el estudiante mire desde otra perspectiva el mundo, despertando en ellos diferentes formas de crear, proporcionando el medio para ser independientes y desempeñar un papel importante en un mundo cambiante, construyendo así la esencia del aprendizaje de tal manera que cada estudiante logre modificar su estructura mental y alcanzar su formación integral. Donde se dé un ambiente propicio entre docentes y educandos permitiendo el trabajo colaborativo/cooperativo y a su vez darle una organización a los conocimientos escolares, generando la integración, entre las fuentes de información y los procedimientos para comprenderlos, utilizarlos y sean llevados a cabo por los alumnos. Es posible con ellos introducir una nueva manera de enseñar en la que el proceso de reflexión e interpretación sobre la práctica es pauta que permite ir haciendo significativo la relación entre enseñar y aprender. Teniendo en cuenta un orden lógico y una serie de acciones que se basan en un principio reflexivo, en donde se circunscribe un saber que viene de la práctica para así crear más saber desde unas preguntas que van saliendo y por lo tanto estas preguntas cobran relevancia pertinencia y significabilidad.

1.3 NORMATIVIDAD

El área de Educación artística se enmarca en los referentes legales cuyas raíces se encuentran, en primera instancia, en la Constitución Política de Colombia, especialmente en los artículos 70, 71 y 72, la Ley General de Educación Ley 115 de 1994 y la Resolución 2343 por medio de la cual se dictan los logros e indicadores de logros de las áreas obligatorias. De esta manera en la Constitución Política se observa lo siguiente:

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

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

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

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

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

**Proceso: Bienestar Universitario**
Título: Formato Plan de Área

acceso y permanencia en el sistema educativo.

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

Artículo 70. El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de valores culturales de la nación.

Artículo 71. La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura.

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

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN

Artículo 5º. Fines de la educación.

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

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

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

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

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

Teniendo en cuenta las necesidades de los educandos y el debido proceso que le compete al área de tecnología e informática, la institución ha llegado a los siguientes acuerdos basados en las competencias y estándares del área.

En el área de tecnología e informática pueden implementarse varias metodologías de trabajo, posibilitando a la vez la interacción y la participación activa del estudiante en la construcción de nuevos conocimientos.

1.4 CONTEXTOS: SOCIAL Y DISCIPLINAR

La Escuela Universidad Nacional es una institución de educación formal, de naturaleza oficial y carácter especial que atiende niños y niñas de básica primaria regido por las normas del Ministerio de Educación Nacional. Está conformada por grupos familiares de diversos estratos socioeconómicos, lo que permite tener diversas miradas del mundo por parte de los estudiantes.

Tiene como principio realizar una labor dinamizadora, personalizada y personalizante con los estudiantes que asisten a ella, dentro de un marco de actividades en las diferentes áreas y proyectos, respetando el mandato constitucional: "Cada persona tiene el derecho a recibir una educación que le permita desarrollar al máximo sus potencialidades y personalidad", contando con la participación de la familia, la sociedad y el Estado.

La Escuela UN pretende el desarrollo integral de los estudiantes a través de acciones centradas en ellos, definidas desde las condiciones que traen del medio familiar y social al que pertenecen.

La tarea educativa de la Escuela UN se fundamenta en la necesidad de despertar en los estudiantes el gusto e interés por el saber, el acceso al conocimiento, a la ciencia y la tecnología, así como el respeto por los bienes y valores de la cultura, por los derechos humanos, por la convivencia en paz y armonía mediada por el desarrollo de su sensibilidad, por el cuidado y utilización adecuada de los recursos naturales y del medio ambiente a través de la práctica, del trabajo, de la recreación, del énfasis en actividades lúdico-pedagógicas, artísticas, pre-deportivas y ecológicas aprovechando los recursos de la Universidad Nacional, el entorno y la ciudad, en la construcción de su felicidad tanto individual como para su proyección en el colectivo.

1.5 PERSPECTIVAS DIDÁCTICAS

**Proceso: Bienestar Universitario**
Título: Formato Plan de Área

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.

Antes de mencionar la perspectiva didáctica es pertinente mencionar al lector que ésta se encuentra acorde con modelos pedagógicos, que enmarcan el quehacer en la clase. Por tanto, en este documento se permite argumentar que los modelos son representaciones ideales del mundo real, y al hablar de modelos educativos se está haciendo referencia a representaciones ideales de la realidad educativa. Se crean modelos pedagógicos para explicar teóricamente el hacer, es decir, comprender lo existente. Un modelo no permanece a través de los tiempos; una característica de los modelos es que propende por interpretar nuevos desafíos que van surgiendo, es decir se transforman y transforman las formas de ver la educación.

“El modelo pedagógico se constituye a partir del ideal del hombre y de la mujer que la sociedad concibe, según sus necesidades. Para ello, planifica un tipo de educación a ser impartida en las instituciones docentes” (GONZÁLEZ, 2006, 116) La concepción sobre los procesos formativos, el enfoque curricular con el cual traducen la cultura y los procesos didácticos que plantean para desarrollar el currículo es lo que diferencia un modelo de otro, es decir cada modelo educativo pretende formar un hombre y una mujer con ideales marcadamente distintos.

Es por lo anterior que la perspectiva didáctica desde la que se propone trabajar en esta área se basa en la propuesta de Ausubel El aprendizaje significativo, donde aprender es la consecuencia de la experiencia que lleva a un cambio en algún aspecto de la vida de una persona.

La teoría Ausubeliana permite distinguir entre la enseñanza, el aprendizaje y las formas de adquirir información. EL aprendizaje puede ser repetitivo o significativo; según lo aprendido se relacione arbitraria o sustancialmente con la estructura cognoscitiva. EL aprendizaje repetitivo será aquel en el cual no se logra establecer relación con los conceptos previos o si se hace es de una forma mecánica y, en consecuencia poco duradera. Por el contrario, el aprendizaje significativo se da cuando los nuevos conocimientos se vinculan de una manera estable con los conocimientos previos de los cuales dispone el individuo. (MEJÍA O., PINEDA H., & MÚNERA, 2005, 18-19)

Deja claro Ausubel que un aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados con lo que el educando ya sabe, es decir, que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición, y que funcionen como un punto de anclaje para que los conceptos, objetos, eventos, situaciones o propiedades se queden en la mente del estudiante.

Ahora, la didáctica favorece los procesos de enseñanza –aprendizaje, puesto que compromete al docente con su hacer pedagógico, dando espacio a la innovación, la creatividad y participación de diferentes actores en la formación de los educandos, teniendo en cuenta las necesidades y expectativas, al igual que sus intereses a partir de un contexto social, cultural y escolar. La didáctica comprende múltiples métodos prácticos como herramientas, vivencias y actividades que hace posible aprender de una manera más práctica y divertida, facilitando los procesos mentales que hacen posible que se dé el conocimiento.

Es por lo anterior que el enfoque didáctico de esta área se basa en la articulación de las TIC con la lectoescritura, desde un enfoque de aprendizaje significativo y socio – constructivista, pues se dice “... que el conocimiento no puede entregarse al estudiante; éste debe elaborar sus propias conceptualizaciones y significaciones, las cuales están ligadas a su historia cultural y al contexto en el cual aprende (Henaó y Ramírez, 2008)”. Lo anterior reconoce la importancia de las herramientas tecnológicas para los procesos de enseñanza aprendizaje, a partir de las cuales se estimula el aprendizaje colaborativo, en diferentes procesos como el de la lecto - escritura, lo que implica que el estudiante desarrolle las actividades con ayuda de otras personas, pero más adelante lo haga por sí solo, destacando la importancia de la interacción social y de poner en práctica sus conocimientos. Además, lo induce a tomar posiciones y compromisos intelectuales.

2. PROPÓSITOS Y OBJETIVOS (Redacte los Objetivos de acuerdo al área que aplica)**2.1 OBJETIVOS DEL NIVEL**

Reconocer la importancia de la tecnología en su entorno, a través del estudio de los diferentes procesos que han sido influyentes en el progreso de la humanidad.

Utilizar, con sentido crítico, los recursos tecnológicos e información que se encuentran disponibles en la sociedad y que son inherentes al desarrollo de la misma.

Promover prácticas responsables sobre el adecuado uso de los recursos informáticos, haciendo uso de ellos con fines comunicativos.

2.2 OBJETIVOS DEL GRADO

Desarrollar las competencias del pensamiento tecnológico, y la competencia comunicativa, en los estudiantes de la Escuela de la UN sede Medellín, para formular y solucionar problemas que impliquen la relación entre ciencia, tecnología y sociedad, en el marco de una educación humanista y en pro del desarrollo económico, social, personal, familiar, político, tecnológico y económico de la ciudad y el país.

2.3 OBJETIVOS DEL ÁREA



Proceso: Bienestar Universitario
Título: Formato Plan de Área

Primero a Tercero

- Reconocer y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- Reconocer productos tecnológicos del entorno cotidiano y utilizarlos en forma segura y apropiada.
- Reconocer y mencionar productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Explorar mi entorno cotidiano y diferenciar elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

Cuarto y Quinto.

Reconocer artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades y relacionarlos con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.

- Reconocer características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos del entorno y utilizarlos en forma segura.
- Identificar y comparar ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Identificar y mencionar situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología

3. BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos curriculares. Cooperativa editorial magisterio.
- ALCALDE, Eduardo y GARCÍA, Miguel. Informática Básica. Ed. McGraw Hill. 2ª ed. Bogotá. 1995.
- Manual de inducción, escuela universidad nacional sede Medellín.

4. CONTENIDOS ACADÉMICO (BÁSICA): GRADO: 1° PERIODO ACADÉMICO: PRIMERO.

EJE GENERADOR	ESTÁNDAR BÁSICO	DBA	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	Nº. HORAS	FECHA	
							FP	FR
Naturaleza y evolución de la tecnología	Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.		Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.	Útiles escolares que les permiten medir, trazar, cortar. (Rotulo para identificación de cuaderno y Separador de periodo, actividades motivacional para el cuidado de material escolar) Herramientas tecnológicas.	Identifica herramientas tecnológicas que permiten realizar tareas de transformación de materiales, gestión de información y comunicación	6	Enero 14 A febrero 14	Enero 14 A febrero 14
Apropiación u uso de la tecnología.	Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, entre otros.		Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada	Dependencias de la casa. Herramientas de uso en el hogar. Cuidado y uso del agua en el hogar.	Utiliza artefactos y desarrolla proyectos que facilitan las actividades y satisfacen necesidades cotidianas.	8	Febrero21 A marzo 13	Febrero21 A marzo 13
Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.	Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos		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	Funciones de algunos artefactos tecnológicos que se utilizan a diario. Los electrodomésticos, funcionalidad y beneficio. Normas a seguir para un uso adecuado de las herramientas de trabajo. Acuerdos para uso de la sala de informática	Reflexiona con su grupo sobre las actividades y los resultados de su trabajo, que les permitan identificar consecuencias ambientales y sociales del uso de productos tecnológicos.	8	Marzo 20 a Abril 24	Abril 24 a mayo 22

Metodología: Indagación en el entorno, Trabajos en equipo, socialización de experiencias, Elaboración de manualidades y origami, modelado en Plastilina

Proceso: Bienestar Universitario
Título: Formato Entradas al Diseño y Desarrollo Curricular



Salida pedagógica: museo del agua-EPM.

Recursos: Videos , coloreado de guías, tijeras, punzón, colores, colbón, papel iris y bond,

4. CONTENIDOS ACADÉMICO (BÁSICA): GRADO: 2° PERIODO ACADÉMICO: PRIMERO.

EJE GENERADOR	ESTÁNDAR BÁSICO	DBA	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	Nº. HORAS	FECHA	
							FP	FR
Naturaleza y evolución de la tecnología	Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.		Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.	Cuidado de material escolar. Nociones de artefacto, proceso sistema, y tecnología.	Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno, determinando la influencia en los estilos de vida	8	Enero 22 a Febrero 12	Enero 22 a Febrero 12
Apropiación u uso de la tecnología.	Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas uso y procedencia.		Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada	Elementos artificiales y naturales. Fuentes naturales y artificiales de la luz. El medidor de agua.	Explora algún artefacto de su entorno para identificar sus materiales de construcción y funcionalidad.	10	Febrero 19 a Marzo 18	Febrero 19 a Marzo 11
Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.	Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes		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	Funcionamiento de las maquinas. Grandes inventores. Artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.	Asume una actitud responsable frente al cuidado de su entorno mejorando su accionar. Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia en el trabajo en equipo para fortalecer la convivencia.	8	Marzo 25 a Abril 22	Abril 22 a mayo 22

Proceso: Bienestar Universitario
Título: Formato Entradas al Diseño y Desarrollo Curricular



	tecnológicos.							
Metodología: Indagación en el entorno, Trabajos en equipo, socialización de experiencias, Elaboración de manualidades y origami, modelado en Plastilina, palabras claves, Salida pedagógica: casa museo maestro pedro Nel Gomez. INTEGRACION de actividades con la asignatura de ingles, catedra de la paz y ética.								
Recursos: Videos , coloreado de guías, tijeras, punzón, colores, colbón, papel iris y bond,								

4. CONTENIDOS ACADÉMICO (BÁSICA): GRADO: 3° PERIODO ACADÉMICO: PRIMERO.

EJE GENERADOR	ESTÁNDAR BÁSICO	DBA	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	Nº. HORAS	FECHA	
							FP	FR
Naturaleza y evolución de la tecnología	Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.		Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.	Acuerdos de clase, sensibilización en cuanto al uso de la sala de informática. Funcionamiento de algunos artefactos, la cinta métrica y la regla.	Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.	8	Enero 23 a Febrero 14	Enero 23 a Febrero 14
Apropiación u uso de la tecnología.	Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.		Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada	Las materias primas Construcciones hechas por el hombre	Demuestra habilidad en el uso de la computadora para apoyar actividades de información y comunicación.	10	Febrero 20 a marzo 20	Febrero 20 a marzo 13 abril 23 a 30
Solución de problemas con tecnología. Tecnología y sociedad.	Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos. Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi		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	Dispositivos periféricos del computador. Fondo de escritorio	Fortalece el trabajo colaborativo (mediador) mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia. Identifica posibles consecuencias derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos para cuidar su entorno y su salud.	8	Marzo 26 a abril 24	Mayo 7 a 22

Proceso: Bienestar Universitario
Título: Formato Entradas al Diseño y Desarrollo Curricular

	salud derivados del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.							
Metodología: Indagación en el entorno, Trabajos en equipo, socialización de experiencias, Elaboración de manualidades y origami, modelado en Plastilina Salida pedagógica:								
Recursos: Videos , coloreado de guías, tijeras, punzón, colores, colbón, papel iris y bond,								

4. CONTENIDOS ACADÉMICO (BÁSICA): GRADO: 4° PERIODO ACADÉMICO: PRIMERO.

EJE GENERADOR	ESTANDAR BÁSICO	DBA	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	Nº. HORAS	FECHA	
							FP	FR
Naturaleza y evolución de la tecnología	Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.		Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados	Acuerdos de clase. Motivación uso de sala de informática y aula de clase. Nociones de artefacto, proceso sistema, y tecnología	Llevar a la práctica normas que se deben tener en cuenta en el aula de clase.	8	Enero 22 A febrero 13	Enero 22 A febrero 13
Apropiación u uso de la tecnología.	Describo y clasifico artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función y fuentes de energía utilizadas, entre otras.		Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.	Los productos y sus orígenes. (animal, vegetal y mineral)	Identifica que en su entorno inmediato hay objetos que han evolucionado con el tiempo	10	Febrero 19 a marzo 19	Febrero 19 a marzo 12
Solución de problemas con tecnología.	Frente a un problema, propongo varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una.		Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.	Proceso tecnológico.	Compara y usa el proceso tecnológico para la solución de problemas cotidianos.	8	Marzo 25 a abril 23	Abril 23 a mayo 7
Tecnología y sociedad.	Me involucro en proyectos tecnológicos		Utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de	Uso de herramientas colaborativas.	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.			Mayo 14 a 22

Proceso: Bienestar Universitario
Título: Formato Entradas al Diseño y Desarrollo Curricular

	relacionados con el buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo.		problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.					
<p>Metodología: Indagación en el entorno, Trabajos en equipo, socialización de experiencias, Elaboración de manualidades y origami, modelado en Plastilina Salida pedagógica:</p>								
<p>Recursos: Videos , coloreado de guías, tijeras, punzón, colores, colbón, papel iris y bond,</p>								

4. CONTENIDOS ACADÉMICO (BÁSICA): GRADO: 5° PERIODO ACADÉMICO: PRIMERO.

EJE GENERADOR	ESTANDAR BÁSICO	DBA	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	Nº. HORAS	FECHA	
							FP	FR
Naturaleza y evolución de la tecnología	Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman		Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados	Acuerdos para la clase. Motivación para el uso y cuidado de la sala de informática. Conceptos tecnológicos (artefactos y procesos).	Identifica las diferentes fuentes y tipos de energía para explicar cómo se transforman.	10	Enero 23 a febrero 20	Enero 23 a febrero 20
Apropiación u uso de la tecnología.	Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.). Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros		Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.	La energía y su clasificación. Fuentes y tipos de energía.	Utiliza las TIC para representar productos, artefactos o procesos tecnológicos.	8	Febrero 27 a marzo 19	Febrero 27 a marzo 12
Solución de problemas con tecnología.	Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensambles de artefactos. Participo en discusiones que involucran predicciones sobre los		Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Utilización de artefactos	Las tic Teléfono digital, a radio, la televisión, los computadores, la internet. Uso de herramientas	Identifico artefactos que involucren en su funcionamiento tecnologías de la información Interactúa con sus compañeros en la definición de roles y	8	Marzo 26 a Abril 23	Abril 23 a mayo 7 Mayo 14 a 22.



Proceso: Bienestar Universitario
Título: Formato Entradas al Diseño y Desarrollo Curricular

sociedad.	posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.). Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.		y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana. Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.	colaborativas.	responsabilidades para el desarrollo de herramientas colaborativas.			
-----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------	---------------------------------------------------------------------	--	--	--

Metodología: Indagación en el entorno, Trabajos en equipo, socialización de experiencias, Elaboración de manualidades y origami, modelado en Plastilina
Salida pedagógica:

Recursos: Videos , coloreado de guías, tijeras, punzón, colores, colbón, papel iris y bond,

SEGUNDO PERIODO.

4. CONTENIDOS ACADÉMICO (BÁSICA): GRADO: 1° PERIODO ACADÉMICO: SEGUNDO.

EJE GENERADOR	ESTANDAR BÁSICO	DBA	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	Nº. HORAS	FECHA	
							FP	FR
Naturaleza y evolución de la tecnología	Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte).		Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.	Objetos que solucionan problemas. (¿nuestras necesidades, que pasaría si no existiera?, los niños también pueden ser inventores, ¿de qué están hechos los objetos)	Socializa y tiene en cuenta las causas y consecuencias del uso de artefactos tecnológicos en su entorno.	8	Mayo 29 a Junio 19	
Apropiación y uso de la tecnología.	Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar).		Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	Construcción de un objeto tecnológico. (la balanza, pruebas y mejoras) El teclado y sus funciones. (prácticas en digitación)	Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades.	8	Junio 26 a julio 24	
Solución de problemas con tecnología.	Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.		Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	Funcionamiento de artefactos sencillos. (construcción de artefactos que buscan soluciones)	Reflexiona y Plantea soluciones a situaciones cotidianas.	8	Julio 31 a agosto 28	
Tecnología y	Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso		Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados	RAEE Residuos de Aparatos Electrónicos y Eléctricos. (¿que son?, como se	Reflexiona sobre las actividades y los resultados de su trabajo para identificar las consecuencias ambientales y			



Proceso: Bienestar Universitario
Título: Formato Entradas al Diseño y Desarrollo Curricular

sociedad.	para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades		con la intención de mejorar las condiciones de vida.	clasifican, disposición)	sociales del uso de productos tecnológicos.			
Metodología: Indagación en el entorno, Trabajos en equipo, socialización de experiencias, Elaboración de manualidades y origami, modelado en Plastilina, lluvia de ideas, construcción de balanza, campaña RAEE, guías de trabajo. Salida pedagógica:								
Recursos: Vídeos , coloreado de guías, tijeras, punzón, colores, colbón, papel iris y bond,								

4. CONTENIDOS ACADÉMICO (BÁSICA): GRADO: 2º PERIODO ACADÉMICO: SEGUNDO.

EJE GENERADOR	ESTÁNDAR BÁSICO	DBA	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	Nº. HORAS	FECHA	
							FP	FR
Naturaleza y evolución de la tecnología	identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.		Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.	Historia y evolución del computador. (Función de Power como encender y apagar)	Compara artefactos para explicar su funcionamiento.	8	Mayo 27 a junio 17	
Apropiación u uso de la tecnología.	Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.		Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	Exploración de Paint. (formación de imágenes con formas predeterminadas y combinando color)	Emplea procesadores de texto para crear, editar y guardar información.	8	Junio 24 a julio 22	
Solución de problemas con tecnología.	Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.		Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	La internet y su evolución en el tiempo.	Demuestra interés y curiosidad por indagar temas relacionados con la tecnología.	10	Julio 29 a agosto 26	
Tecnología y sociedad.	Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.		Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	RAEE Residuos de Aparatos Electrónicos y Eléctricos. (¿que son?, como se clasifican, disposición)	Reflexiona sobre las actividades y los resultados de su trabajo para identificar las consecuencias ambientales y sociales del uso de productos tecnológicos.			

Metodología: Indagación en el entorno, Trabajos en equipo, socialización de experiencias, Elaboración de manualidades y origami, modelado en Plastilina
 Salida pedagógica:

Proceso: Bienestar Universitario
Título: Formato Entradas al Diseño y Desarrollo Curricular



Recursos: Videos , coloreado de guías, tijeras, punzón, colores, colbón, papel iris y bond,

4. CONTENIDOS ACADÉMICO (BÁSICA): GRADO: 3º PERIODO ACADÉMICO: SEGUNDO.

EJE GENERADOR	ESTÁNDAR BÁSICO	DBA	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	Nº. HORAS	FECHA	
							FP	FR
Naturaleza y evolución de la tecnología	Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.		Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.	Hardware y software	Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno analizando su efecto en sus estilos de vida.	8	Mayo 28 a junio 18	
Apropiación u uso de la tecnología.	Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.		Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	Software de aplicación - Word (tablas, imágenes)	Utiliza herramientas de información para comunicar y describir sus propuestas.	8	Junio 25 a julio 23	
Solución de problemas con tecnología.	Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones.		Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	Software de aplicación - power point		8	Julio 30 a agosto 13	
Tecnología y sociedad.	Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.		Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	RAEE Residuos de Aparatos Electrónicos y Eléctricos. (¿que son?, como se clasifican, disposición)	Propone acciones que preservan el medio ambiente.	4	Agosto 20 al 27	

Proceso: Bienestar Universitario
Título: Formato Entradas al Diseño y Desarrollo Curricular



Metodología: Indagación en el entorno, Trabajos en equipo, socialización de experiencias, Elaboración de manualidades y origami, modelado en Plastilina, campaña RAEE, guías de trabajo
Salida pedagógica:

Recursos: Videos , coloreado de guías, tijeras, punzón, colores, colbón, papel iris y bond,

4. CONTENIDOS ACADÉMICO (BÁSICA): GRADO: 4° PERIODO ACADÉMICO: SEGUNDO.

EJE GENERADOR	ESTÁNDAR BÁSICO	DBA	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	Nº. HORAS	FECHA	
							FP	FR
Naturaleza y evolución de la tecnología	Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados.		Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.	Word (edición de textos)	Usar procesador de textos para crear, editar, dar formato, incorporar elementos de diseño y guardar un documento	8	Mayo 28 a Junio 18	
Apropiación u uso de la tecnología.	Describo y clasifico artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función y fuentes de energía utilizadas, entre otras.		Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	La simetría; el reflejo de la luz	Demostrar curiosidad por el entorno tecnológico, y disposición a informarse y explorar sus diversos usos, funcionamiento y materiales.	6	Junio 25 a julio 9	
Solución de problemas con tecnología.	Diseño, construyo, adapto y reparo artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales.		Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	El caleidoscopio (construcción de proyecto, análisis de pasos de proceso tecnológico)	Organizan una secuencia con las acciones necesarias para la elaboración de un objeto tecnológico.	8	Julio 23 a agosto 13	
Tecnología y sociedad.	Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener		Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones	RAEE Residuos de Aparatos Electrónicos y Eléctricos. (¿que son?, como se clasifican, disposición)	Propone acciones que preservan el medio ambiente.	4	Agosto 20 a 27	

Proceso: Bienestar Universitario
Título: Formato Entradas al Diseño y Desarrollo Curricular

	garantía de calidad.		de vida.					
Metodología: Indagación en el entorno, Trabajos en equipo, socialización de experiencias, Elaboración de manualidades y origami, construcción de caleidoscopio, campaña RAEE, guías de trabajo Salida pedagógica:								
Recursos: Videos , coloreado de guías, tijeras, punzón, colores, colbón, papel iris y bond,								

4. CONTENIDOS ACADÉMICO (BÁSICA): GRADO: 5° PERIODO ACADÉMICO: SEGUNDO.

EJE GENERADOR	ESTÁNDAR BÁSICO	DBA	COMPETENCIA	UNIDAD TEMÁTICA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	Nº. HORAS	FECHA	
							FP	FR
Naturaleza y evolución de la tecnología	Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.		Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.	Office, como herramienta de trabajo.	Realiza prácticas en el computador logrando con seguridad y autonomía	8	Mayo 28 a junio 18	
Apropiación u uso de la tecnología.	Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros		Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	Proceso tecnológico	Compara y usa el proceso tecnológico para la solución de problemas cotidianos.	6	Junio 25 a julio 9	
Solución de problemas con tecnología.	Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos.		Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	Construcción con material reutilizable. (desarrollo de propuesta)	Desarrolla propuestas dando cumplimiento al proceso tecnológico.	8	Julio 23 a agosto 13	
Tecnología y sociedad.	Me involucro en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo.		Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.	RAEE Residuos de Aparatos Electrónicos y Eléctricos. (¿que son?, como se clasifican, disposición)	Propone acciones que preservan el medio ambiente.	4	Agosto 20 a 27	

Metodología: Indagación en el entorno, Trabajos en equipo, socialización de experiencias, Elaboración de manualidades y origami, construcción de juguete con material reutilizable, actividades practicas en office, guías de trabajo, campaña de

Proceso: Bienestar Universitario
Título: Formato Entradas al Diseño y Desarrollo Curricular



RAEE
Salida pedagógica:

Recursos: Videos , coloreado de guías, tijeras, punzón, colores, colbón, papel iris y bond,