

**ÁREA: TECNOLOGÍA e INFORMÁTICA**

**GRADO: 2°**

**OBJETIVOS DE GRADO:**

* 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.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PERÍODO  1 | PREGUNTA PROBLEMATIZADORA  ¿De qué están hechas las cosas? | | | | |
| TIEMPO  10  HORAS | **COMPETENCIAS**  Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.  Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.  Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.  Gestión de la información.  Cultura digital.  Participación social. | | | | |
| SEMANAS  10 | **ESTANDARES**  **Naturaleza y evolución dela tecnología**  Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.  **Apropiación y uso de la tecnología**  Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.  **Solución de problemas con tecnología**  Indago cómo están construidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.  **Tecnología y sociedad**  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 tecnológicos.  **DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE**  Identifica la función que cumplen las señales y símbolos que aparecen en su entorno.  Identifica las características de los medios de comunicación masiva a los que tiene acceso.  **MATRICES DE REFERENCIA**  Da cuenta de las estrategias discursivas pertinentes y adecuadas al propósito de producción de un texto, en una situación de comunicación particular | | | | |
|  | **INDICADORES DE DESEMPEÑO**  Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno, determinando la influencia en los estilos de vida.  Explora algún artefacto de su entorno para identificar sus materiales de construcción y funcionalidad.  Usa la computadora como herramienta de comunicación e información para exponer sus ideas.  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. | | | | |
| CONTENIDOS | | | | | |
| CONCEPTUAL | | | **PROCEDIMENTAL** | | **ACTITUDINAL** |
| Identificación de la casa como espacio donde comparte con otros y realiza diversas actividades para sobrevivir.  Descripción de actividades que se realizan dentro de la casa.  Reconocimiento de la función básica de los dispositivos del computador y los relaciona con algunas funciones de su cuerpo. | | | Registro por medio de dibujos lo que realiza en la casa.  Participación en la construcción de un modelo sencillo de una casa.  Ejercitación la direccionalidad en el manejo del mouse. | | Demuestra interés en las actividades relacionadas con las experiencias de su hogar.  Aporta al bienestar del hogar cumpliendo con agrado y responsabilidad las tareas asignadas en familia.  Valora su cuerpo y lo que puede realizar con éste apoyado de la tecnología. |
| Proyecto de educación financiera:  Explico la administración correcta de los recursos que están a mi alcance. | | | **Proyecto de educación financiera:**  Lecturasy expresiones gráficassobre la utilidad de los recursos | | **Proyecto de educación financiera:**  Me intereso en cuidar los recursos del medio |
| METODOLOGIA | | | **RECURSOS** | | **ACTIVIDADES** |
| Orientaciones y motivaciones que introducirá al alumno en la realidad de lo que ha de aprender, pasa ello se elaborará un Mapa Conceptual y un Vocabulario Tecnológico.  Exploración, que servirán para conocer las ideas, las opciones, los aciertos y errores conceptuales del alumnado sobre los contenidos a desarrollar. Se llevará a cabo mediante Test de ideas previas, test orales, Lluvia de ideas y otros.  Uso de Nuevas Tecnologías de la Información y la comunicación. (T.I:C.s): Se usarán en el proceso de aprendizaje para “encontrar, analizar, intercambiar y presentar la información y el conocimiento adquiridos”. | | | Recursos humanos, físicos, (auditorio, sala de sistemas, aulas de clase, biblioteca) herramientas tecnológicas e informáticas. (Computadores, DVD, video BEAM, cd, grabadora).  Materiales didácticos (copias, fichas, libros). | | Foros  Conversatorios  Trabajos en grupos y actividades individuales.  Investigaciones y consultas. |
| EVALUACION | | | | | |
| CRITERIOS Y ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN  Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, y basados en el Decreto 1290 de 2009, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.  Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos: descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños y manejo de pruebas.  Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas: elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad y pertinencia.  Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos: recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados y pertinencia.  Gestión de la información: recolección de datos, profundidad en el análisis, fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, precisión y secuencia de los contenidos y uso de vocabulario técnico.  Cultura digital: conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a derechos de autor, seguridad en la información, cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento.  TÉCNICAS - INSTRUMENTOS  Técnicas: procedimiento mediante el cual se llevará a cabo la evaluación  Instrumento: medio a través del cual se obtendrá la información  Técnicas de observación: permiten evaluar los procesos de aprendizaje en el momento que se producen. Esta técnica ayuda a identificar los conocimientos, las habilidades, las actitudes, y los valores que poseen los alumnos y cómo los utilizan en una situación determinada.  Instrumento: guía de observación, registro anecdótico, diario de clase, diario de trabajo, escala de actitudes  Técnicas de desempeño: son aquellas que requieren que el alumno responda o realice una actividad, que demuestre su aprendizaje en una determinada situación.  Involucran la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores puesta en juego para el logro de los aprendizajes esperados y el desarrollo de competencias.  Instrumento: organizadores gráficos, cuadros sinópticos, mapas conceptuales y mentales. Desarrollo de proyectos. Portafolios de evidencias. Rúbrica. Lista de cotejo.  Técnicas de interrogatorio: es útil para valorar la comprensión, apropiación, interpretación, explicación y formulación de argumentos de diferentes contenidos.  Instrumento: pruebas tipo Saber, ensayos. | | | | | |
| PLAN DE APOYO | | | | | |
| PLAN DE RECUPERACION | | **PLAN DE NIVELACION** | | **PLAN DE PROFUNDIZACION** | |
| Guías de trabajo.  Autoevaluaciones.  Juegos didácticos.  Test de evaluación diagnóstica.  Acompañamiento entre pares.  Interiorización del trabajo colaborativo.  Acuerdos de las normas del área y de los espacios de trabajo.  Retos de pensamiento lógico.  Revisión de lista de chequeos. | | Talleres de investigación.  Asignación de monitoria.  Participación en actividades externas en representación de la institución.  Para los que no alcanzaron el nivel esperado, se elaboran  planes que les permitan superar las deficiencias del área,  como:  Acompañamiento entre pares.  Talleres para ser realizados en casa con la compañía de los padres o acudientes.  Consultas, salidas de campo.  Sustentaciones orales y escritas.  Portafolio de evidencias.  Asesoría individual por parte del docente.  Lista de chequeo. | | Acompañamiento entre pares.  Talleres para ser realizados en casa con la compañía de los padres o acudientes.  Sustentaciones orales y escritas.  Consultas.  Portafolio de evidencias.  Asesoría individual por parte del docente.  Lista de chequeo (entrega a satisfacción de las actividades no desarrolladas durante el año). | |
| ADECUACIONES CUIRRICULARES: Se realizaran de acuerdo a las dificultades y necesidades encontradas en el grupo o con el estudiante en particular. | | | | | |
| OBSERVACIONES: | | | | | |



**ÁREA: TECNOLOGÍA e INFORMÁTICA**

**GRADO: 2°**

**OBJETIVOS DE GRADO:**

* 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.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PERÍODO  2 | PREGUNTA PROBLEMATIZADORA  ¿Cómo han cambiado las herramientas y artefactos a través de la historia? | | | | |
| TIEMPO  5 HORAS SEMANALES | **COMPETENCIAS**  Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.  Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.  Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.  Gestión de la información.  Cultura digital.  Participación social. | | | | |
| SEMANAS  10 | **ESTANDARES**  **Naturaleza y evolución dela tecnología**  Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.  **Apropiación y uso de la tecnología**  Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.  **Solución de problemas con tecnología**  Indago cómo están construidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.  **Tecnología y sociedad**  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 tecnológicos.  **DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE**  Identifica la función que cumplen las señales y símbolos que aparecen en su entorno.  Identifica las características de los medios de comunicación masiva a los que tiene acceso.  **MATRICES DE REFERENCIA**  Da cuenta de las estrategias discursivas pertinentes y adecuadas al propósito de producción de un texto, en una situación de comunicación particular | | | | |
|  | **INDICADORES DE DESEMPEÑO**  Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno para determinar sus características, uso y procedencia.  Examina algún artefacto de su entorno para identificar su evolución, los materiales de construcción, la funcionalidad y su impacto en la vida del hombre.  Usa la computadora como herramienta de comunicación e información para exponer sus ideas.  Asume una actitud responsable para el cuidado de su entorno y de su propio cuerpo.  Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia con sus compañeros para fortalecer el trabajo en equipo. | | | | |
| CONTENIDOS | | | | | |
| CONCEPTUAL | | | **PROCEDIMENTAL** | | **ACTITUDINAL** |
| Reconocimiento de la función básica de los dispositivos del computador y los relaciona con algunas funciones de su cuerpo.  Identificación de la funcionalidad de los dispositivos que componen la computadora. | | | Ejercitación la direccionalidad en el manejo del mouse.  Aplicación mediante de ejercicios dados sus conocimientos en cuanto a las herramientas que posee el computador. | | Aprovecha racionalmente el trabajo de clase para el desarrollo de las actividades propuestas.  Promueve la buena utilización de la computadora a través del ejemplo. |
| Proyecto de educación financiera: identifico el trabajo como un medio para la consecución de recursos, explicando la utilización y los campos de aplicación diferentes tipos de recursos. | | | | | |
| METODOLOGIA | | | **RECURSOS** | | **ACTIVIDADES** |
| Orientaciones y motivaciones que introducirá al alumno en la realidad de lo que ha de aprender, pasa ello se elaborará un Mapa Conceptual y un Vocabulario Tecnológico.  Exploración, que servirán para conocer las ideas, las opciones, los aciertos y errores conceptuales del alumnado sobre los contenidos a desarrollar. Se llevará a cabo mediante Test de ideas previas, test orales, Lluvia de ideas y otros.  Uso de Nuevas Tecnologías de la Información y la comunicación. (TIC): Se usarán en el proceso de aprendizaje para “encontrar, analizar, intercambiar y presentar la información y el conocimiento adquiridos”. | | | Recursos humanos, físicos, (auditorio, sala de sistemas, aulas de clase, biblioteca) herramientas tecnológicas e informáticas. (Computadores, DVD, video BEAM, cd, grabadora).  Materiales didácticos (copias, fichas, libros). | | Foros  Conversatorios  Trabajos en grupos y actividades individuales.  Investigaciones y consultas a través de internet o encarta.  Observación de videos. |
| EVALUACION | | | | | |
| CRITERIOS Y ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN  Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, y basados en el Decreto 1290 de 2009, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.  Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos: descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños y manejo de pruebas.  Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas: elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad y pertinencia.  Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos: recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados y pertinencia.  Gestión de la información: recolección de datos, profundidad en el análisis, fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, precisión y secuencia de los contenidos y uso de vocabulario técnico.  Cultura digital: conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a derechos de autor, seguridad en la información, cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento.  TÉCNICAS - INSTRUMENTOS  Técnicas: procedimiento mediante el cual se llevará a cabo la evaluación  Instrumento: medio a través del cual se obtendrá la información  Técnicas de observación: permiten evaluar los procesos de aprendizaje en el momento que se producen. Esta técnica ayuda a identificar los conocimientos, las habilidades, las actitudes, y los valores que poseen los alumnos y cómo los utilizan en una situación determinada.  Instrumento: guía de observación, registro anecdótico, diario de clase, diario de trabajo, escala de actitudes  Técnicas de desempeño: son aquellas que requieren que el alumno responda o realice una actividad, que demuestre su aprendizaje en una determinada situación.  Involucran la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores puesta en juego para el logro de los aprendizajes esperados y el desarrollo de competencias.  Instrumento: organizadores gráficos, cuadros sinópticos, mapas conceptuales y mentales. Desarrollo de proyectos. Portafolios de evidencias. Rúbrica. Lista de cotejo.  Técnicas de interrogatorio: es útil para valorar la comprensión, apropiación, interpretación, explicación y formulación de argumentos de diferentes contenidos.  Instrumento: pruebas tipo Saber, ensayos. | | | | | |
| PLAN DE APOYO | | | | | |
| PLAN DE RECUPERACION | | **PLAN DE NIVELACION** | | **PLAN DE PROFUNDIZACION** | |
| Guías de trabajo.  Autoevaluaciones.  Juegos didácticos.  Test de evaluación diagnóstica.  Acompañamiento entre pares.  Interiorización del trabajo colaborativo.  Acuerdos de las normas del área y de los espacios de trabajo.  Retos de pensamiento lógico.  Revisión de lista de chequeos. | | Talleres de investigación.  Asignación de monitoria.  Participación en actividades externas en representación de la institución.  Para los que no alcanzaron el nivel esperado, se elaboran  planes que les permitan superar las deficiencias del área,  como:  Acompañamiento entre pares.  Talleres para ser realizados en casa con la compañía de los padres o acudientes.  Consultas, salidas de campo.  Sustentaciones orales y escritas.  Portafolio de evidencias.  Asesoría individual por parte del docente.  Lista de chequeo. | | Acompañamiento entre pares.  Talleres para ser realizados en casa con la compañía de los padres o acudientes.  Sustentaciones orales y escritas.  Consultas.  Portafolio de evidencias.  Asesoría individual por parte del docente.  Lista de chequeo (entrega a satisfacción de las actividades no desarrolladas durante el año). | |
| ADECUACIONES CUIRRICULARES: Se realizaran de acuerdo a las dificultades y necesidades encontradas en el grupo o con el estudiante en particular. | | | | | |
| OBSERVACIONES: | | | | | |



**ÁREA: TECNOLOGÍA e INFORMÁTICA**

**GRADO: 2°**

**OBJETIVOS DE GRADO:**

* 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.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PERÍODO  3 | PREGUNTA PROBLEMATIZADORA  ¿Cómo ha influido la naturaleza en la creación de artefactos y herramientas? | | | | |
| TIEMPO  10  HORAS | **COMPETENCIAS**  Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.  Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.  Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.  Gestión de la información.  Cultura digital.  Participación social. | | | | |
| SEMANAS  10 | **ESTANDARES**  **Naturaleza y evolución dela tecnología**  Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.  **Apropiación y uso de la tecnología**  Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.  **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.  **Tecnología y sociedad**  Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.  **DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE**  Identifica la función que cumplen las señales y símbolos que aparecen en su entorno.  Identifica las características de los medios de comunicación masiva a los que tiene acceso.  **MATRICES DE REFERENCIA**  Da cuenta de las estrategias discursivas pertinentes y adecuadas al propósito de producción de un texto, en una situación de comunicación particular | | | | |
|  | **INDICADORES DE DESEMPEÑO**  Compara artefactos con elementos naturales para explicar su funcionamiento.  Examina artefactos para detectar fallas y posibilidades de innovación.  Trabaja colaborativamente para proponer proyectos que involucran innovaciones tecnológicas.  Demuestra interés y curiosidad para indagar temas relacionados con tecnología.  Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia mejorando su producción. | | | | |
| CONTENIDOS | | | | | |
| CONCEPTUAL | | | **PROCEDIMENTAL** | | **ACTITUDINAL** |
| Nombramiento y Clasificación de herramientas, utensilios y materiales para la realización de una actividad o producto.  Comprensión del proceso de realización de una tarea del hogar para el aseo y la alimentación.  Reconocimiento de las herramientas del programa Paint. | | | Elaboración de una receta sencilla dando un uso adecuado a los utensilios y materiales que emplea.  Clasificación de las herramientas y materiales a emplear en la realización de una actividad de aseo.  Dibujo en el cuaderno cada una de las herramientas del programa Paint.  Dibujo en el programa Paint figuras y formas libremente. | | Participa en equipo de trabajo para desarrollar y probar proyectos de aseo y alimentación que involucran el uso de herramientas y materiales.  Demuestra cuidado y auto cuidado en el manejo de herramientas, utensilios y materiales del hogar.  Valora sus creaciones digitales y las presentadas por sus compañeros. |
| Proyecto de educación financiera: enumera diferentes tipos de ingresos que se dan en distintos entornos: familiares, escolares. | | | | | |
| METODOLOGÍA | | | **RECURSOS** | | **ACTIVIDADES** |
| Orientaciones y motivaciones que introducirá al alumno en la realidad de lo que ha de aprender, pasa ello se elaborará un Mapa Conceptual y un Vocabulario Tecnológico.  Exploración, que servirán para conocer las ideas, las opciones, los aciertos y errores conceptuales del alumnado sobre los contenidos a desarrollar. Se llevará a cabo mediante Test de ideas previas, test orales, Lluvia de ideas y otros.  Uso de Nuevas Tecnologías de la Información y la comunicación. (T.I.C.S): Se usarán en el proceso de aprendizaje para “encontrar, analizar, intercambiar y presentar la información y el conocimiento adquiridos”. | | | Recurso humano, recursos físicos: Sala de internet, aulas de clase, auditorio. Recursos tecnológicos: video BEAM, televisor, grabadora, cd, material bibliográfico y didáctico; libros, copias, videos, colores, material de reciclaje, cuadernos, entre otros. | | Explicaciones y conceptualización en el cuaderno.  Investigaciones y consultas a través de internet o encarta.  Ejercitación en la sala de cómputo.  Elaboración de herramientas de trabajo con materiales reciclables.  Elaboración de papel reciclable para luego hacer tarjetas. |
| EVALUACION | | | | | |
| CRITERIOS Y ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN  Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, y basados en el Decreto 1290 de 2009, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.  Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos: descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños y manejo de pruebas.  Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas: elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad y pertinencia.  Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos: recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados y pertinencia.  Gestión de la información: recolección de datos, profundidad en el análisis, fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, precisión y secuencia de los contenidos y uso de vocabulario técnico.  Cultura digital: conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a derechos de autor, seguridad en la información, cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento.  TÉCNICAS - INSTRUMENTOS  Técnicas: procedimiento mediante el cual se llevará a cabo la evaluación  Instrumento: medio a través del cual se obtendrá la información  Técnicas de observación: permiten evaluar los procesos de aprendizaje en el momento que se producen. Esta técnica ayuda a identificar los conocimientos, las habilidades, las actitudes, y los valores que poseen los alumnos y cómo los utilizan en una situación determinada.  Instrumento: guía de observación, registro anecdótico, diario de clase, diario de trabajo, escala de actitudes  Técnicas de desempeño: son aquellas que requieren que el alumno responda o realice una actividad, que demuestre su aprendizaje en una determinada situación.  Involucran la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores puesta en juego para el logro de los aprendizajes esperados y el desarrollo de competencias.  Instrumento: organizadores gráficos, cuadros sinópticos, mapas conceptuales y mentales. Desarrollo de proyectos. Portafolios de evidencias. Rúbrica. Lista de cotejo.  Técnicas de interrogatorio: es útil para valorar la comprensión, apropiación, interpretación, explicación y formulación de argumentos de diferentes contenidos.  Instrumento: pruebas tipo Saber, ensayos. | | | | | |
| PLAN DE APOYO | | | | | |
| PLAN DE RECUPERACION | | **PLAN DE NIVELACION** | | **PLAN DE PROFUNDIZACION** | |
| Guías de trabajo.  Autoevaluaciones.  Juegos didácticos.  Test de evaluación diagnóstica.  Acompañamiento entre pares.  Interiorización del trabajo colaborativo.  Acuerdos de las normas del área y de los espacios de trabajo.  Retos de pensamiento lógico.  Revisión de lista de chequeos. | | Talleres de investigación.  Asignación de monitoria.  Participación en actividades externas en representación de la institución.  Para los que no alcanzaron el nivel esperado, se elaboran  planes que les permitan superar las deficiencias del área,  como:  Acompañamiento entre pares.  Talleres para ser realizados en casa con la compañía de los padres o acudientes.  Consultas, salidas de campo.  Sustentaciones orales y escritas.  Portafolio de evidencias.  Asesoría individual por parte del docente.  Lista de chequeo. | | Acompañamiento entre pares.  Talleres para ser realizados en casa con la compañía de los padres o acudientes.  Sustentaciones orales y escritas.  Consultas.  Portafolio de evidencias.  Asesoría individual por parte del docente.  Lista de chequeo (entrega a satisfacción de las actividades no desarrolladas durante el año). | |
| ADECUACIONES CUIRRICULARES: Se realizaran de acuerdo a las dificultades y necesidades encontradas en el grupo o con el estudiante en particular. | | | | | |
| OBSERVACIONES: | | | | | |



**ÁREA: TECNOLOGÍA e INFORMÁTICA**

**GRADO: 2°**

**OBJETIVOS DE GRADO:**

* 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.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PERÍODO  4 | PREGUNTA PROBLEMATIZADORA  ¿Cómo mejoro artefactos o herramientas que utilizo en mi cotidianidad? | | | | |
| TIEMPO  10  HORAS | **COMPETENCIAS**  Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.  Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.  Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.  Gestión de la información.  Cultura digital.  Participación social. | | | | |
| SEMANAS  10 | **ESTANDARES**  **Naturaleza y evolución dela tecnología**  Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.  **Apropiación y uso de la tecnología**  Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.  **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.  **Tecnología y sociedad**  Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.  **DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE**  Identifica la función que cumplen las señales y símbolos que aparecen en su entorno.  Identifica las características de los medios de comunicación masiva a los que tiene acceso  **MATRICES DE REFERENCIA**  Da cuenta de las estrategias discursivas pertinentes y adecuadas al propósito de producción de un texto, en una situación de comunicación particular | | | | |
|  | **INDICADORES DE DESEMPEÑO**  Explica el funcionamiento de artefactos y fenómenos naturales para establecer diferencias y semejanzas.  Diseña soluciones innovadoras para mejorar artefactos.  Trabaja colaborativamente para proponer proyectos que involucran innovaciones tecnológicas.  Manifiesta interés y creatividad en la presentación de sus proyectos tecnológicos para solucionar problemas de su entorno.  Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia. | | | | |
| CONTENIDOS | | | | | |
| CONCEPTUAL | | | **PROCEDIMENTAL** | **ACTITUDINAL** | |
| Reconocimiento de la utilidad y usos de computador como herramienta educativa.  Exploración de mi entorno cotidiano diferenciando artefactos elaborados con la intención de mejorar mis condiciones de vida. | | | Investiga acerca de avances tecnológicos y los aportes a mejorar la calidad de vida de los seres humanos.  Manejo de las herramientas de Paint y otros programas para representar y graficar lo que expreso. | Actuó de manera positiva frente a las clases tomando elementos de mi entorno que me sirven para dar solución a problemas de la vida cotidiana.  Hace uso adecuado de los aparatos tecnológicos de la institución. | |
| Proyecto de educación financiera: enumera acciones para el cuidado de los recursos que le proporcionan bienestar en su vida. | | | | | |
| METODOLOGIA | | | **RECURSOS** | **ACTIVIDADES** | |
| Orientaciones y motivaciones que introducirá al alumno en la realidad de lo que ha de aprender, pasa ello se elaborará un Mapa Conceptual y un Vocabulario Tecnológico.  Exploración, que servirán para conocer las ideas, las opciones, los aciertos y errores conceptuales del alumnado sobre los contenidos a desarrollar. Se llevará a cabo mediante Test de ideas previas, test orales, Lluvia de ideas y otros.  Uso de Nuevas Tecnologías de la Información y la comunicación. (TIC): Se usarán en el proceso de aprendizaje para “encontrar, analizar, intercambiar y presentar la información y el conocimiento adquiridos”. | | | Recurso humano, recursos físicos: Sala de internet, aulas de clase, auditorio. Recursos tecnológicos: video BEAM, televisor, grabadora, cd, material bibliográfico y didáctico; libros, copias, videos, colores, material de reciclaje, cuadernos, entre otros | Explicaciones y conceptualización en el cuaderno. Investigaciones y consultas en internet o encarta. Visitas a las bibliotecas. Ejercitación en la sala de sistemas.  Elaboración de carteleras y avances tecnológicos en material reciclable para exponer a otros grados. | |
| EVALUACION | | | | | |
| CRITERIOS Y ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN  Partiendo de las estrategias pedagógicas y de evaluación sugeridas, y basados en el Decreto 1290 de 2009, se proponen los siguientes criterios, adaptables a los diferentes contextos y niveles de escolaridad, orientados a las competencias propuestas.  Conocimiento y desarrollo de artefactos y procesos tecnológicos: descripción, pertinencia, originalidad, creatividad, prospectiva, innovación, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados, materiales, claridad en los diseños y manejo de pruebas.  Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas: elección de herramientas informáticas, uso de herramientas tecnológicas, aplicación de normas de seguridad, manejo eficiente y seguro, dominio y habilidad, apropiación, diseño, organización, originalidad, creatividad y pertinencia.  Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos: recolección de datos, análisis, organización, originalidad, creatividad, contenido, nivel de investigación, adaptación al contexto, calidad, cumplimiento de los requisitos, recursos utilizados y pertinencia.  Gestión de la información: recolección de datos, profundidad en el análisis, fuentes de información, validación de la información, cumplimiento de normas para presentación de información, calidad de los diagramas, exposición y exhibición, claridad, seguridad y apropiación de sus argumentos, precisión y secuencia de los contenidos y uso de vocabulario técnico.  Cultura digital: conocimiento de normas éticas y legales de la información en la red, respeto a derechos de autor, seguridad en la información, cuidado de su imagen, datos e información en la red, respeto a otras culturas, conocimiento.  TÉCNICAS - INSTRUMENTOS  Técnicas: procedimiento mediante el cual se llevará a cabo la evaluación  Instrumento: medio a través del cual se obtendrá la información  Técnicas de observación: permiten evaluar los procesos de aprendizaje en el momento que se producen. Esta técnica ayuda a identificar los conocimientos, las habilidades, las actitudes, y los valores que poseen los alumnos y cómo los utilizan en una situación determinada.  Instrumento: guía de observación, registro anecdótico, diario de clase, diario de trabajo, escala de actitudes  Técnicas de desempeño: son aquellas que requieren que el alumno responda o realice una actividad, que demuestre su aprendizaje en una determinada situación.  Involucran la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores puesta en juego para el logro de los aprendizajes esperados y el desarrollo de competencias.  Instrumento: organizadores gráficos, cuadros sinópticos, mapas conceptuales y mentales. Desarrollo de proyectos. Portafolios de evidencias. Rúbrica. Lista de cotejo.  Técnicas de interrogatorio: es útil para valorar la comprensión, apropiación, interpretación, explicación y formulación de argumentos de diferentes contenidos.  Instrumento: pruebas tipo Saber, ensayos. | | | | | |
| PLAN DE APOYO | | | | | |
| PLAN DE RECUPERACION | | **PLAN DE NIVELACION** | | | **PLAN DE PROFUNDIZACION** |
| Guías de trabajo.  Autoevaluaciones.  Juegos didácticos.  Test de evaluación diagnóstica.  Acompañamiento entre pares.  Interiorización del trabajo colaborativo.  Acuerdos de las normas del área y de los espacios de trabajo.  Retos de pensamiento lógico.  Revisión de lista de chequeos. | | Talleres de investigación.  Asignación de monitoria.  Participación en actividades externas en representación de la institución.  Para los que no alcanzaron el nivel esperado, se elaboran  planes que les permitan superar las deficiencias del área,  como:  Acompañamiento entre pares.  Talleres para ser realizados en casa con la compañía de los padres o acudientes.  Consultas, salidas de campo.  Sustentaciones orales y escritas.  Portafolio de evidencias.  Asesoría individual por parte del docente.  Lista de chequeo. | | | Acompañamiento entre pares.  Talleres para ser realizados en casa con la compañía de los padres o acudientes.  Sustentaciones orales y escritas.  Consultas.  Portafolio de evidencias.  Asesoría individual por parte del docente.  Lista de chequeo (entrega a satisfacción de las actividades no desarrolladas durante el año). |
| ADECUACIONES CUIRRICULARES: Se realizaran de acuerdo a las dificultades y necesidades encontradas en el grupo o con el estudiante en particular. | | | | | |
| OBSERVACIONES: | | | | | |