

**ÁREA: TECNOLOGÍA e INFORMÁTICA**

**GRADO: 3°**

**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 devida.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PERÍODO  1 | PREGUNTAPROBLEMATIZADORA  ¿Cómo mejoro un artefacto o herramienta a partir de su evolución? | | | | |
| TIEMPO  10  HORAS | **COMPETENCIAS**  Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.  Manejo técnico, eficiente 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**  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.  Identifico diferentes recursos naturales de mi entorno y los utilizo racionalmente.  **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**  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.  Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivados del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.  **DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE**  Comprende las funciones que cumplen los medios de comunicación propios de su contexto.  **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**  Describe artefactos de hoy y de épocas pasadas para establecer diferencias y semejanzas.  Demuestra habilidad en el uso de la computadora para apoyar actividades de información y comunicación.  Manipula artefactos de manera segura e identifica en ellos posibilidades de innovación.  Identifica posibles consecuencias derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos para cuidar su entorno y su salud.  Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia. | | | | |
| CONTENIDOS | | | | | |
| CONCEPTUAL | | | **PROCEDIMENTAL** | **ACTITUDINAL** | |
| Identifica herramientas que, como extensión de partes de su cuerpo, le ayudan a realizar diversas actividades y a transformar el medio. | | | Consulta sobre la función y avance tecnológico de algunas herramientas, y la incidencia positiva o negativa en la vida del hombre. | Reflexiona sobre las diferentes formas de ahorrar y la necesidad de aplicarlas en los diferentes ámbitos de la vida. | |
| Proyecto de información financiera: explico la importancia de los recursos financieros, como el medio de sustento básico. | | | | | |
| METODOLOGIA | | | **RECURSOS** | **ACTIVIDADES** | |
| Los métodos utilizados le facilitaran al estudiante ambientes educativos que le permitan construir conocimientos significativos aplicables al contexto.  Tenemos en cuenta que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva [información](http://www.monografias.com/trabajos7/sisinf/sisinf.shtml).  Se trabajará planeamientos de problemas,Exploración de significados, Profundización de temas, aprendizaje en equipos y trabajo colaborativo, talleres. | | | Docentes del grado tercero.  Sala de informática, carteles, fotocopias, colores, tijeras, colón, fichas de trabajo, material reciclable. | Videos, reflexiones, lecturas, observación de láminas ,Talleres, tareas, consultas, presentación de trabajos escritos, dibujos | |
| 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 planearán actividades de acuerdo con las necesidades individuales de los estudiantes, involucrando a la familia. | | | | | |
| 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 influyen en los estilos de vida y el entorno, los materiales que se usan para elaborar las cosas? | | | | |
| TIEMPO  10  HORAS | **COMPETENCIAS**  Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.  Manejo técnico, eficiente 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**  Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deporte, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros).  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.  **Solución de problemas con tecnología**  Comparo longitudes, magnitudes y cantidades en el armado y desarmado de artefactos y dispositivos sencillos.  **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**  Comprende las funciones que cumplen los medios de comunicación propios de su contexto.  **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 analizando sus efectos en los estilo de vida.  Trabaja colaborativamente para aplicar longitudes, magnitudes, cantidades en la exploración de artefactos y dispositivos tecnológicos para proponer innovaciones.  Participa en el trabajo colaborativo demostrando interacción, respeto y tolerancia. | | | | |
| CONTENIDOS | | | | | |
| CONCEPTUAL | | | **PROCEDIMENTAL** | | **ACTITUDINAL** |
| Identifica las clases de empresas de su entorno, los productos y servicios que ofrecen en bien de la comunidad.  Reconoce el proceso de elaboración, funcionamiento e importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte | | | Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida. | | Participa en exposiciones de artefactos elaborados con material de reciclaje. |
| Proyecto de educación financiera: valoro la importancia de desarrollar hábitos de ahorro, como una forma eficaz de dar solución a momentos de necesidades económicas. | | | | | |
| METODOLOGIA | | | **RECURSOS** | | **ACTIVIDADES** |
| Los métodos utilizados le facilitaran al estudiante ambientes educativos que le permitan construir conocimientos significativos aplicables al contexto.  Tenemos en cuenta que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva [información](http://www.monografias.com/trabajos7/sisinf/sisinf.shtml).  Se trabajará planeamientos de problemas, Exploración de significados, Profundización de temas, aprendizaje en equipos y trabajo colaborativo, talleres. | | | Docentes del grado tercero.  Sala de informática, carteles, fotocopias, colores, tijeras, colbón, fichas de trabajo, material reciclable. | | Trabajos en equipo, exposición de trabajos creativos, Talleres, tareas, consultas encuestas. |
| 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 planearán actividades de acuerdo con las necesidades individuales de los estudiantes, involucrando a la familia. | | | | | |
| 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 construyo artefactos que ayuden a satisfacer las necesidades de mi entorno, preservando el ambiente? | | | | |
| TIEMPO  10  HORAS | **COMPETENCIAS**  Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.  Manejo técnico, eficiente 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**  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).  **Apropiación y uso de la tecnología**  Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno.  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.  **Solución de problemas con tecnología**  Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.  **Tecnología y sociedad**  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.  Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente.  **DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE**  Comprende las funciones que cumplen los medios de comunicación propios de su contexto.  **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**  Identifica la importancia de algunos artefactos y productos utilizados en la vida cotidiana para determinar la procedencia, y su procedimiento de fabricación.  Utiliza herramientas de información y comunicación para describir las características y el funcionamiento de algunos artefactos y productos tecnológicos.  Trabaja colaborativamente en el diseño de objetos tecnológicos para satisfacer necesidades del entorno.  Propone acciones que preservan el ambiente, para incluirlas en sus diseños tecnológicos.  Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia. | | | | |
| CONTENIDOS | | | | | |
| CONCEPTUAL | | | **PROCEDIMENTAL** | **ACTITUDINAL** | |
| Identifico algunos dispositivos básicos en el computador, comprendiendo que es un artefacto tecnológico para la información y la comunicación. | | | Desarrolla habilidades y destrezas en el manejo de algunas herramientas de Paint para el desarrollo de actividades propuestas. | Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.  Valora su propio trabajo y el de los demás, dándole la importancia que se merece en todos los contextos de la cotidianidad. | |
| Proyecto de educación financiera: establece una meta personal de ahorro y reconoce la importancia de ser constante para el manejo adecuado de los recursos. | | | | | |
| METODOLOGIA | | | **RECURSOS** | **ACTIVIDADES** | |
| Los métodos utilizados le facilitaran al estudiante ambientes educativos que le permitan construir conocimientos significativos aplicables al contexto.  Tenemos en cuenta que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva [información](http://www.monografias.com/trabajos7/sisinf/sisinf.shtml).  Se trabajará planeamientos de problemas, Exploración de significados, Profundización de temas, aprendizaje en equipos y trabajo colaborativo, talleres. | | | Docentes del grado tercero.  Sala de informática, carteles, fotocopias, colores, tijeras, colbón, fichas de trabajo, material reciclable. | Prácticas en la sala de computadores….  Talleres, tareas, consultas, juegos de roles, videos, canciones, poesías. | |
| 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 planearán actividades de acuerdo con las necesidades individuales de los estudiantes, involucrando a la familia. | | | | | |
| 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  ¿Qué cambios ha producido al entorno y al ambiente la innovación de un artefacto? | | | | |
| TIEMPO  10  HORAS | **COMPETENCIAS**  Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.  Manejo técnico, eficiente 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**  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).  **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).  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.  **Solución de problemas con tecnología**  Ensamblo y desarmo artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones gráficas.  **Tecnología y sociedad**  Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntase intercambio de ideas.  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.  **DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE**  Comprende las funciones que cumplen los medios de comunicación propios de su contexto.  **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**  Identifica la importancia de algunos artefactos y productos utilizados en la vida cotidiana para determinar la procedencia, y su procedimiento de fabricación.  Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano en la construcción colaborativa de productos tecnológicos.  Utiliza herramientas de información y comunicación para describir las características y funcionamiento de su proyecto tecnológico.  Implementa en sus proyectos tecnológicos acciones para fomentar el cuidado del entorno.  Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia. | | | | |
| CONTENIDOS | | | | | |
| CONCEPTUAL | | | **PROCEDIMENTAL** | **ACTITUDINAL** | |
| Reconoce algunas de las herramientas que nos ofrece el computador.  Identifica las características del líder, adoptando actitudes que lo aproximen al liderazgo. | | | Utiliza el internet de forma responsable, en la búsqueda de información para afianzar y ampliar conocimientos | Presenta en forma ordenada y a tiempo los trabajos asignados | |
| Proyecto de educación financiera: identifica la importancia del cuidado de los recursos: económicos, ambientales, tecnológicos, entre otros. | | | | | |
| METODOLOGIA | | | **RECURSOS** | **ACTIVIDADES** | |
| Los métodos utilizados le facilitaran al estudiante ambientes educativos que le permitan construir conocimientos significativos aplicables al contexto.  Tenemos en cuenta que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva [información](http://www.monografias.com/trabajos7/sisinf/sisinf.shtml).  Se trabajará planeamientos de problemas, Exploración de significados, Profundización de temas, aprendizaje en equipos y trabajo colaborativo, talleres. | | | Docentes del grado tercero.  Sala de informática, carteles, fotocopias, colores, tijeras, colbón, fichas de trabajo, material reciclable. | Prácticas en la sala de computadores  Talleres, tareas, consultas en el blog, trabajo con los pares, dibujos, 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 planearán actividades de acuerdo con las necesidades individuales de los estudiantes, involucrando a la familia. | | | | | |
| OBSERVACIONES: | | | | | |