



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA DOMINGO IRURITA**

**Nit: 815.001.098-2**

**Código Dane 176520002163**

**Área: TECNNOLOGIA E INFORMATICA**

**Grado: PRIMERO**

**Docente(s): ANGEELICA MARIA LOAIZA ORTIZ – MARIA FERNANDA IBARGUEN TORRES – YOLANDA IGUA – MARGARITA ANGOLA – NORA CRISTINA PEREZ**

**Indicador de logro:**

- 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

**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

**Periodo: 1°PERIODO**

- Pregunta problematizadora
- Ámbito de investigación.
- Situación problema

**EJES DE ESTÁNDARES**

<b>¿CÓMO LAS HERRAMIENTAS ELABORADAS POR EL HOMBRE ME HAN AYUDADO EN LA REALIZACIÓN DE TAREAS COTIDIANAS?</b>	<b>NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA</b>	<b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA</b>	<b>TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD</b>
	<p>Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.</p>	<p>Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación y desplazamiento, entre otros).</p> <p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p>	<p>Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones</p>	<p>. Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>

<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO:</b>		
<b>SABER CONOCER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>
Identifica herramientas tecnológicas que permiten realizar tareas de transformación de materiales, gestión de información y comunicación.	Utiliza artefactos y desarrolla proyectos que facilitan las actividades y satisfacen necesidades cotidianas.	Identifica algunos artefactos que utiliza el hombre para determinar las consecuencias ambientales de su uso.  Fortalece el trabajo colaborativo a partir de la interacción, el respeto y la tolerancia para mejorar la producción del grupo.

<b>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA</b>			
<b>GRADO PRIMERO</b>			
<b>PERIODO</b>	<b>TEMAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>FECHA</b>
<b>I</b>	<p>Conocimiento de los aparatos tecnológicos. La tecnología en mi colegio: tablero acrílico, sillas con brazo, ventiladores, fotocopidora.</p> <p>Los electrodomésticos de casa: T.V, grabadora, teléfono, nevera, plancha, licuadora, estufa y otros</p>	<p>Recorrido por la institución donde los estudiantes identifiquen las herramientas tecnológicas de la institución.</p> <p>Involucrar al padre de familia en proyecto de utilización de los diferentes electrodomésticos presentes en casa para que el estudiante comprenda su utilización.</p>	De enero 22 al 23 de Marzo, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.

		<p>Clases teórico-prácticas donde cada estudiante expone un artefacto diferente, explicando sus partes, funcionamiento y como aportan al mejoramiento de la calidad de vida del hombre.</p> <p>Cuadernos con todos los temas consignados.  Trabajo grupales  Trabajos Individuales  Talleres  Dibujos, Prácticas Y Juegos</p>	
--	--	---	--

<b>PERIODO: 2</b>				
<b>PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA</b>	<b>EJES DE ESTÁNDARES:</b>			
	<b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b>	<b>Apropiación y uso de la tecnología</b>	<b>Solución de problemas con tecnología</b>	<b>Tecnología y sociedad</b>
¿Cómo hago uso responsable y efectivo de las herramientas y artefactos creados por el hombre, para satisfacer mis necesidades?	Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.	Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar,	Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones,	Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.

		<p>pegar, construir, pintar, ensamblar).</p> <p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación y la utilización en diferentes actividades.</p>	<p>comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones</p>	<p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos</p>
--	--	--	---	--

<b>INDICADOR DE DESEMPEÑO:</b>		
<b>SABER CONOCER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>
<p>Identifica la importancia de artefactos tecnológicos para la realización de diversas actividades humanas.</p>	<p>Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano y los utiliza para el desarrollo de proyectos tecnológicos.</p>	<p>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.</p>

<b>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA</b>			
<b>GRADO PRIMERO</b>			
<b>PERIODO</b>	<b>TEMAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>FECHA</b>

<p>II</p>	<p>Reconocimiento de los cuidados que se deben tener con los diferentes aparatos electrónicos presentes en casa y en la institución.</p> <p>Reconocimiento del computador como un artefacto electrónico.</p> <p>Visita a la sala de informática.</p> <p>Normas de la sala de informática.</p> <p>Conocimiento de los aparatos tecnológicos de la sala de informática (aire computadores, impresoras, acondicionado, estabilizadores, las mesas, las sillas entre otros)</p> <p>Cuidados necesarios para el ingreso y manejo de los diferentes aparatos electrónicos de la sala de sistemas</p>	<p>Exposición teórica del docente donde se indique la importancia del buen uso de los materiales existentes para prolongar su vida útil.</p> <p>Exposición por parte del estudiante de un artefacto para indicar los cuidados que se deben tener.</p> <p>Realizar visita a la sala de sistemas identificando los artefactos allí presentes y los cuidados que estos requieren.</p> <p>Realizar afiche por parte de los padres y estudiantes donde se evidencie las normas y cuidados que se deben tener dentro de la sala de sistemas</p> <p>Clases teórico-prácticas. Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales Trabajos Individuales Talleres Dibujos, Prácticas Y Juegos</p>	<p>De marzo 27 al 1 de junio, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.</p>
-----------	--	---	--

PERIODO: 3				
PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA	EJES DE ESTÁNDARES:			
	Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
¿Cómo utilizo materiales reciclables para construir herramientas o artefactos que me ayudan a realizar las tareas cotidianas?	Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas	<p>Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.</p> <p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p>	<p>Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización</p>	<p>Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos</p>

**INDICADOR DE DESEMPEÑO:**

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Selecciona los artefactos tecnológicos de uso cotidiano e identifica en ellos restricciones y condiciones de manejo.	Identifica materiales caseros en desuso para construir objetos que benefician su entorno.	Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros en la realización de actividades.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA			
GRADO PRIMERO			
PERIODO	TEMAS	ACTIVIDADES	FECHA
III	<p>Identificación de los diferentes materiales reciclables.</p> <p>Artefacto eléctrico material reciclable.</p> <p><b>El computador.</b> Las partes del computador: la CPU, el monitor, el teclado, el mouse o ratón y la impresora.</p>	<p>Recolección y clasificación de los materiales recogidos durante un descanso.</p> <p>Construir con indicación del docente un modelo de artefacto dentro de la clase, haciendo hincapié en la importancia del reciclaje</p> <p>Elaboración en casa de artefacto para facilitar una actividad cotidiana</p> <p>Clases teórico-prácticas. Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales Trabajos Individuales Talleres Dibujos, Prácticas Y Juegos</p>	De julio 24 al 16 de octubre, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.

PERIODO: 4				
PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA	EJES DE ESTÁNDARES:			
	Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
¿Cuál es el aporte de mi proyecto tecnológico a la conservación del ambiente?	Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.	Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, particularmente los relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias).  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.	Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.	Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan.  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

**INDICADOR DE DESEMPEÑO:**

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Identifica en los símbolos y señales, normas de seguridad y prevención para el uso de artefactos tecnológicos.	<p>Desarrolla proyectos tecnológicos de manera colaborativa para solucionar problemas de su entorno.</p> <p>Usa la computadora como herramienta de comunicación e información para exponer sus ideas.</p>	<p>Explica cómo sus acciones afectan al ambiente, así mismo y a los demás generando cambios de actitudes.</p> <p>Interactúa con sus compañeros demostrando respeto y tolerancia en el trabajo colaborativo</p>

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA			
GRADO PRIMERO			
PERIODO	TEMAS	ACTIVIDADES	FECHA
IV	<p>Importancia de las 4R dentro de la institución.</p> <p>Reducir</p> <p>Reciclar</p> <p>Reutilizar</p> <p>Recuperar</p> <p><b>ACTIVIDADES EN MI COMPUTADOR</b></p> <p>Prender y apagar la</p>	<p>Explicación teórica sobre las 4R</p> <p>Construir un rincón ecológico con los estudiantes.</p> <p>Clasificar el material reciclado</p> <p>Elaboración de cartilla de como mi artefacto ayuda al conservación del medio ambiente.</p> <p>Manipular las partes del computador para apropiarse y tomar práctica del funcionamiento de este.</p> <p>Desarrolla actividades en el computador</p>	De agosto 28 al 25 de noviembre, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.

	<p>computadora. Copiar y pegar información. Barras de herramientas de Paint.</p>	<p>orientadas por el docente y respeta las condiciones y restricciones estipuladas para su utilización.</p> <p>Clases teórico-prácticas. Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales Trabajos Individuales Talleres Dibujos, Practicas Y Juegos</p>	
--	--	---	--



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA DOMINGO IRURITA**

Nit: 815.001.098-2

Código Dane 176520002163

**Área: TECNNOLOGIA E INFORMATICA**

**Grado: SEGUNDO**

**Docente(s): ANGEELICA MARIA LOAIZA ORTIZ – MARIA FERNANDA IBARGUEN TORRES**

**Indicador de logro:**

- 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

**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

**PERIODO: 1**

PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA	EJES DE ESTÁNDARES:			
	Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
¿De qué están hechas las cosas?	Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas	Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas,	Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso	Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de

	pasadas.	uso y procedencia.  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación y la utilizo en diferentes actividades	cotidiano.	vida.  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.
--	----------	---	------------	---

**INDICADOR DE DESEMPEÑO:**

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
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.

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA**

**GRADO SEGUNDO**

PERIODO	TEMAS	ACTIVIDADES	FECHA
---------	-------	-------------	-------

I	<p>Uso de la regla, la escuadra, el compás, el metro, calculadora. etc.</p> <p>Uso de la grapadora, saca ganchos perforadora, uso del tablero, el papel, el periódico.</p> <p>Artefactos de agricultura. Tractores, combinadas, pala, el rastrillo, etc.</p> <p>Artefactos de transporte (Carretas, avión, bicicletas, motos, carros)</p>	<p>Observa elementos de la naturaleza y los clasifica según su función</p> <p>Clasifica elementos según los materiales con los que está construido</p> <p>Diferencia artefactos de elementos naturales.</p> <p>Reconoce los medios de transporte y los ubica como un elemento tecnológico</p> <p>Clases teórico-prácticas. Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales Trabajos Individuales Talleres Dibujos, Practicas Y Juegos</p>	De enero 16 al 24 de Marzo, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.
---	---	---	--

PERIODO: 2				
PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA	EJES DE ESTÁNDARES:			
	Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
¿Cómo han cambiado las	Identifico y describo	Clasifico y describo	Indago cómo están	Indago sobre el uso de

herramientas y artefactos a través de la historia?	artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.	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	construidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.	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.
--	---	--	---	--

**INDICADOR DE DESEMPEÑO:**

<b>SABER CONOCER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>
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.

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA**

GRADO SEGUNDO			
PERIODO	TEMAS	ACTIVIDADES	FECHA
II	El fuego. El lenguaje. La agricultura. Los metales. La rueda. El ábaco. El barco a vapor.	Visitar lugares con artefactos etnológicos. Se Comporta adecuadamente en los lugares visitados. Clases teórico-prácticas. Clases expositivas utilizando el aula digital. Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales Trabajos Individuales Talleres Dibujos, Practicas Y Juegos	De marzo 27 al 2 de junio, una hora semanal para 10

PERIODO: 3				
PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA	EJES DE ESTÁNDARES:			
	Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
¿Cómo ha influido la naturaleza en la	Establezco semejanzas y	Observo, comparo y	Detecto fallas simples	Manifiesto interés por

creación de artefactos y herramientas?	diferencias entre artefactos y elementos naturales.	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	en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.	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.
--	---	--	--	--

**INDICADOR DE DESEMPEÑO:**

<b>SABER CONOCER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>
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.

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA**

GRADO SEGUNDO			
PERIODO	TEMAS	ACTIVIDADES	FECHA
III	<b>Tecnología en el hogar.</b> Licuadora Nevera TV Dvd <b>Tecnología en la escuela</b> Fotocopiadoras Abanicos Video Beam Motor de energía <b>Tecnología en la sociedad</b> Teléfono / celular El computador	Clases teórico-prácticas. Clases expositivas utilizando el aula digital. Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales Trabajos Individuales Talleres Dibujos, Practicas Y Juegos	De julio 19 al 25 de agosto, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.

PERIODO: 4				
PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA	EJES DE ESTÁNDARES:			
	Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad

¿Cómo mejoro artefactos o herramientas que utilizo en mi cotidianidad?	Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales	<p>Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.</p> <p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p>	<p>Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.</p>	<p>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</p>
--	--	---	--	--

<b>INDICADOR DE DESEMPEÑO:</b>		
<b>SABER CONOCER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>
Explica el funcionamiento de artefactos y fenómenos naturales para establecer diferencias y semejanzas	<p>Diseña soluciones innovadoras para mejorar artefactos.</p> <p>Trabaja colaborativamente para proponer proyectos que involucran innovaciones tecnológicas.</p>	<p>Manifiesta interés y creatividad en la presentación de sus proyectos tecnológicos para solucionar problemas de su entorno.</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.</p>

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA**

**GRADO SEGUNDO**

<b>PERIODO</b>	<b>TEMAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>FECHA</b>
<b>IV</b>	<b>Artefactos Sala de Informática</b> La sala de informática, Aire acondicionado, Pila o batería, Sillas y mesas. Reglamento de la sala de informática. El computador. Encendido y apagado del PC.	Enciende y apaga adecuadamente el PC. Clases teórico-prácticas. Clases expositivas utilizando el aula digital. Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales Trabajos Individuales Talleres Dibujos, Practicas Y Juegos	De agosto 28 al 25 de noviembre, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA DOMINGO IRURITA**

Nit: 815.001.098-2

Código Dane 176520002163

**Área: TECNNOLOGIA E INFORMATICA**

**Grado: TERCERO**

**Docente(s): ANGEELICA MARIA LOAIZA ORTIZ – MARIA FERNANDA IBARGUEN TORRES**

**Indicador de logro:**

- 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

**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

PERIODO: 1				
PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA	EJES DE ESTÁNDARES:			
	Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
¿Cómo mejoro un artefacto o herramienta a partir de su evolución?	Identifico y describo artefactos que se	Identifico la computadora como	Detecto fallas simples en el funcionamiento	Participo en equipos de trabajo para desarrollar y

	utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.	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.	de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.	probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.  Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivados del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.
--	---	---	---	---

<b>INDICADOR DE DESEMPEÑO:</b>		
<b>SABER CONOCER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>
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.

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA**

GRADO TERCERO			
PERIODO	TEMAS	ACTIVIDADES	FECHA
I	<b>Reglamento De La Sala de Informática</b> Comportamiento En La Sala De Informática. Dibujos de la sala de informática, sillas, mesas, computadores, estabilizadores, aires acondicionados y impresoras.	Clases teórico-prácticas. Clases expositivas utilizando el aula digital. Construir carteleras con las normas de la sala de informática a través de dibujos. Clases teórico-prácticas. Clases expositivas utilizando el aula digital. Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales Trabajos Individuales Talleres Dibujos, Practicas Y Juegos	De enero 16 al 24 de Marzo, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.

PERIODO: 2				
PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA	EJES DE ESTÁNDARES:			
	Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
¿Cómo influyen en los estilos de vida	Identifico y describo	Identifico y utilizo	Comparo longitudes,	Indago sobre el uso de

<p>y el entorno, los materiales que se usan para elaborar las cosas?.</p>	<p>artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas</p>	<p>artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deporte, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros).</p> <p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades</p>	<p>magnitudes y cantidades en el armado y desarmado de artefactos y dispositivos sencillos.</p>	<p>algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>
---	---	--	---	---

<b>INDICADOR DE DESEMPEÑO:</b>		
<b>SABER CONOCER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>
<p>Explica la evolución y los materiales de fabricación de un artefacto de su entorno analizando sus efectos en los estilo de vida.</p>	<p>Trabaja colaborativamente para aplicar longitudes, magnitudes, cantidades en la exploración de artefactos y dispositivos tecnológicos para proponer innovaciones.</p>	<p>Participa en el trabajo colaborativo demostrando interacción, respeto y tolerancia.</p>

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA**

**GRADO TERCERO**

<b>PERIODO</b>	<b>TEMAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>FECHA</b>
<b>II</b>	<p>Conoce el concepto de tecnología, y lo pone en práctica.</p> <p>Valora el concepto de informática, y lo asocia con los computadores.</p> <p>Reconoce que la computadora es un gran avance tecnológico.</p>	<p>Manipular las partes del computador, para apropiarse y tomar practica del funcionamiento de este.</p> <p>Utilizar de manera adecuada y responsable el computador y sus periféricos.</p> <p>Clases teórico-practicas.</p> <p>Clases expositivas utilizando el aula digital.</p> <p>Cuadernos con todos los temas consignados.</p> <p>Trabajo grupales</p> <p>Trabajos Individuales</p> <p>Talleres</p> <p>Dibujos, Practicas Y Juegos</p>	<p>De marzo 27 al 2 de junio, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.</p>

**PERIODO: 3**

<b>PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA</b>	<b>EJES DE ESTÁNDARES:</b>			
	<b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b>	<b>Apropiación y uso de la tecnología</b>	<b>Solución de problemas con tecnología</b>	<b>Tecnología y sociedad</b>
¿Cómo construyo artefactos que	Indico la importancia de	Establezco relaciones	Utilizo diferentes	Participo en equipos de

<p>ayuden a satisfacer las necesidades de mi entorno, preservando el ambiente?</p>	<p>algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte).</p>	<p>entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno.</p> <p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p>	<p>expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos</p>	<p>trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p> <p>Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente.</p>
--	--	--	--	--

<b>INDICADOR DE DESEMPEÑO:</b>		
<b>SABER CONOCER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>
<p>Identifica la importancia de algunos artefactos y productos utilizados en la vida cotidiana para determinar la procedencia, y su procedimiento de fabricación.</p>	<p>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.</p>	<p>Propone acciones que preservan el ambiente, para incluirlas en sus diseños tecnológicos. Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.</p>

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA**

**GRADO TERCERO**

<b>PERIODO</b>	<b>TEMAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>FECHA</b>
<b>III</b>	PARTES DEL COMPUTADOR. Monitor o pantalla Unidad Central de Procesamiento (C.P.U.). Mouse. Teclado. Impresora. Torre de sonido.	Manipular las partes del computador, para apropiarse y tomar práctica del funcionamiento de este. Utilizar de manera adecuada y responsable El Computador y sus periféricos. Clases teórico-prácticas. Clases expositivas utilizando el aula digital. Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales Trabajos Individuales Talleres Dibujos, Practicas Y Juegos	De julio 19 al 25 de agosto, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.

**PERIODO: 4**

<b>PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA</b>	<b>EJES DE ESTÁNDARES:</b>			
	<b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b>	<b>Apropiación y uso de la tecnología</b>	<b>Solución de problemas con tecnología</b>	<b>Tecnología y sociedad</b>
¿Qué cambios ha producido al	Indico la importancia de	Identifico la	Ensambló y desarmó	Manifiesto interés por

entorno y al ambiente la innovación de un artefacto?	algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte).	computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.  Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar).	artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones gráficas.	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.
--	---	--	---	--

<b>INDICADOR DE DESEMPEÑO:</b>		
<b>SABER CONOCER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>
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	Implementa en sus proyectos tecnológicos acciones para fomentar el cuidado del entorno.  Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.

	proyecto tecnológico	
--	----------------------	--

<b>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA</b>			
<b>GRADO TERCERO</b>			
<b>PERIODO</b>	<b>TEMAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>FECHA</b>
<b>IV</b>	Manejo del mouse. Paint. Herramientas del Paint. Dibujos en Paint.	Manipular las partes del computador, para apropiarse y tomar práctica del funcionamiento de este. Utilizar de manera adecuada y responsable El Computador y sus periféricos. Clases teórico-prácticas. Clases expositivas utilizando el aula digital. Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales Trabajos Individuales Talleres Dibujos, Practicas Y Juegos	De agosto 28 al 25 de noviembre, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA DOMINGO IRURITA**

Nit: 815.001.098-2

Código Dane 176520002163

**Área: TECNNOLOGIA E INFORMATICA**

**Grado: CUARTO**

**Docente(s): ANGEELICA MARIA LOAIZA ORTIZ – MARIA FERNANDA IBARGUEN TORRES**

**Indicador de logro:**

- 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.

**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

**PERIODO: 1**

**PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA**

**EJES DE ESTÁNDARES:**

**Naturaleza y evolución de la tecnología**

**Apropiación y uso de la tecnología**

**Solución de problemas con**

**Tecnología y sociedad**

			<b>tecnología</b>	
¿Qué papel juegan los instructivos en la utilización y el manejo de los artefactos?	Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados.	Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponible en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc.).  Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos.	Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.	Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.  Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

<b>INDICADOR DE DESEMPEÑO:</b>		
<b>SABER CONOCER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>
Diferencia productos tecnológicos de productos naturales e identifica las	Utiliza herramientas de información y comunicación para el desarrollo de diversas	Promueve el cumplimiento de las normas para la prevención de accidentes y enfermedades.

dificultades y los riesgos asociados a su uso.	<p>actividades sustentar ideas.</p> <p>Usa instructivos y manuales para guiarse en el manejo de artefactos.</p>	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.
--	---	---

<b>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA</b>			
<b>GRADO CUARTO</b>			
<b>PERIODO</b>	<b>TEMAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>FECHA</b>
I	<p>Tecnología e informática</p> <p>Breve historia de la tecnología e informática</p> <p>El computador</p> <p>Breve historia del computador</p>	<p>Clases teórico-prácticas.</p> <p>Clases expositivas utilizando el aula digital.</p> <p>Cuadernos con todos los temas consignados.</p> <p>Trabajo grupales</p> <p>Trabajos Individuales</p> <p>Talleres</p> <p>Dibujos, Practicas Y Juegos.</p>	De enero 16 al 24 de Marzo, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.

<b>PERIODO: 2</b>	
<b>PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA</b>	<b>EJES DE ESTÁNDARES:</b>

	<b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b>	<b>Apropiación y uso de la tecnología</b>	<b>Solución de problemas con tecnología</b>	<b>Tecnología y sociedad</b>
¿Cómo contribuyen los artefactos a la solución de problemas cotidianos?	Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos.	<p>Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc.).</p> <p>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.</p>	Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un problema.	<p>Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.</p> <p>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.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos</p>

<b>INDICADOR DE DESEMPEÑO:</b>		
<b>SABER CONOCER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>
Describe artefactos y procesos tecnológicos para argumentar las diferencias entre ellos. Describe y clasifica artefactos existentes para determinar el problema o la necesidad que resuelve.	Utiliza las TIC como fuentes de información y como medio de comunicación para sustentar sus ideas.  Propone proyectos tecnológicos que solucionen problemas de su entorno.	Demuestra la importancia de recursos naturales existentes en su entorno para fomentar su buen uso.  Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.

<b>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA</b>			
<b>GRADO CUARTO</b>			
<b>PERIODO</b>	<b>TEMAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>FECHA</b>
<b>II</b>	Estructura básica del computador Hardware Software	Clases teórico-prácticas. Clases expositivas utilizando el aula digital. Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales Trabajos Individuales Talleres Dibujos, Prácticas Y Juegos	De marzo 27 al 2 de junio, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.

PERIODO: 3				
PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA	EJES DE ESTÁNDARES:			
	Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
¿Qué incidencia tiene el diseño de un prototipo o proceso en la solución de problemas?	Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.	<p>Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc.).</p> <p>Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos</p>	<p>Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos.</p> <p>Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología</p>	<p>Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos</p>

		y maquetas		
--	--	------------	--	--

INDICADOR DE DESEMPEÑO:		
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Identifica artefactos tecnológicos utilizados en su entorno para reconocer y garantizar su calidad.	Utiliza las TIC para diseñar y construir nuevos modelos y maquetas, dando soluciones tecnológicas a su contexto.  Realiza de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir prototipos.	Participa en equipos de trabajo definiendo roles para asumir sus responsabilidades.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA			
GRADO CUARTO			
PERIODO	TEMAS	ACTIVIDADES	FECHA
III	El teclado y sus Funciones. Ubicación correcta de las manos el mouse. Funciones del mouse.	Clases teórico-prácticas. Clases expositivas utilizando el aula digital. Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales Trabajos Individuales Talleres	De julio 19 al 25 de agosto, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.

		Dibujos, Practicas Y Juegos	
--	--	-----------------------------	--

PERIODO: 4				
PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA	EJES DE ESTÁNDARES:			
	Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
¿Qué impactos tiene o puede tener a nivel social y ambiental el uso de productos y procesos tecnológicos?	Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman.	Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsquedas y validación de la información, investigación, etc.).  Describo productos	Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.  Diseño, construyo, adapto y reparo artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales.	Participo en discusiones que involucran predicciones sobre los 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.).  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y

		tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros		probar proyectos que involucren algunos componentes tecnológicos.
--	--	---	--	---

INDICADOR DE DESEMPEÑO:		
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Identifica fuentes y tipos de energía para explicar el proceso de transformación.	Utiliza las TIC para representar productos, artefactos o procesos tecnológicos.  Adapta y repara artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para solucionar problemas.	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.  Identifica productos y procesos tecnológicos reconociendo el impacto social o ambiental que pueden generar.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA			
GRADO CUARTO			
PERIODO	TEMAS	ACTIVIDADES	FECHA
IV	Paint. Manejo de las herramientas de Paint. Dibujos en Paint.	Clases teórico-prácticas. Clases expositivas utilizando el aula digital.	De agosto 28 al 25 de noviembre, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.

	Definición y funciones de Word.	Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales Trabajos Individuales Talleres Dibujos, Practicas Y Juegos	
--	---------------------------------	--	--



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA DOMINGO IRURITA**

**Nit: 815.001.098-2**

**Código Dane 176520002163**

**Área: TECNOLOGIA E INFORMATICA**

**Grado: QUINTO**

**Docente(s): ANGEELICA MARIA LOAIZA ORTIZ – MARIA FERNANDA IBARGUEN TORRES**

**Indicador de logro:**

- 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.

**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

PERIODO:				
PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA	EJES DE ESTÁNDARES:			
	Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
¿Qué aportes innovadores ha hecho la tecnología en los diversos campos de la industria y el conocimiento?	<p>I d e n t i f i c o fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman.</p>	<p>Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).</p> <p>Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas,</p>	<p>Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensambles de artefactos.</p> <p>Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.</p>	<p>Participo en discusiones que involucran predicciones sobre los 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.).</p> <p>Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucren algunos</p>

		entre otros		componentes tecnológicos
--	--	-------------	--	--------------------------

INDICADOR DE DESEMPEÑO:		
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Identifica las diferentes fuentes y tipos de energía para explicar cómo se transforman. Argumenta sobre los posibles efectos del uso de la tecnología en otros campos de la industria y el conocimiento, para predecir sus avances.	Utiliza las TIC para representar productos, artefactos o procesos tecnológicos.	Participa con sus compañeros en la definición de roles y responsabilidades para el desarrollo de proyectos en tecnología.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA			
GRADO QUINTO			
PERIODO	TEMAS	ACTIVIDADES	FECHA
I	<b>La comunicación</b> Elementos de la Comunicación Medios de comunicación Radio, Prensa escrita, La TV Y El teléfono La Internet y otras formas de	Clases teórico-prácticas. Clases expositivas utilizando el aula digital. Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales	De enero 16 al 24 de Marzo, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.

	comunicarse.	Trabajos Individuales Talleres Dibujos, Practicas Y Juegos	
--	--------------	--	--

PERIODO: 2				
PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA	EJES DE ESTÁNDARES:			
	Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
¿Cómo se valora la calidad de un producto, bien o servicio?	Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en diversos contextos sociales, económicos y culturales.	<p>Selecciono productos que respondan a mis necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento, condiciones de manipulación y de almacenamiento, componentes, efectos sobre la salud y el medio ambiente).</p> <p>Utilizo tecnologías de la información y la comunicación</p>	Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas	<p>Identifico algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales.</p> <p>Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos</p>

		disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).		componentes tecnológicos.
--	--	---	--	---------------------------

<b>INDICADOR DE DESEMPEÑO:</b>		
<b>SABER CONOCER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>
Reconoce los criterios de calidad, cuidado y buen uso en artefactos o productos tecnológicos para aplicarlos en su diario vivir.	<p>Utiliza las TIC y los medios de comunicación como fuentes de información para sustentar sus ideas.</p> <p>Trabaja en equipo para analizar artefactos que respondan a las necesidades del entorno, involucrando componentes tecnológicos.</p>	Valora los bienes y servicios que se ofrecen en su comunidad para velar por su cuidado y buen uso.

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA**

GRADO QUINTO			
PERIODO	TEMAS	ACTIVIDADES	FECHA
II	<b>¿Qué es el computador?</b> Breve historia del computador El computador y sus partes Prender y apagar el sistema	Clases teórico-prácticas. Clases expositivas utilizando el aula digital. Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales Trabajos Individuales Talleres Dibujos, Prácticas Y Juegos	De marzo 27 al 2 de junio, una hora semanal para 10

PERIODO: 3				
PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA	EJES DE ESTÁNDARES:			
	Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
¿Cómo solucionar un problema?	Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.	Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos.  Utilizo tecnologías de la	Frente a un problema, propongo varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas	Identifico instituciones y autoridades a las que puedo acudir para solicitar la protección de los bienes y servicios de mi comunidad.

		información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).	de cada una.	<p>Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>
--	--	---	--------------	---

<b>INDICADOR DE DESEMPEÑO:</b>		
<b>SABER CONOCER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>
<p>Identifica instituciones e innovaciones para determinar las que han favorecido el desarrollo del país.</p> <p>Analiza las ventajas y desventajas de varias soluciones propuestas frente a un problema, argumentando su elección.</p>	<p>Utiliza tecnologías de la información y la comunicación disponibles en su entorno para el desarrollo de diversas actividades.</p>	<p>Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.</p> <p>Muestra interés por proteger los bienes y servicios de la comunidad y para participar en la solución de problemas.</p>

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA**

**GRADO QUINTO**

<b>PERIODO</b>	<b>TEMAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>FECHA</b>
<b>III</b>	<b>Uso del teclado</b> uso del mouse movimientos del mouse sistemas operativos	Clases teórico-prácticas. Clases expositivas utilizando el aula digital. Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales Trabajos Individuales Talleres Dibujos, Prácticas Y Juegos	De julio 19 al 25 de agosto, una hora semanal para 10

**PERIODO: 4**

<b>PREGUNTAS PROBLEMATIZADORA</b>	<b>EJES DE ESTÁNDARES:</b>			
	<b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b>	<b>Apropiación y uso de la tecnología</b>	<b>Solución de problemas con tecnología</b>	<b>Tecnología y sociedad</b>
¿Qué importancia tiene la calidad en un producto que diseño y creo como solución a un problema cotidiano?	Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.	Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas	Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos.	Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad.

		<p>actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).</p> <p>Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas.</p>		<p>Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>
--	--	--	--	---

<b>INDICADOR DE DESEMPEÑO:</b>		
<b>SABER CONOCER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>
Reconoce los criterios de calidad de un producto o servicio, para aplicarlos en su diseño.	<p>Utiliza las TIC y herramientas manuales para el diseño, la construcción y la elaboración de modelos y maquetas tecnológicas.</p> <p>Desarrolla en equipo proyectos que</p>	Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.

	involucran algunos componentes tecnológicos, implementando criterios de calidad	
--	---	--

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA			
GRADO QUINTO			
PERIODO	TEMAS	ACTIVIDADES	FECHA
IV	<b>Reconocimiento del escritorio</b> <b>Iconos de Windows</b> Barras de tareas, botón de inicio Manejo de ventanas, manejo de barras (de desplazamiento,	Clases teórico-prácticas. Clases expositivas utilizando el aula digital. Cuadernos con todos los temas consignados. Trabajo grupales Trabajos Individuales Talleres Dibujos, Prácticas Y Juegos	De agosto 28 al 25 de noviembre, una hora semanal para 10 horas de clase en el periodo.

Estrategias pedagógicas	Criterios y estrategias de evaluación
<p>El área de Tecnología e Informática, por su naturaleza, ha de apoyarse en recursos técnicos y tecnológicos que ofrecen unas condiciones especiales para el aprendizaje, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Audio: favorece la recepción de mensajes, la interlocución y permite establecer relaciones entre lo que se escucha con sus conocimientos previos.</li> <li>• Imagen: permite captar la atención, ubicarse en un contexto, facilita la interpretación de mensajes, la representación gráfica y el aprendizaje visual.</li> <li>• Juegos educativos: facilitan trabajar en un contexto real, se fortalecen habilidades sociales, ayudan a asumir diferentes roles con responsabilidad, imaginación y creatividad.</li> <li>• Sistemas de ejercitación y práctica: posibilitan las prácticas de un aprendizaje y su transferencia a otros contextos.</li> <li>• Trabajo de campo: facilita el análisis de situaciones sociales y naturales, fortalece la exploración y el descubrimiento en contexto, la invenciones e innovaciones, la posibilidad de proponer, diseñar, construir, reparar y evaluar soluciones para su entorno,</li> <li>• Ferias de la innovación y la tecnología: estimulan el desarrollo de proyectos, la creatividad, la imaginación y la sistematización de procesos.</li> <li>• Proyectos colaborativos: resignifican el aprendizaje a partir de</li> </ul>	<p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

<p>interrogantes o problemas, de conocimiento del contexto, la confrontación con situaciones reales, la distribución de roles y tareas, la producción conjunta y la interacción en el marco del respeto y la tolerancia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipos y herramientas: hay otros recursos que se utilizan como apoyo en el área, estos son: computadora, tabletas, celulares, video beam, unidades de almacenamiento externas, internet, grabadoras, televisores, tableros digitales, servidores, herramientas manuales y mecánicas y equipos de seguridad.</li> <li>• Aula taller de tecnología: en este ambiente de aprendizaje especializado se pueden desarrollar diferentes actividades propuestas para el área.</li> </ul> <p><b>Grupo de apoyo:</b> se sugiere crear un grupo de apoyo con estudiantes destacados en el área de tecnología e informática que colabore con los docentes en el uso de los recursos tecnológicos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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 y aplicación de normas de referenciación.</li> </ul> <p>Participación social. Pertenencia y cohesión con el grupo de trabajo, participación en la creación colaborativa de proyectos tecnológicos, respeto a sus compañeros y sus ideas, identificación con el rol que debe asumir, tolerancia, liderazgo, aplicación de normas de netiqueta, uso seguro de redes informáticas e interés.</p> <p>Estas estrategias se ven fortalecidas por procesos de retroalimentación, autoevaluación y coevaluación.</p>
--	---

Plan de mejoramiento continuo		
Nivelación	Apoyo	Superación
<p>La nivelación pretende identificar conocimientos previos y desarrollar acciones básicas del área, algunas estrategias que apoyan este objetivo son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guías de trabajo.</li> </ul>	<p>Estos planes permiten apoyar a todos los estudiantes con una finalidad diferente, de acuerdo a si alcanzaron o no las competencias en el proceso. Para quienes alcanzaron las competencias, se diseñan actividades de</p>	<p>Estos planes permiten a los estudiantes, que al finalizar el año escolar, presenten dificultades en el desarrollo de sus competencias, alcanzar sus niveles esperados.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoevaluaciones.</li> <li>• Juegos didácticos.</li> <li>• Test de evaluación diagnóstica.</li> <li>• Interiorización del trabajo colaborativo.</li> <li>• Acuerdos de las normas del área y de los espacios de trabajo.</li> <li>• Retos de pensamiento lógico.</li> <li>• Revisión de lista de chequeos.</li> </ul>	<p>profundización para fortalecer sus habilidades o destrezas, cómo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres de investigación.</li> <li>• Asignación de monitoria.</li> <li>• Participación en actividades externas en representación de la institución.</li> </ul> <p>Para los que no alcanzaron el nivel esperado, se elaboran planes que les permitan superar las deficiencias del área, cómo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acompañamiento entre pares.</li> <li>• Talleres para ser realizados en casa con la compañía de los padres o acudientes.</li> <li>• Consultas, salidas de campo.</li> <li>• Sustentaciones orales y escritas.</li> <li>• Portafolio de evidencias.</li> <li>• Asesoría individual por parte del docente.</li> <li>• Lista de chequeo.</li> </ul>	<p>Algunas de las acciones recomendadas, de acuerdo a lo que el sistema de evaluación orienta son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acompañamiento entre pares.</li> <li>• Talleres para ser realizados en casa con la compañía de los padres o acudientes.</li> <li>• Sustentaciones orales y escritas.</li> <li>• Consultas.</li> <li>• Portafolio de evidencias.</li> <li>• Asesoría individual por parte del docente.</li> <li>• Lista de chequeo (entrega a satisfacción de las actividades no desarrolladas durante el año)</li> </ul>
--	--	--

<p>RECURSOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salas de sistemas.</li> <li>• Video beam</li> <li>• Talleres</li> <li>• Material impreso</li> </ul>
---

- Software educativos