PRESENTACION

E l área de tecnología e informática, es contemplada por el Ministerio de Educación Nacional, como área obligatoria, según artículo 23 de la ley general de educación 115 de 1994.

Partiendo de que la tecnología busca resolver problemas y satisfacer necesidades individuales y sociales, transformando el entorno y la naturaleza mediante la utilización racional, crítica y creativa de recursos y conocimientos; se presenta el plan de estudios del área de tecnología e informática, con el cual se pretende generar aprendizajes que le permitan a los estudiantes ser competentes, es decir, adquirir las herramientas necesarias para desempeñarse en su propio contexto.

Este documento plantea los contenidos, la metodología, los recursos, los criterios de evaluación, los objetivos y metas de desempeño que se pretenden alcanzar con los educandos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de tecnología e informática. Estos sustentados en los estándares curriculares y resolución 2343 indicadores de logro; manteniendo el carácter flexible que permita su aplicación en diferentes contextos.

Esta propuesta permite desarrollar en cada grado de básica primaria, una serie de actividades diseñadas bajo el formato de los módulos de aprendizajes utilizados en la metodología de escuela nueva.

DIAGNÓSTICO DEL AREA.

La orientación del área de tecnología e informática, parte de la necesidad de que los niños y niñas de básica primaria se enfrenten a un mundo cada vez más cambiante, un mundo que les ofrece gran variedad de avances tecnológicos y situaciones en las cuales deben poner en juego toda su creatividad; para que transformando la naturaleza comprendan el mundo que les rodea.

Esta área, por su parte, despierta en los estudiantes la curiosidad y la experimentación, ya que les motiva la idea de acceder a otras maneras de ver el mundo, es decir, como se han creado un sin número de artefactos, herramientas, transportes y elementos que mejoran cada vez más la calidad de vida de los seres humanos, facilitando sus labores y desempeño en la sociedad.

Los niños y niñas del campo, aunque no tienen acceso a grandes avances tecnológicos e informáticos, son conscientes de que lo que existe en la actualidad en sus hogares y escuelas, ha sido gracias a la invención del ser humano a través de los tiempos, por lo tanto son un centro de construcción de conocimientos, que procesan activa y significativamente lo que es nuevo para ellos y que tiene aplicación en su medio; considerando así el área de tecnología e informática como una herramienta valiosa para la transformación creativa del entorno a partir de una necesidad.

La tecnología y la Informática se han convertirlo en factores de desarrollo y mejoramiento educativo; sin embargo el problema de su eficacia y efectividad es mas de tipo metodológico, es decir, ¿cómo llevar a la práctica académica, hasta el salón de clases una metodología adecuada que permita el desarrollo de habilidades y destrezas especificas con el apoyo de la Tecnología e Informática?. La utilización de las Tecnologias de la Información y Comunicación, en la Educación requiere de una postura altamente crítica y analítica, de constante aplicación y evaluación; requiere de docentes capacitados.

REFERENTES TEORICOS.

Algunas de las personas que se presentan a continuación, han liderado diversas investigaciones y trabajos pedagógicos alrededor del área de tecnología e informática, con la finalidad de que esta tenga un papel protagonista en los procesos de enseñanza aprendizaje.

- **Hernán Pabón Barajas** (1995) afirma que: "La visión de futuro se elabora sobre las acciones presentes: el porvenir de las próximas generaciones no es cuestión de azar sino el resultado de un largo proceso de desarrollo económico, donde la tecnología, la productividad y la competitividad jugarán un papel fundamental para alcanzar el fin último de los recursos económicos de producción, que es elevar el nivel de vida de la población".

- Francisco Javier Suárez Valencia, a partir de sus investigaciones concluye que: "El Diseño de un modelo de enseñanza fundamentado en el área de tecnología e informática como eje transversal para la Educación básica y media, contribuye a que las perspectivas del trabajo docente sean más eficientes y eficaces".

ESTANDARES DEL AREA.

El Ministerio de educación Nacional, en el marco de las políticas de calidad y de equidad de la Revolución Educativa, plantea los estándares básicos de competencias en tecnología e informática, debido al gran papel que cumple ésta en el proceso de aprendizaje, desarrollado por niños y niñas que interactúan en un mundo cada vez más cambiante e inmerso en la tecnología.

Los estándares son criterios claros que toda la comunidad debe conocer y que, en este caso en particular, permita valorar si los estudiantes cumplen con las expectativas sociales de calidad en el campo de la tecnología.

PROPÓSITO DEL ÁREA

El propósito del área de tecnología es promover que los niños se den cuenta de que su vida cotidiana esta rodeada de tecnología, practicando el uso de la misma en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Así mismo el área de tecnología e informática tiene como propósito la observación y comprensión del mundo, y la búsqueda de explicaciones y modelos que permitan predecirlo; transformando situaciones del entorno para satisfacer las necesidades y resolver problemas.

Con la orientación del área de tecnología se pretende que los estudiantes de básica primaria alcancen los siguientes aspectos:

- Conocimiento y manipulación de herramientas, materiales, instrumentos, artefactos, máquinas, procesos, sistemas y medidas de seguridad e higiene.
- Análisis de objetos tecnológicos.
- Utilización y conocimiento de medios de comunicación (radio y prensa) y manejo y uso de la información.
- Solución de situaciones cotidianas partiendo de la iniciativa.

METODOLOGIA.

El educador de tecnología e informática, tiene como compromiso desarrollar un proceso didáctico y metodológico que permita materializar los planteamientos teóricos, para formar personas capaces de comprender, pensar y hacer tecnología.

Es así como el educador debe implementar en el aula de clases herramientas comunicativas, avances tecnológicos, artefactos comunes al entorno de los estudiantes, permitiendo así que estos reconozcan la aplicabilidad de la tecnología e informática en su vida cotidiana.

La enseñanza de la tecnología, no debe ser aislada de las demás asignaturas, debido a que esta es un eje articulador en los procesos que se llevan en torno a la realidad y situaciones que se le presentan al estudiante, por lo tanto se debe orientar desde la experimentar, critico, argumentativo, propositico, inductivo; generando así que el estudiante sea competente en tecnología, lo cual es una necesidad para el desarrollo y el desempeño del estudiante. Contribuir para que este puede saber y saber hacer desde sus experiencias escolares.

Los contenidos desarrollados en la metodología de Escuela Nueva, para el área de tecnología e informática, se encuentran plasmados en las cartillas de aprendizaje, las cuales presentan una estructura de actividades de trabajo individual, grupal y de consulta extraescolar; contempladas en las actividades básicas (A), de practica (B) y de aplicación (C).

RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE.

La tecnología, como actividad humana, se centra en el conocimiento mediante el uso racional, organizado, planificado y creativo de recursos; por lo tanto los recursos que deben orientar la enseñanza de la tecnología e informática están conformado por:

- Artefactos comunes y de fácil acceso para los estudiantes, como lo son los implementos de aseo, cocina, y de uso frecuente.
- Herramientas, aparatos y otros elementos que se manejan manualmente y contribuyen a facilitar los trabajos.
- Maquinas simples y complejas útiles para ellos y otras más complejas.
- Medios de comunicación y de transporte que permitan abrir la concepción del mundo.
- Avances tecnológicos e informáticos que permitan que el estudiante sea competente.

Así mismo el educador utiliza un sin número de recursos que permiten facilitar y hacer más significativo el conocimiento, a partir de los objetivos que se haya planteado para el desarrollo del área.

CRITERIOS DE EVALUACION.

El proceso de evaluación en el área de tecnología e informática, debe estar en concordancia, con las metas de calidad planteadas, los propósitos del área, las metodologías; con la finalidad de que esta evidencia el estado y evolución del estudiante.

Por la tanto, la evaluación debe desarrollarse como:

Continua: que el seguimiento de los estudiantes abarque los diversos espacios y tiempos.

Integral: que no descarte ninguna dimensión del ser humano.

Sistémica: que existe relación entre los indicadores de logro, metodología, propósitos del plan de estudios y los fines pedagógicos que se pretenden alcanzar.

Flexible: evaluar teniendo en cuenta ritmos de desarrollo, intereses, capacidades, limitaciones u otras situaciones.

De igual manera se implementaran durante el proceso de aprendizaje del área, aspectos como:

- La autoevaluación: el mismo estudiante sustenta y evalúa su proceso (cognoscitivo, procedimental y actitudinal) frente a cada uno de los temas evaluados.
- La coevaluación: el grupo evalúa como es el proceso de sus compañeros (cumplimiento y actitudinal).
- La heteroevaluación: el maestro evaluará el desempeño completo de cada uno de los estudiantes, teniendo en cuenta las dos evaluaciones anteriores y sus registros individuales.

METAS DE CALIDAD.

A partir de la implementación del área de tecnología e informática, y en basa con los estándares y propósitos establecidos, se plantean las siguientes metas a alcanzar con los estudiantes durante el presente año lectivo:

El estudiante:

- Describe y explica las funcionalidades de los elementos tecnológicos y los aplica en su contexto.
- Identifica en su entorno inmediato instrumentos tecnológicos.

- Emplea en su entorno los instrumentos de acuerdo con la función y la situación de manera crítica y creativa.
- Establece y propone diferentes usos a la tecnología en sus diario vivir.
- Propone mecanismo de búsqueda, organización y almacenamiento de información.
- Identifica los recursos tecnológicos y los diferencia de los naturales
- Reconoce la importancia y la utilidad de los recursos tecnológicos e informáticos en su entorno.

PRIMERO.

AREA: Tecnología e informática

GRADO: Primero

UNIDAD: 1

NOMBRE DE LA UNIDAD: ¿Que hacen los alimentos en mi cuerpo?

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Reconocer los alimentos como fuente benéfica para la vida del hombre .		1 Los alimentos me nutren	Los alimentos	Reconocer los beneficios que hacen los alimentos en mi cuerpo	Conozco los beneficios que me aportan los alimentos.	Diálogos sobre alimentos observados. Concepto de alimentos. Canción. Observación de láminas Ilustraciones Recortados	Talleres prácticos. Socialización de temas
		2 Consumo alimentos limpios y sanos.	Hábitos alimenticios	Valorar la importancia de la higiene en los alimentos	Valoro la importancia de la higiene en los alimentos	Trabajo con la familia. Utilización del periódico. Trabajo en equipo. Trabajo en el cuaderno Memorización de retahílas y canciones. Cuestionarios	Socialización. Preguntas Completación Análisis.

						Retahílas Investigaciones	
		3 Clasificación de los alimentos	El tren de los alimentos	Reconocer como se clasifican los alimentos	Reconozco como se clasifican los alimentos	Trabajo en equipo Lectura de textos. Dibujo del tren de los alimentos Encuestas Encerrar alimentos que consumo Dibujos Realización de recetas	Socio dramas. Completación Falso y verdadero Investigaciones

C.E.R LUIS FELIPE RESTREPO HERRERA
LIBERTAD
EQUIDAD
CIENCIA

C.E.R Luis Felipe Restrepo Herrera- Plan de estudios tecnología. Primaria

AREA: Tecnología

GRADO: Primero

UNIDAD: 2

NOMBRE DE LA UNIDAD: Un viaje maravilloso por el mundo de la energía

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Reconocer algunos elementos que forman parte de las transformaciones de energía, como una energía inicial y otra final.		4 El agua y su historia	Historia del agua	Reconocer la importancia que tiene el agua para los seres vivos y en especial para los seres humanos	Reconozco la importancia que tiene el agua para los seres vivos y en especial para los seres humanos	Lecturas de poemas. Lecturas de textos. Dibujos. Juegos de trabalenguas, coplas y palabras. Trabajo práctico. Poesías Encuestas Talleres. Coplas	Socialización de talleres. Participación en clase.
		5 El sol como principal fuente de energía	El sol	Reconocer el uso adecuado del sol como energía primaria	Reconozco el uso adecuado del sol como energía primaria	Lecturas. Canciones. Rondas. Juegos. Dibujos y coloreado	Participación en clase. Revisión de talleres.

C.E.R Luis Felipe Restrepo Herrera- Plan de estudios tecnología. Primaria

AREA: Tecnología

GRADO: Primero

UNIDAD: 3

NOMBRE DE LA UNIDAD: Conozcamos el maravilloso mundo de los sistemas

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Identificar los principales elementos del computador.		6 Rutas de contenido	El computador	Diferenciar elementos físicos del computador	Identifico los elementos básicos del computador	Lectura de textos. Visualización del computador. Dibujo del computador Investigaciones Completación	Trabajo práctico en plastilina.
		7 Mi amigo el computador	Medios de comunicación	Diferenciar las formas de comunicarnos con los que están lejos Reconocer las funciones del radio, el televisor y el computador	Diferencio las formas de comunicarnos con los que están lejos Reconozco las funciones del radio, el televisor y el computador	Adivinanzas. Observaciones Encerrar el circulo Poesía Solución de preguntas	Dibujos explicaciones Talleres
		8 Pintemos con el computador	El computador	Utilizar adecuadamente el encendido y apagado del computador	Utilizo adecuadamente el encendido y apagado del computador Realizo algunos	Lecturas Solución de preguntas Práctica en el computador	

				Realizar algunos dibujos en Paint	dibujos en Paint		
		9 Adelantos tecnológicos de los juguetes	Los juguetes	Describir cómo se propagan los juguetes por medio de la tecnología.	Describo cómo se propagan los juguetes por medio de la tecnología.	Recolección de juguetes. Diálogos con los padres. Elaboración de juguetes.	Elaboración de juguetes. Trabajo en clase.

C.E.R LUIS FELIPE RESTREPO HERRERA
LIBERTAD
EQUIDAD
CIENCIA

C.E.R Luis Felipe Restrepo Herrera- Plan de estudios tecnología. Primaria

AREA: Tecnología

GRADO: Primero

UNIDAD: 4

NOMBRE DE LA UNIDAD: Utilicemos adecuadamente los materiales del entorno

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Ubicar espacialmente los objetos de su entorno y los representa por medio de gráficos. Organizar las herramientas que miden, trazan y cortan de acuerdo con la clase de papel que se dispone a trabajar		10 Elaboro juguetes con material reciclable	Origami y los juguetes de papel	Realizar juguetes utilizando diversas clases de papel	Realizo juguetes teniendo en cuenta las clases de papel	Recolección de materiales. Elaboración de aviones, barcos y otros objetos de papel de diferente textura	Exhibición de los juguetes realizados. Trabajo en clase
		11 El magnetismo y la electricidad en nuestro medio	El gráfico	Realizar experimentos teniendo en cuenta la electricidad y el magnetismo	Realizo experimentos teniendo en cuenta la electricidad y el magnetismo	Dibujos. Observación del entorno Exposiciones.	Exposiciones de trabajos

SEGUNDO.

AREA: Tecnología e informática

GRADO: segundo

UNIDAD: 1

NOMBRE DE LA UNIDAD: La tecnología nos abre nuevos caminos

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Identificar cuáles son las aplicaciones de la electricidad hoy día en la tecnología		1 La tecnología	Concepto sobre tecnología	Afianzar nuestros conceptos sobre la tecnología	Aprendo algunos conceptos de tecnología	Lectura Talleres en grupo Representación de dibujos Observaciones relatos	Socialización de talleres Exposición del tema
		2 Importancia de la tecnología	Importancia de la tecnología	Conocer la importancia que tiene la tecnología en la vida diaria	Conozco la importancia de la tecnología	Observación Lectura Desarrollo de talleres Investigación	Participación en clase Revisión de talleres Evaluación escrita
		3 Avances de la tecnología	Avances en la tecnología	Conocer los avances que ha tenido la tecnología	Conozco algunos avances de la tecnología	Trabajo por binas Observación Representaciones gráficas Investigaciones	Evaluación escrita Taller en unión con los padres de familia

						Sopa de letras Manipulación de plastilina Dibujos Solución de preguntas	

C.E.R Luis Felipe Restrepo Herrera- Plan de estudios tecnología. Primaria

AREA: Tecnología e informática

GRADO: segundo

UNIDAD: 2

NOMBRE DE LA UNIDAD: MI PAPA ARA LA TIERRA

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Manipular herramientas aptas para proceso de construcción	.	4 Las herramientas	Las herramientas	Definir el concepto de herramienta	Defino el concepto de herramienta	Observación y dibujo de herramientas Elaboración de talleres Relación de columnas Cuentos Dibujos	Elaborar las herramientas en material reciclable Falso y Verdadero.
		5 Aprendamos a utilizar las herramientas	Utilización las herramientas	Destacar la importancia que tienen las herramientas	Conozco la importancia que tiene cada una de las herramientas	Solución de talleres Entrevista a un padre de familia sobre las herramientas Investigaciones Dibujos Cuentos Cuestionarios Sopas de letras	Argumentación del concepto adquirido Solución de talleres

C.E.R Luis Felipe Restrepo Herrera- Plan de estudios tecnología. Primaria

AREA: Tecnología e informática

GRADO: segundo

UNIDAD: 3

NOMBRE DE LA UNIDAD: LA HUERTA

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Aplicar técnicas sencillas y adecuadas a las huertas		6 la huerta	La huerta	Reconocer la importancia que tiene la huerta	Conozco la importancia que tiene la huerta en nuestra casa	Observación Utilización de diccionario Cuestionarios Cuentos Sopas de letras	Responder cuestionarios Evaluación escrita
		7 Productos que se cultivan en la huerta	Los cultivos de la huerta	Seleccionar las plantas que puedo cultivar en la huerta	Hago una selección de las plantas que puedo sembrar en la huerta	Identificación de plantas Descripción de las plantas Investigaciones Lecturas Cuentos Solución de preguntas	Seleccionar semillas para sembrar en la huerta Resolver cuestionarios
		8 La semilla	Las semillas	Reconocer la importancia de sembrar una buena semilla	Reconozco la importancia que tiene las semillas	Observación de semillas Descripción de semillas Investigaciones	Representar gráficamente las semillas Sembrar algunas semillas en la huerta

						Cuentos Trabajos prácticos	

C.E.R. LUIS FELIPE RESTREPO HERRERA
LIBERTAD
EQUIDAD
CIENCIA

C.E.R Luis Felipe Restrepo Herrera- Plan de estudios tecnología. Primaria

AREA: Tecnología

GRADO: Segundo

MODULO: 1

UNIDAD: 4

NOMBRE DE LA UNIDAD: VIVAMOS BIEN INFORMADOS

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Identificar los pasos para el procesamiento de la información.		9 Vive bien informado	La información	Reconocer la importancia de vivir bien informado	Conozco la importancia de informarme bien	Observación Utilizar el diccionario Resolver actividades Dibujos Preguntas Consultas	Responder cuestionarios Socializar el trabajo con la familia
		10 Aprendamos una palabra diferente	La informática	Actualizar nuestro vocabulario introduciéndonos en el mundo de la informática	Actualizo el vocabulario introduciéndonos en el mundo de la informática	-Lectura de texto Resolver cuestionarios Sopa de letras Lectura de cuentos Completación Falso o verdadero	Evaluación escrita Socialización de actividades

		11 Mira una máquina nueva	El computador	Conocer la importancia del computador en mi vida diaria	Conozco sobre el computador en mi vida diaria	Observación Solución de talleres Historias Lecturas Elaboración de materiales	Elaboración de un computador en material reciclable
		12 Conozcamos el hardware y Software	El hardware y el software	Ampliar nuestros conocimientos a cerca de la informática	Amplio tus conocimientos a cerca de la informática	Utilización de diccionario Señalar las partes de un computador Investigaciones Dibujos Sopas de letras	Evaluación práctica en el computador señalando las partes Trabajo por parejas

TERCERO.

AREA: Tecnología e informática.

GRADO: Tercero.

UNIDAD: 1

NOMBRE DE LA UNIDAD: Inventos.

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Relacionar máquinas simples con el principio de la rueda y eje para el desarrollo de proyectos		1 Inventos del hombre.	Objetos del entorno. Inventos.	Reconocer algunos inventos hechos por el hombre.	Reconozco algunos inventos hechos por el hombre.	Representación en dibujos. Lecturas. Diálogos.	Socialización del trabajo. Exposición y seguimiento a los trabajos escritos.
		2 Clases de inventos.	Inventos: tren, la balanza, electrodomésticos.	Conocer algunos inventos con su utilidad	Identifico algunos inventos con su utilidad.	Investigaciones. Lectura. Representación de los temas.	Taller. Participación e interés en la clase. Organización.
		3 La rueda.	Medios de transporte que utilizan la rueda. La rueda.	Identificar los usos que tiene la rueda.	Identifico los usos que tiene la rueda.	Preguntas y respuestas. Ilustraciones. Lecturas. Completación de cuadros.	Argumentación de las actividades. Ampliación del concepto trabajado.
		4 Usos de la rueda.	Inventos que usan la rueda.	Identificar la utilidad de la rueda en la vida del hombre.	Identifico la utilidad de la rueda en la vida del hombre.	Lecturas. Investigaciones. Utilización del diccionario.	Ilustración del concepto adquirido. Diálogos.

AREA: Tecnología e informática.

GRADO: Tercero.

UNIDAD: 2

NOMBRE DE LA UNIDAD: Midamos el tiempo.

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Reconocer la importancia del reloj como adelanto tecnológico en nuestra sociedad.		5 Conozcamos algunos relojes	El reloj.	Identificar la hora en diversos relojes.	Identifico la hora en diversos relojes.	Localización de la hora en diferentes relojes. Observaciones. Lecturas. Rondas. Construcción del reloj.	Exposición de los trabajos. Trabajos escritos. Socializaciones.
		6 Clases de relojes	Clases de relojes	Identificar las clases de relojes.	Identifico las clases de reloj.	Escritura y lectura. Lectura. Canciones. Elaboración de diversos relojes.	Taller con respuesta múltiple. Conducta y disposición para el trabajo.
		7 Importancia del reloj.	Utilidad de los relojes.	Reconocer la importancia del reloj.	Reconozco la importancia del reloj.	Juegos. Dibujos de los diversos relojes. Completación de la información.	Construcción del propio concepto. Seguimiento a los trabajos y actitudes de los estudiantes.

C.E.R Luis Felipe Restrepo Herrera- Plan de estudios tecnología. Primaria

AREA: Tecnología e informática.

GRADO: Tercero.

UNIDAD: 3

NOMBRE DE LA UNIDAD: Avances de la escritura.

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Afianzar conocimientos acerca de los diferentes medios de comunicación y su relación con el papel.		8 Cómo avanza la escritura	La escritura	Reconocer el valor y la importancia de la escritura en nuestro medio	Reconozco el valor y la importancia de la escritura en nuestro medio		
		9 Hablemos de la imprenta.	Los medios de comunicación y su historia. La imprenta. Los jeroglíficos.	Conocer la importancia que tuvo la imprenta en la vida del hombre	Conozco la importancia que tuvo la imprenta en la vida del hombre	Preguntas y respuestas. Lecturas. Trabajo individual. Utilización del diccionario. Trabajo con la familia.	Taller y sustentación.
		10 Conozcamos el papel.	El papel	Conocer la importancia del papel en la vida diaria.	Conozco la importancia del papel en la vida diaria	Talleres Lectura de texto Utilización del papel Trabajo individual Dibujos Coloreado	Consultas, socializaciones

						Socialización de talleres	
		11 Diferentes usos del papel.	Uso del papel	Identificar el uso que se le da a cada clase de papel.	Identifico el uso que se le da a cada clase de papel.	Trabajo con la familia. Taller de respuesta múltiple. Lecturas. Socializaciones Trabajo practico Dibujos Observación de imágenes Origami	Realización de juguetes con papel

C.E.R Luis Felipe Restrepo Herrera- Plan de estudios tecnología. Primaria

AREA: Tecnología

GRADO: Tercero

MODULO: 1

UNIDAD: 4

NOMBRE DE LA UNIDAD: Me divierto con el computador

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Explorar con facilidad los sistemas operativos del computador.		12 Aprendiendo sobre la historia del computador	Funciones de las partes del computador	Identificar las características y evolución del computador.	Identifico las características y evolución del computador	Talleres. Maqueta del computador. Observaciones. Socializaciones. Consultas. Dibujos y gráficos.	Elaboración y exposición de maquetas.
		13 Para qué nos sirve cada una de las partes del computador	Partes del computador	Identificar las partes del computador a partir de sus principales funciones	Identifico las partes del computador a partir de sus principales funciones		
		14 La Electricidad es amiga o no del	La electricidad y el computador	Identificar los objetos que funcionan con la electricidad entre ellos el computador	Identifico los objetos que funcionan con la electricidad entre ellos el computador		

		computador					

C.E.R LUIS FELIPE RESTREPO HERRERA
LIBERTAD
EQUIDAD
CIENCIA

AREA: Tecnología

GRADO: Tercero

MODULO: 1

UNIDAD: 5

NOMBRE DE LA UNIDAD: LA BIODIVERSIDAD

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Identificar y practicar la biodiversidad en cada etapa de nuestra vida.		16 Conozcamos acerca del reciclaje	El reciclaje	Valorar la importancia del reciclaje en nuestro medio	Valoro la importancia del reciclaje en nuestro medio		

CUARTO.

AREA: Tecnología e informática

GRADO: cuarto

UNIDAD: 1

NOMBRE DE LA UNIDAD: Conozcamos la granja

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Clasificar las basuras en orgánicas e inorgánicas		1 ¿Qué es la granja?	La granja.	Relacionar el significado de la palabra granja con lo vivenciado en el entorno.	Relaciono el significado de la palabra granja con lo vivenciado en el entorno.	Solución de talleres, lectura y escritura de textos, coloreado de dibujos, descifrar mensajes.	Socialización y exposición de trabajos.
		2 ¿Cómo es mi granja?	La granja autosuficiente.	Identificar las características propias de las construcciones de las granjas.	Identifico las características propias de las construcciones de las granjas.	Uso del diccionario, elaboración y coloreado de dibujos, lectura y escritura de textos.	Construcción de una maqueta.
		3 La granja a través de la historia.	Historia de la granja.	Conocer la historia de la granja desde los años anteriores al nuestro.	Conozco la historia de la granja desde los años anteriores al nuestro.	Solución de talleres, elaboración de dibujos, lectura de cuentos.	Elaborar hoja de vida de los principales aspectos de la granja.

AREA: Tecnología e informática.

GRADO: cuarto.

UNIDAD: 2

NOMBRE DE LA UNIDAD: cabras y vacas

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Comparar algunas especies animales analizando su productividad Clasificar las basuras en orgánicas e inorgánicas		4 Animales que podemos tener en casa.	Las Vacas y las cabras.	Identificar las diferentes razas en que se clasifican las vacas y las cabras y la utilidad para el hombre.	Identifico las diferentes razas en que se clasifican las vacas y las cabras y la utilidad para el hombre.	Utilización del diccionario, solución de talleres, lectura de textos y de fabulas, competición de tablas Solución de sopa de letras. Complete Carteleras Lecturas	Elaboración de carteleras, solución de talleres, consultas en la biblioteca.
		5. Relación hombre y naturaleza	Reciclaje	Reconocer distintas formas de mejorar en lugar donde se vive	Reconozco distintas formas de mejorar en lugar donde se vive	Lectura de textos Socialización Collages	Campaña de reciclaje

						Salidas al campo Trabajo práctico Dibujos	

C.E.R. LUIS FELIPE RESTREPO HERRERA
LIBERTAD
EQUIDAD
CIENCIA

AREA: Tecnología e informática

GRADO: cuarto

UNIDAD: 3

NOMBRE DE LA UNIDAD: Especies menores

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Reconocer la importancia de las especies menores en nuestra sociedad		6 ¡Conozco mis animales!	Especies menores.	Identificar algunas relaciones que se presentan entre las aves.	Identifico algunas relaciones que se presentan entre las aves.	Solución de talleres, lectura de cuentos, utilización de diccionario, observación de dibujos , lectura de textos Trabajos individuales y en equipo	Elaboración de escena muda. Implementación del diccionario.
		7 ¡Vamos a divertirnos!	El collage	Realizar diversas actividades utilizando materiales del medio	Realizo diversas actividades utilizando materiales del medio	Lectura de cuentos, elaboración de dibujos, solución de talleres, elaboración de collage. Trabajos individuales Realización de paralelos	Elaboración de collage y exposición de trabajos

AREA: Tecnología e informática

GRADO: cuarto

UNIDAD: 4

NOMBRE DE LA UNIDAD: El mundo de la Tecnología

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Observar y predecir las trasformaciones energéticas de un sistema material		8 Relacionemos Fuerza, electricidad, palancas y máquina	La energía Las máquinas Las herramientas	Reconocer la importancia de la energía en nuestro medio Valorar la importancia de las máquinas como herramientas que facilitan el trabajo	Reconozco la importancia de la energía en nuestro medio Valoro la importancia de las máquinas como herramientas que facilitan el trabajo	Observación de imágenes Solución de preguntas Lectura de textos Consultas Elaboración de listas Sopas de letras Observaciones Preguntas	Taller Investigaciones Socializaciones
		9 ¿Que Sabemos de electricidad?	La electricidad	Aprender a manejar y a conocer algunos implementos electrónicos Establecer diferencias entre la electricidad y la mecánica	Aprendo a manejar y a conocer algunos implementos electrónicos Establezco diferencias entre la electricidad y la mecánica	Juegos Lectura de textos Solución de preguntas Gráficos Observación de ilustraciones Completación de	Cuadros sinópticos Talleres Investigaciones

						cuadros	

C.E.R LUIS FELIPE RESTREPO HERRERA



C.E.R Luis Felipe Restrepo Herrera- Plan de estudios tecnología. Primaria

AREA: Tecnología e informática

GRADO: cuarto

UNIDAD: 5

NOMBRE DE LA UNIDAD: Afiancemos nuestros conocimientos sobre la internet

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Manejar adecuadamente los sistemas de comunicaciones electrónicos		10 Historia del internet	Historia del Internet	Reconocer algunos aspectos históricos del internet	Reconozco algunos aspectos históricos del internet	Observación de imágenes Solución de preguntas Lectura de textos Dibujos Investigaciones y consultas Lectura de historietas Utilización de la internet Utilización del diccionario Completación Trabajo con la familia	Socialización de talleres
		11 El mundo del internet	Utilización de la Internet	Reconocer la importancia de la internet en la vida cotidiana Utilizar el internet haciendo investigaciones	Reconozco la importancia de la internet en la vida cotidiana Utilizo el internet haciendo investigaciones	Juegos Rondas Solución de preguntas Dibujos Socializaciones	Talleres Utilización de la sala de computo y la internet. Consultas en internet.

						Lectura de textos Cuestionarios Análisis de imágenes Sopas de letras Utilización de la sala de informática y la internet Elaboración de maquetas Investigaciones y consultas	
		12 El correo electrónico	Correo electrónico	Usar el correo electrónico como un medio de comunicación	Uso el correo electrónico como un medio de comunicación	Juegos Solución de preguntas Investigaciones y consultas Socializaciones Lectura de cartas Utilización del correo electrónico Lectura de textos Elaboración de carteleras Exposición de trabajos Trabajo con la familia	Manejo adecuado del correo electrónico Talleres Socializaciones

QUINTO.

AREA: Tecnología

GRADO: Quinto

UNIDAD: 1

NOMBRE DE LA UNIDAD: Hablemos sobre la informática

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Cocer a fondo el origen y evolución de la informática		1: Conozcamos el origen de la informática	Origen de la informática	Conocer el origen de la Informática y su importancia en el mundo moderno	Conozco el origen de la Informática y su importancia en el mundo moderno.	Juegos Dialogo Lectura de textos Experimentos Solución de preguntas Paralelos	Apareamiento Trabajo con la familia
		2: ¿Cómo ha evolucionado el computador?	Evolución del computador	Identificar como ha evolucionado la computadora desde su inicio hasta nuestros tiempos.	Identifico cómo ha evolucionado la computadora desde su inicio hasta nuestros tiempos.	Dibujos Investigación Elaboración de trabajos Lectura de textos Experimentos Cuestionarios	Trabajos manuales Taller

		3: La computadora actual	El computador	Conocer en la actualidad cono son las computadoras y su importancia	Conozco en la actualidad cono son las computadoras y su importancia	Cuestionario Lecturas Diálogos dirigidos Trabajos manuales Recortar láminas Preguntas Trabajos en equipo Observaciones	Trabajo escrito Solución de talleres

AREA: Tecnología

GRADO: Quinto

UNIDAD: 2

NOMBRE DE LA UNIDAD: Conozcamos la importancia del hardware en el mundo de la informática

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Integrar elementos conceptuales de en mundo de la informática		4: Unidad central de procesos	C P U	Conocer las unidades de procesos que intervienen en la informática.	Conozco las unidades de procesos que intervienen en la informática.	Lectura de textos Diálogo Solución de preguntas Dibujos Relacionar columnas Cuestionarios Diálogos Investigaciones Observación de imágenes	Redacción de textos Presentación de trabajos
		5 Dispositivos de entrada	Hardware	Diferenciar los dispositivos de entrada que hay en las computadoras y aprender sobre sus usos.	Diferencio los dispositivos de entrada que hay en las computadoras y aprender sobre sus usos.	Diálogo dirigido Dibujos Sopa de letras Trabajo en parejas y equipos Redacción Análisis Trabajos con material de desecho Observación de imágenes	Selección múltiple Investigación

AREA: Tecnología

GRADO: Quinto

UNIDAD: 3

NOMBRE DE LA UNIDAD: la energía y su importancia

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Identificar la energía como elemento básico en la vida del hombre		6 La energía	La energía	Descubrir y explicar la importancia de la energía Valorar la importancia de la energía en la vida diaria	Descubro y explico la importancia de la energía Valoro la importancia de la energía en la vida diaria	Observación de imágenes Solución de preguntas Elaboración de dibujos Lectura de textos Poemas Completación Elaboración de carteleras	Exposición de temas
		7 Investiguemos sobre la energía	La energía	Comparar las características de las diferentes clases de energía Identificar las formas de energía	Comparo las características de las diferentes clases de energía Identifico las formas de energía	Trabajo en equipos Observación de imágenes Consultas Diálogos Solución de preguntas Lectura de textos Investigaciones Completación de cuadros Elaboración de listas Socializaciones	Solución de talleres Socializaciones Consultas

						Narraciones Dibujos Coloreado de imágenes	

C.E.R. LUIS FELIPE RESTREPO HERRERA
LIBERTAD
EQUIDAD
CIENCIA

AREA: Tecnología

GRADO: Quinto

UNIDAD: 4

NOMBRE DE LA UNIDAD: Utilicemos materiales para construir objetos

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Utilizar materiales del medio en el desarrollo de tareas técnicas		8 Conozcamos algunos materiales	Los materiales en las construcciones	Identificar los principales materiales que se usan en el país, municipio y vereda para las construcciones	Identifico las principales materiales que se usan en el país, municipio y vereda para las construcciones	Observación de imágenes Investigaciones Selección de materiales Consultas Lecturas de textos Elaboración de carteleras Elaboración de dibujos Coloreado	Consultas Exposiciones Carteleras Talleres
		9 Las expresiones	Las expresiones	Comparar las funciones y servicios básicos que prestan las expresiones Reconocer y diferenciar las diferentes expresiones	Comparo las funciones y servicios básicos que prestan las expresiones Reconozco y diferencio las diferentes expresiones	Observación y descripción de objetos Solución de preguntas Comparaciones Lectura de textos Socializaciones Trovas Elaboración de diseños gráficos Solución de problemas	Análisis te textos Evaluación escrita y oral Solución de preguntas

						Laberintos	

C.E.R. LUIS FELIPE RESTREPO HERRERA
LIBERTAD
EQUIDAD
CIENCIA

C.E.R Luis Felipe Restrepo Herrera- Plan de estudios tecnología. Primaria

AREA: Tecnología

GRADO: Quinto

UNIDAD: 5

NOMBRE DE LA UNIDAD: Somos parte importante de la tecnología en nuestro medio

ESTANDAR	COMPETENCIA	GUIA	TEMA	LOGRO	INDICADOR DE LOGRO	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS	EVALUACION
Reconocer las características de las máquinas con sistemas compuestos Realizar adecuadamente la siembra de árboles y plantas ornamentales.		10 Todos los trabajos de la mecánica y las maquinas son importantes	La mecánica y las maquinas	Reconocer la importancia que tiene la mecánica en nuestro medio Identificar las diferentes clases de máquinas	Reconozco la importancia que tiene la mecánica en nuestro medio Identifico las diferentes clases de máquinas	Versos Lectura de textos Consultas Solución de preguntas Socializaciones Dramatizaciones Investigaciones	Consultas Dramatizaciones Talleres
		11 El medio y la biodiversidad	El medio ambiente	Valorar la importancia de ejecutar actividades que contribuyan a la conservación del medio ambiente Expresar la importancia de la naturaleza y los cuidados que debemos tener con ellas.	Valoro la importancia de ejecutar actividades que contribuyan a la conservación del medio ambiente Expreso la importancia de la naturaleza y los cuidados que debemos tener con ellas.	Observación de ilustraciones Observación del entorno Solución de preguntas Lectura de textos Narraciones Coloreado de dibujos Realización de folletos ecológicos Plegables	Realización de plegables