



COLEGIO PARROQUIAL SAN GABRIEL DE LA DOLOROSA
PLAN DE ASIGNATURA
ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Grado: Cuarto

Periodo: Tercero

Fecha de inicio:

Fecha de finalización:

Intensidad Horaria Semanal: 1 Hora

Docente:

Pregunta Problematicadora:

¿Qué incidencia tiene el diseño de un prototipo o proceso en la solución de problemas?

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.

Estándares básicos de competencias:

Naturaleza y evolución de la tecnología	Naturaleza y evolución de la tecnología	Naturaleza y evolución de la tecnología	Naturaleza y evolución de la tecnología
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 actividades (comunicación, entretenimiento,	Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos. Participo con mis compañeros	Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad.

	<p>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 y maquetas.</p>	<p>en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.</p>	<p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>
--	--	---	---

Indicadores de Desempeño

<p align="center">Cognitivo</p> <p>Identifica artefactos tecnológicos utilizados en su entorno para reconocer y garantizar su calidad.</p>	<p align="center">Cognitivo</p> <p>Utiliza las TIC para diseñar y construir nuevos modelos y maquetas, dando soluciones tecnológicas a su contexto.</p> <p>Realiza de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir prototipos.</p>	<p align="center">Cognitivo</p> <p>Participa en equipos de trabajo definiendo roles para asumir sus responsabilidades.</p>
---	---	---

Semana	Ejes Temáticos	Estrategias Metodológicas	Recursos	Acciones Evaluativa
---------------	-----------------------	----------------------------------	-----------------	----------------------------

1	Productos tecnológicos y productos naturales	Trabajo Individual.	Humanos	Evaluaciones
2	Selección de productos	Trabajo colaborativo.	Laminas	escritas
3	Características de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.	Mesa redonda.	Cajas de cartón	(diagnósticas -
4	Efectos relacionados con el uso o no de artefactos.	Exposiciones.	Marcadores	externas) y orales
5	Ventajas y desventajas de los artefactos tecnológicos.	Ilustraciones.	Tijeras	Trabajos de consulta.
6	Fallas que presentan los artefactos y los productos.	Lluvia de ideas.	Temperas	Sustentaciones.
7	Cuidados de los recursos tecnológicos.	Secuencias didácticas.	Fotocopias	Exposiciones.
8	Historia y evolución de las viviendas	Estudio de casos.	Papel periódico	Desarrollo de talleres.
9	Artefactos actuales que han evolucionado la sociedad.	Encuesta.	Revistas	Manejo eficiente y eficaz
10	¿Qué es Windows?	Ficha de trabajo.	Cartulina	del trabajo en el aula.
		Carteleras.	Pegante	Elaboración de trabajos
			Aparatos tecnológicos	escritos
			Computador	Trabajo en equipo
			Software	Participación en clase y
			Televisor	respeto por la palabra.
			Videos	

			Hojas de block	Trabajo individual y grupal de manera responsable y eficaz. Trato con respeto a mis compañeros y profesores.
--	--	--	----------------	---