



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

Grado: Tercero

Periodo: Tercero

Fecha de inicio:

Fecha de finalización:

Intensidad Horaria Semanal: 1 Hora

Docente:

Pregunta Problematicadora:

¿Cómo construyo artefactos que ayuden a satisfacer las necesidades de mi entorno, preservando el ambiente?

Competencias:

- Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.
- Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas.
- Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.
- Gestión de la información.
- Cultura digital.
- Participación social.

Estándares básicos de competencias:

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte).	Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno.	Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.	Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.

Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.

Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente.

Derechos Básicos de Aprendizaje:

Indicadores de Desempeño

Cognitivo

Identifica la importancia de algunos artefactos y productos utilizados en la vida cotidiana para determinar la procedencia, y su procedimiento de fabricación.

Praxiológico

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.

Axiológico

Propone acciones que preservan el ambiente, para incluirlas en sus diseños tecnológicos.

Fortalece el trabajo colaborativo mejorando la interacción, el respeto y la tolerancia.

Semana	Ejes Temáticos	Estrategias Metodológicas	Recursos	Acciones Evaluativa
1	Evolución de los medios de transporte	Trabajo Individual.	Humanos	Evaluaciones
2	Las vías (calles, carreras, carreteras)		Laminas	

3	Las señales de tránsito	Trabajo colaborativo.		escritas
4	Artefactos de la ciudad	Mesa redonda.	Cajas de cartón	(diagnósticas -
5	Descripción y elaboración de proyectos mediante herramientas tecnológicas (project)	Exposiciones.	Marcadores	externas) y orales
6	Evolución de los artefactos.	Ilustraciones.	Tijeras	Trabajos de consulta.
7	Instrumentos tecnológicos de mi entorno.	Lluvia de ideas.	Temperas	Sustentaciones.
8	Reconocimiento del aula de informática.	Secuencias didácticas.	Fotocopias	Exposiciones.
9	Reglamento de la aula de informática.	Estudio de casos.	Papel periódico	Desarrollo de talleres.
10	Conceptos básicos de la tecnología e informática	Encuesta.	Revistas	Manejo eficiente y eficaz
		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	

				<p>Trabajo individual y grupal de manera responsable y eficaz.</p> <p>Trato con respeto a mis compañeros y profesores.</p>
--	--	--	--	--