INSTITUCION EDUCATIVA PEDRO LUIS VILLA

PLAN DE AREA TECNOLOGIA

2013

GRADO: 0 INTENSIDAD HORARIA: 1

DOCENTES(S):

OBJETIVO DE GRADO: Conocer y manipular sus implementos de estudio, reconociendo los avances tecnológicos del medio donde se desenvuelve y reconocer su uso..

PERÍODO: 1

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| EJE(S) GENERADOR(ES)  Apropiación y uso de la tecnología | | | | |
| ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS  Identifico artefactos que se utilizan en mi entorno para satisfacer necesidades cotidianas como el estudio | | | | |
| COMPETENCIAS  Identificar sus útiles escolares mediante la elaboración de dibujos.  Utilizar adecuadamente el implemento escolar de acuerdo a la orden dada.  Resaltar la importancia y cuidados que deben tenerse con los útiles escolares.  Realizar una maqueta con el implemento de estudio que más le agrada. | | | | |
| PREGUNTA(S)  PROBLEMATIZADORAS (S) | CONTENIDOS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| Ámbitos Conceptuales | Procedimentales | Actitudinales |
| ¿Qué importancia tiene los elementos de estudio y cual ha sido su trascendencia en el tiempo? | 1. Mis manos 2. El cuaderno 3. La regla 4. Lápiz, borrador y sacapuntas 5. Plastilina, colbón y tijeras. 6. Colores, marcadores y crayolas. 7. El papel y su historia | Sus útiles escolares son identificados mediante la elaboración de dibujos.  El implemento escolar es utilizado adecuadamente de acuerdo a la orden dada.  La importancia y cuidados que deben tenerse con los útiles escolares son resaltados.  Con el implemento de estudio que más le agrada realiza una maqueta. | Manipular en forma correcta sus implementos de estudio.  Las manos son la principal herramienta de trabajo y es la forma como se relaciona con los implementos de trabajo y el mundo | 1. Como me relaciono con el mundo que me rodea desde mi cuerpo con los objetos y materiales de uso diario. 2. Identifica sus útiles escolares mediante la elaboración de dibujos. 3. Utiliza adecuadamente el implemento escolar de acuerdo a la orden dada. 4. Resalta la importancia y cuidados que deben tenerse con los útiles escolares. 5. Realiza una maqueta con el implemento de estudio que más le agrada. |

INSTITUCION EDUCATIVA PEDRO LUIS VILLA

PLAN DE AREA TECNOLOGIA

2013

GRADO: 0 INTENSIDAD HORARIA: 1

DOCENTES(S):

OBJETIVO DE GRADO: Conocer y manipular sus implementos de estudio, reconociendo los avances tecnológicos del medio donde se desenvuelve y reconocer su uso..

PERÍODO: 2

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| EJE(S) GENERADOR(ES)  Solución de problemas con tecnología | | | | |
| ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS  Identifico características de algunos artefactos y productos tecnológicos utilizados en el entrono cercano para satisfacer necesidades | | | | |
| COMPETENCIAS  Diferenciar las herramientas que se utilizan para el aseo, la alimentación y el trabajo.  Dibujar y explica la utilidad de las diferentes herramientas.  Proponer ideas para mejorar el diseño de algunas herramientas.  Reconocer las herramientas que pueden ocasionarle peligros o accidentes. | | | | |
| PREGUNTA(S)  PROBLEMATIZADORAS (S) | CONTENIDOS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| Ámbitos Conceptuales | Procedimentales | Actitudinales |
| ¿Qué importancia tienen las herramientas tecnológicas en la cotidianidad? | 1. Herramientas de aseo. 2. Herramientas de alimentación. 3. Herramientas de trabajo. | Las herramientas que se utilizan para el aseo, la alimentación y el trabajo son diferenciadas.  La utilidad de las diferentes herramientas son dibujadas y explicadas.  Para mejorar el diseño de algunas herramientas propone ideas.  Las herramientas que pueden ocasionarle peligros o accidentes son reconocidas. | Elige apropiadamente las herramientas conociendo cuáles pueden o no ocasionarle lesiones personales. | 1. Diferencia las herramientas que se utilizan para el aseo, la alimentación y el trabajo. 2. Dibuja y explica la utilidad de las diferentes herramientas. 3. Propone ideas para mejorar el diseño de algunas herramientas. 4. Reconoce las herramientas que pueden ocasionarle peligros o accidentes. |

INSTITUCION EDUCATIVA PEDRO LUIS VILLA

PLAN DE AREA TECNOLOGIA

2013

GRADO: 0 INTENSIDAD HORARIA: 1

DOCENTES(S):

OBJETIVO DE GRADO: Conocer y manipular sus implementos de estudio, reconociendo los avances tecnológicos del medio donde se desenvuelve y reconocer su uso..

PERÍODO: 3

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| EJE(S) GENERADOR(ES)  Apropiación y uso de la tecnología | | | | |
| ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS  Clasifico y describo artefactos de mi entorno según algunos criterios de uso material y forma | | | | |
| COMPETENCIAS  Interpretar la historia de algunos inventos del pasado como la rueda, el reloj y el bombillo.  Reconocer la importancia de la energía.  Exponer dibujos de aparatos que requieren el uso de la energía.  Elaborar un diseño del invento de su agrado. | | | | |
| PREGUNTA(S)  PROBLEMATIZADORAS (S) | CONTENIDOS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| Ámbitos Conceptuales | Procedimentales | Actitudinales |
| ¿Qué importancia tiene la tecnología en sus primeros pasos en la línea de tiempo? | 1. La Rueda. 2. El Reloj. 3. El bombillo 4. La electricidad y su historia. 5. experimentación | La historia de algunos inventos del pasado como la rueda, el reloj y el bombillo es interpretada. Y la electricidad.  La importancia de la energía es reconocida.  De aparatos que requieren el uso de la energía expone dibujos.  Del invento de su agrado elabora un diseño. | El alumno realiza dibujos de elementos que visualiza en la sala de sistemas.  Como se hace la electricidad, videos. Y experimentación.  Prevención de accidentes. | 1. Interpreta la historia de algunos inventos del pasado como la rueda, el reloj y el bombillo. 2. Reconoce la importancia de la energía. 3. Expone dibujos de aparatos que requieren el uso de la energía. 4. Elabora un diseño del invento de su agrado. 5. Como se relaciona el niño con estos aparatos. 6. Cuidados que hay que tener con estos aparatos, en especial |

INSTITUCION EDUCATIVA PEDRO LUIS VILLA

PLAN DE AREA TECNOLOGIA

2013

GRADO: 0 INTENSIDAD HORARIA: 1

DOCENTES(S):

OBJETIVO DE GRADO: Conocer y manipular sus implementos de estudio, reconociendo los avances tecnológicos del medio donde se desenvuelve y reconocer su uso.

PERÍODO: 4

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| EJE(S) GENERADOR(ES)  Solución de problemas con tecnología, | | | | |
| ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS  Explico la forma y el funcionamiento de artefactos por medio de dibujos | | | | |
| COMPETENCIAS  Reconocer los sucesos que dieron origen al computador.  Nombrar las partes, utilidades y cuidados del computador.  Realizar en forma correcta los pasos para prender y apagar el computador.  Manipular el mouse en forma apropiada. | | | | |
| PREGUNTA(S)  PROBLEMATIZADORAS (S) | CONTENIDOS | | | INDICADORES DE DESEMPEÑO |
| Ámbitos Conceptuales | Procedimentales | Actitudinales |
| ¿Por qué y para qué el alumno debe conocer y manipular el computador? | 1. Historia del computador 2. Concepto. 3. Partes del computador. 4. Utilidad y cuidados. 5. Prender y apagar el computador. 6. Manejo del mouse. 7. Como se relaciona el ser humano con esta herramienta de trabajo | Los sucesos que dieron origen al computador son reconocidos.  Las partes, utilidades y cuidados del computador son nombrados.  Los pasos para prender y apagar el computador son realizados en forma correcta.  El mouse es manipulado en forma apropiada.  El computador es una de las herramientas tecnológicas más importantes de nuestro tiempo.  Donde encontramos el computador en nuestra vida diaria. | Fomentar en el alumno el hábito de la adecuada utilización del computador  Facilitar en el niño el uso adecuado de esta herramienta de trabajo para que se cuide de los peligros que pueda encontrar en su uso. | 1. Reconoce los sucesos que dieron origen al computador. 2. Nombra las partes, utilidades y cuidados del computador. 3. Realiza en forma correcta los pasos para prender y apagar el computador. 4. Manipula el mouse en forma apropiada. 5. Cuidados que hay que tener con el computador. 6. Peligros que se pueden encontrar al interactuar con la multimedia y el internet. |