



# **DIDÁCTICA DE LA TECNOLOGIA**

## **CONTENIDOS BÁSICOS**



**LUIS ALFONSO HENAO ARDILA**

**ESCUELA NORMAL SUPERIOR  
MARIA AUXILIADORA  
GRANADA - META**



## PRESENTACIÓN DEL AREA

La intención del área propende a la formación de estudiantes críticos, reflexivos, analíticos e investigadores, capaces de resolver problemas de la cotidianidad, líderes propositivos, interesados por las nuevas y cambiantes tecnologías, capaces de administrar productivamente procesos de información y comunicación con una visión global del mundo.

En la actualidad el área tiene una línea fuerte que es la informática pero con una gran debilidad que es la tecnología como tal. La informática es hoy un motor de crecimiento sobre el cual se fundamentan la mayoría de las actividades del hombre moderno, especialmente en lo que hace relación a la toma de decisiones. Es pues, nuestra obligación de responder a este nuevo esquema de requerimientos que origina un mundo altamente tecnificado que permita crear y desarrollar espacios que faciliten el acceso al aprovechamiento eficiente de la información y la cultura tecnológica necesarias para vivir en el mundo actual y máxime hoy en día se ha convertido en área de transversalidad obligatoria a todas las áreas del conocimiento.

Es pues esta la intención de formar estudiantes en el HACER, SABER HACER Y SER; por ello, es importante educar para el análisis, la crítica y el razonamiento a través de la construcción significativa del conocimiento y de la formación para la vida ciudadana, aprovechando sus cualidades multidisciplinarias de aplicación en un sinnúmero de actividades permitiendo trabajar todas las áreas desde proyectos o situaciones problemas para lograr aprendizajes significativos, que motiven realmente a los estudiantes.

La enseñanza del área permite:

- Desarrollar competencias de la información, tecnológicas y laborales, procesos de auto-aprendizajes en los estudiantes, principios de autonomía, solidaridad y ciencia tanto desde la tecnología como de la informática y una mirada constructiva del conocimiento.



## OBJETIVO GENERAL DEL AREA

El área propenderá en formar estudiantes críticos, reflexivos, analíticos, investigadores, capaces de resolver problemas de la cotidianidad, líderes propositivos, interesados por las nuevas y cambiantes tecnologías que han revolucionado el mundo de la información y comunicación con una visión global de su entorno.

## PROPUESTA DE TEMATICAS Y ESTRATEGIAS DE EVALUACION A IMPLEMENTAR

# GRADO PRIMERO

### OBJETIVO GENERAL

Sensibilizar a los niños y niñas en el reconocimiento los ambientes tecnológicos que le rodean, su importancia y su relación con los mismos.

### PRIMER PERIODO

CONTENIDOS
<ol style="list-style-type: none"><li>1. La persona<ol style="list-style-type: none"><li>a. ¿Quién soy yo?</li><li>b. ¿Qué me gusta?</li><li>c. ¿Quiénes me rodean?</li></ol></li><li>2. Lo que hago en mi casa<ol style="list-style-type: none"><li>a. ¿Con quién lo hago?</li><li>b. ¿Cómo lo hago?</li></ol></li><li>3. Los juguetes<ol style="list-style-type: none"><li>a. Clasificación de juguetes</li><li>b. Identificación de las características de los juguetes</li></ol></li></ol> <p><b>Informática:</b> Sensibilización hacia el computador (procesos del sistema operativo)</p> <p>Conocimientos básicos</p>



## SEGUNDO PERIODO

### CONTENIDOS

1. La casa
2. Objetos de la casa
3. Dependencias de la casa
4. Manejo de utensilios de cocina y aseo
5. Aparatos eléctricos.
6. Manejo y cuidado de enchufes e interruptores.

**Informática:** Historia del computador.

Partes del computador.

## TERCER PERIODO

### CONTENIDOS

1. El colegio
2. Conocimiento del aula de clase y el colegio en general.
3. Manejo y cuidado de útiles escolares.
4. Textos, manejo y cuidado.
5. Partes de un texto.

**Informática:** Dispositivos de entrada, procesamiento y salida.

Manejo del mouse.



## CUARTO PERIODO

### CONTENIDOS

1. Elementos que se encuentran en lugares públicos. Basureros.
2. Teléfonos. Semáforos, señalización

**Informática:** Explorando el Paint

# GRADO SEGUNDO

## OBJETIVO GENERAL

Conocer los diferentes lugares donde esta presente la tecnología, en donde el ser humano aprende a vivir con ella y volverla indispensable como medio de vida para generar más comodidad.

## PRIMER PERIODO

### CONTENIDOS

El hogar.

¿Con quiénes vivo?

¿Qué hacen?

¿Con qué lo hacen?

¿Para qué lo hacen?

**Informática:** acción del ratón



## SEGUNDO PERIODO

### CONTENIDOS

El colegio.

Uso de la regla como punto de apoyo.

La grapadora, saca ganchos perforadora, uso del tablero, el papel, el periódico.

**Informática:** las ventanas, abrir y cerrar programas, las memorias, los discos, la impresora.

## TERCER PERIODO

### CONTENIDOS

Aparatos eléctricos: el televisor, el dvd, la grabadora, el reproductor de CD, la nevera, la lavadora.

**Informática:** Guardar algún tipo de archivo y conocer su ubicación.

## CUARTO PERIODO

### CONTENIDOS

Inventos del hombre: puentes, edificios, carreteras, parales, acueductos, el metro, el transmilenio.

**Informática:** Graficar en el Paint pequeños diseños



# GRADO TERCERO

## OBJETIVO GENERAL

En el área de tecnología e informática, los estudiantes pretenden realizar trabajos sencillos integrando todas las áreas y haciendo uso de los programas: paint y power point; y demostrando su creatividad.

## PRIMER PERIODO

### CONTENIDOS

Clasificación y descripción de algunos artefactos propios del entorno de acuerdo a sus características físicas, usos y procedencia.

#### Informática:

- El computador, sus partes y sus funciones.
- Enciendo y apago el computador.
- Abro, creo, guardo y cierro programas en el computador.
- Disfruto el programa Paint.
- Reconocimiento de las principales partes y funciones que tiene un computador
- Responsabilidad frente al manejo adecuado de la información y de los medios o aparatos para conseguirla.



## SEGUNDO PERIODO

### CONTENIDOS

Disfruto mis herramientas escolares.

-Las herramientas y útiles escolares: El cuaderno, el lápiz, el tablero, el pupitre, la regla...

-Elaboro carteleras, afiches, tarjetas, plegables, posters, empleando materiales de desecho.

-Pasos para la elaboración de un proyecto.

**Informática:** Herramientas y barras del programa Word.

-Utilizo el programa Word para escribir y diseñar textos cortos.

-Creo la carpeta personal en el escritorio de Windows.

## TERCER PERIODO

### CONTENIDOS

El valor de la Comunicación visual

-Elementos y ámbitos de la comunicación visual.

-Elaboración de material gráfico visual para el trabajo en otras áreas.

-El lenguaje de íconos.

-Elaboración de plegables y carteleras sobre los servicios públicos.

**Informática:** Identificación de la computadora en general como un artefacto tecnológico para el procesamiento de la información y la comunicación.





## CUARTO PERIODO

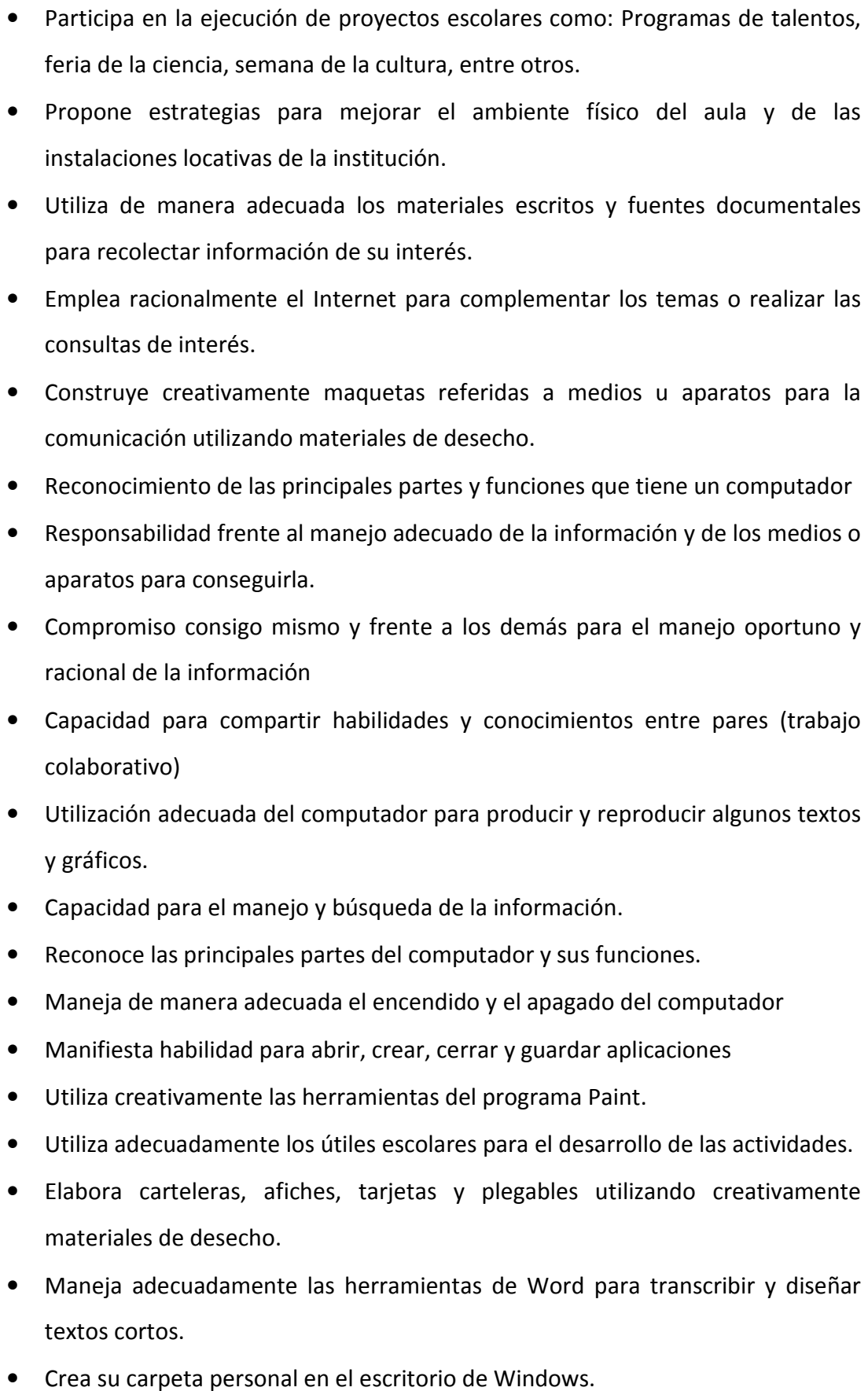
### CONTENIDOS

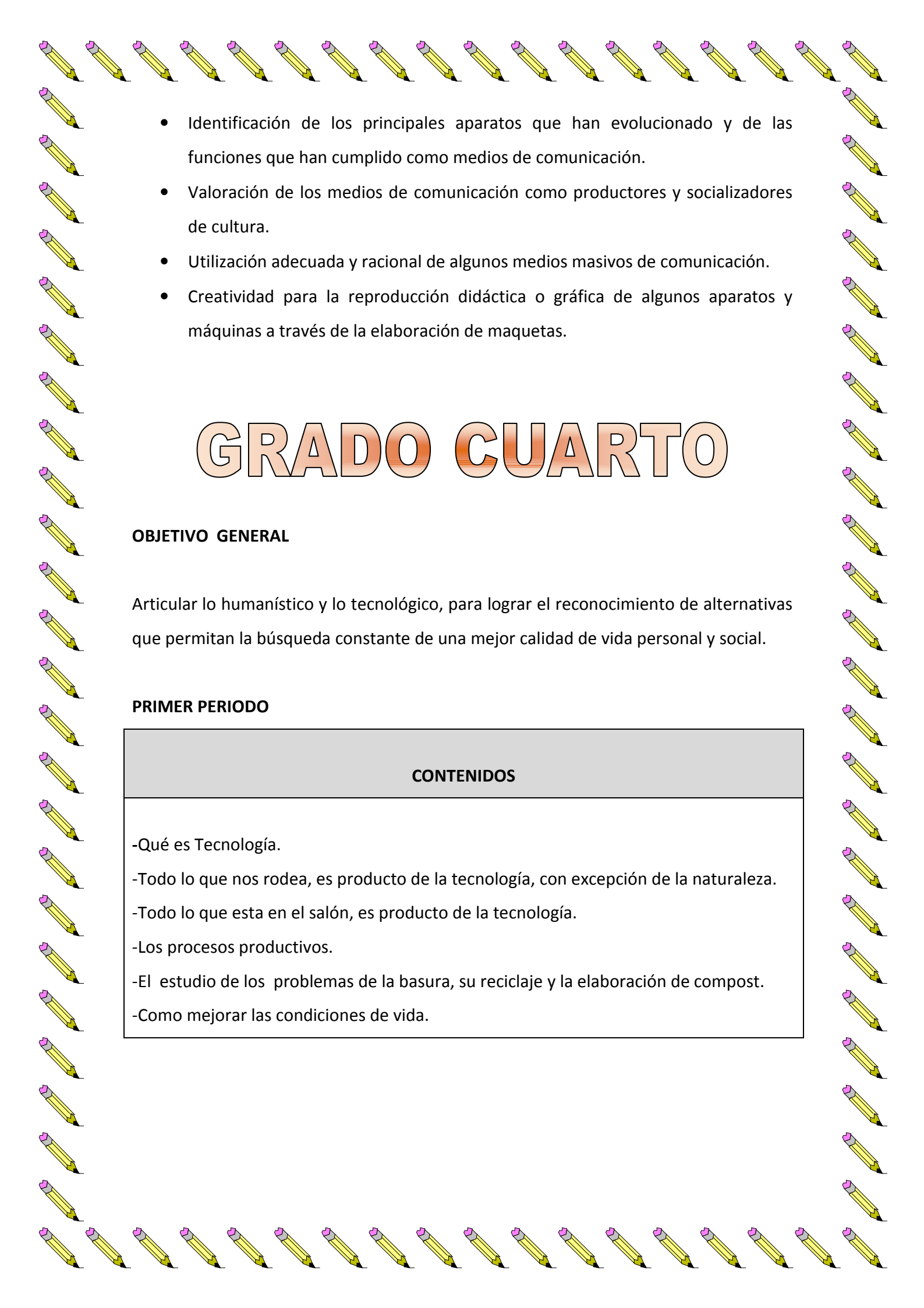
Aparatos, materiales, máquinas y sistemas que evolucionan

- La televisión
- La radio
- El teléfono
- El cine
- La rueda
- Los documentos
- La máquina de escribir
- El Internet

### LOGROS A EVALUAR EN EL GRADO TERCERO

- Reconocimiento del origen, evolución y función de algunos útiles herramientas y programas (software) empleados en el ambiente escolar.
- Clasificación de algunos materiales del medio de acuerdo a su procedencia y utilización.
- Valoración de los diferentes materiales, útiles y producciones hechas por el hombre para el desarrollo de las actividades escolares.
- Capacidad para trabajar en equipo en la producción de material y ejecución de proyectos.
- Utilización adecuada y racional de los diferentes materiales del medio para la producción de tareas propuestas.
- Desempeño asertivo en la ejecución de pequeños proyectos.
- Aprovecha racionalmente el trabajo de clase para el desarrollo de las actividades propuestas.
- Utiliza adecuadamente los servicios públicos dentro del ambiente escolar.

- 
- Participa en la ejecución de proyectos escolares como: Programas de talentos, feria de la ciencia, semana de la cultura, entre otros.
  - Propone estrategias para mejorar el ambiente físico del aula y de las instalaciones locativas de la institución.
  - Utiliza de manera adecuada los materiales escritos y fuentes documentales para recolectar información de su interés.
  - Emplea racionalmente el Internet para complementar los temas o realizar las consultas de interés.
  - Construye creativamente maquetas referidas a medios u aparatos para la comunicación utilizando materiales de desecho.
  - Reconocimiento de las principales partes y funciones que tiene un computador
  - Responsabilidad frente al manejo adecuado de la información y de los medios o aparatos para conseguirla.
  - Compromiso consigo mismo y frente a los demás para el manejo oportuno y racional de la información
  - Capacidad para compartir habilidades y conocimientos entre pares (trabajo colaborativo)
  - Utilización adecuada del computador para producir y reproducir algunos textos y gráficos.
  - Capacidad para el manejo y búsqueda de la información.
  - Reconoce las principales partes del computador y sus funciones.
  - Maneja de manera adecuada el encendido y el apagado del computador
  - Manifiesta habilidad para abrir, crear, cerrar y guardar aplicaciones
  - Utiliza creativamente las herramientas del programa Paint.
  - Utiliza adecuadamente los útiles escolares para el desarrollo de las actividades.
  - Elabora carteleras, afiches, tarjetas y plegables utilizando creativamente materiales de desecho.
  - Maneja adecuadamente las herramientas de Word para transcribir y diseñar textos cortos.
  - Crea su carpeta personal en el escritorio de Windows.

- 
- Identificación de los principales aparatos que han evolucionado y de las funciones que han cumplido como medios de comunicación.
  - Valoración de los medios de comunicación como productores y socializadores de cultura.
  - Utilización adecuada y racional de algunos medios masivos de comunicación.
  - Creatividad para la reproducción didáctica o gráfica de algunos aparatos y máquinas a través de la elaboración de maquetas.

# GRADO CUARTO

## OBJETIVO GENERAL

Articular lo humanístico y lo tecnológico, para lograr el reconocimiento de alternativas que permitan la búsqueda constante de una mejor calidad de vida personal y social.

## PRIMER PERIODO

CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"><li>-Qué es Tecnología.</li><li>-Todo lo que nos rodea, es producto de la tecnología, con excepción de la naturaleza.</li><li>-Todo lo que esta en el salón, es producto de la tecnología.</li><li>-Los procesos productivos.</li><li>-El estudio de los problemas de la basura, su reciclaje y la elaboración de compost.</li><li>-Como mejorar las condiciones de vida.</li></ul>



## SEGUNDO PERIODO

### CONTENIDOS

-La aparición de las máquinas, pilas, baterías, circuitos eléctricos y motores.  
-En el aprovechamiento del Sol como fuente de energía se propone la construcción de tres aparatos: el horno solar, el calentador solar de agua y el secador solar, de gran utilidad para la vida diaria.

#### **Informática:**

-Introducción a la Informática.  
-Historia de la Computadora.  
-La Computadora y sus partes.

## TERCER PERIODO

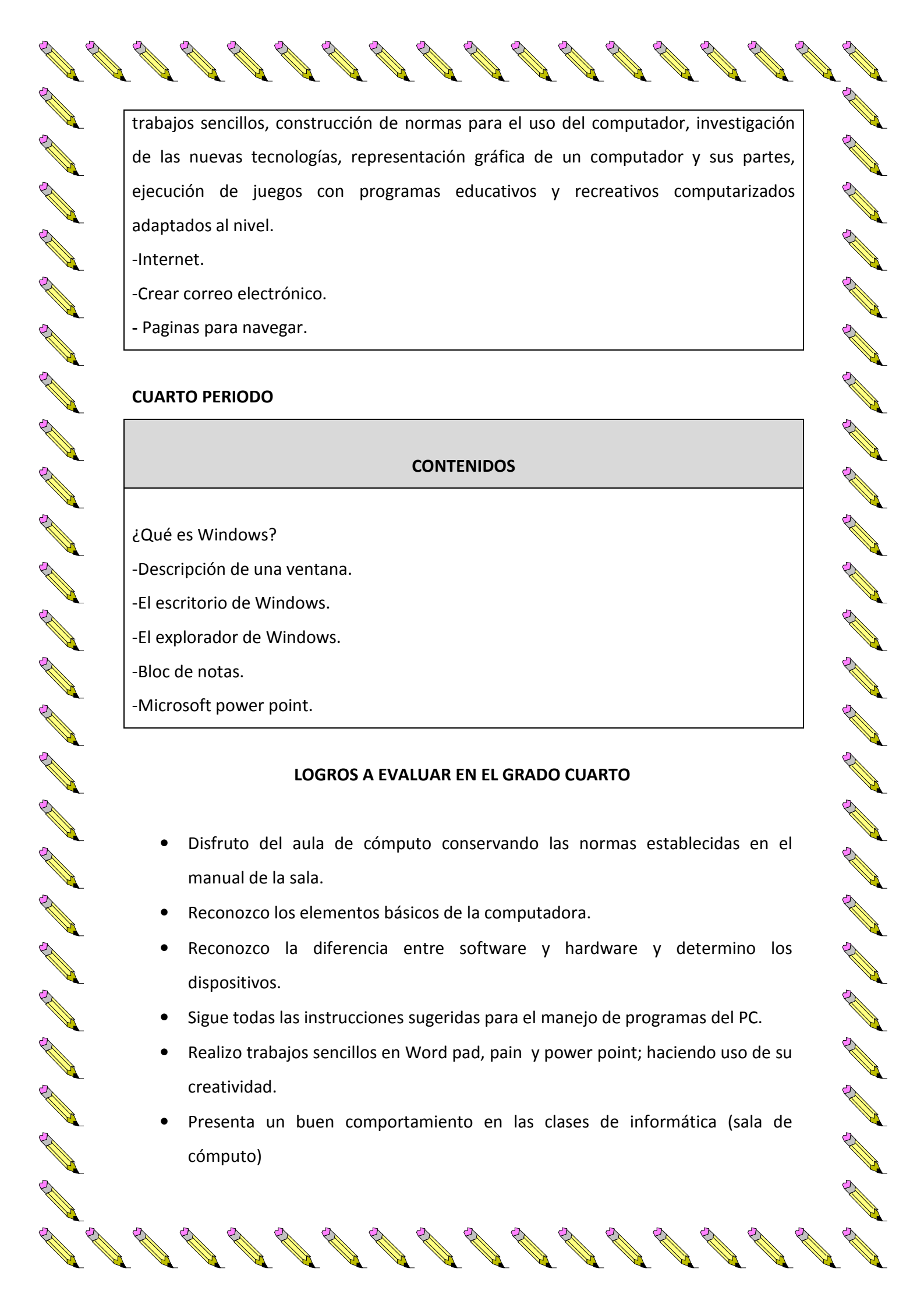
### CONTENIDOS

- MÁQUINAS.- Máquinas en la vida diaria, características de las máquinas, manifestación oral y espontánea acerca de las máquinas conocidas por el alumno, observación de aparatos tales como: una balanza de brazo, una carretilla, un saca corcho, batidor manual, alicate, grapadoras, enumeración de las partes mecánicas en los objetos observados, caracterización de las partes nombradas, construcción de algunas máquinas con poleas simples, tornillos, cajas.

-LA COMPUTADORA: Partes que la integran, observación gráfica e interacción real con un computador, enumeración de las partes externas que lo integran y descripción de su funcionamiento, establecer de semejanzas y diferencias del computador con una máquina de escribir.

- El trabajo del programador. Trabajo del operador de computadoras. Búsqueda de información a través de entrevistas a personas que trabajan en el área de programación y a personas usuarias de paquetes de programas ya elaborados.

- La computadora en la vida cotidiana: Ejecución de investigación relacionada con el uso del computador, expresión oral de algunos usos del computador, elaboración de



trabajos sencillos, construcción de normas para el uso del computador, investigación de las nuevas tecnologías, representación gráfica de un computador y sus partes, ejecución de juegos con programas educativos y recreativos computarizados adaptados al nivel.

-Internet.

-Crear correo electrónico.

- Páginas para navegar.

#### **CUARTO PERIODO**

##### **CONTENIDOS**

¿Qué es Windows?

-Descripción de una ventana.

-El escritorio de Windows.

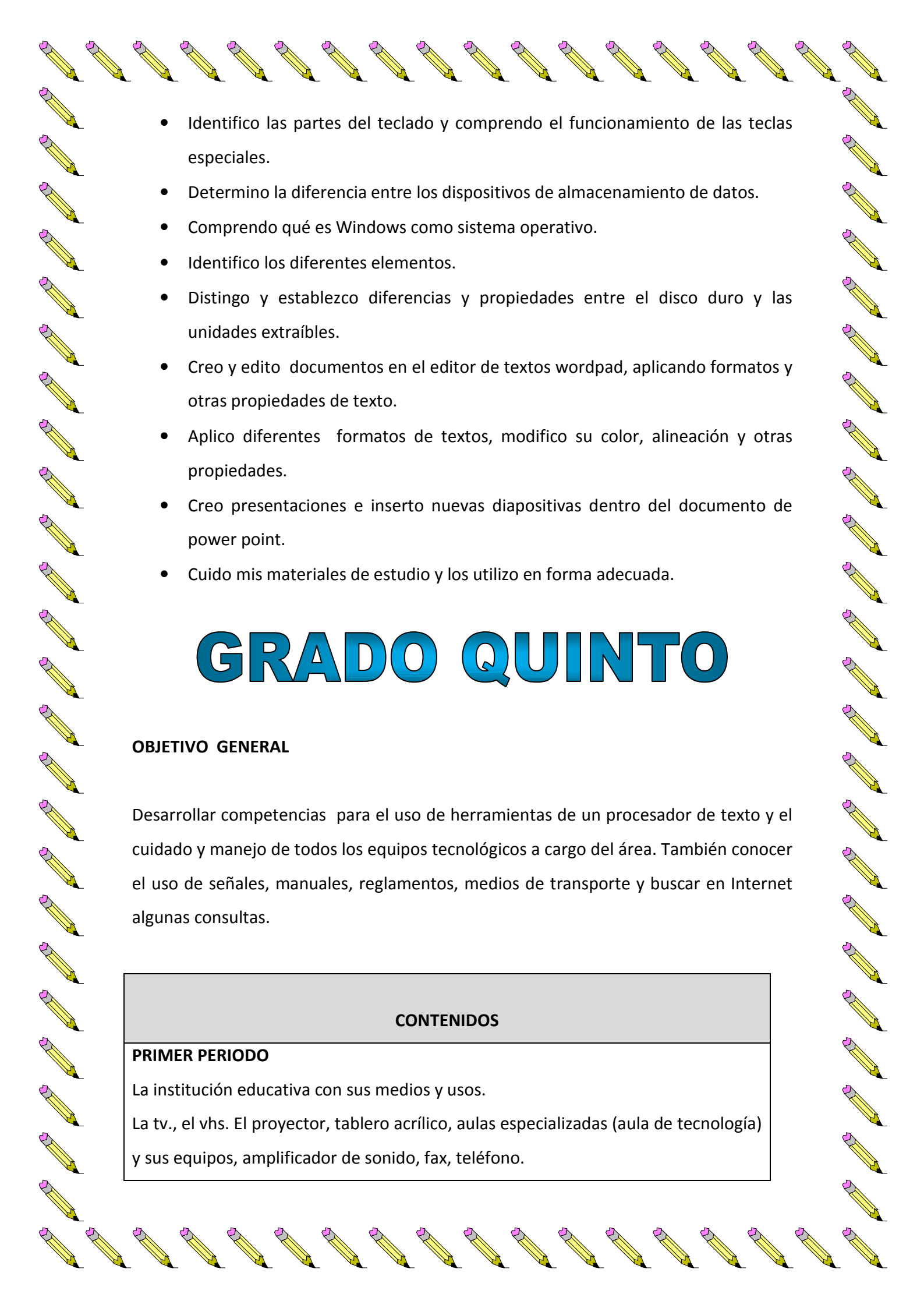
-El explorador de Windows.

-Bloc de notas.

-Microsoft power point.

#### **LOGROS A EVALUAR EN EL GRADO CUARTO**

- Disfruto del aula de cómputo conservando las normas establecidas en el manual de la sala.
- Reconozco los elementos básicos de la computadora.
- Reconozco la diferencia entre software y hardware y determino los dispositivos.
- Sigue todas las instrucciones sugeridas para el manejo de programas del PC.
- Realizo trabajos sencillos en Word pad, pain y power point; haciendo uso de su creatividad.
- Presenta un buen comportamiento en las clases de informática (sala de cómputo)

- 
- Identifico las partes del teclado y comprendo el funcionamiento de las teclas especiales.
  - Determino la diferencia entre los dispositivos de almacenamiento de datos.
  - Comprendo qué es Windows como sistema operativo.
  - Identifico los diferentes elementos.
  - Distingo y establezco diferencias y propiedades entre el disco duro y las unidades extraíbles.
  - Creo y edito documentos en el editor de textos wordpad, aplicando formatos y otras propiedades de texto.
  - Aplico diferentes formatos de textos, modifico su color, alineación y otras propiedades.
  - Creo presentaciones e inserto nuevas diapositivas dentro del documento de power point.
  - Cuido mis materiales de estudio y los utilizo en forma adecuada.

# GRADO QUINTO

## OBJETIVO GENERAL

Desarrollar competencias para el uso de herramientas de un procesador de texto y el cuidado y manejo de todos los equipos tecnológicos a cargo del área. También conocer el uso de señales, manuales, reglamentos, medios de transporte y buscar en Internet algunas consultas.

## CONTENIDOS

### PRIMER PERIODO

La institución educativa con sus medios y usos.

La tv., el vhs. El proyector, tablero acrílico, aulas especializadas (aula de tecnología) y sus equipos, amplificador de sonido, fax, teléfono.



## SEGUNDO PERIODO

La tecnología en el transporte

Inventos e innovaciones en el transporte.

Medios de transporte y su evolución.

Vías de comunicación, concepto, historia, tipos.

Normas de tránsito.

## TERCER PERIODO

Sistema Informático: el procesador Excel

Conceptos, la ventana Excel, creación de archivos, acceso a ellos.

Sistemas eléctricos sencillos: concepto, unidades de medida, conductores eléctricos, circuitos eléctricos, algunas convenciones, herramientas de trabajo.

## CUARTO PERIODO

Conocimientos y conceptos de las herramientas y menús en word y en paint

Recorrido por Windows especificando las herramientas de word

## METODOLOGÍA

La metodología de trabajo en el área será de carácter teórico- práctica, siendo este último el componente en el que más se hace énfasis debido a la aplicación tan práctica que tienen las temáticas planteadas para el área.

En particular las temáticas de informática se orientarán directamente en la sala de informática con la utilización directa del computador como la herramienta que facilita la vivencia y aplicación de los software planteados para el grado.

Como criterio metodológico se tiene la exposición de trabajos y producciones tanto personales como grupales, buscando una socialización y valoración con los pares.