



República de Colombia
Departamento del Cesar
Institución Educativa Técnica Magola Hernández Pardo
Educación Pre-Escolar, Básica Primaria, Secundaria y Media con Especialidad en Registro de Operaciones Contables
Resolución de Reconocimiento de Estudios No. 006027 de noviembre 17 de 2011 Personería
Jurídica No.01069 de Oct 27 de 1975 - No. Del DANE 220001000543
NIT No. 8240014100 - Institución Educativa Oficial



PROGRAMACIÓN DE TECNOLOGÍA E INFOMÁTICA I.E. MAGOLA HERNANDEZ TRANSICIÓN

Dimensión Cognitiva - Informática		Grado: Preescolar		Periodo: 1 la magia de los artefactos en nuestra vida		
Eje temático: Aprendo tecnología						
Competencia: Comunicativa						
Contenidos	DBA (Derechos Básicos de Aprendizaje)	Aprendizajes				Criterios de evaluación
		Aprender a conocer	Aprender a hacer	Aprender a vivir juntos	Aprender a ser	
- Cosas u objetos creados por el hombre para su beneficio. - Avances tecnológicos a través del tiempo creado por el hombre: En los medios de transporte. - Avances tecnológicos a través del tiempo creado por el hombre: En la comunicación. - Mi amigo el computador y su historia. - Partes del computador	-Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades	-Reconoce artefactos creados por el hombre. - Comprende que son los avances tecnológicos. - Comprende cuales son los avances que ha tenido la comunicación.	-Nombra artefactos creados por el hombre y sus usos. -Identifica los avances tecnológicos en los medios de transporte. -Establece diferencias en la forma de comunicación en tiempos atrás y la de hoy.	-Dialoga sobre el uso de los artefactos con sus compañeros. - Comprende que los avances facilitan la vida del hombre. -Utiliza algunos medios de comunicación para cultivar relaciones interpersonales.	-Utiliza de forma adecuada artefactos creados por el hombre. -Da valor a la importancia de los avances tecnológicos.	-Explica de forma oral que son artefactos creados por el hombre. -Identifica y crea una secuencia clara a través de imágenes sobre los avances que ha tenido la comunicación y los medios de transporte. -Se integra con sus compañeros y trabaja en equipo de forma respetuosa.

(Monitor, C.P.U, teclado, mouse).						
--------------------------------------	--	--	--	--	--	--

Dimensión Cognitiva - Informática		Grado: Preescolar		Periodo: 2 Mi gran amigo el computador		
Eje temático: Aprendo tecnología						
Competencia: Comunicativa						
Contenidos	DBA (Derechos Básicos de Aprendizaje)	Aprendizajes				Criterios de evaluación
		Aprender a conocer	Aprender a hacer	Aprender a vivir juntos	Aprender a ser	

- Otros accesorios del computador. (parlantes, impresora, regulador). - Afianza las partes del computador. - Exploremos con el mouse. - Me divierto puntualizando muchas teclas.	- Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades. - Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas	- Conoce que es un computador y cuál es su trascendencia. - Reconoce el computador, sus partes y cada uno de sus accesorios. - Conoce que es el teclado y cual su utilidad.	- Utiliza de forma adecuada el computador e identifica cada una de sus partes y algunos de sus accesorios. - Trabaja en equipo en la sala de informática. - Intenta escribir palabras sencillas en el computador	- Sabe esperar su turno para utilizar el computador en la sala de informática. - Puede compartir información y realizar actividades en equipo.	- Ingresa de forma ordenada a la sala de informática. - Da un buen uso a los artefactos que encuentra en la sala de informática.	- Puede hacer una breve narración con sus propias palabras sobre la evolución que ha tenido el computador. - Utiliza de forma adecuada el computador y sus artefactos. - Se interesa por realizar las actividades propuestas y aprender sobre los temas que se estén desarrollando.
---	---	---	--	---	---	---

Dimensión Cognitiva - Informática		Grado: Preescolar		Periodo: 3 Me divierto con el computador		
Eje temático: Aprendo tecnología						
Competencia: Comunicativa						
Contenidos	DBA (Derechos Básicos de Aprendizaje)	Aprendizajes				Criterios de evaluación
		Aprender a conocer	Aprender a hacer	Aprender a vivir juntos	Aprender a ser	

- Realizo ilustraciones con el mouse. - Escuchemos cuentos electrónicos. -Observemos videos y juegos infantiles.	- Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos. -Usa diferentes herramientas con variadas posibilidades.	-Conoce que son cuentos electrónicos. -Entiende la tecnología como un instrumento educativo para aprender cosas nuevas. -Recuerda y nombra cada una de las partes del computador. -Entiende que es un Mouse.	-Escucha y observa con atención cuentos electrónicos. -Sigue instrucciones para la realización de las actividades y juegos. -Se comporta de manera ordenada ante el desarrollo de actividades. -Tiene dominio del mouse para realizar actividades en el computador.	-Convive de forma amable y tolerante con sus demás compañeros ante actividades grupales. -Comparte ideas y posibles sucesos sobre las acciones que observa en los cuentos. -Se divierte jugando con sus compañeros.	-Sigue las normas y reglas propuestas por la maestra para el desarrollo de las actividades tanto individuales como grupales. -Toma iniciativa para jugar con sus compañeros. -Se apoya en su núcleo familiar para tener un mejor manejo de lo que aprende.	-Observa con atención y puede responder preguntas sobre los cuentos electrónicos vistos en clase. -Puede ver la tecnología desde un punto de vista divertido y educativo. -Menciona las partes del computador. -Da un uso moderado al computador como herramienta tecnológica. -Construye relaciones de amistad con sus compañeros mientras realiza actividades grupales.
---	--	--	---	--	---	--

						-Se apoya en sus papás para usar de forma adecuada lo aprendido sobre el computador como herramienta educativa.
--	--	--	--	--	--	---