



**Estrategias didácticas que contribuyan al desarrollo de las competencias tecnológicas  
de los cursos 1º, 2º, 3º, 4º y 5º del Colegio Arrulladito de San Juan del Cesar La  
Guajira.**

**Yakelin Paola Gómez Cabana**

Código: 2022171669

**Universidad Antonio Nariño**

Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Tecnología e Informática.

Facultad de Educación

Riohacha, Colombia

2021



**Estrategias didácticas que contribuyan al desarrollo de las competencias tecnológicas  
de los cursos 1º, 2º, 3º, 4º y 5º del Colegio Arrulladito de San Juan del Cesar La  
Guajira.**

**Yakelin Paola Gómez Cabana**

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:  
**Licenciada en Educación Básica con énfasis en Tecnología e Informática**

Lic. Irma Cecilia Rodríguez Mendoza

**Universidad Antonio Nariño**

**Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Tecnología e Informática**

**Facultad de Educación**

**Riohacha, Colombia**

**2021**



## NOTA DE ACEPTACIÓN

El trabajo de grado titulado

\_\_\_\_\_

Cumple con los requisitos para optar

Al título de \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_

Firma del Tutor

\_\_\_\_\_

Firma Jurado

\_\_\_\_\_

Firma Jurado

Bogotá, 23 de octubre de 2021.

## **Agradecimientos**

Agradezco primeramente a Dios por darme la oportunidad de realizar esta carrera que siempre he amado, a mi hermano Edwin Esteban Gómez García quien me apoyó desde el principio para hacer este sueño realidad, a mi familia por ayudarme lo más que pudo, y a mi hija, quien cada día más se vuelve mi inspiración a seguir adelante.

## **Dedicatoria**

A mi hermano Edwin Esteban Gómez García,  
a mi madre y a mi hija.

“Algún día regalarás plumas, a quienes no creyeron  
en tus alas”

Sara Bueno

## Contenido

Contenido

<b><u>DEDICATORIA .....</u></b>	<b><u>11</u></b>
<b><u>ABSTRACT.....</u></b>	<b><u>20</u></b>
<b><u>INTRODUCCIÓN .....</u></b>	<b><u>21</u></b>
<b><u>1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....</u></b>	<b><u>22</u></b>
<b><u>4. OBJETIVOS .....</u></b>	<b><u>30</u></b>
4.1 OBJETIVO GENERAL.....	30
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	30
<b><u>5. MARCO TEÓRICO.....</u></b>	<b><u>31</u></b>
5.1 REFERENTE LEGAL .....	31
5.1.1 PLAN NACIONAL DE DESARROLLO EDUCATIVO .....	31
5.1.2 LA LEY 1955 DE 2019 .....	31
5.1.3 LEY 115 DE 1994.....	34
5.1.4 LINEAMIENTOS CURRICULARES .....	36
5.2 MALLA CURRICULAR DEL COLEGIO. ....	45
5.3 REFERENTE PEDAGÓGICO .....	54
5.3.1. MODELO PEDAGÓGICO DEL COLEGIO. ....	54
5.3.2 ADECUACIONES CURRICULARES PARA EL TRABAJO EN CASA.....	55
<b><u>6. HIPÓTESIS .....</u></b>	<b><u>91</u></b>
<b><u>7. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN.....</u></b>	<b><u>92</u></b>
<b><u>8. MARCO METODOLÓGICO .....</u></b>	<b><u>93</u></b>
8.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	93
8.2. MARCO CONTEXTUAL .....	93
8.3. MARCO GEOESPACIAL.....	94

8.4 POBLACIÓN .....	95
8.4. MUESTRA .....	97
<b><u>9. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....</u></b>	<b><u>99</u></b>
<b><u>10. INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS.....</u></b>	<b><u>101</u></b>
<b><u>11. DEDUCCIONES.....</u></b>	<b><u>112</u></b>
<b><u>12. PLAN DE ACCIÓN .....</u></b>	<b><u>114</u></b>
12.1 GRADO 1º.....	116
12.2 GRADO 2º.....	134
12.3 GRADO 3º.....	139
12.4 GRADO 4º.....	143
12.5 GRADO 5º.....	152
<b><u>13. RESULTADOS.....</u></b>	<b><u>160</u></b>
<b><u>14. PROPUESTA DE SEGUIMIENTO .....</u></b>	<b><u>161</u></b>
<b><u>15. CONCLUSIONES .....</u></b>	<b><u>172</u></b>
<b><u>ANEXOS.....</u></b>	<b><u>178</u></b>
<b><u>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</u></b>	<b><u>181</u></b>



## Lista de Gráficas

<b>Gráfica 1</b> .....	98
<b>Gráfica 2</b> .....	101
<b>Gráfica 3</b> .....	102
<b>Gráfica 4</b> .....	103
<b>Gráfica 5</b> .....	104
<b>Gráfica 6</b> .....	105
<b>Gráfica 7</b> .....	106
<b>Gráfica 8</b> .....	107
<b>Gráfica 9</b> .....	107
<b>Gráfica 10</b> .....	109
<b>Gráfica 11</b> .....	110
<b>Gráfica 12</b> .....	111

## Lista de tablas

<b>Tabla 1</b> .....	39
<b>Tabla 2</b> .....	42
<b>Tabla 3</b> .....	46
<b>Tabla 4</b> .....	47
<b>Tabla 5</b> .....	48
<b>Tabla 6</b> .....	49
<b>Tabla 7</b> .....	50
<b>Tabla 8</b> .....	51
<b>Tabla 9</b> .....	52
<b>Tabla 10</b> .....	53
<b>Tabla 11</b> .....	75
<b>Tabla 12</b> .....	76
<b>Tabla 13</b> .....	89
<b>Tabla 14</b> .....	91
<b>Tabla 15</b> <i>Variables: Causas y Consecuencias</i> .....	92
<b>Tabla 16</b> .....	96
<b>Tabla 17</b> .....	96

## Lista de Ilustraciones

<b>Ilustración 1</b> .....	94
<b>Ilustración 2</b> .....	95

## Lista de Anexos

<b>Anexos 1</b> .....	178
<b>Anexos 2</b> .....	179

## Resumen

Este trabajo es la sistematización de la práctica pedagógica que sirve de trabajo de grado en la licenciatura a distancia, se centra en una investigación desarrollada en los grados de básica primaria del Colegio Arrulladitos, en San Juan del Cesar, departamento de la Guajira, en donde se proponen estrategias didácticas que permitirán la mejoría de las habilidades y capacidades tecnológicas de los niños de dichos cursos, teniendo como base objetivos claros a desarrollar, los cuales se apoyan en la aplicación de estrategias convenientes al proceso de aprendizaje de los niños, la caracterización de herramientas tecnológicas necesarias para desarrollo de dichas estrategias y la proposición de un plan de seguimiento que dé continuidad a la metodología empleada por el practicante, siendo ésta, una investigación cualitativa que termina por mostrar en sus resultados que las estrategias propuestas efectivamente cumplen con lo propuesto, y traen consigo a un conjunto alumnos con habilidades desarrolladas y fortalecidas a través de dicha metodología aplicada por el orientador.

Palabras clave: Estrategias, tecnología, metodología, educación.

### **Abstract**

The present work focuses on an investigation developed in grades primary basic of the Arrulladitos School, in San Juan del César, department of La Guajira, where didactic strategies are proposed that will allow the improvement of skills and technological capacities of the children of these courses, based on clear objectives to be developed, which are supported by the application of appropriate strategies to the children's learning process, the characterization of technological tools necessary for the development of said strategies and the proposal of a monitoring plan that continues the methodology used by the practitioner, this being a qualitative research that ends up showing in its results that the proposed strategies effectively comply with what is proposed, and bring with them a group of students with developed and strengthened skills through this methodology applied by the counselor.

**Keywords:** Strategies, technology, methodology, education.

## Introducción

Hablar sobre la implementación de estrategias didácticas en los colegios es un tema de suma importancia, debido a que estas permiten un mejor resultado general en los estudiantes y así mismo atribuyen un ambiente más dinámico al contexto en donde se desarrollan las clases, actualmente debido a la contingencia del Covid 19 los docentes han tenido que reinventarse y salirse de su zona de confort para enseñar, y se han apropiado del uso de nuevos métodos para hacer más interesantes y lúdicas sus clases por medio de herramientas tecnológicas como la pantalla, el computador, el celular, la Tablet, etc. por lo que en este trabajo se hará énfasis a una investigación que promueva la implementación de estrategias didácticas que permitan un mejor desarrollo de los estudiantes en cuanto a sus habilidades tecnológicas, apoyándose en los marcos legales, las necesidades estudiantiles y el deseo de una mejor educación para los alumnos del colegio Arrulladitos en San Juan del Cesár.

La necesidad de los estudiantes por mejorar en sus competencias tecnológicas es bastante grande, y la disposición del docente por incluir estrategias que promueva la solución a dichas necesidades, también es amplia, ya que hay un conocimiento de que las TIC son un propulsor para la mejor formación de niños y jóvenes que se preparan para estar envueltos en una sociedad que cada día se ve más sumergida en el mundo de la tecnología.

La invitación es a leer toda esta investigación con detenimiento.

## **1. Antecedentes del problema**

Existen profundas transformaciones en la forma de acceder y construir el conocimiento, la introducción de las nuevas tecnologías de la información y comunicación acelera la vida de las personas y en especial en el campo educativo, por lo cual se reflexiona si se pasa de una sociedad de información a una sociedad de conocimiento. Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (2005).

En el campo de la educación formativa, los estudiantes tienen diversas opciones de acceder al conocimiento a través de las herramientas tecnológicas, las redes y la virtualidad, sin embargo, encontramos que en nuestra sociedad los estudiantes presentan muchas dificultades a la hora de enfrentar estos retos y con relación a la educación de otros lugares del mundo como Corea del sur, Japón, Dinamarca, Suiza, Alemania se encuentran en desventaja, debido, al difícil acceso a las TIC ya que muchas instituciones no cuentan con los recursos necesarios para enfrentar estas necesidades que han pasado de ser un lujo a una necesidad no solo para los estudiantes si no para la sociedad en general.

En un mundo globalizado es de vital importancia el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información en la educación, es por ello, que se hacen esfuerzos para implementar su uso en los colegios, basados en que son los niños, niñas y jóvenes quienes más deben acercarse al uso de estas tecnologías para lograr ingresar a una sociedad cambiante que requiere no solo conocer las herramientas, sino hacerlas parte de sus vidas cotidianas, para adquirir un aprendizaje significativo.

Se puede decir que internacionalmente las políticas educativas incluyen la tecnología en su educación básica, según la UNESCO, los estudiantes se empoderen en su proceso gracias a las ventajas que aportan las TIC, razón por la cual, se requieren docentes preparados que tengan “las competencias y los recursos necesarios en materia de TIC y que puedan enseñar de manera eficaz las asignaturas exigidas, integrando al mismo tiempo en su enseñanza 3 conceptos y habilidades de estas”. UNESCO (2008, p. 2).

Mundialmente se han realizado investigaciones para determinar cómo las TIC influyen en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, por ejemplo, (Área 2010) se hace una revisión de estudios españoles y de la Unión Europea, destacando que dichos estudios se encaminan a concluir que a pesar del incremento en el uso de recursos tecnológicos no se evidencia que sean incluidos integralmente en los centros de enseñanza. En cuanto a su uso con fines educativos y la práctica de los docentes no presenta mayor innovación frente a lo tradicional a pesar de contar con los recursos TIC.

En el contexto latinoamericano es necesaria una incorporación de las TIC en el ámbito educativo debido a que esta debe estar de acuerdo con la nueva sociedad de la información, es por ello, que se proponen estrategias que ayuden a este hecho y se empiezan a hacer estudios en los diferentes países, teniendo como centro el análisis de cómo en las aulas de clase se evidencia, o no, la incorporación de las nuevas tecnologías. UNESCO (2013)

Según (Rueda y Quintana 2007) desde 1978 en el decreto 1419 aparece en la normatividad del sistema educativo colombiano la educación en tecnología y en 1984 en el

decreto 1002, en el Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones 2008-2019 del (Ministerio de comunicaciones 2008), se busca que al final de este periodo, todos los colombianos se informen y se familiaricen con el uso eficiente y productivo de las TIC, para mejorar la inclusión social y aumentar la competitividad.

Para lo anterior, se proponen una serie de políticas, acciones y proyectos en ocho ejes principales, cuatro transversales y cuatro verticales. Los ejes verticales se refieren a programas que harán que se logre una mejor apropiación del uso de las TIC en sectores considerados prioritarios para este plan, dichos ejes son: educación, salud, justicia y competitividad empresarial. Los ejes transversales son: comunidad, marco regulatorio, investigación, desarrollo e innovación y gobierno en línea. Se aborda el 9 estado actual de las TIC en la educación, proponiendo metas a corto y mediano plazo que permitan una mayor apropiación de las TIC en la escuela a través de programas como Computadores para Educar.

Las políticas educativas están orientadas a eliminar el analfabetismo digital, acceso a infraestructura TIC, uso eficaz de las TIC para lograr altos niveles de calidad y cubrimiento de la oferta educativa; socializar el conocimiento; y, crear un ambiente favorable que estimule el aprovechamiento de escenarios digitales. Todo esto con el fin de fortalecer lo encontrado en el informe de la OECD (“Education in Colombia” 2016), en el que se solicita potenciar la educación en el país desde cinco principios: mejoramiento de resultados de aprendizaje, equidad en la educación, recopilación y uso de datos para generar políticas educativas, financiamiento para diseñar orientar las reformas y mayor participación de todos los interesados en el diseño e implementación de estas.

A nivel local en el Municipio de San Juan del Cesar La Guajira, específicamente en el Colegio Arrulladitos se conoce que los estudiantes de la básica primaria vienen presentando diversas dificultades en el uso de las TIC ya que todos en sus hogares han tenido alguna vez acceso a ella, pero en su mayoría desconocen de la importancia de estas herramientas en su proceso de aprendizaje, lo que supone un reto mayúsculo afrontar esta problemática para que de alguna u otra forma los estudiantes conozcan como las TIC facilitan su proceso de aprendizaje.

Bajo este contexto, a través de estrategias didácticas se buscará implantar una cultura de aprendizaje continuo donde los estudiantes de la básica primaria del Colegio Arrulladito de San Juan del Cesar La Guajira despierten mucho interés a la hora de las clases y se motiven a indagar, manejar las herramientas tecnológicas ya que es importante que como docente se incluyan las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje para llegar a estar en sintonía con lo que actualmente se exige para los estudiantes en el mundo.

## **2. Formulación del problema**

¿Cómo el diseño e implementación de estrategias didácticas: lúdicas, talleres y guías, desarrollarán las competencias tecnológicas en los estudiantes de grado 1°, 2°, 3, 4° y 5° del Colegio Arrulladito de San Juan del Cesar La Guajira?

### 3. Justificación

En una sociedad que hace uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en su cotidianidad, es importante que en las escuelas se incluyan nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza aprendizaje, para llegar a estar en sintonía con lo que actualmente se exige para el ciudadano del mundo.

El uso permanente de la tecnología en la actualidad ha permitido el desarrollo de no solo estudiantes, sino, ciudadanos digitales, como lo plantea Echenique (2013) estos estudiantes plantean retos y transformaciones en la era digital, logrando dar una visión diferente al mundo y posibilitando la creación de nuevo conocimiento, puesto que procesan la información de manera diferente a lo que la enseñanza tradicional puede lograr. Los estudiantes de la actualidad son personas que en su mayoría tienen acceso constante con las TIC (cabe resaltar que aún en este tiempo hay una gran cantidad de estudiantes que no tiene acceso a herramientas tecnológicas y conectividad) y están en la búsqueda de nuevas aplicaciones y plataformas que den respuesta de manera inmediata a sus intereses y necesidades, dando la pauta para que los docentes se interesen y empiecen a crear estrategias que incluyan las TIC en los procesos de enseñanza, puesto que “nunca en la historia de la humanidad el profesorado había contado con tantos medios como cuenta en la actualidad para realizar su actividad profesional de la enseñanza” y evidenciando a la vez que “en la actualidad, una verdadera “galaxia de tecnologías” se encuentra presente en las instancias educativas, sean éstas analógicas o virtuales”. Cabero (2010, pág. 40).

Por otra parte, se puede analizar que el desarrollo de la tecnología en la educación ha tomado gran importancia alrededor del mundo, su impacto en la sociedad ha permitido en los

niños un proceso de aprendizaje diferente al que seguramente sus padres y abuelos tuvieron. Los estudiantes de la actualidad, esos que se pueden llamar digitales, tienen a su disposición acceso ilimitado a la información y no sólo a ella, sino a diferentes maneras didácticas e innovadoras de lograr un aprendizaje más significativo, e inclusive autónomo y cooperativo.

Conscientes de que quienes aprenden son los educandos, es fundamental conocer las estrategias didácticas tanto de enseñanza como de aprendizaje, de tal modo que el docente seleccione y utilice las más adecuadas de acuerdo con las necesidades de los educandos, los objetivos que se buscan y la naturaleza de los conocimientos, con la finalidad de ayudar en forma efectiva a los estudiantes, en el proceso de construcción de aprendizajes significativos, que sean aplicables en su vida diaria.

Las TIC son herramientas que permiten crear didácticas de aprendizaje, y que en este proyecto buscan el desarrollo de las competencias de los estudiantes de básica primaria del Colegio Arrulladito de San Juan del Cesar La Guajira. Otro aporte de esta propuesta didáctica mediada por TIC radica en las nuevas formas de interacción que se dan entre los estudiantes con los medios tecnológicos, redes de aprendizaje que permiten establecer relaciones entre los miembros que hacen parte de la cultura escolar. Al fortalecer estas didácticas en el Colegio Arrulladitos con las TIC se obtiene un trabajo vinculado a las necesidades actuales de la educación para una formación acorde con las demandas del siglo XXI, que pide estudiantes expertos en el uso de los recursos digitales y atentos a los cambios que la globalización va generando.

Es importante generar un análisis de este tipo que evidencie no solo el estado actual del Colegio Arrulladito de San Juan del Cesar La Guajira, sino sus planes a futuro y sus avances en la incorporación curricular de las TIC en el aula, reconocer cuáles han sido las dificultades que se han presentado en este cambio de paradigma y cuáles son las propuestas que actualmente se están adelantando.

Con el desarrollo de esta investigación se sentarán las bases que permitan al colegio tomar mejores decisiones que favorezcan a un mejor desempeño de los estudiantes con la apropiación de estrategias didácticas que contribuyan al desarrollo de competencias tecnológicas frente a este poder generar alternativas que ayuden a impulsar este proceso en pro de los estudiantes y su forma de interacción con las nuevas tecnologías. De esta forma, se logrará que los estudiantes de los cursos 1º, 2º, 3º, 4º y 5º del Colegio Arrulladito de San Juan del Cesar, La Guajira, tengan un desarrollo formativo idóneo para que en su vida cotidiana puedan afrontar los retos de esta era tecnológica que día tras día se convierte en una necesidad.

## **4. Objetivos**

### **4.1 Objetivo General**

Desarrollar las competencias tecnológicas a través del diseño y la implementación de estrategias didácticas con el fin de ir logrando las habilidades y capacidades en cada uno de los diferentes grados de la básica primaria del Colegio Arrulladito de San Juan del Cesar La Guajira.

### **4.2 Objetivos Específicos**

Establecer estrategias didácticas creativas que permitan al Colegio Arrulladito de San Juan del Cesar La Guajira desarrollar las competencias tecnológicas en todos los grados de la básica primaria.

Caracterizar herramientas tecnológicas que fomenten el desarrollo de las competencias de los cursos 1°, 2°, 3°, 4° y 5° del Colegio Arrulladito de San Juan del Cesar La Guajira.

Proponer un plan de seguimiento que dé continuidad al desarrollo de competencias tecnológicas con estrategias didácticas de toda la Básica Primaria del Colegio Arrulladito de San Juan del Cesar La Guajira.

## **5. Marco Teórico**

### **5.1 Referente Legal**

#### ***5.1.1 Plan Nacional de Desarrollo Educativo***

El Ministerio de Educación Nacional, en coordinación con las entidades territoriales, preparará por lo menos cada diez (10) años el Plan Nacional de Desarrollo Educativo que incluirá las acciones correspondientes para dar cumplimiento a los mandatos constitucionales y legales sobre la prestación del servicio educativo.

Este Plan tendrá carácter indicativo, será evaluado, revisado permanentemente y considerado en los planes nacionales y territoriales de desarrollo.

Parágrafo: El Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026, PNDE 2016-2026, es la política pública que marcará el norte de Colombia en Educación en los próximos 10 años.

Es un mecanismo único de consulta, en el que la educación se convierte en un compromiso de TODOS los colombianos y uno de los principales temas de la agenda pública.

#### ***5.1.2 La Ley 1955 de 2019***

Por la cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022 "Pacto por Colombia, pacto por la equidad", tiene como pilares la legalidad, el emprendimiento y la equidad. Para la materialización de dichos pilares se contempla la implementación de pactos transversales relacionadas con: Sostenibilidad, Descentralización, Transporte y logística, Construcción de Paz, Equidad para las mujeres, Gestión pública efectiva, Transformación digital de Colombia, Calidad y eficiencia de servicios públicos, Recursos minero-energéticos, Ciencia, la Tecnología y la Innovación, Inclusión de todas las personas con discapacidad, Protección y promoción de nuestra cultura y desarrollo de la Economía Naranja, Equidad de oportunidades para grupos Indígenas, Negros, Afros, Raizales, Palenqueros y Rom (Departamento Nacional de Planeación, 2018).

De conformidad con lo anterior, en el Plan Nacional de Desarrollo, existe un Pacto por la transformación digital de Colombia, el cual tiene como premisa "Gobierno, empresas y hogares conectados con la era del conocimiento" y su enfoque es: "Las TIC habilitan la agregación de valor transversal en la economía, generan nuevos negocios y son la puerta de entrada a la industria 4.0. Se avanzará en el cierre de la brecha digital en todos los territorios, se aumentará la velocidad de descarga de internet, se reorganizará el sector, sus fondos y su regulación, se promoverá la difusión pública con contenidos públicos y se generará talento para el mundo digital. El sector público cambiará procesos y cultura, y explotará datos masivos para aumentar eficiencia y generar valor nacional y regional. El sector privado adoptará tecnologías modernas de gestión, producción y transacción (Departamento Nacional de Planeación, 2018)."

El programa Conexión Total garantiza la disponibilidad, sostenibilidad y la calidad del servicio de conectividad de las Sedes Educativas Oficiales. Este Programa es indispensable para

el cumplimiento del Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026 "El camino hacia la calidad y la equidad" el cual busca impulsar en su sexto desafío estratégico el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida.

Uno de los propósitos del Gobierno Nacional en materia TIC es que el país esté conectado al 100%, cerrar la brecha digital, mejorar la participación en los estratos de menor ingreso y llevar conectividad a estas comunidades a la mayor velocidad posible; de esta manera el Plan Nacional Decenal de Educación está articulado con estas iniciativas y propone:

1. Garantizar la infraestructura tecnológica y las condiciones físicas y de conectividad de los establecimientos educativos oficiales en todo el territorio nacional, priorizando las zonas con mayores necesidades.
2. Garantizar la infraestructura tecnológica pertinente y adecuada para favorecer la inclusión en procesos de aprendizaje de todas las poblaciones.
3. Fomentar mecanismos de articulación interinstitucional para el uso compartido y óptimo de infraestructura tecnológica.
4. Propiciar la incorporación de las TIC en el Sistema Educativo para contribuir de forma directa en la mejora de la cobertura con calidad de la educación.
5. Fomentar la gestión del conocimiento a partir del uso apropiado de las TIC.

6. Impulsar todos los procesos de gestión de conocimiento que involucren en la práctica educativa los conceptos o conocimientos derivados de la investigación o la creación, a través del uso crítico y responsable de las TIC.

7. Fomentar el uso y apropiación de las tecnologías en la educación inclusiva de la población con capacidades diversas

### ***5.1.3 Ley 115 de 1994***

Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria: Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

Ver: Artículo 5 *Decreto Nacional 1860 de 1994*.

Se seleccionan los incisos aplicables al contexto de informática.

f) La comprensión básica del medio físico, social y cultural en el nivel local, nacional y universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual correspondiente a la edad

g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad

Artículo 22.- Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria: Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

Se seleccionan los incisos aplicables al contexto de informática.

g) La iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil

n) La utilización con sentido crítico de los distintos contenidos y formas de la información y la búsqueda de nuevos conocimientos con su propio esfuerzo

### **Artículo 23.- áreas obligatorias y fundamentales.**

Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional.

Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes:

1. Ciencias naturales y educación ambiental.
2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia.
3. Educación artística y cultural.
4. Educación ética y en valores humanos.
5. Educación física, recreación y deportes.
6. Educación religiosa.

7. Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros.
8. Matemáticas.
9. Tecnología e informática.

#### ***5.1.4 Lineamientos Curriculares***

En el Colegio Arrulladitos se siguen las normas del MEN, en donde se establece la aplicación de un conjunto de orientaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares que permiten complementar la fundamentación y planeación de las áreas obligatorias y principales de la educación, tales orientaciones son nombradas como lineamientos curriculares.

Dichos lineamientos curriculares están compuestos por cuatro componentes fundamentales, los cuales son:

- Naturaleza y evolución de la tecnología, el cual se refiere a las características y objetivos de la tecnología, a sus conceptos fundamentales (sistema, componente, estructura, función, recurso, optimización, proceso, etc.), a sus relaciones con otras disciplinas y al reconocimiento de su evolución a través de la historia y la cultura.
  
- Apropiación y uso de la tecnología, este se trata de la utilización adecuada, pertinente y crítica de la tecnología (artefactos, productos, procesos y sistemas) con el fin de optimizar, aumentar la productividad, facilitar la realización de diferentes tareas y potenciar los procesos de aprendizaje, entre otros.

- Solución de problemas con tecnología, el cual se refiere al manejo de estrategias en y para la identificación, formulación y solución de problemas con tecnología, así como para la jerarquización y comunicación de ideas. Comprende estrategias que van desde la detección de fallas y necesidades, hasta llegar al diseño y a su evaluación. Utiliza niveles crecientes de complejidad según el grupo de grados de que se trate

- Tecnología y sociedad, este es el último componente y trata tres aspectos: 1) Las actitudes de los estudiantes hacia la tecnología, en términos de sensibilización social y ambiental, curiosidad, cooperación, trabajo en equipo, apertura intelectual, búsqueda, manejo de información y deseo de informarse; 2) La valoración social que el estudiante hace de la tecnología para reconocer el potencial de los recursos, la evaluación de los procesos y el análisis de sus impactos (sociales, ambientales y culturales) así como sus causas y consecuencias; y 3) La participación social que involucra temas como la ética y responsabilidad social, la comunicación, la interacción social, las propuestas de soluciones y la participación, entre otras

Siendo entendido lo anterior, se procede a la exposición (las siguientes dos tablas) de los lineamientos curriculares “Ser Competente en Tecnología”, para el área de informática en los estudiantes de básica primaria.



**Tabla 1**

Lineamientos curriculares “Ser Competente en Tecnología” para los grados primero, segundo y tercero.

<b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b>	<b>Apropiación y uso de la tecnología</b>	<b>Solución de problemas con tecnología</b>	<b>Tecnología y sociedad</b>
Estándar	Estándar	Estándar	Estándar
Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.	Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.	Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.</li> <li>• Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.</li> <li>• Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.</li> <li>• Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida.</li> </ul>

---

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.</li> <li>• 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</li> </ul>	<p>(deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.</li> <li>• Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno.</li> <li>• Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, particularmente los relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias).</li> </ul>	<p>el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.</li> <li>• Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.</li> <li>• Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi Salud y derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.</li> <li>• Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan.</li> <li>• 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.</li> <li>• Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar</li> </ul>
---	--	---	---

---

---

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico la computadora como artefacto tecnológico para</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ensambo y desarmo artefactos y dispositivos sencillos siguiendo</li> </ul>	<p>proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.</p>
<p>la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.</p>	<p>instrucciones gráficas.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparo mi esquema de vacunación con el esquema establecido y explico su importancia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparo longitudes, magnitudes y cantidades en el armado y desarmado de artefactos y dispositivos sencillos.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico diferentes recursos naturales de mi entorno y los utilizo racionalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar</li> </ul>	<p>de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones.</p>	

---

*Nota:* Lineamientos curriculares “Ser Competente en Tecnología” (2008)

**Tabla 2**

Lineamientos curriculares “Ser Competente en Tecnología” para los grados cuarto y quinto.

<b>Naturaleza y evolución de la tecnología</b>	<b>Apropiación y uso de la tecnología</b>	<b>Solución de problemas con tecnología</b>	<b>Tecnología y sociedad</b>
Estándar	Estándar	Estándar	Estándar
Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.	Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.	Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.	Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología
• Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales,	• Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos. • Describo y clasifico artefactos existentes en mi	• Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos	• Identifico algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por su cuidado y

<p>económicos y culturales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados.</li> <li>• Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.</li> <li>• Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos.</li> <li>• Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman.</li> <li>• Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información</li> </ul>	<p>entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura,</p> <p>función y fuentes de energía utilizadas, entre otras.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizo tecnologías de la información y la comunicación</li> </ul> <p>disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciono productos que respondan a mis necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento,</li> </ul> <p>condiciones de manipulación y de almacenamiento, componentes, efectos sobre la salud y el medio ambiente).</p>	<p>destinados a la solución de problemas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema.</li> <li>• Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.</li> <li>• Frente a un problema, propongo varias soluciones posibles indicando cómo llegué a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una.</li> <li>• Establezco relaciones de proporción entre las dimensiones de los artefactos y de los usuarios.</li> <li>• Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos.</li> </ul>	<p>buen uso valorando sus beneficios sociales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.</li> <li>• Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.</li> <li>• Asocio costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos.</li> <li>• Identifico instituciones y autoridades a las que puedo acudir para solicitar la protección de los bienes y servicios de mi comunidad.</li> <li>• Participo en discusiones que</li> </ul>
--	--	---	---

---

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participo con mis compañeros en la definición de roles y</li> </ul>	<p>involucran predicciones sobre los</p>
<p>conservar algunos productos.</p>	<p>responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.</p>	<p>posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frente a nuevos problemas, formulo analogías o adaptaciones de soluciones ya existentes.</li> </ul>	<p>mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.).</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Me involucro en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño, construyo, adapto y reparo artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad</li> </ul>

---

*Nota:* Lineamientos curriculares “Ser Competente en Tecnología” (2008)

## **5.2 Malla Curricular Del Colegio.**

En el colegio Arrulladitos, se siguen las directrices del MEN, y de los Lineamientos Curriculares “Ser Competente en Tecnología”, y optan por desarrollarlos en el plan de estudios lo planteado en el PEI.

Por lo anterior se planea la siguiente malla curricular:

**Tabla 3**

*Plan de área informática: primero – segundo – tercero - 2021*

*Periodo: I*

*Área: informática*

*Tiempo:*

*Grados: primero – segundo – tercero*

ESTÁNDARES DE CALIDAD

Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados	Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.	Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar	Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida Cotidiana.
---	---	---	--

**PROCESO DEPENDIENDO INTEGRADO**

**CONTENIDO SIGNIFICATIVO**

**COMPETENCIAS**

	<u>1°</u>	<u>2°</u>	<u>3°</u>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Describo semejanzas y diferencias que existen entre los productos de la tecnología que utilizaban mis bisabuelos, abuelos y padres con los que yo utilizo (transporte, comunicación, alimentación y Hábitat).</li> <li>▪ Identificar la computadora como herramienta fundamental en la información</li> <li>▪ comprender la utilidad de la computadora.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Normas y cuidados en la sala de informática.</li> <li>▪ <u>EL COMPUTADOR</u></li> <li>▪ El computador.</li> <li>▪ El monitor.</li> <li>▪ La torre.</li> <li>▪ El mouse.</li> <li>▪ El teclado y sus teclas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Normas y cuidados en la sala de informática.</li> <li>▪ <u>EL COMPUTADOR</u></li> <li>▪ Hardware y Software.</li> <li>▪ Dispositivo de entrada.</li> <li>▪ Dispositivo de salida.</li> <li>▪ Dispositivo de almacenamiento.</li> <li>▪ Dispositivo de procesamiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Normas y cuidados en la sala de informática</li> <li>▪ <u>EL COMPUTADOR</u></li> <li>▪ El computador y sus partes.</li> <li>▪ Las partes del teclado y sus funciones.</li> <li>▪ Memorias USB.</li> <li>▪ Guardar archivos en una memoria USB.</li> <li>▪ Otros tipos de memoria.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Naturaleza de la tecnología</li> <li>▪ Uso y apropiación de la Tecnología</li> <li>▪ Conceptual</li> <li>▪ Actitudinal</li> </ul>

*Nota: Plan de área en informática para los grados primero, segundo y tercero en el primer periodo.*

Tabla 4

Periodo: II

Área: informática

Tiempo:

Grados: primero – segundo – terceroESTANDARES DE CALIDAD

Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados	Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.	Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar	Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida Cotidiana.
---	---	---	--

PROCESO DE PENSAMIENTO INTEGRADOCONTENIDO SIGNIFICATIVOCOMPETENCIAS

	<u>1°</u>	<u>2°</u>	<u>3°</u>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conocer Y hacer buen uso de las herramientas de trabajo de Office.</li> <li>▪ Realizar cálculos y operaciones sencillas en las hojas de Excel.</li> <li>▪ conocer e identificar el escritorio de Windows.</li> <li>▪ Aplicar correctamente atributos a un texto en Word.</li> <li>▪ Conocer y manejar los programas de Word y Excel escribiendo realizando operaciones básicas en diferentes tamaños de fuentes y diversos tipos de fondos con variados colores.</li> <li>▪ Explico en que consiste el programa de Word</li> <li>▪ Describo como ingresar a Word</li> <li>▪ Identifico los elementos de la ventana</li> <li>▪ Hago uso correcto de los pasos en forma secuencial para guardar y abrir un documento.</li> <li>▪ Abro y cierro adecuadamente el programa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <u>WINDOWS</u></li> <li>▪ Windows nuestro sistema operativo.</li> <li>▪ El menú inicio.</li> <li>▪ El escritorio de Windows.</li> <li>▪ La barra de herramientas.</li> <li>▪ Paint.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <u>WINDOWS</u></li> <li>▪ Que es Windows.</li> <li>▪ El reproductor de Windows.</li> <li>▪ Crear carpetas en Windows.</li> <li>▪ <u>OFFICE</u></li> <li>▪ Que es Office.</li> <li>▪ Word.</li> <li>▪ Elementos de Word.</li> <li>▪ Jugando con los textos.</li> <li>▪ Imágenes en Word.</li> <li>▪ Guardar y abrir un documento en Word.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <u>WINDOWS</u></li> <li>➤ El explorador de Windows.</li> <li>➤ Fondos y protector de pantalla.</li> <li>▪ <u>OFFICE</u></li> <li>➤ Que es Office.</li> <li>➤ Excel.</li> <li>➤ Elementos de la pantalla.</li> <li>➤ La hoja de cálculo.</li> <li>➤ Las formulas en Excel.</li> <li>➤ Los gráficos en Excel.</li> </ul>	<p>Naturaleza de la tecnología</p> <p>Uso y apropiación de la Tecnología</p> <p>Conceptual</p> <p>Actitudinal</p>

*Nota:* Plan de área en informática para los grados cuarto y quinto en el segundo periodo.

**Tabla 5**

Periodo: III

Área: informática

Tiempo:

Grados: primero – segundo – tercero

ESTANDARES DE CALIDAD

Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados	Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.	Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar	Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida Cotidiana.
---	---	---	--

<b>PROCESO DE PENSAMIENTO INTEGRADO</b>	<b>CONTENIDO SIGNIFICATIVO</b>			<b>COMPETENCIAS</b>
	<u>1°</u>	<u>2°</u>	<u>3°</u>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Navega de manera adecuada en internet utilizando los navegadores más conocidos.</li> <li>▪ Identificar los íconos de los buscadores con la mayor popularidad en internet.</li> <li>▪ Conoce Las herramientas básicas del internet.</li> <li>▪ Reconoce las conexiones con las cuales se pueden acceder a internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <u>INTERNET</u></li> <li>▪ Internet.</li> <li>▪ Conexión a internet.</li> <li>▪ El wifi.</li> <li>▪ Una búsqueda en internet.</li> <li>▪ El correo electrónico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <u>INTERNET</u></li> <li>▪ Que es internet.</li> <li>▪ Los navegadores.</li> <li>▪ Internet Explorer.</li> <li>▪ Mozilla Firefox</li> <li>▪ Google Crome.</li> <li>▪ Sitios web útiles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <u>INTERNET</u></li> <li>▪ Internet.</li> <li>▪ Los buscadores.</li> <li>▪ Google.</li> <li>▪ Bing.</li> <li>▪ Yahoo.</li> <li>▪ Noticias en la web.</li> </ul>	<p>Naturaleza de la tecnología</p> <p>Uso y apropiación de la Tecnología</p> <p>Conceptual</p> <p>Actitudinal</p>

*Nota:* Plan de área en informática para los grados primero, segundo y tercero en el tercer periodo.

Tabla 6

Periodo: IV      Área: informática      Tiempo:      Grados: primero – segundo – tercero

ESTANDARES DE CALIDAD

Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados

Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.

Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar

Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida

Cotidiana.

PROCESO DE PENSAMIENTO INTEGRADO	CONTENIDO SIGNIFICATIVO			COMPETENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilizo la multimedia para comunicarme a través del mundo que me rodea.</li> </ul>	<u>1°</u>	<u>2°</u>	<u>3°</u>	Naturaleza de la tecnología
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconozco los diferentes tipos de archivos de la multimedia.</li> <li>▪ Utilizo de manera ordenada las herramientas de la multimedia y las aplico a mi diario vivir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <u>LA MULTIMEDIA</u></li> <li>▪ La multimedia.</li> <li>▪ Herramientas para crear multimedia.</li> <li>▪ Las imágenes.</li> <li>▪ Los sonidos.</li> <li>▪ Los videos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <u>LA MULTIMEDIA</u></li> <li>▪ Las fotografías e imágenes.</li> <li>▪ Formato de las imágenes.</li> <li>▪ Imágenes en el pc.</li> <li>▪ Editar una imagen.</li> <li>▪ Descarguemos imágenes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <u>LA MULTIMEDIA</u></li> <li>▪ Los sonidos.</li> <li>▪ Tipos de sonidos.</li> <li>▪ El reproductor de Windows.</li> <li>▪ Sonidos y música en la red.</li> <li>▪ Descarguemos sonidos.</li> </ul>	Uso y apropiación de la Tecnología  Conceptual  Actitudinal

*Nota:* Plan de área en informática para los grados primero, segundo y tercero en el cuarto periodo.

**Tabla 7***Plan de área informática: grados cuarto y quinto - 2021**Periodo: I          Área: informática          Tiempo:          Grados: cuarto y quinto*ESTANDARES DE CALIDAD

Reconozco objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de producción y la relación con los recursos naturales involucrados.	Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, Procesos y sistemas de mi entorno y los usos en forma segura y apropiada.	Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida Cotidiana.	Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las Manifestaciones tecnológicas.
--	--	--	---

**PROCESO DE PENSAMIENTO INTEGRADO****CONTENIDO SIGNIFICATIVO****COMPETENCIAS**

	<u>4°LA TECNOLOGIA.</u>	<u>5°LA TECNOLOGIA.</u>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ partes del hardware y software de una computadora.</li> <li>▪ Conocer la historia y las distintas generaciones de los computadores.</li> <li>▪ Manipular el computador.</li> <li>▪ Identifica las diferentes unidades de almacenamiento del computador.</li> <li>▪ Establece diferencia entre software y hardware</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Concepto de tecnología.</li> <li>▪ Artefactos tecnológicos en nuestras vidas.</li> <li>▪ <u>EL COMPUTADOR.</u></li> <li>▪ Qué es el computador.</li> <li>▪ Hardware y Software.</li> <li>▪ Los dispositivos de entrada, de salida y almacenamiento.</li> <li>▪ Las memorias RAM y ROM.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Historia de la tecnología</li> <li>▪ <u>EL COMPUTADOR.</u></li> <li>▪ El computador.</li> <li>▪ Origen y evolución de los computadores.</li> <li>▪ Generaciones.</li> <li>▪ El computador de escritorio y el portátil.</li> <li>▪ Las Tablet.</li> <li>▪ Los Smartphone.</li> </ul>	Naturaleza de la tecnología Uso y apropiación de la Tecnología Conceptual Actitudinal

*Nota:* Plan de área en informática para los grados cuarto y quinto en el primer periodo.

**Tabla 8**

*Periodo: II Área: informática Tiempo: Grados: cuarto y quinto*

ESTANDARES DE CALIDAD

Reconozco objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de producción y la relación con los recursos naturales involucrados.	Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma Segura y apropiada.	Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana.	Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.
--	---	--	---

<b>PROCESO DE PENSAMIENTO INTEGRADO</b>	<b>CONTENIDO SIGNIFICATIVO</b>		<b>COMPETENCIAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conocer Windows y sus versiones.</li> <li>▪ Comprender que es Windows como sistema operativo.</li> <li>▪ Trabajar con el explorador de Windows en la organización de archivos y carpetas.</li> <li>▪ Diferenciar los íconos que conforman cada una de las barras de herramientas.</li> </ul>	<p><b>4° WINDOWS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Concepto de Windows.</li> <li>▪ <u>OFFICE</u></li> <li>▪ Power Point.</li> <li>▪ Elementos de la pantalla de Power Point.</li> <li>▪ Crear una presentación.</li> <li>▪ Administrar diapositivas.</li> <li>▪ Imágenes y sonidos en Power Point.</li> <li>▪ Videos en Power Point.</li> <li>▪ Gráficos en Power Point.</li> </ul>	<p><b>5° WINDOWS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El sistema operativo de Windows</li> <li>▪ La historia de Windows.</li> <li>▪ Los temas en Windows.</li> <li>▪ Los Iconos y accesos directos.</li> <li>▪ Paint.</li> <li>▪ <u>OFFICE</u></li> <li>▪ Word.</li> <li>▪ Excel.</li> <li>▪ Power Point.</li> </ul>	<p>Naturaleza de la tecnología</p> <p>Uso y apropiación de la Tecnología</p> <p>Conceptual</p> <p>Actitudinal</p>

*Nota:* Plan de área en informática para los grados cuarto y quinto en el segundo periodo.

**Tabla 9***Periodo: III**Área: informática Tiempo:**Grados: cuarto y quinto*ESTANDARES DE CALIDAD

Reconozco objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de producción y la relación con los recursos naturales involucrados.	Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los usos en forma segura y apropiada.	Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana.	Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.
--	--	--	---

**PROCESO DE PENSAMIENTO INTEGRADO****CONTENIDO SIGNIFICATIVO****COMPETENCIAS**

- 
- Conoce las ventajas y desventajas de internet.
- Navega de manera adecuada en internet.
- Identifica el icono de los navegadores más usados.
- Conoce las herramientas básicas de internet.
- Crear un correo electrónico siguiendo las pautas establecidas.

**4° INTERNET**

- Internet una red mundial.
- Los navegadores y buscadores.
- Google mapas.
- El correo electrónico.
- Los blogs.
- Los virus.

**5° INTERNET**

- Internet.
- Historia de internet.
- **REDES SOCIALES**
- Las redes sociales.
- Facebook.
- Riesgos de internet.
- Los virus y antivirus.
- La adicción a internet.
- Recomendaciones para estar seguro en la web.

Naturaleza de la tecnología  
 Uso y apropiación de la  
 Tecnología  
 Conceptual  
 Actitudinal

*Nota:* Plan de área en informática para los grados cuarto y quinto en el tercer periodo.

**Tabla 10**

*Periodo: IV      Área: informática      Tiempo:      Grados: cuarto y quinto*

ESTANDARES DE CALIDAD

Reconozco objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de producción y la relación con los recursos naturales	Describo y explico las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de mi entorno y los uso en forma segura y apropiada.	Describo y analizo las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana.	Identifico, describo y analizo situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.
--	---	--	---

Involucrados.

**PROCESO DE PENSAMIENTO INTEGRADO****CONTENIDO SIGNIFICATIVO****COMPETENCIAS**

	<u>4° LA MULTIMEDIA</u>	<u>5° LA MULTIMEDIA</u>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conoce la importancia de la multimedia en el siglo XXI.</li> <li>▪ Aprender a utilizar las herramientas de la multimedia para beneficios no solo de mí sino también de la comunidad.</li> <li>▪ Hacer adecuado uso de las herramientas de la multimedia en la web ya que las mismas pueden ser usadas para acciones indebidas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La multimedia y sus herramientas.</li> <li>▪ Los videos.</li> <li>▪ Formato de los videos.</li> <li>▪ Crear un video con Power Point.</li> <li>▪ Aplicar transiciones.</li> <li>▪ YouTube.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La multimedia.</li> <li>▪ Herramientas de la multimedia.</li> <li>▪ Las imágenes.</li> <li>▪ Descargar imágenes de Internet.</li> <li>▪ Los sonidos.</li> <li>▪ Descargar sonidos de internet.</li> <li>▪ Los videos.</li> <li>▪ Descargar Videos de YouTube.</li> </ul>	<p>Naturaleza de la tecnología</p> <p>Uso y apropiación de la Tecnología</p> <p>Conceptual</p> <p>Actitudinal</p>

*Nota: Plan de área en informática para los grados cuarto y quinto en el cuarto periodo.*

## **5.3 Referente pedagógico**

### **5.3.1. Modelo pedagógico del colegio.**

El colegio Arrulladitos en San Juan del Cesar, Guajira, está basado en un modelo pedagógico holístico, es una filosofía educacional, con enfoque constructivista basada en la premisa de que toda persona encuentra su identidad, el significado y sentido de su vida, a través de nexos con la comunidad, el mundo natural y valores como la compasión y la paz. Se trata de una educación completa e integradora, que busca despertar una devoción intrínseca por la vida y la pasión por el aprendizaje.

Desde esta perspectiva la educación es considerada un sistema vivo y en constante progreso y evolución. Los principios holísticos de interdependencia, diversidad, totalidad, flujo, cambio, unidad, sostenibilidad, etc. están en la base de este nuevo paradigma educativo, cuyo objetivo es la formación integral del ser humano.

Esta nueva metodología, busca que las actividades educativas sean flexibles, estratégicas, integradoras y contextualizadas; reconocedoras de las características individuales de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes y de sus capacidades en términos de autonomía para poderlas realizar; posibles de ser desarrolladas con tranquilidad y en los tiempos disponibles; que promuevan el aprendizaje autónomo, colaborativo e incentiva el desarrollo de proyectos pedagógicos; conscientes de las dinámicas de las familias y consideradas con sus condiciones y capacidades para poder cumplir un papel de acompañantes en la realización de las mismas, de

acuerdo con las características y momentos de desarrollo de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes y sus circunstancias. (Licencia 057/87. Resolución No 036 de enero 26 de 2012.)

### ***5.3.2 Adecuaciones curriculares para el trabajo en casa***

La estrategia del Ministerio de Educación para garantizar a las niñas, niños y jóvenes el servicio educativo durante la emergencia sanitaria desencadenada por el COVID-19, se fundamenta en el hecho de que la educación protege y sustenta la vida y su dignidad, teniendo que enfrentar aprendizajes de distinto orden para cada uno de los integrantes y para el conjunto de la dinámica familiar. Es por ello que Colegio Arrulladitos, adoptó como estrategia para el trabajo en casa la elaboración de guías, materiales de apoyo y actividades al servicio de los procesos de aprendizaje de sus estudiantes y de la promoción de sus capacidades para que junto con sus familias o cuidadores, puedan entender y manejar durante la contingencia. (Licencia 057/87. Resolución No 036 de enero 26 de 2012.)

Los materiales enviados a los estudiantes en sus recintos de confinamiento deben cumplir 3 aspectos fundamentales: Saber conocer, Saber hacer, Saber ser.

#### **Saber conocer:**

Conjunto de elementos que nos aproximan a la construcción del conocimiento a partir de recursos conceptuales, para ello se basa en los siguientes mecanismos:

- Una planeación organizada y dosificada.
- Garantiza un proceso de enseñanza y aprendizaje bajo un modelo de flexibilidad académica.

- Permite comprender el entorno del problema y el manejo desde sus elementos conceptuales.
- Permite la utilización de herramientas que facilitan el procesamiento de la información, acorde con las expectativas contextuales.
- Permite el manejo del tiempo y el espacio apropiado a los contextos en los cuales viven los estudiantes, procurando que sean específicos para alcanzar los aprendizajes propuestos.

**Saber hacer:** Busca que, a partir de los conocimientos adquiridos, los educandos puedan desarrollar elementos que le permitan poner en práctica lo aprendido, para ello:

- Implica la aplicación en la vida real, bajo las condiciones en la cual se encuentran inmersos en estos momentos.
- Reconoce las competencias adquiridas durante su experiencia, y no limita a la descripción de sus capacidades.
- Estimula las habilidades, destrezas y aptitudes de los educandos, guiándolos en las Buenas prácticas y mejores métodos de trabajo
- Fortalece los vínculos de la familia y generar un ambiente en el que puedan jugar y disfrutar aprendiendo, y así poder asimilar y superar las dificultades a las cuales están enfrentados

**Saber ser:** Precisa de las capacidades emocionales en el desempeño de sus funciones productivas. Las actividades pedagógicas enviadas a la casa tendrán en cuenta recoger procesos Psico- emocionales, tales como:

- El fortalecimiento de la autoestima,

- La capacidad para establecer y mantener relaciones y fortalecer vínculos.
- Desarrollar la capacidad de identificar y resolver problemas por medio de la reflexión.
- Desarrolla competencias ciudadanas y socio-emocionales proporcione equilibrio emocional y potencie los conocimientos de los niños, el aprecio y valoración que tiene de sí mismo y de su entorno

## **5.4 Referente disciplinar**

### ***5.4.1 El computador***

- ¿Qué es el computador?: Un computador es una máquina, electrónica que ejecuta una serie de comandos para procesar los datos de entrada obteniendo convenientemente información que posteriormente se envía a las unidades de salida.

- El monitor: Es el dispositivo en el que se muestran las imágenes generadas por el adaptador de vídeo del ordenador o computadora. El término monitor se refiere normalmente a la pantalla de vídeo y su carcasa. El monitor se conecta al adaptador de vídeo mediante un cable. Evidentemente, es la pantalla en la que se ve la información suministrada por el ordenador

- La torre: Es una carcasa de metal o plástico, y quizá, la parte más importante del computador, en su interior se encuentran componentes que hacen que todas las otras partes cumplan su función; es el equivalente al cerebro del computador.

En las partes de adelante y atrás tiene puertos y botones donde puedes conectar más partes o encender y apagar el equipo. Su ubicación cambia según el modelo del equipo.

- El mouse: También llamado ratón, hace parte de los periféricos del equipo y es la parte del computador que permite al usuario interactuar con los objetos que aparecen en la pantalla, por medio de un cursor o puntero que se observa en el monitor.

- El teclado y sus teclas: es uno de los principales dispositivos de entrada y sirve para introducir letras, símbolos o números o comandos que activan algún tipo de programa o una determinada acción. Los teclados no reciben información por eso se les llama “de entrada” pues sólo logran enviar información.

Sus teclas están clasificadas de la siguiente manera:

- Teclas para escribir (alfanuméricas): Estas teclas incluyen las mismas letras, números, signos de puntuación y símbolos que se encuentran en las máquinas de escribir tradicionales.
- Teclas de control: Estas teclas se utilizan por sí solas o en combinación con otras teclas para realizar determinadas acciones. Las teclas de control usadas con más frecuencia son CTRL, ALT, la tecla del logotipo de Windows Imagen de la tecla del logotipo de Windows y ESC.
- Teclas de función: Las teclas de función se utilizan para realizar tareas específicas. Aparecen etiquetadas como F1, F2, F3, etc. hasta F12. La funcionalidad de estas teclas difiere según el programa.
- Teclas de desplazamiento: Estas teclas se utilizan para desplazarse por documentos o páginas web y editar texto. Incluyen teclas de dirección, Inicio, Fin, Retroceder Página, Avanzar Página, Suprimir e Insertar.

- **Teclado numérico:** El teclado numérico resulta cómodo para escribir números de un modo rápido. Las teclas se agrupan en un bloque al igual que una calculadora convencional o una máquina de sumar.
- **Hardware y software:**
- **Hardware:** Es la parte que puedes ver y tocar de los dispositivos. Es decir, todos los componentes de su estructura física como pantallas y teclados.
- **Software:** Son los programas informáticos que hacen posible la ejecución de tareas específicas dentro de un computador. Por ejemplo, los sistemas operativos, aplicaciones, navegadores web, juegos, etc.
- **Dispositivos de entrada:** Son aquellos que sirven para introducir datos a la computadora para su proceso. Los datos se leen de los dispositivos de entrada y se almacenan en la memoria central o interna. Los dispositivos de entrada convierten la información en señales eléctricas que se almacenan en la memoria central.
- **Dispositivos de salida:** Los dispositivos de salida son aquellos periféricos que se adosan a un ordenador y que tienen como finalidad comunicar información al usuario. Los dispositivos de salida muestran información que ya ha sido ingresada y procesada, información que es devuelta al mundo real.
- **Dispositivo de almacenamiento:** son los componentes de un sistema informático que tienen el rol de transmitir o recuperar información digital (grabar y leer) en diversos soportes físicos creados para ello. Por ejemplo: memoria RAM, unidad Zip, unidad de disco rígido.
- **Dispositivo de procesamiento:** Los dispositivos de procesamiento informático son unidades que desempeñan un importante rol en las operaciones de proceso de una

computadora. Se utilizan para procesar los datos, siguiendo las instrucciones de un programa.

El procesamiento es la función más importante de la computadora, porque en esta fase se realiza la transformación de datos en información útil, usando para ello muchos dispositivos de procesamiento de la computadora.

- El computador y sus partes: Las partes del computador son: el monitor, la CPU, el mouse, los parlantes y la impresora.
- El teclado y sus partes: Las partes del teclado son:
- Tecla Escape / ESC: permite detener una función o acción
- Teclas de Función: Las teclas de función están nombradas de F1 a F12.
- Teclas Imprimir Pantalla, Bloqueo de Desplazamiento y Pausa: Están en la esquina superior derecha del teclado.
- Tecla de Tabulación / TAB: Se localiza a la izquierda del teclado antes de la primera fila de letras, suele representarse con dos flechas contrapuestas ⇐ y / o la palabra 'TAB'.
- Teclas Alfanuméricas: Las teclas alfanuméricas ocupan la parte central del teclado, y contiene letras, números y los caracteres especiales, que van desde los signos de puntuación hasta almohadilla #, arroba @, ampersand &, etc.
- Teclas Ctrl, Alt y Shift: Se ubican a derecha e izquierda de la barra espaciadora y la última fila de letra. están diseñadas para funcionar en combinación con otras teclas.
- Tecla Enter / Intro: Ejecuta los comandos. Se ubica entre dos lugares, a la derecha de la segunda fila de letras y y en la esquina inferior derecha, formando parte del teclado numérico.

- Tecla de Retroceso: Se encuentra localizada en la parte superior derecha de la fila de números de las teclas alfanuméricas y se usa para borrar el carácter a la izquierda del cursor.
- Teclas Insertar y Eliminar: Se encuentran encima de las teclas de flechas (como en la imagen) y también pueden integrarse en el teclado numérico, donde desactivando los números el '0' correspondería a 'Insert' y el punto decimal '.' a 'Del' o 'Supr'. Sirve para cambiar entre el modo de inserción y el modo de sobrescribir
- Teclas Inicio y Fin: Se encuentran dispuestas encima de las teclas de flechas, en la columna central y Mueven el cursor al principio o al final de la línea actual.
- Teclas Re Pág. y Av. Pág. o Page Up y Page Down: Están arriba de las teclas de flechas, en la columna de la derecha, junto al teclado numérico y desplazan un documento o página web hacia arriba o hacia abajo.
- Teclas de Flecha: Se encuentran ubicadas en la parte inferior junto al teclado numérico, a la izquierda de éste y se utilizan para mover el cursor, desplazar un documento y controlar un juego.
- Teclas Numéricas: se encuentra en la parte derecha del teclado, se escriben números con él, y hace las veces de las teclas principales de una calculadora.
- Memorias USB: Una memoria USB es un dispositivo de almacenamiento que utiliza memoria flash para guardar la información que puede requerir y no necesita baterías (pilas).
  - Guardar archivos en una memoria USB: pasos para guardar archivos en una

memoria USB:

Buscar un puerto USB en el computador.

Conectar la memoria USB al computador.

Abrir el explorador de archivos.

Escoger el archivo que se quiere, y presionar las teclas Ctrl + C, para copiar el archivo

Hacer click en el nombre de la memoria USB

Pegar el archivo presionando al tiempo las teclas Ctrl + V

Expulsar la memoria antes de quitarla.

- Otros tipos de memoria:

Memorias USB según su funcionamiento: modelos 1, 1.1, 2 y 3

Memorias USB según su capacidad: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 128, 256, 512

#### **5.4.2 Windows**

- Windows nuestro sistema operativo: Es un sistema operativo compatible con los programas y dispositivos que se distribuyen, que posee un diseño increíble, una interfaz ordenada y amigable con el usuario.

- El menú de inicio: Es una lista gráfica de accesos directos a diversas funciones como los programas u opciones comunes como Documentos y Apagar el sistema, todo en un solo lugar; por lo tanto, una característica verdaderamente esencial.

El origen del menú inicio nace de la necesidad de poder agrupar programas de características similares en submenús para que sean fácilmente localizables por el usuario.

- El escritorio de Windows: Es la pantalla principal que podemos observar una vez que se inicializa el sistema, pantalla que contiene los íconos de muchos de los programas que utilizamos más frecuentemente. El mismo se caracteriza además por mostrar un fondo de pantalla capaz de ser elegido por el usuario y sobre el cual se muestran los susodichos íconos.

Esta visión además incorpora una barra de tareas, que generalmente está en el la zona inferior, pero que puede desplazarse a los laterales o también a la zona superior. El escritorio de Windows puede entenderse como el elemento mediante el cual el usuario trabaja más frecuentemente, es decir, en donde tiene los accesos a distintas funcionalidades del sistema operativo.

- La barra de herramientas: Es el espacio ubicado, generalmente, en la parte inferior de la pantalla que contiene acceso directo a aplicaciones o programas que están ejecutándose en el equipo, ésta contiene el botón de Inicio, con el cual se puede acceder a todos los programas del dispositivo, y Cortana, que es el asistente virtual y buscador de tal sistema operativo. Además, tiene allí los accesos directos a ciertos programas o a las aplicaciones que estén en uso. En la parte derecha se encuentra información asociada al estado de la batería, la conexión a internet, la hora y el acceso al panel de notificaciones.

- Paints: Paint es un programa que se usa para dibujar, aplicar color y modificar imágenes. Puede usar Paint como un bloc de dibujo digital para realizar imágenes sencillas y proyectos creativos o para agregar texto y diseños a otras imágenes, como las tomadas con una cámara digital.

- El reproductor de Windows: Es un reproductor multimedia creado por la empresa Microsoft en el año 1996 para el sistema operativo Microsoft Windows, el cual le permite al usuario reproducir un buen número de formatos de archivos multimedia digitales desde el ordenador o Internet.

- Crear carpetas en Windows: Para crear una carpeta, se hace click con el botón derecho del ratón en el escritorio para abrir el menú Escritorio, luego se elige Nueva carpeta, seguidamente aparecerá una carpeta sin título en el escritorio, por lo que el usuario debe escribir

el nombre de la nueva carpeta y, a continuación, pulsará Intro. Se mostrará la carpeta con el nuevo nombre. La nueva carpeta reside en el directorio del escritorio.

- ¿Qué es office?: Microsoft Office es un paquete de programas informáticos para oficina, desarrollados por la firma Microsoft. Se trata de un conjunto de aplicaciones que realizan tareas habituales de oficina, es decir, que permiten automatizar y perfeccionar las actividades habituales en el trabajo.

- Word: Es un procesador de texto que te permite crear y editar documentos de una manera rápida y eficiente y gracias a sus múltiples herramientas puedes insertar imágenes, gráficos, tablas, fotografías, videos e hipervínculos, entre otros.

Los elementos de Word:

- Barra de título: muestra el nombre del documento actual, seguido del nombre del programa
- Cinta de opciones: presenta diferentes pestañas, conformadas por grupos y botones de comando de acceso directo.
- Pestañas: contienen un conjunto de grupos que se dividen en tareas y subtareas que puedes utilizar de distintas maneras.
- Grupos: son los elementos incluidos en cada pestaña que dividen las tareas en subtareas
- Botones de comando: se encuentran dentro de los grupos y son auxiliares en la ejecución de un comando en específico, o bien, muestran un menú de comandos que te permite seleccionar el de mayor utilidad.
- Cuadro de control: está ubicado en la esquina superior izquierda de la ventana de Word y contiene los comandos para que puedas controlar la ventana en ejecución. Estos son Restaurar, Minimizar, Cerrar, entre otros.

- Barra de herramientas de acceso rápido: ubicada de forma predeterminada en la parte superior de la ventana de Word, proporciona acceso rápido a las herramientas utilizadas con mayor frecuencia.
- Regla: puedes utilizarla para definir márgenes, sangrías y topes de tabulación.
- Iniciadores de cuadros de diálogo: pequeños íconos que permiten dar más opciones de edición en los grupos, cuando el usuario da clic sobre ellos es posible que aparezca un panel de tareas.
- Barra de estado: permite mirar la página de trabajo actual, el idioma utilizado y los botones de visualización del documento, así mismo, muestra una barra de desplazamiento que permite dar mayor o menor zoom a la página.
- Botones de vistas de documento: permite cambiar la vista de diseño del documento actual a vista de diseño de impresión, lectura de pantalla completa, vista de diseño web, vista de esquema o vista de borrador.
- Barras de desplazamiento: se encuentran ubicadas en la parte inferior del documento y a un costado del mismo, permiten mover a lo largo y ancho de la hoja con sólo desplazar el mouse sobre la barra.
- Ayuda: proporciona acceso rápido al menú de Ayuda, el cual te brinda Word, con el fin de auxiliarte en caso de tener dudas sobre el uso y opciones de esta herramienta.
  - Jugando con los textos: (Espacio para comprender textos plasmados en Word)
  - Imágenes en Word: Se puede copiar y pegar una imagen en Word
  - Guardar y abrir un documento en Word:

Pasos para abrir un documento en Word:

1. Hacer clic en la pestaña Archivo.

2. Hacer clic en Abrir.

Pasos para guardar un documento en Word:

1. Hacer clic en la pestaña Archivo.

2. Hacer clic en Guardar como.

3. Hacer clic en Examinar y luego seleccionar la ubicación donde se desea guardar el archivo.

4. En la lista Guardar como tipo

5. Asignar un nombre al archivo y guardarlo.

- Explorador de Windows: El Explorador de Windows es un elemento primordial en cualquier sistema de cómputo, ya que su finalidad es la de organizar y controlar los archivos y carpetas de los distintos sistemas de almacenamiento que utilizamos

- Fondos y protector de pantalla: El fondo de Escritorio (también llamado fondo de pantalla o wallpaper) es la imagen sobre la cual se sitúan los iconos del escritorio. Se observa siempre que se trabaja con el ordenador, por eso debe de ser una imagen agradable y que permita ver claramente los iconos. En la parte inferior de la ventana Personalización se puede ver el botón Fondo de escritorio desde el que se puede cambiar. Se puede utilizar de fondo cualquier imagen.

- ¿Qué es Excel?: Excel es un programa desarrollado por Microsoft que se identifica con hoja de cálculo que permite organizar datos numéricos y de texto en tablas formadas por la unión de filas y columnas; al introducir datos numéricos y alfanuméricos en las hojas de cálculo de Excel, se pueden realizar cálculos aritméticos básicos o aplicar funciones matemáticas de mayor complejidad y utilizar funciones de estadísticas o funciones de tipo lógica en Excel.

Elementos de la pantalla de Excel:

- Barra de acceso rápido: En ella hay acceso a funciones como Guardar, Deshacer y Rehacer, sin importar la pestaña en que la se encuentre trabajando y se pueden modificar los comandos de dicha barra dependiendo de las necesidades del usuario.
- Cinta de opciones: Están todos los comandos necesarios para trabajar en Excel. La cinta está compuesta por varias pestañas en donde están agrupados los comandos. Por ejemplo, en la pestaña Fórmulas, encontrarás comandos como Insertar función y Autosuma.
- Cuadro ¿qué desea hacer?: Este cuadro es una barra de búsqueda donde se pueden buscar las herramientas o comandos que se deseen usar.
- Cuenta Microsoft: Se podrá iniciar sesión con una cuenta Microsoft o acceder a la información de tu perfil.
- Cuadro de nombres: En ese cuadro está el nombre de la celda seleccionada.
- Barra de fórmulas: En esta se pueden ingresar o editar los datos, la fórmula o la función insertada en una celda en específico.
- Columnas: Son un grupo de celdas verticales que se identifica con una letra.
- Filas: Es una línea horizontal de celdas que se identifica por un número.
- Celdas: Cada uno de los rectángulos que componen una hoja de cálculo se les llama celda. Se les identifica por la letra de la columna y el número de la fila a las cuales pertenecen.
- Hojas de cálculo: Los archivos en Excel se llaman libros de cálculo y cada uno de ellos pueden contener varias hojas de cálculo; en esta área se observa cuántas

hojas de cálculo componen el libro en que se trabajando. Solamente se debe hacer clic en la hoja de cálculo a la cual desee ir.

- Tipo de vista: Hay tres tipos de vista de archivo en Excel: Normal, Diseño de página y Vista previa de salto de página. Solamente se debe hacer clic en la opción que se desee elegir.
- Zoom: En ese se puede hacer clic en el control de zoom y arrastrarlo a derecha o izquierda para acercar o alejar la hoja de cálculo en que estés trabajando.

- Formulas en Excel: Tipos de fórmulas en Excel.

- \* Fórmulas de Excel básicas

- \* Fórmulas de Excel con operadores lógicos

- \* Fórmulas de Excel Matemáticas

- \* Fórmulas de texto

- \* Fórmulas de fecha y hora

- \* Funciones lógicas de Excel

- \* Fórmulas de referencia

- \* Formulas de Excel de estadística

- Los gráficos en Excel: Un gráfico en Excel es una representación de valores numéricos que mejora la comprensión de los datos que se encuentran en nuestra hoja. Los gráficos son una excelente herramienta para resumir la información e identificar fácilmente cualquier tendencia en los datos.

- Power Point: Es el nombre de uno de los programas más populares creados por Microsoft. Se trata de un software que permite realizar presentaciones a través de diapositivas. El programa contempla la posibilidad de utilizar texto, imágenes, música y animaciones.

- Elementos de la pantalla de Power Point:

- Barra de herramientas de acceso rápido: Permite acceder rápidamente a algunos comandos sin necesidad de buscarlos entre las pestañas. El usuario puede elegir qué comandos quiere ubicar allí, todo depende de su gusto y necesidad.
- Pestaña Archivo: Ventana de donde se pueden crear nuevos archivos, guardarlos, imprimirlos, compartirlos, exportarlos, etc.
- La cinta de opciones: Contiene todos los comandos que el usuario necesita para crear sus presentaciones en PowerPoint. Está compuesta de múltiples pestañas y estas, a su vez, contienen los comandos agrupados según su función.
- Cuenta Microsoft: Desde tal se puede acceder a la información de la cuenta Microsoft, ver el perfil de usuario y cambiar de cuenta.
- Índicar: Esta pestaña ayuda a buscar y encontrar rápidamente algunas herramientas y comandos que el usuario desee usar para crear se presentación.
- Panel de navegación de diapositivas: Este panel permite ver todas las diapositivas y organizarlas según como se vaya a realizar la presentación.
- Panel de diapositiva: En este se puede ver y editar la diapositiva seleccionada en el panel de navegación de diapositivas.
- Número de diapositiva: Esta brinda la visualización del número de diapositivas que tiene la presentación y en cuál de ellas el usuario está trabajando.

- Notas: Con esta opción se pueden agregar notas en la diapositiva que pueden ayudar cuando el usuario esté realizando su presentación en público.
- Modos de visualización: En este hay cuatro formas de ver una presentación. Simplemente, haz clic sobre el comando para aplicar el modo como el usuario quiere ver la presentación.
- Zoom: Con este se puede ver más amplia o disminuida la diapositiva.

- Crear una presentación:

1. Abrir PowerPoint.

Seleccione una opción:

2. Seleccionar Presentación en blanco para crear una presentación desde cero.
3. Seleccionar una de las plantillas.
4. Seleccionar la diapositiva que irá antes de la nueva.
5. Seleccionar Inicio > Nueva diapositiva.
6. Seleccionar Diseño y escriba lo que desee en la lista desplegable.
7. Colocar el cursor donde quiera y escriba.
8. Seleccionar el texto y, luego, una opción en la pestaña Inicio. Fuente, Tamaño de

fuelle, Negrita, Cursiva, Subrayado, etc.

- Administrar diapositivas:

1. Hacer clic en la parte inferior de la “Nueva diapositiva” en la pestaña “Inicio” de la “Cinta”.
2. Elegir la opción “Volver a utilizar diapositivas ...” en la parte inferior del menú desplegable.

(Se abrirá el panel de tareas )

3. Seleccionar “Volver a utilizar diapositivas” en la parte derecha de la ventana.

### Imágenes y sonidos en Power Point:

4. Se agrega una imagen a la pagina
5. Desde la pestaña Insertar, hacer clic en Audio > Audio en Mi PC.
6. En el explorador de archivos seleccionar el archivo de audio o música que se desea reproducir.

7. Una vez seleccionado, pulsar en Insertar.
8. Luego acudir a la pestaña Reproducción y seleccionar Reproducir en segundo plano.

- Vídeos en Power Point:

1. Abrir PowerPoint, haz clic en la pestaña "Insertar" y seleccionar "Video".
  2. Seleccionar la opción "Video de archivo" y elegir un archivo de video del disco haciendo doble clic en él.
  3. También puede formatear el video para que comience "Automáticamente" o "Al hacer clic".
  4. Arrastrar el archivo de video para colocarlo y cambiar su tamaño dentro de la diapositiva.

- Gráficos en Power Point: Los gráficos son una herramienta de PowerPoint en la que el usuario puede mostrar datos de una forma más sencilla y más fácil de apreciar para la audiencia.

- El sistema operativo de Windows: Es un sistema operativo compatible con los programas y dispositivos que se distribuyen, que posee un diseño increíble, una interfaz ordenada y amigable con el usuario.

- La historia de Windows:

Fue el 10 de noviembre de 1983 cuando Bill Gates se animó a presentar a dicho software, no obstante, es cierto que no sería hasta dos años más tarde cuando el citado producto comenzó a comercializarse en todo el mundo.

En aquel momento llegó al mercado presentándose como una extensión del conocido sistema MS-DOS y con una serie de características entre las que destacaba que el usuario se veía favorecido por las utilidades que tenía a su disposición, así como la facilidad de manejo de las mismas.

Desde aquel entonces hasta el presente Microsoft Windows ha presentado diversas versiones con el claro objetivo de ir adaptándose a los tiempos y, sobre todo, a las necesidades que tenía el usuario en todo momento. Así, entre aquellas tendríamos que destacar Windows NT, Windows 95, Windows 98, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Windows 7 y Windows 8, y Windows 10 que es la última hasta el momento.

- Los temas en Windows: Los temas de Windows son una colección de imágenes de fondo, colores de menú, sonidos del sistema, etc. para personalizar rápidamente la interfaz de usuario de Windows.
- Los iconos y accesos directos: Los iconos y los accesos directos son pequeñas imágenes situadas en el escritorio de Windows XP. Al igual que los botones, los iconos tienen como objetivo ejecutar de forma inmediata algún programa.

### 5.4.3 Internet

- Historia del internet: Es el año 1983 el que normalmente se marca como el año en que «nació Internet». Fue entonces cuando el Departamento de Defensa de los Estados Unidos decidió

usar el protocolo TCP/IP en su red Arpanet creando así la red Arpa Internet, con el paso de los años se quedó con el nombre de únicamente «Internet».

El 12 de marzo de 1989 Tim Berners Lee describió por primera vez el protocolo de transferencias de hipertextos que daría lugar a la primera web utilizando tres nuevos recursos: HTML, HTTP y un programa llamado Web Browser. Un año después Internet nacía de forma cerrada dentro del CERN, y en agosto de 1991, por fin, los usuarios externos al CERN comenzaron a poder acceder a esa información.

La World Wide Web creció rápidamente: en 1993 solo había 100 World Wide Web Sites y en 1997 ya más de 200.000. Y a partir de entonces sigue la apasionante historia de Internet hasta nuestros días.

- Internet: Se puede definir como un grupo de redes de ordenadores que se encuentran interconectadas, pero su funcionamiento no se adapta a un solo tipo de ordenador, a un medio físico privilegiado, a un tipo de red en concreto y a ninguna tecnología inclusiva de conexión, ya que se trata de una red dinámica y flexible, que puede ser adaptada a distintos contextos tecnológicamente hablando. Estas redes son por sí sola un universo de la tecnología, en donde convergen diversas ramas como la telefonía, microprocesadores, fibra óptica, satélites, electrónica, video, televisión, imágenes, realidad virtual, hipertexto, etc.

- Conexión a internet: Acceso a Internet o conexión a internet es el sistema de enlace con que el computador, dispositivo móvil o red de computadoras cuenta para conectarse a Internet, lo que les permite visualizar las páginas web desde un navegador y acceder a otros servicios que ofrece Internet, como correo electrónico, mensajería instantánea, visualización de vídeos, etcétera.

- El wifi: es una tecnología de red inalámbrica a través de la cual los dispositivos, como computadoras (portátiles y de escritorio), dispositivos móviles (teléfonos inteligentes y accesorios) y otros equipos (impresoras y videocámaras), pueden interactuar con Internet.

Permite que estos dispositivos, entre tantos otros, intercambien información entre sí y establezcan, de esta manera, una red.

- Búsqueda en internet: una búsqueda es la acción que se lleva a cabo en un motor (que recibe el nombre de buscador), con el objetivo de hallar ciertos archivos o documentos que están alojados en servidores web. El usuario debe ingresar términos o frases en el buscador para que éste presente una página con resultados:

- Correo electrónico: El correo electrónico es un servicio gratuito en el que puedes enviar y recibir mensajes de manera instantánea a través de Internet, incluyendo fotografías o archivos de todo tipo, y para usarlo, solo se necesita un computador que tenga conexión a Internet y abrir o crear una cuenta de correo electrónico, no se necesita que las personas a las que se le envían mensajes estén conectadas a Internet al mismo tiempo que quien manda el mensaje, ni tampoco, que se deba estar conectado a Internet todo el tiempo para recibirlos.

- Los navegadores: Los navegadores de internet son programas informáticos que brindan el acceso a toda la información que está dispuesta en la web, es decir, este tipo de softwares están diseñados para interpretar los datos que poseen los diversos sitios, así como sus archivos, permitiendo al usuario una navegación e interacción. Su función elemental consiste en permitir la visualización tanto de archivos de texto como de recursos multimedia insertos en páginas web, para que de esta manera las personas puedan realizar distintas actividades en ellas, tales como: imprimir, enlazar sitios, recibir y enviar correos, etc.

**Tabla 11**

Temas a trabajar en navegadores

<b>Google</b>	<b>Bing</b>	<b>Yahoo</b>
Es el buscador más utilizado en la Web, recibe cientos de millones de consultas cada día a través de sus diferentes servicios.	Este buscador se encarga de conectar a los usuarios con los resultados de búsqueda más relevantes de Internet, proporcionando un acceso sencillo al contenido de calidad producido por los publicadores web. Para hacerlo, rastrea automáticamente Internet para generar un índice de páginas nuevas y actualizadas que mostrar como conjunto de resultados de búsqueda relevantes.	Es un buscador que ayuda al usuario a encontrar exactamente lo que busca. En este se encuentra la información, los vídeos, imágenes y respuestas más relevantes de toda la Web.
El objetivo principal del buscador es buscar texto en las páginas web, en lugar de otro tipo de datos.		

*Nota:* Los tres navegadores más usados en internet

- Los buscadores: Los buscadores web, también conocidos como motores de búsqueda, son sistemas informáticos que trabajan recopilando información en Internet con el objetivo principal de mostrar la información previamente solicitada a los usuarios, éste busca todo tipo de información (imágenes, vídeos, documentos, etc...) en la World Wide Web (Red Informática Mundial), almacenándola en una enorme base de datos para arrojar la información solicitada. Es decir, los buscadores dan a los usuarios la oportunidad de encontrar en Internet la información que necesitan de una forma rápida y sencilla mediante consultas de búsqueda.

**Tabla 12**

Temas a trabajar en buscadores

<b>Internet Explorer.</b>	<b>Mozilla Firefox</b>	<b>Google Chrome.</b>	<b>Sitios web útiles.</b>
Es un navegador web que fue creado por la empresa Microsoft en el año 1995, exclusivamente para los sistemas operativos Microsoft Windows y corresponde a uno de los exploradores de internet más utilizados a nivel mundial	Navegador libre y de código abierto que resultó de Mozilla Application Suite. Es una herramienta que se adapta a distintos sistemas operativos como Windows, Android, Linux, etc.; además, permite al usuario personalizar su navegación con temas y complementos.	Google Chrome es el navegador web creado por la compañía Google INC. Considerado como el navegador mas rápido del mundo, en poco tiempo que tiene desarrollado Google Chrome cumple con sus objetivos principales, rápido, seguro, practico, estable y con un sentido minimalista único, que le brinda al usuario la mayor comodidad a la hora de navegar por la web.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cuerpo interior</li> <li>○ CleanPNG</li> <li>○ Pixabay</li> <li>○ Lucidchart</li> <li>○ Infograma</li> </ul>

*Nota:* Tabla que muestra los buscadores y sitios web más importantes

- Noticias en la web: Son las noticias redactadas en internet, las cuales poseen sus propias páginas y plataformas en donde plasman la información que se reproduce de manera oral y visual en otros medios.
- Google Maps: Es una herramienta de búsqueda de ubicaciones que permite geolocalizar un punto concreto, calcular rutas, encontrar los lugares de interés más cercanos o ver la apariencia de un lugar a pie de calle a través de Google Street View. Fue desarrollada en 2005, inicialmente para Internet Explorer y Mozilla Firefox en PC. Sin embargo, su uso se ha generalizado de la mano de los smartphones y ha sido entonces cuando ha pasado a convertirse en un elemento fundamental para hacer SEO local.

- El blog: Es una página web en la que se publican regularmente artículos cortos con contenido actualizado y novedoso sobre temas específicos o libres. Estos artículos se conocen en inglés como "post" o publicaciones en español.
- Los virus: Son un tipo de programa o código malicioso escrito para modificar el funcionamiento de un equipo. Además, está diseñado para propagarse de un equipo a otro. Los virus se insertan o se adjuntan a un programa o documento legítimo que admite macros a fin de ejecutar su código.
- Internet: Red informática de nivel mundial que utiliza la línea telefónica para transmitir la información.
- Las redes sociales: Las redes sociales son estructuras formadas en Internet por personas u organizaciones que se conectan a partir de intereses o valores comunes. A través de ellas, se crean relaciones entre individuos o empresas de forma rápida, sin jerarquía o límites físicos.
- Facebook: Es una red social que fue creada para poder mantener en contacto a personas, y que éstos pudieran compartir información, noticias y contenidos audiovisuales con sus propios amigos y familiares. Es uno de los canales digital más conocidos por todos los usuarios que navegan hoy en día por Internet.
- Riesgos de internet:
  - Ciberbullying o ciberacoso.
  - Grooming.
  - Sexting.
  - Phishing.
  - Suplantación de Identidad.

Ciberadicción.

- Los virus y anti virus:

Los virus: Son un tipo de programa o código malicioso escrito para modificar el funcionamiento de un equipo. Además, está diseñado para propagarse de un equipo a otro. Los virus se insertan o se adjuntan a un programa o documento legítimo que admite macros a fin de ejecutar su código.

Los antivirus: son programas que fueron creados con el objetivo de detectar y eliminar virus informático, los antivirus reconocen diferentes tipos de virus como malware, spyware, gusanos, troyanos, rootkits, etc.

- La adicción a internet: Es un trastorno caracterizado por una pauta de uso anómala, unos tiempos de conexión anormalmente altos, aislamiento del entorno y desatención a las obligaciones laborales, académicas y sociales.

- Recomendaciones para estar seguros en la web:

Contraseñas seguras:

Poner atención en la información que se comparte y se recibe

Cuidado con lo que se descarga

Un buen antivirus

Llevar la seguridad al teléfono móvil

Respaldar la información personal

#### **5.4.4 Multimedia**

- ¿Qué es multimedia?: Cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos, digitales electrónicas para presentar o comunicar información. Los medios

pueden ser variados, desde textos e imágenes hasta animación, sonido, vídeo, alto nivel de interactividad.

- Herramientas para crear multimedia:

Power point

Canva

Prezzi

- Las imágenes: Son la representación visual de un objeto, una persona, un animal o cualquier otra cosa plausible de ser captada por el ojo humano a través de diferentes técnicas como ser la pintura, el diseño, la fotografía y el video, entre otras.

- Los sonidos: a propagación de las ondas mecánicas originadas por la vibración de un cuerpo a través de un fluido o un medio elástico. Dichas ondas pueden o no ser percibidas por los seres vivos, dependiendo de su frecuencia.

- Los vídeos: El video es una tecnología utilizada para capturar, grabar, procesar, transmitir y reproducir una secuencia de imágenes representativas de una escena que se encuentra en movimiento.

- Las fotografías e imágenes: Se llama fotografía a una técnica y a una forma de arte que consisten en capturar imágenes empleando para ello la luz, proyectándola y fijándola en forma de imágenes sobre un medio sensible ya sea físico o digital.

Formato de las imágenes: Principales formatos de imágenes:

Formato JPG

Formato PNG

Formato GIF

- Imágenes en el PC: Windows permite la estancia de imágenes en su servidor.

- Editar una imagen: Se trata de hacer mejoras o modificar características sencillas en una imagen

- Descarguemos imágenes:

Seleccionar la imagen

Luego seleccionar descargar.

- Tipos de sonidos:

Infrasonido – Ultrasonido – sonido agudo – sonido grave – sonidos homofónicos – sonidos polifónicos.

- El reproductor de Windows: permite reproducir un buen número de formatos de archivos multimedia digitales desde el ordenador o Internet. Puede ser usado para reproducir y copiar CD, sincronizar fragmentos musicales preferidos a un walkman digital, buscar vídeos disponibles en Internet... y administrar listas personalizadas de todos los archivos multimedia digitales almacenados en el ordenador.

- Sonidos y música en la red: El audio digital en red es la distribución a tiempo real de señal de audio digital sin comprimir a través de redes internet.

- La multimedia y sus herramientas: La multimedia es la integración de dos a más medios distintos en un ordenador personal, sus herramientas son, cualquier combinación de texto arte gráfico, sonido, animación, y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos, estas están diseñadas para administrar los elementos de multimedia individualmente y permiten interactuar con los usuarios, ofrecen además facilidades para crear editar texto e imágenes, y tienen extensiones para controlar los reproductores de vídeo disco, vídeo y otros periféricos relacionados.

- Formato de los vídeos:

AVI

MOV

MP4

FLV

- Crear un vídeo con Power Point:

1. En el menú Archivo, seleccionar Guardar
2. Luego en el mismo menú Archivo, seleccionar Guardar como
3. Elegir la ubicación de la carpeta donde quiere almacenar el archivo de

presentación de PowerPoint.

4. En el cuadro Guardar como tipo, elegir Presentación de PowerPoint
5. Seleccionar Guardar

- Aplicar transiciones:

1. Seleccionar la diapositiva a la que se quiere agregar una transición
2. Hacer clic en la pestaña Transiciones y seleccionar una transición
3. Seleccionar una transición para obtener una vista previa
4. Seleccionar Opciones de efectos para elegir la dirección y la naturaleza de la

transición.

- YouTube: Es una plataforma para subir y compartir vídeos, los usuarios crean vídeos que comparten consiguiendo un gran número de visitas. Es la plataforma escogida mayoritariamente a la hora de buscar vídeos, compartirllos o subirlos ya que crear un canal es gratuito

- Descargar imágenes de internet:

1. Tener en pantalla la imagen que se desea grabar.

2. Dar un clic con el botón derecho del ratón sobre la imagen, para desplegar el menú contextual.
3. Seleccionar del menú contextual el comando Guardar imagen como...  
Se abrirá un cuadro de diálogo.
4. En el cuadro guardar en:, seleccionar una ubicación dentro del disco duro en donde pueda guardar la imagen y que sea fácil de recordar.
5. Oprimir el botón guardar, para almacenar la imagen en la carpeta seleccionada.
  - Descargar sonidos de internet: Descargar sonidos de internet se logra con la ayuda de aplicaciones diseñadas para ello, aplicaciones como Savefrom, Download videos from FB Down, KeepVid, Clip Converter, Yoo Download, FB Down Private.
  - Descargar vídeos de You Tube:
    1. Cambiar http://www. en la URL del vídeo, por ss en el navegador.
    2. A continuación, pulsar Enter.
    3. El usuario estará directamente en el portal Savefrom.net, donde obtendrá una vista previa
    4. Luego debe seleccionar “Descargar”

Se desplegarán los formatos posibles, elige el formato que desee y dará clic en descargar

#### **5.4.5 Tecnología**

- Historia de la tecnología:

El origen e inicio de la tecnología se remonta a casi 4.9 millones de años atrás cuando los seres vivos que vivían en aquel entonces se veían envueltos en una feroz lucha por la

supervivencia, entre ellos estaba el hombre primitivo, peludo, con poca razón y mucha fuerza; y si bien, por aquel entonces el humano era más mono que hombre en sí, poco a poco fue desarrollando su inteligencia para lograr alimentarse, cazar y hasta protegerse de las inclemencias del tiempo (no mojarse cuando llovía o evitar el frío con pieles animales).

Con el correr del tiempo aprendió también a saber que si plantaba semillas de las frutas que comía, crecían árboles, nació entonces la agricultura, y también así descubrió que había otros materiales como fibras que le permitían abrigarse mejor que con simples cueros de animales, así nació lo que hoy conocemos como ropa, también se dio cuenta que al pisar suelos con piedras o espinas sus pies se dañaban y sangraba, por lo que se las ingenió para recubrirlos con lo que hoy llamamos zapatos.

Más adelante vio el potencial de la luz eléctrica con el fabuloso Thomas Alba Edison e inventó la luz eléctrica para alumbrar el mundo y las vidas de millones de personas, hasta que llegó el día en que inventó la informática y computadoras para procesar la información de manera rápida y eficaz para evitar hacerlo a mano, es decir, la tecnología es lo que ha ayudado al hombre a mejorar la calidad de vida a través de la historia, lo ha ayudado a concretar cada uno de sus deseos y necesidades, desde cocinar, hasta volar, o comunicarse con otros seres alrededor del mundo.

- Concepto de tecnología: “Por Tecnología se entiende un conjunto de conocimientos de base científica que permite describir, explicar, diseñar y aplicar soluciones técnicas a problemas prácticos de forma sistemática y racional”. (Miguel Angel Quintanilla, 1998)

- Artefactos tecnológicos en nuestras vidas:

Relojes inteligentes

Ordenadores personales

Celulares

Reproductores de música portátil

Computadores

Videoconsolas

Cámaras digitales

Lectores de libros electrónicos

Televisores

- Las memorias RAM y ROM:

La RAM es la memoria volátil que almacena temporalmente los archivos en los que está trabajando.

La ROM es una memoria no volátil que permanentemente almacena instrucciones para su computadora.

- Origen y evolución del computador:

🚩 El origen del computador:

La primera computadora fue la máquina analítica creada por Charles Babbage, profesor matemático de la Universidad de Cambridge en el siglo XIX. La idea que tuvo Charles Babbage sobre un computador nació debido a que la elaboración de las tablas matemáticas era un proceso tedioso y propenso a errores. En 1823 el gobierno británico lo apoyó para crear el proyecto de una máquina de diferencias, un dispositivo mecánico para efectuar sumas repetidas.

Mientras tanto Charles Jacquard (francés), fabricante de tejidos, había creado un telar que podía reproducir automáticamente patrones de tejidos leyendo la información codificada en patrones de agujeros perforados en tarjetas de papel rígido. Al enterarse de este método Babbage abandonó la máquina de diferencias y se dedicó al proyecto de la máquina analítica que se

podiera programar con tarjetas perforadas para efectuar cualquier cálculo con una precisión de 20 dígitos. La tecnología de la época no bastaba para hacer realidad sus ideas.

En 1947 se construyó en la Universidad de Pennsylvania la ENIAC que fue la primera computadora electrónica, el quipo de diseño lo encabezaron los ingenieros John Mauchly y John Eckert. Esta máquina ocupaba todo un sótano de la Universidad, tenía más de 18 000 tubos de vacío, consumía 200 KW de energía eléctrica y requería todo un sistema de aire acondicionado, pero tenía la capacidad de realizar cinco mil operaciones aritméticas en un segundo. Gerardo I. Hernández G. (2011)

Ahí radica el origen de la computadora, y así empezó una evolución que hasta el día de hoy muestra la gran trascendencia computacional.

- Evolución del computador:

Abaco

Calculadora de Pascal

Máquina de multiplicar de Leibniz

Arithnometer

Máquina de telar de Jacquard

Máquina diferencial de Babbage

Primer uso de la programación

Máquina tabuladora de Hollerith

Máquina de resolver ecuaciones diferenciales de Vannevar Bush

Primera computadora eléctrica de Atanasoff y Berry

Apple

Generaciones:

- Primera Generación (1945-1956):

La computadora fue utilizada para fines militares durante la Segunda Guerra Mundial.

IBM creó la primera calculadora electrónica en 1944. Se desarrolló la computadora ENIAC, EDVAC en 1945 y la UNIVAC en 1951.

Lo más significativo de esta generación fue el uso de los tubos al vacío.

- Segunda Generación (1956-1963):

Se reemplazaron los tubos al vacío por los transistores.

Se reemplazó el lenguaje de máquina por el lenguaje ensamblador.

Se crearon los lenguajes de alto nivel como COBOL y FORTRAN

Se diseñaron computadoras más pequeñas, rápidas y eficientes.

- Tercera Generación (1964-1971):

Uso de chips de silicón.

Sistemas operativos.

- Cuarta Generación (1971-presente):

Se desarrollaron nuevos chips con mayor capacidad de almacenamiento.

Se comenzaron a utilizar las computadoras personales y las Macintosh.

Se desarrolló el diseño de redes.

Internet

El computador de escritorio y el portátil:

- El computador de escritorio: Un computador de escritorio es un ordenador que está

diseñado para permanecer en un solo lugar, no pueden alimentarse con una batería interna y, por lo tanto, deben permanecer conectadas a una toma de corriente.

- El portátil: Un computador portátil o es un equipo personal informático que puede ser transportado fácilmente, muchos de ellos están diseñados para soportar software y archivos igual de robustos a los que procesa un computador de escritorio.
- La Tablet: La tablet (o tableta) es un dispositivo informático móvil en el que la pantalla táctil ocupa casi todo su tamaño y en el que no existe un teclado físico. ... Aunque no tienen teclado, muchos de estos periféricos se pueden utilizar con las tablet gracias a las conexiones Bluetooth.
- El smartphone: Los Smartphones, o teléfonos inteligentes, son pequeños dispositivos que integran funcionalidades de teléfono móvil con las funcionalidades más comunes de un PDA (asistente digital personal), además permiten a los usuarios almacenar información, enviar y recibir mensajes, E-mail e instalar programas.

### **5.5 Estrategias que se van a utilizar.**

- Actividades lúdicas: Se trabajará en base a actividades que promuevan la emoción por desarrollar las clases de manera dinámica, actividades en las que los estudiantes despierten el gusto por la informática, como lo son:

Juegos

Mesas redondas

Exposiciones con temáticas divertidas

Sopas de letras

Crucigramas

- La guía: En la guía se les expondrán los temas bien explicados, con espacios en donde los estudiantes puedan formular preguntas o dudas que tengan referente a los temas plasmados, las guías tendrán imágenes expuestas a color, de manera que sean apreciadas con más dedicación por los niños.

- Talleres: Los talleres se les entregaran para que puedan argumentar lo aprendido, exponer sus ideas, con apartados en donde puedan realizar dibujos que representen lo aprendido.

(anexo 1)

## 5.4 Desarrollo biopsicosocial de los niños.

**Tabla 13**

*Desarrollo biopsicosocial de los niños y niñas de los grados de la básica primaria del Colegio Arrulladitos*

GRADO	DESARROLLO FISICO Y MOTRIZ	COGNITIVO	SOCIAL Y AFECTIVA
Primero	Les gusta mucho bailar, jugar.	Saben diferenciar los objetos que tienen a su alrededor	Los niños han mostrado destrezas en los juegos que se les ha presentado y les ha gustado cada uno de ellos.
Segundo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquieren fortalezas en los músculos.</li> <li>• Pueden correr más lejos y por mucho más tiempo.</li> <li>• Tienen un mejor manejo al momento de utilizar el lápiz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacen preguntas para obtener más información sobre algún tema.</li> <li>• Empiezan hacer dibujos de algo que vieron.</li> <li>• Empiezan a coleccionar cosas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparten algunos de sus secretos con sus compañeros y los hacen en forma de broma.</li> <li>• A menudo pasan de estar alegres a estar tristes y por ese motivo no colaboran con las actividades.</li> <li>• Se sienten muy inseguros el cual hace que necesiten mucho apoyo de su familia y su docente.</li> </ul>
Tercero	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquieren fortalezas en los músculos.</li> <li>• pueden correr más lejos y por mucho más tiempo.</li> <li>• Tienen un mejor manejo al momento de utilizar el lápiz.</li> <li>• Se saben amarrar los cordones de los zapatos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacen preguntas para obtener más información sobre algún tema.</li> <li>• Empiezan hacer dibujos de algo que vieron.</li> <li>• Empiezan a coleccionar cosas.</li> <li>• Usan palabras para realizar oraciones en el cual expresar alguna idea.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparten algunos de sus secretos con sus compañeros y los hacen en forma de broma.</li> <li>• A menudo pasan de estar alegres a estar tristes y por ese motivo no colaboran con las actividades.</li> <li>• Se sienten muy inseguros el cual hace que necesiten mucho apoyo de su familia y su docente.</li> <li>• Les gusta estar siempre en grupos de compañeros.</li> <li>• Logran detectar cuando algún compañero está hablando mal de él.</li> </ul>
Cuarto	<p>Las niñas comienzan a tener un cambio en su cuerpo como el crecimiento de las bubis y la estatura.</p> <p>Al igual que los niños en su estatura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sienten curiosidad por las actividades científicas, lúdicas que se les presentaran en el aula de clases.</li> <li>• Saben diferenciar la mano derecha y la izquierda.</li> <li>• Saben letras de canciones completas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les gusta jugar mucho, contar chistes.</li> </ul>

---

Quinto	<p>* En las niñas se presenta: El desarrollo de las mamas y el crecimiento de vello en el pubis y las axilas.</p> <p>* Para los niños: El crecimiento de vello en el pubis, las axilas y el pecho y el crecimiento del pene y los testículos.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sienten curiosidad por las actividades científicas, lúdicas que se les presentaran en el aula de clases.</li><li>• Saben nombres de países, ciudades, ríos entre otras.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les gusta mucho jugar, burlarse de sus compañeros cuando les sucede algo.</li><li>• Son participativos entre otras.</li></ul>
--------	---	---	---

---

*Nota:* Apreciación producto de la observación del desarrollo biosocial de los niños de 1,

## 6. Hipótesis

**Tabla 14**

Hipótesis

<b>Supuestos</b>	<b>Alternativas</b>
Los conocimientos previos no han sido suficientemente desarrollados para los estudiantes de Básica primaria y que les hace falta desarrollarlos, afianzarlos y fortalecerlos para que adquieran competencias tecnológicas.	Se verificó en el diagnóstico que no se tenían las competencias suficientes, se propone la implementación de actividades donde se utilizan las tecnologías la información y comunicación disponible en el entorno para el desarrollo de diferentes actividades.
Los resultados de aprendizaje al utilizar las Tic, no son los más satisfactorios, de acuerdo al grado.	Se recurrió a una estrategia pedagógica que contribuye a fortalecer el aprendizaje significativo por medio del manejo de temáticas pertinentes al grado en que se encuentran los estudiantes, teniendo como referente los Lineamientos curriculares
Los estudiantes no daban el uso adecuado o no lo tenían el conocimiento del internet y su acceso, de igual manera con los medios multimediales.	Organización de los procesos educativos, según el grado, los ambientes de aprendizaje, las competencias y los desempeños.

*Nota:* Hipótesis de investigación

## 7. Variables de la Investigación

Para el desarrollo de la presente investigación se tiene en cuenta el Plan de área de la asignatura de Tecnología e Informática, para así llegar a encontrar la problemática, y a través de estrategias didácticas abordar las temáticas, competencias y desempeños de cada uno de los grados de básica primaria.

Por consiguiente, es fundamental tener presente unas causas y unas consecuencias prestadas en el proceso de observación y trabajo realizado con los grupo de estudiantes.

**Tabla 15**

*Variables: Causas y Consecuencias*

<b>Causas</b>	<b>Consecuencias</b>
No tienen lo suficientemente desarrolladas las competencias previas para el manejo de las temáticas.	No van adquiriendo las competencias tecnológicas.
El desarrollo y aplicación de las competencias tecnológicas no son las que se deben demostrar.	Al no desarrollar las competencias tecnológicas no las incorpora a la vida diaria.
Solamente es gustoso manejar las redes sociales más sencillas.	No van a conocer la importancia de manejar el internet y la multimedia, que los hace habitantes del mundo.

*Nota: Variables: causas y consecuencias*

## **8. Marco metodológico**

### **8.1. Tipo De Investigación**

El estudio está centrado en una investigación de tipo descriptivo en donde existe un contacto directo del investigador con el objeto de investigación, de manera que se puede recolectar una descripción con base en el registro, análisis e interpretación del objeto de estudio (Tamayo 2006). En este caso este tipo de investigación facilita un evidente conocimiento de la realidad de los estudiantes frente a la necesidad que tienen sobre un modelo pedagógico que incluya estrategias de las TIC.

### **8.2. Marco Contextual**

El colegio Arrulladitos está ubicado en la carrera 9 # 4 - 50. zona urbana de San Juan del César, Departamento de la Guajira. Este centro educativo que se encuentra registrado con el número 344650001002, dicho número le presenta como el código educativo de identificación nacional el cual fue asignado por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, se basa en un modelo holístico, con un enfoque constructivista basada en la premisa de que toda persona encuentra su identidad, el significado y sentido de su vida, a través de nexos con la comunidad, el mundo natural y valores como la compasión y la paz.

Se desarrolla con el calendario A, y cuenta con una jornada única de 25 horas semanales en el calendario, así mismo cuenta con educadores, una auxiliar encargada del servicio de limpieza y una manipuladora de alimentos, un rector y un coordinador. También cuenta el colegio con una infraestructura, con siete aulas de clase, un patio espacioso para el desenvolvimiento recreacional de los niños, un comedor, una cocina, tres baterías de baños: damas, varones y profesores. (figura 1)

### **Ilustración 1**

Colegio Arulladitos, San Juan del Cesar, La Guajira



### **8.3. Marco Geoespacial**

La investigación se está desarrollando dentro del ámbito geográfico del colegio Arrulladitos, ubicado en la carrera 9 4-50 en el municipio de San Juan del César, departamento de La Guajira. (figura 2)

## Ilustración 2

Ubicación geográfica



### 8.4 Población

La población objetivo está conformada por el cuerpo administrativo y estudiantil del Colegio Arrulladitos en San Juan del César, los cuales son un total de 58 personas. (tabla 1)

La población vive en San Juan del César La Guajira, su estrato socioeconómico es 1, 2 y 3, su desplazamiento para llegar a la institución varía, unos están muy cercanos, pero de igual manera otros están retirados del Colegio, las personas que sostienen la familia trabajan en la Mina el Cerrejón, otros pertenecen al sector de la salud (médicos, enfermeras), profesores entre otros.

**Tabla 16**

Administrativos del Colegio Arrulladitos

CUERPO ADMINISTRATIVO	
Rector	1
Coordinador	1
Docentes	8
<b>Total:</b>	<b>10</b>

**Tabla 17**

Estudiantes Colegio Arrulladitos

CUERPO	Total
ESTUDIANTIL	
Prejardín	4
Jardín	1
Transición	7
Primero	5
Segundo	5
Tercero	10
Cuarto	11
Quinto	7
<b>Total:</b>	<b>50</b>

*Nota:* Población del colegio Arrulladitos

#### **8.4. Muestra**

Para la obtención de la muestra se hizo uso de la observación participante por lo que en este proyecto la muestra seleccionada es: Los estudiantes de la básica primaria del colegio Arrulladitos en San Juan del César, lo cual es un total de 38 alumnos.

Para caracterizar dicha muestra, se realiza un estudio sociodemográfico que arroja que el 37% de los estudiantes de la muestra son de género femenino y el 67% restante son de género

masculino, que en su mayoría tienen las edades sugeridas a los grados cursados, y viven relativamente cerca al colegio, envueltos en familias con máximo 8 integrantes en donde sus estratos socioeconómicos oscilan entre el 1 y el 2, en referencia a sus viviendas un 58% viven en casas arrendadas, cerca del 32% viven en casa propia y aproximadamente el 10% viven en casa familiares, lugares en los que poseen todos acceso a internet; también se hace énfasis en conocer qué tipos de elementos tecnológicos usan tales estudiantes (figura 3) en donde se logra apreciar que la mayoría de los estudiantes (68%) usan el computador, seguidamente las tablets (24%) y por último el 8% de los estudiantes usa el celular como método de estudio, lo representa que a la vez que todos tienen acceso a los medios tecnológicos, y que por lo tanto las estrategias que se plantean usar para el mejor desarrollo de las habilidades en las TIC de los alumnos pueden ser aplicadas en cada uno de ellos.

La muestra cuenta con elementos tecnológicos e informáticos, y con acceso a internet, pero desconocen muchas utilidades de estos, lo cual muestra una vez más la necesidad que tienen de un conjunto de estrategias que les incite a hacer un buen y provechoso uso de ello, en donde puedan potencializar su capacidades y habilidades e tecnología e informática.

## **Gráfica 1**

*Elementos tecnológicos que usan los estudiantes*



*Nota:* Gráfico que muestra los porcentajes de los elementos tecnológicos que usan los estudiantes de básica primaria del colegio Arrulladitos.

### **9. Técnicas e Instrumentos De Recolección De Datos**

Para el desarrollo de esta investigación se ha hecho uso de los siguientes instrumentos: La encuesta, el diario de campo, la síntesis diaria de intervención, el plan de acción (plan de investigación y plan de docencia).

La encuesta se realizó para caracterizar a la muestra y conocer sus posiciones frente al uso de los elementos tecnológicos, esta se desarrolló por medio de un cuestionario (virtual) que cada padre respondió en calidad de representante de los estudiantes. Modelo de encuesta (anexo 2)

El diario de campo fue un instrumento por medio del cual se hizo una observación y un análisis constante a la muestra, con el fin de comprender las habilidades de los niños en el desarrollo de las clases y así mismo sus limitaciones frente al área de informática.

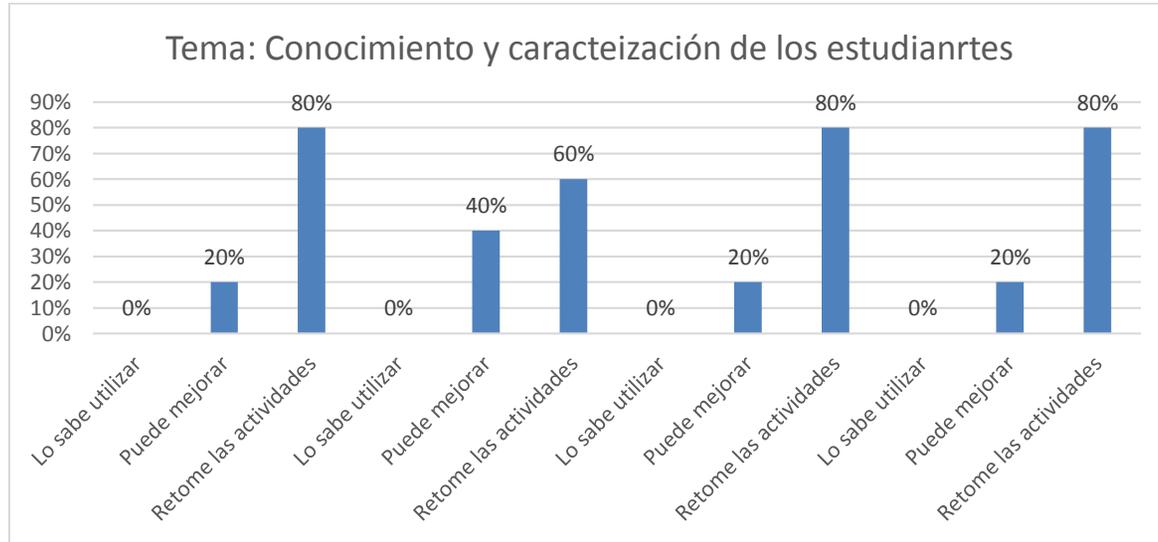
La síntesis diaria de intervención y el plan de acción también fueron usados como los instrumentos para plasmar el seguimiento del rendimiento de la muestra, y así hacer llevar una planificación de cómo se está trabajando, de modo que se pueda observar el resultado de la aplicación de las estrategias en medio de los estudiantes, y conocer los avances y la efectividad de tales estrategias.

## 10. Interpretación y análisis de datos

Con el fin de conocer la problemática y verificar los avances de los estudiantes cuando se implemento el plan de mejora, a través de las intervenciones pedagógicas, se diseño y diligenciaron fichas de verificación con cada temática, como referencia los estándares, las competencias, los desempeños y estrategia didáctica, correspondiente a cada gado de Educación Básica Primaria.

### Gráfica 2

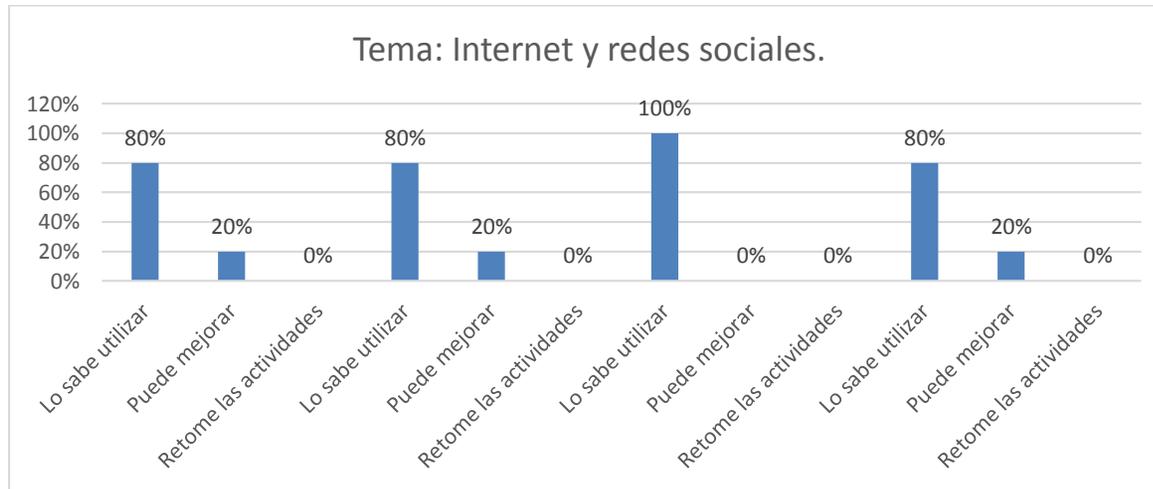
*Diagnóstico de grado 1°*



Los estudiantes de grado 1° cuando desarrollaban actividades donde se debía describir e identificar artefactos informáticos y su compararlos con otros, entre un 60% y 80%, se le dificultaba al realizarlo.

**Gráfica 3**

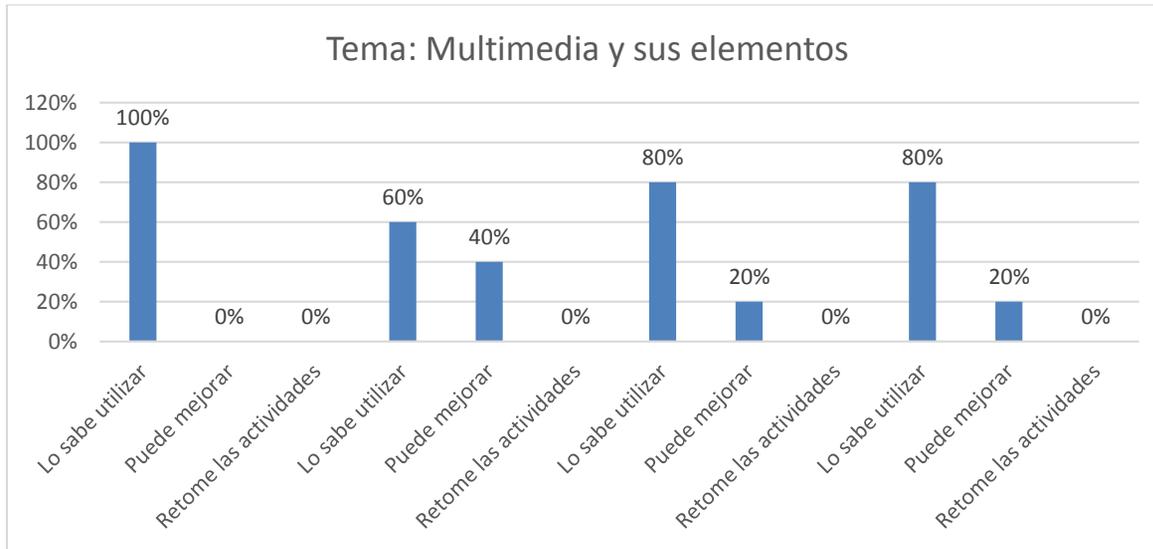
*Intervención pedagógica con la temática Internet y Redes sociales, grado1°*



Se realizan actividades de acuerdo a las unidades temáticas y con estas como el internet y redes sociales, se desarrollan procesos de observación, identificación y comparación, contribuyen a fortalecer las competencias tecnológicas, como se puede ver su manejo alcanzo un 80% y 100%, entre los estudiantes.

**Gráfica 4**

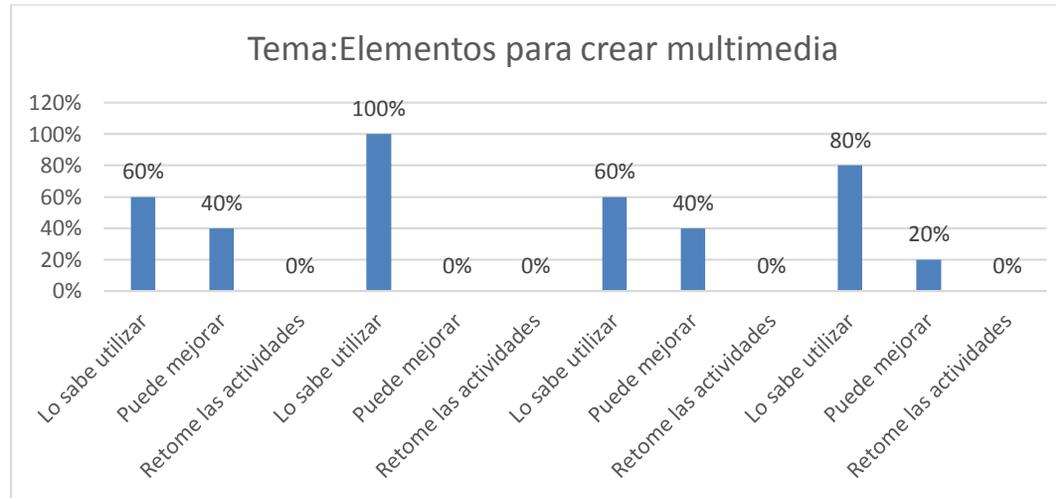
*Intervención pedagógica con la temática multimedia y sus elementos, grado 1º*



Con la unidad temática multimedia y sus elementos los estudiantes observan, identifican, comparan, e inician el uso de los elementos de la multimedia, continuando el proceso de desarrollo de las competencias tecnológicas, como se puede ver su manejo alcanzo un 60%, 80% y 100%, entre los estudiantes.

### Gráfica 5

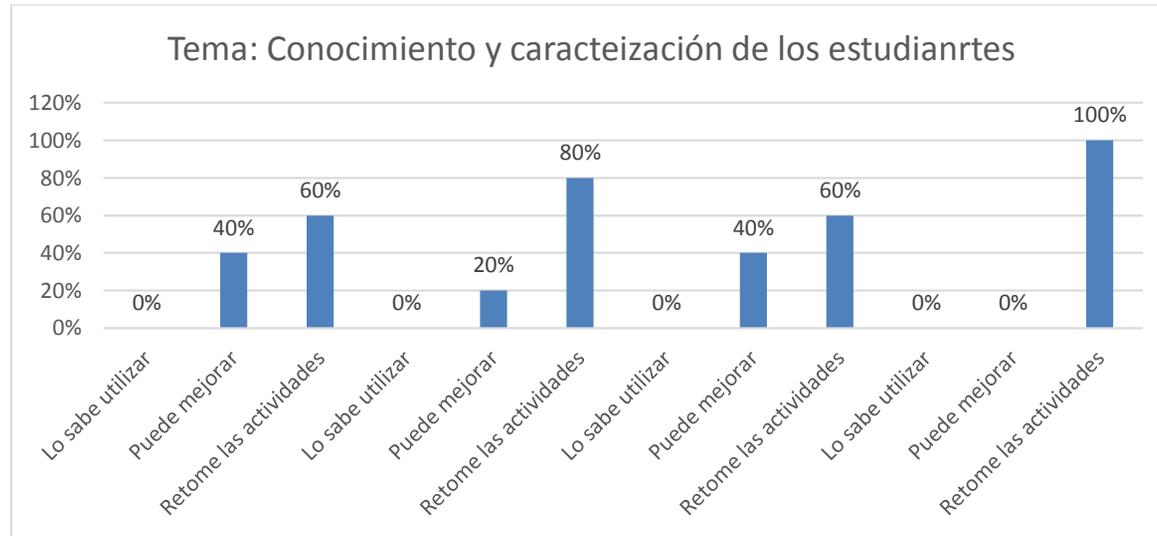
*Intervención pedagógica con la temática elementos para crear multimedia, grado 1°*



Como se ve en la gráfica la temática de elementos para crear multimedia al ser más compleja, se ve que con las competencias tecnológicas que se han ido apropiando, se ve que se mejoró, en un 60%, 80% y 100%.

## Gráfica 6

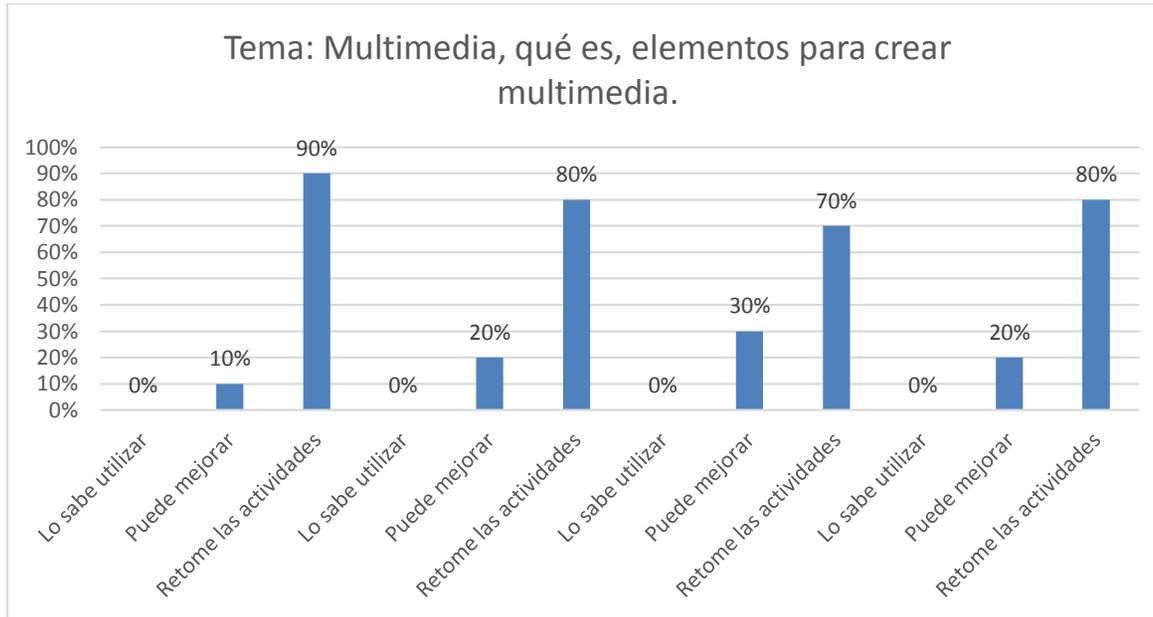
Diagnóstico de grado 2°



Los estudiantes de grado 2° cuando desarrollaban actividades donde se debía describir e identificar artefactos informáticos y su compararlos con otros, para seleccionar por su uso, se le dificultaba al realizarlo entre un 60%, 80% y 100%, quedando el diagnóstico para que el Docente de aula, pueda realizar actividades de mejora, se puede guía con actividades que se desarrollan más adelante en el plan de seguimiento.

**Gráfica 7**

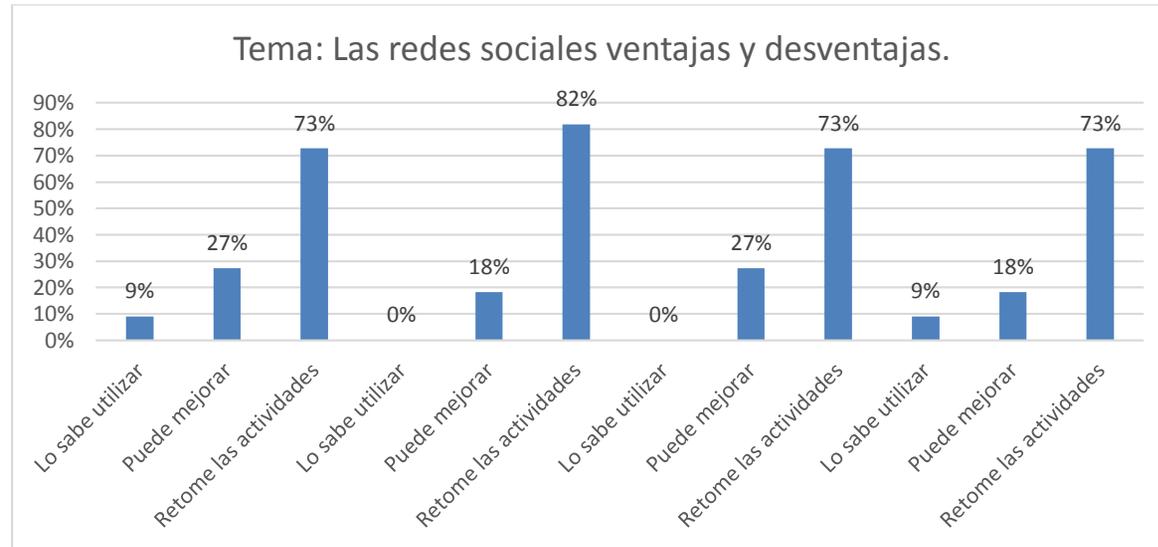
*Diagnóstico de grado 3°*



En grado 3° se realizó intervención ya en cuarto periodo, donde ya sean desarrollado un 75% de actividades que potencializarían las competencias tecnológicas, pero al trabajar la multimedia y los elementos para crea, describir e identificar artefactos informáticos y su compararlos con otros, para seleccionar por su uso, se ve falencia en un 70%, 80% y 100%, se propone que además de realizar los elementos anteriormente descritos, sirvan para el desenvolvimiento de otras actividades y tareas.

### Gráfica 8

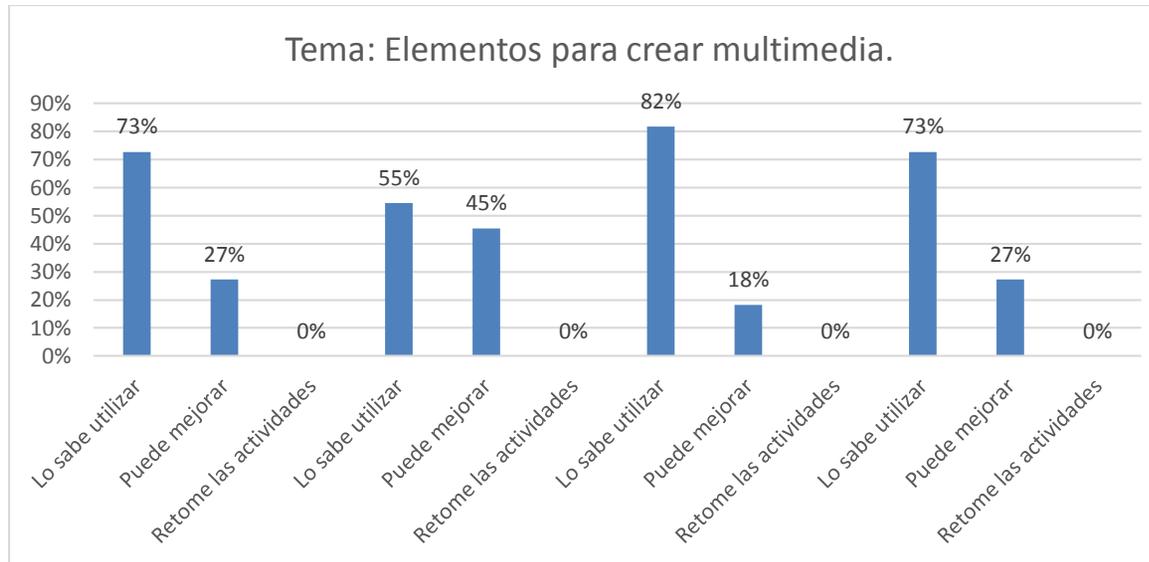
Diagnóstico de grado 4°



Los estudiantes de grado 4° cuando desarrollaban actividades donde se debía analizar artefactos, sus características, dificultades y deficiencias, para solucionar problemas, entre el 73% y más se le dificultaba al realizarlo.

### Gráfica 9

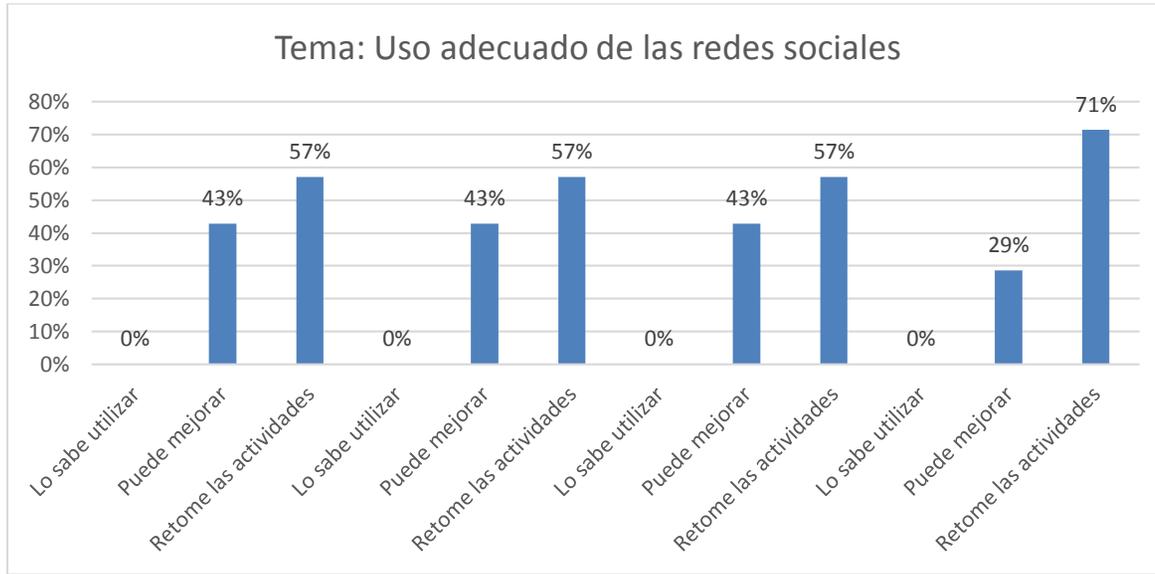
Intervención pedagógica con la temática elementos para crear multimedia, grado 4°



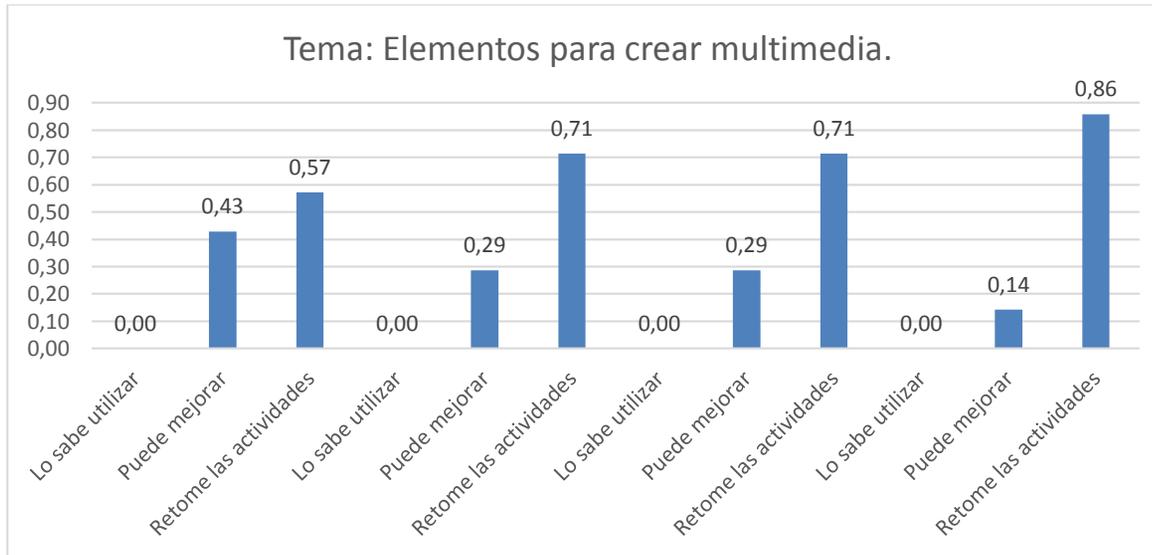
Como se ve en la gráfica la temática de elementos para crear multimedia al ser más compleja, se ve que con las competencias tecnológicas que se han ido apropiando, se ve que se mejoró, en un 55%, 73% y 82%, analizar artefactos, sus características, dificultades y deficiencias, para solucionar problemas

**Gráfica 10**

*Diagnóstico de grado 5°*

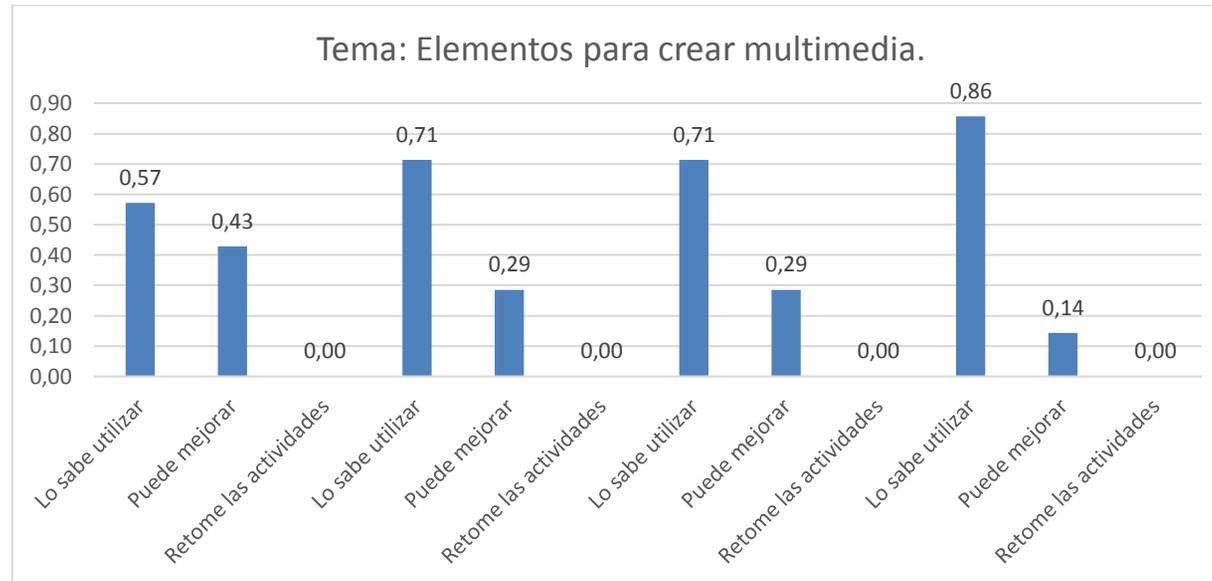


En grado 5<sup>a</sup>, en el desarrollo de competencias tecnológicas, el estudiante debe poder transmitir ideas, a través de diferentes medios y fuentes de información, después de haber analizado artefactos, sus características, dificultades y deficiencias, para solucionar problemas, pero en un 57% y más de los estudiantes no logran solucionarlo.

**Gráfica 11***Diagnóstico de grado 5°*

**Gráfica 12**

*Intervención pedagógica con la temática elementos para crear multimedia, grado 5°*



Cuando se empezó a implementar el plan de docencia en grado 5<sup>a</sup>, en el desarrollo de competencias tecnológicas, el estudiante logra avances transmitir ideas, a través de diferentes medios y fuentes de información, y además para realizar lo anterior debió: haber analizado artefactos, describir las características, dificultades que se presenten, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos.

## 11. Deducciones

A partir de la aplicación acciones pedagógicas, guías, talleres, mesas redondas se fueron desarrollando competencias tecnológicas en los estudiantes, logrando conseguir en ellos una mejoría radical en referencia a sus habilidades tecnológicas.

Estándares de 1º, 2º y 3º: Por medio de las estrategias aplicadas a los estudiantes estos mostraron esa aproximación a la comprensión completa de los estándares requeridos para ellos, con el que se evidenciaron ese abordaje de la tecnología como elemento fundamental en la sociedad que amerita un buen uso y apropiación de sí, tal información se vuelve una fuente de análisis y comprensión para el docente, asumiendo la buena reacción de aprendizaje del estudiante frente a las estrategias que se le han aplicado, y así, tal, se sumerge a ser una respuesta completamente evaluable frente a los instrumentos usados por el docente.

Competencias 1º, 2º y 3º: Los estudiantes mostraron ese abordaje de las competencias tecnológicas con pleno entusiasmo, de manera que identificaron, describieron, y exploraron los artefactos tecnológicos con cierta destreza, lo que se convirtió en un puente de recolección de datos, en el que se obtuvo dentro de las respuestas de los instrumentos aplicados, tal información, un avance evidente y continuo de los estudiantes en el desarrollo de sus competencias tecnológicas.

Estándares 4º y 5º: La aplicación de las actividades pedagógicas fueron la base para coleccionar un conjunto de estudiantes atrapados en una comprensión completa de la tecnología

como elemento primordial y fundamental en la sociedad, por ende, torna esto a ser una base para datar en las deducciones obtenidas de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos.

Competencias 4° y 5°: Las acciones pedagógicas trajeron consigo un conjunto de estudiantes que desarrollaron sus competencias tecnológicas, identificando, describiendo y explorando un contexto tecnológico del que desconocía su gran importancia, mostrando así destrezas y habilidades tecnológicas aptas para ser datos dentro de la información recolectada en los instrumentos usados.

## 12. Plan De Acción

- Plan de investigación: Es la planificación de los temas a desarrollar, en donde se plasma de manera organizada toda la información que se va a dictar o a enseñar a los alumnos en las clases.
- Plan docencia: Redacta el paso a paso del como se llevará a cabo la clase de acuerdo a la información expuesta en el plan de investigación, a la vez, en su estructura tiene las actividades e instrumentos que se usaran para el desarrollo de la enseñanza de lo planteado en el plan de investigación.
- Ficha de verificación: Es una tabla en la que el docente escribe el diagnóstico de aprendizaje de los estudiantes, por ende, en cierta manera lleva un control de seguimiento a cada estudiante, con el cual colecta una información que deduce las habilidades y falencias que el estudiante presenta en su desenvolvimiento frente a los temas tratados en la clase.



## 12.1 Grado 1°

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURAS A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
PLAN DE DOCENCIA**

**Fecha y día de la práctica:** 03 de septiembre de 2021.

**Institución Educativa:** Colegio Arrulladito **Grado:** 1° **Hora:** 7:00 am

**Tema:** Conocimiento y caracterización de los estudiantes de grado 1°

**Habilidades a Desarrollar.**

- Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no conozco.
- Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.
- Seleccione entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela.

**Disposición del aula o espacio:** Aula de clase.



	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
<b>ACTIVIDAD</b> <b>D</b>	<p><b>1. INICIAL</b> Hacer la presentación con los estudiantes y docente. Al llegar al salón de clases en el momento inicial, los niños conocerán a la Docente en formación (Yakelin Paola Gomez Cabana). Donde se presentará e iniciará el baile del "chucha ua". Esta es una nueva versión de la canción el cual nos nombra las partes del cuerpo humano, el cual por medio del baile podemos ir indicando cada una de ellas. Fabián Gómez (1965).</p> <p><b>2. DESARROLLO</b></p>	<p>Presentación oral de la Docente en Formación.</p> <p>Vídeo chucha ua</p> <p>Imágenes</p> <p>Taller.</p>	<p>Aula de clases.</p> <p>Aula de clase con los popitres.</p> <p>Computador.</p>	<p>Según ing. <del>Ledda Larichez</del>, (2007) Una computadora es un conjunto de circuitos electrónicos comprimidos en una pastilla de silicio (llamada chip), que tiene como función fundamental la de encuzar las señales electromagnéticas de un dispositivo a otro. Pag. 1 a la 24. Laboratorio de Informática Facultad de Agronomía y Agroindustrias.</p>

Como tema central a desarrollar se trabajará el computador y sus partes.

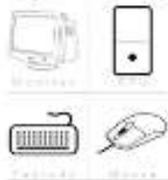
¿Qué es el computador?,

Es una maquina electrónica que ejecuta una serie de comandos para procesar los datos de entrada, obteniendo convenientemente información que posteriormente se envía a las unidades de salida.



### 3. CIERRE

Para finalizar la clase hicimos una actividad en el cual los estudiantes pondrán el nombre de las partes del computador y colorear los dibujos.



Hojas de papel, lápiz colores.

Pared, cinta.

**OBSERVACIÓN:**

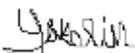
---

---

---

---

---



**Estudiante en formación:**

**Asesor de Práctica:**



Una Universidad con Presencia  
Nacional y Vocación Regional

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN LICENCIATURAS A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
PLAN DE INVESTIGACIÓN**

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
Partes del computador	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer a los estudiantes.</li> <li>2. Explorar las actividades espontaneas, recreativas.</li> <li>3. Explicar las partes del computador.</li> </ol>	<p>El computador es una herramienta digital en la cual se procesa información para así ser transmitida.</p> <p>Algunas de las partes principales del computador son:</p> <p>Teclado. Pantalla. Mouse. Cpu</p>	<p>Valdemar W. Setzer (1994) Publicado en los Anales del V Simposio Brasileño de Informática en la Educación, Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, 1994, págs. 210-233; Las computadoras son máquinas completamente diferentes a todas las demás. Si bien estos actúan físicamente, las computadoras no procesan datos, que son pensamientos privados colocados en estas máquinas. No confunda datos con información; estos tienen algún significado, una "semántica". Los datos son simplemente símbolos.</p>

**OBSERVACIÓN:**

---



---



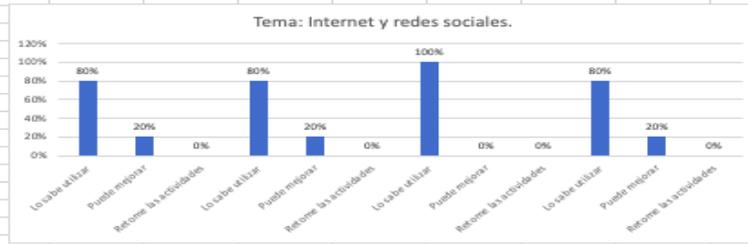
---

**Estudiante en formación:**

*Yabier*

**Asesor de Práctica:** \_\_\_\_\_

COLEGIO													
FICHAS DE VERIFICACIÓN													
PERIODO III													
CURSO 1°													
No	Apellidos y Nombres	Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no conozco.			Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.			Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela.			Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan.		
		Tema: Internet y redes sociales.											
		Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades
1	Barros Mendoza Sibana Sofia	X				X		X			X		
2	Nieves Fuentes Valery Sofia	X			X			X			X		
3	Nuñez Meledrez Verónica Isabel	X			X			X			X		
4	Peñaranda Araujo Andrés Camilo		X		X			X				X	
5	Viloria Cantillo Diego Alberto	X			X			X			X		
<b>TOTALES</b>		<b>80%</b>	<b>20%</b>	<b>0%</b>	<b>80%</b>	<b>20%</b>	<b>0%</b>	<b>100%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>80%</b>	<b>20%</b>	<b>0%</b>



UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURAS A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
PLAN DE DOCENCIA

Fecha y día de la práctica: 13 de septiembre de 2021.

Institución Educativa: Colegio Arrulladito Grado: 1º Hora: 7:00 am

Tema: El internet y las redes sociales.

Habilidades a Desarrollar.

- Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no conozco.
- Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.
- Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela.

Disposición del aula o espacio: Aula de clase.

	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
	<p><b>1. INICIAL</b> Llegar al salón de clases, dar los buenos días. Preguntarles a los estudiantes como se encuentran.</p> <p><b>2. DESARROLLO</b> Como tema central a desarrollar se les presenta a los estudiantes Varios videos sobre el internet y el peligro de las redes sociales.</p>	<p>Presentación oral de la Docente en Formación.</p> <p>Video Privacidad online para niños - Protección y seguridad en internet para niños'</p>	<p>Aula de clases.</p> <p>Aula de clase con los pupitres.</p> <p>Computador.</p>	<p>Según Elena de la Cuadra (1996). El internet es una gran red internacional de ordenadores. (Es, mejor dicho, una red de redes, como veremos más adelante). Permite, como todas las redes, compartir recursos. Es decir: mediante el ordenador, establecer una comunicación inmediata con cualquier parte del mundo para</p>

<p><b>ACTIVIDAD</b></p> <p><b>D</b></p>	<p>“ Privacidad online para niños - Protección y seguridad en internet para niños” realizado por <del>sofia and leon</del> español el 12 de marzo del 2020.</p>  <p>Por último, ver un cortometraje sobre “el peligro de las redes sociales” realizado por la doctora Sandra Luz Barrera Mendoza, el 3 de octubre del 2015.</p>  <p><b>3. CIERRE</b></p>	<p>Cortometraje sobre “el peligro de las redes sociales”.</p> <p>Preguntas.</p>	<p>Hojas de papel, lápiz colores.</p> <p>Pared, cinta.</p>	<p>obtener información sobre un tema que nos interesa.</p> <p>Según Yolanda González (2020) En el artículo 34.</p> <p>La seguridad en Internet es la rama de la seguridad informática que se ocupa de identificar y prevenir los riesgos y amenazas que afectan a la Red en su conjunto. Sirve para establecer normas y medidas destinadas a prevenir, minimizar o eliminar los problemas de seguridad en Internet.</p>
---	---	---	--	---

	Para finalizar la clase se realizarán unas preguntas sobre el tema presentado en cada uno de los videos.			
--	--	--	--	--

**OBSERVACIÓN:**

---

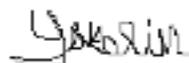
---

---

---

---

---

**Estudiante en formación:****Asesor de Práctica:**

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN LICENCIATURAS A DISTANCIA**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**  
**PLAN DE INVESTIGACIÓN**

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
Internet	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer los beneficios del internet.</li> <li>2. Saber el buen uso del internet.</li> </ol>	<p>El internet es una red por el cual muchas computadoras, teléfono entre otros artefactos tecnológicos se pueden interconectar.</p> <p>El internet también ha sido una red la cual nos ha servido para trabajar, estudiar, realizar actividades.</p>	<p>Jordi Adell, Centre d'Educació i Noves Tecnologies, Universitat Jaume I Este es el texto previo (preprint) del artículo publicado en la revista: Comunicación y Pedagogía, 2004, núm. 200, págs. 25-28.</p> <p>El internet nos permite describir todas aquellas actividades en las que utilizamos la red como elemento motivador y sistema de gestión de las producciones digitales de nuestros estudiantes. Textos, imágenes, presentaciones, piezas musicales, colecciones de enlaces o de datos, hipertextos, videos... cualquiera que sea el producto o artefacto digital que diseñen y produzcan puede ser compartido por Internet con otras personas (compañeros, padres y madres, la comunidad, otros alumnos de lugares remotos, cualquiera interesado, etc.).</p>

**OBSERVACIÓN:**

---



---



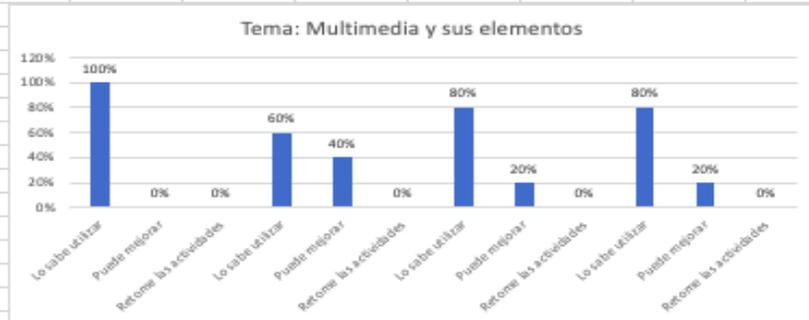
---

Estudiante en formación:

*J. M. R. I. N.*

Asesor de Práctica: \_\_\_\_\_

COLEGIO													
FICHAS DE VERIFICACIÓN													
PERIODO III													
CURSO 1°													
		Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.			Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.			Indago cómo están contruados y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.			Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.		
		Tema: Multimedia y sus elementos			Tema: Multimedia y sus elementos			Tema: Multimedia y sus elementos			Tema: Multimedia y sus elementos		
No	Apellidos y Nombres	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades
1	Barros Mendoza Silvana Sofia	X			X			X			X		X
2	Nieves Fuentes Valery Sofia	X			X				X		X		
3	Nuñez Meledrez Verónica Isabel	X				X		X			X		
4	Peñaranda Araujo Andrés Camilo	X				X		X			X		
5	Viloria Cantillo Diego Alberto	X			X			X			X		
<b>TOTALES</b>		<b>100%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>60%</b>	<b>40%</b>	<b>0%</b>	<b>80%</b>	<b>20%</b>	<b>0%</b>	<b>80%</b>	<b>20%</b>	<b>0%</b>



**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**LICENCIATURAS A DISTANCIA**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**  
**PLAN DE DOCENCIA**

**Fecha y día de la práctica:** 23 de septiembre de 2021.

**Institución Educativa:** Colegio Arrulladiño **Grado:** 1º **Hora:** 7:00 am

**Tema:** Multimedia y sus elementos.

**Habilidades a Desarrollar.**

- Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.
- Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.
- Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.
- Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.

**Disposición del aula o espacio:** Aula de clases.

	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
<b>ACTIVIDAD</b>	<p><b>1. INICIAL</b> Llegar al salón de clases, dar los buenos días. Preguntarles a los estudiantes como se encontraban.</p> <p><b>2. DESARROLLO</b> Como tema central a desarrollar se les hablara sobre que es multimedia y los elementos.</p>	<p>Presentación oral de la Docente en Formación.</p> <p>Preguntas.</p> <p>Actividad.</p>	<p>Aula de clases.</p> <p>Aula de clase con los papitres.</p> <p>Computador.</p>	<p>Según Joan Francesc (2017) El término multimedia hace referencia a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales electrónicas para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, alto nivel de interactividad.</p>

	 <p><b>3. CIERRE</b> Para finalizar la clase se les entregara una actividad donde deben de colorear los siguientes dibujos que nos muestran los elementos de multimedia.</p> <p><b>ACTIVIDAD</b> colorear cada uno de los siguientes dibujos.</p> 		Hojas de papel, lápiz colores.  Pared, cinta.	
--	--	--	---	--

**OBSERVACIÓN:**

---

---

---

---

---

---

*Yokelin*

Estudiante en formación:

Asesor de Práctica:

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN LICENCIATURAS A DISTANCIA**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**  
**PLAN DE INVESTIGACIÓN**

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
Multimedia y sus herramientas.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer el funcionamiento de multimedia.</li> <li>2. Conocer las herramientas tecnológicas de multimedia.</li> <li>3. Desarrollar técnicas para el funcionamiento de las herramientas tecnológicas.</li> </ol>	Multimedia hace referencia a cualquier tipo de objeto el cual pueda transmitir, texto, imágenes, videos, sonidos, animaciones entre otras.	<p>SALINAS, J. (1.996): Multimedia en los procesos de enseñanza - aprendizaje: Elementos de discusión. Ponencia en el Encuentro de Computación Educativa. Santiago de Chile, 2-4 mayo.</p> <p>multimedia se refería por lo general a presentaciones de diapositivas con audio, también ha designado a aquellos materiales incluidos en kits o paquetes didácticos; etc.</p> <p>Sin embargo, multimedia de hoy suele significar la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario vía ordenador.</p>

**OBSERVACIÓN:**


---

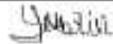


---



---

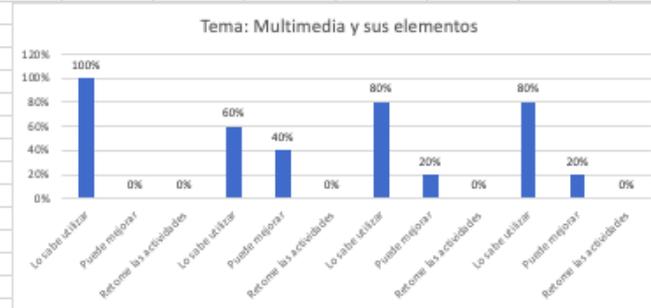
Estudiante en formación:



Asesor de Práctica:

---

COLEGIO													
FICHAS DE VERIFICACIÓN													
PERIODO IV													
CURSO 1°													
		Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.			Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.			Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.			Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.		
		Tema: Multimedia y sus elementos			Tema: Multimedia y sus elementos			Tema: Multimedia y sus elementos			Tema: Multimedia y sus elementos		
No	Apellidos y Nombres	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades
1	Barros Mendoza Silvana Sofia	X			X			X				X	
2	Nieves Fuentes Valery Sofia	X			X				X		X		
3	Nuñez Meledrez Verónica Isabel	X				X		X			X		
4	Peñaranda Araujo Andrés Camik	X				X		X			X		
5	Vikoria Cantillo Diego Alberto	X			X			X			X		
<b>TOTALES</b>		<b>100%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>60%</b>	<b>40%</b>	<b>0%</b>	<b>80%</b>	<b>20%</b>	<b>0%</b>	<b>80%</b>	<b>20%</b>	<b>0%</b>



**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**LICENCIATURAS A DISTANCIA**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**  
**PLAN DE DOCENCIA**

Fecha y día de la práctica: 30 de septiembre de 2021.

Institución Educativa: Colegio Arruladiño Grado: 1º Hora: 7:00 am

Tema: Elementos para crear multimedia.

Habilidades a Desarrollar.

Habilidades a Desarrollar.

- Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.
- Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.
- Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.
- Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.

Disposición del aula o espacio: Aula de clases.



	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
ACTIVIDAD	<p><b>1. INICIAL</b> Llegar al salón de clases, dar los buenos días. Preguntarles a los estudiantes como se encontraban.</p> <p><b>2. DESARROLLO</b> Como tema central a desarrollar se les explicam cómo crear, imágenes, sonidos, videos entre otros, por medio de power point.</p> <p><b>3. CIERRE</b></p>	<p>Presentación oral de la Docente en Formación.</p> <p>Herramienta power point.</p> <p>Dispositivas.</p>	<p>Aula de clases.</p> <p>Aula de clase con los papitres.</p> <p>Computador.</p>	<p>Según Joan Francesc (2017) El término multimedia hace referencia a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales electrónicas para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, alto nivel de interactividad.</p>

Para finalizar los estudiantes utilizaron la herramienta power point. se hizo una actividad por medio de ella, donde se mostraron imágenes, textos, sonidos.



Hojas de papel, lápiz colores.

Pared, cinta.

**OBSERVACIÓN:**

---

---

---

---

---

*Y. B. S. J. M.*

Estudiante en formación:

Asesor de Práctica:

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN LICENCIATURAS A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
PLAN DE INVESTIGACIÓN**

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
Multimedia y herramientas para crearlas.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollar técnicas para el funcionamiento de las herramientas tecnológicas.</li> <li>2.</li> </ol>	<p>Multimedia hace referencia a cualquier tipo de objeto el cual pueda transmitir, texto, imágenes, videos, sonidos, animaciones entre otras.</p> <p>Texto: conjunto de palabras.</p> <p>Imágenes: Representación de una persona u objeto.</p> <p>Video: es una grabación la cual presenta varias imágenes.</p> <p>Sonidos: son ondas que producen la presión del aire.</p> <p>Animaciones: son imágenes en movimiento. Una de las herramientas la cual se puede crear multimedia es <del>Power</del> Power Point.</p>	<p>SALINAS, J. (1.996): Multimedia en los procesos de enseñanza - aprendizaje: Elementos de discusión. Ponencia en el Encuentro de Computación Educativa. Santiago de Chile, 2-4 mayo.</p> <p>multimedia se refería por lo general a presentaciones de diapositivas con audio, también ha designado a aquellos materiales incluidos en kits o paquetes didácticos; etc.</p> <p>Sin embargo, multimedia de hoy suele significar la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario vía ordenador.</p>

**OBSERVACIÓN:**

---



---



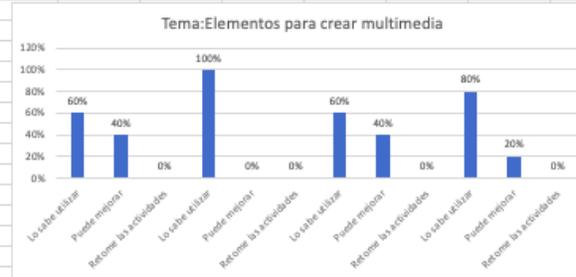
---

**Estudiante en formación:**

*Y. M. R. J.*

**Asesor de Práctica:** \_\_\_\_\_

COLEGIO													
FICHAS DE VERIFICACIÓN													
PERIODO IV													
CURSO 1*													
		Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.			Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.			Indago cómo están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano.			Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.		
		Tema:Elementos para crear multimedia			Tema:Elementos para crear multimedia			Tema:Elementos para crear multimedia			Tema:Elementos para crear multimedia		
No	Apellidos y Nombres	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades
1	Barros Mendoza Silvana Sofia	X			X				X		X		
2	Nieves Fuentes Valery Sofia	X			X			X			X		
3	Nuñez Meledrez Verónica Isabel		X		X			X				X	
4	Peñaranda Araujo Andrés Camilo		X		X			X			X		
5	Vikoria Canillo Diego Alberto	X			X				X		X		
<b>TOTALES</b>		<b>60%</b>	<b>40%</b>	<b>0%</b>	<b>100%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>60%</b>	<b>40%</b>	<b>0%</b>	<b>80%</b>	<b>20%</b>	<b>0%</b>



## 12.2 Grado 2°



Una Universidad con Presencia  
Nacional y Ubicación Regional

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURAS A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
PLAN DE DOCENCIA**

**Fecha y día de la práctica:** 07 de septiembre de 2021.

**Institución Educativa:** Colegio Arnuladito **Grado:** 2° **Hora:** 7:00 am

**Tema:** Conocimiento y caracterización de los estudiantes de grado 2°

**Habilidades a Desarrollar.**

- Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no conozco.
- Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.
- Seleccione entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela.

**Disposición del aula o espacio:** aula de clases.



	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
<b>ACTIVIDAD</b>	<p><b>1. INICIAL</b> Hacer la presentación con los estudiantes y docente. Al llegar al salón de clases en el momento inicial, los niños conocerán a la Docente en formación (Yakelin Paola Gomez Cabana). Donde se presentará e iniciará el baile del " churchu ua " .</p>	<p>Presentación oral de la Docente en Formación.  Video churchu ua.  Imágenes</p>	<p>Aula de clases,  Aula de clase con los pupitres.</p>	<p>Según ing. Ledda Larcher (2007) Una computadora es un conjunto de circuitos electrónicos comprimidos en una pastilla de silicio (llamada chip), que tiene como función fundamental la de encauzar las señales electromagnéticas de un dispositivo a otro.</p>

	<p>Esta es una nueva versión de la canción el cual nos nombra las partes del cuerpo humano, el cual por medio del baile podemos ir indicando cada una de ellas. Fabián Gomez (1965).</p> <p><b>2. DESARROLLO</b> Como tema central a desarrollar se trabajará el computador y sus partes.</p> <p>¿Qué es el computador?, Es una maquina electrónica que ejecuta una serie de comandos para procesar los datos de entrada, obteniendo convenientemente información que posteriormente se envía a las unidades de salida.</p>  <p><b>3. CIERRE</b> Para finalizar la clase hicimos una actividad en el cual los estudiantes pondrán el nombre de las partes del computador y colorear los dibujos.</p>	Taller.	<p>Computador.</p> <p>Hojas de papel, lápiz colores.</p> <p>Pared, cinta.</p>	<p>Pag.1 a la 24. Laboratorio de Informática Facultad de Agronomía y Agroindustrias.</p>
--	---	---------	---	--

	 <p>ANEXO B.1.1. COMPONENTES</p> <p>El diagrama muestra los componentes de un sistema de computación: un monitor, un teclado, un mouse, una torre de computadora y una impresora.</p>			
--	--	--	--	--

**OBSERVACIÓN:**

---

---

---

---

---

*Y. G. S. R. M.*

**Estudiante en formación**

**Asesor de Práctica:**

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN LICENCIATURAS A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
PLAN DE INVESTIGACIÓN**

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
Partes del computador	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer a los estudiantes.</li> <li>2. Explorar las actividades espontaneas, recreativas.</li> <li>3. Explicar las partes del computador.</li> </ol>	<p>El computador es una herramienta digital en la cual se procesa información para así ser transmitida.</p> <p>Algunas de las partes principales del computador son:</p> <p>Teclado. Pantalla. Mouse. Cpu.</p>	<p>Valdemar <u>W. Setzer</u> (1994) Publicado en los Anales del V Simposio Brasileño de Informática en la Educación, Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, 1994, págs. 210-233; Las computadoras son máquinas completamente diferentes a todas las demás. Si bien estos actúan físicamente, las computadoras no procesan datos, que son pensamientos privados colocados en estas máquinas. No confunda datos con información; estos tienen algún significado, una "semántica". Los datos son simplemente símbolos.</p>

**OBSERVACIÓN:**

---



---



---

Estudiante en formación:

*YANIR*

Asesor de Práctica: \_\_\_\_\_

COLEGIO													
FICHAS DE VERIFICACIÓN													
PERIODO III													
CURSO 2°													
		Identificó y describió artefactos que se utilizan hoy y que no conocen.			Observó, comparó y analizó los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.			Seleccionó entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela.			Relató cómo sus acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y la de los demás me afectan.		
		Tema: Conocimiento y caracterización de los estudiantes			Tema: Conocimiento y caracterización de los estudiantes			Tema: Conocimiento y caracterización de los estudiantes			Tema: Conocimiento y caracterización de los estudiantes		
No	Apellidos y Nombres	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retorne las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retorne las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retorne las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retorne las actividades
1	Ariza Berruetez las Matas		X				X			X			X
2	Catudo Martinez Sorair			X			X		X				X
3	Contreras Brito Thomas			X			X			X			X
4	Mancado Mosquera Emily Yael			X			X		X				X
5	Morán Méndez Carla Daniela		X			X				X			X
<b>TOTALES</b>		<b>0%</b>	<b>40%</b>	<b>60%</b>	<b>0%</b>	<b>20%</b>	<b>80%</b>	<b>0%</b>	<b>40%</b>	<b>60%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>100%</b>

Tema: Conocimiento y caracterización de los estudiantes

Subtema	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retorne las actividades
1. Conocimiento y caracterización de los estudiantes	0%	40%	60%
2. Conocimiento y caracterización de los estudiantes	0%	20%	80%
3. Conocimiento y caracterización de los estudiantes	0%	40%	60%
4. Conocimiento y caracterización de los estudiantes	0%	0%	100%

## 12.3 Grado 3°



Fecha y día de la práctica: 30 de septiembre de 2021.

Institución Educativa: Colegio Arrulladito Grado: 3° Hora: 7:00 am

Tema: Multimedia. Que es, Elementos para crear multimedia.

Habilidades a Desarrollar.

- Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no conozco.
- Observo, comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.
- Seleccione entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela.

Disposición del aula o espacio: Aula de clases.

	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
ACTIVIDAD	<p><b>1. INICIAL</b> Llegar al salón de clases, dar los buenos días. Preguntarles a los estudiantes como se encontraban.</p> <p><b>2. DESARROLLO</b> En el desarrollo de la clase se les dictara a los estudiantes el concepto de multimedia y sus elementos para crear.</p> <p><b>3. CIERRE</b></p>	<p>Presentación oral de la Docente en Formación.</p> <p>Taller.</p>	<p>Aula de clases.</p> <p>Aula de clase con los pupitres.</p> <p>Computador.</p>	<p>Según Joan Francesc (2017) El término multimedia hace referencia a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales electrónicas para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes,</p>

	<p>Por último, se les presentara una actividad en las cual deben de encerrar los elementos para crear multimedia.</p> <p style="text-align: center;"><b>ACTIVIDAD</b></p> 		<p>Hojas de papel, lápiz colores.</p> <p>Pared, cinta.</p>	<p>hasta animación, sonido, video, alto nivel de interactividad.</p>
--	---	--	--	--

**OBSERVACIÓN:**


---



---



---



---



---

*Yakovlev*

Estudiante en formación:

Asesor de Práctica:

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN LICENCIATURAS A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
PLAN DE INVESTIGACIÓN**

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
Multimedia y herramientas para crearlas.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollar técnicas para el funcionamiento de las herramientas tecnológicas.</li> <li>2.</li> </ol>	<p>Multimedia hace referencia a cualquier tipo de objeto el cual pueda transmitir, texto, imágenes, videos, sonidos, animaciones entre otras.</p> <p>Texto: conjunto de palabras.</p> <p>Imágenes: Representación de una persona u objeto.</p> <p>Video: es una grabación la cual presenta varias imágenes.</p> <p>Sonidos: son ondas que producen la presión del aire.</p> <p>Animaciones: son imágenes en movimiento.</p> <p>Una de las herramientas la cual se puede crear multimedia es <del>Power</del> Point.</p>	<p>SALINAS, J. (1.996): Multimedia en los procesos de enseñanza - aprendizaje: Elementos de discusión. Ponencia en el Encuentro de Computación Educativa. Santiago de Chile, 2-4 mayo.</p> <p>multimedia se refería por lo general a presentaciones de diapositivas con audio, también ha designado a aquellos materiales incluidos en kits o paquetes didácticos; etc.</p> <p>Sin embargo, multimedia de hoy suele significar la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario vía ordenador.</p>

**OBSERVACIÓN:**

---



---

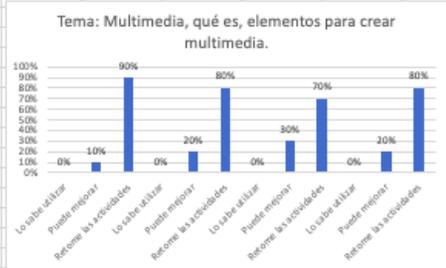


---

Estudiante en formación: *Yabrin*

Asesor de Práctica: \_\_\_\_\_

COLEGIO													
FICHAS DE VERIFICACIÓN													
PERIODO IV													
CURSO 3°													
No	Apellidos y Nombres	Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.			Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito.			Ensambló y desarmó artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones gráficas.			Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucren algunos componentes tecnológicos.		
		Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades
		Tema: Multimedia, qué es, elementos para crear multimedia.			Tema: Multimedia, qué es, elementos para crear multimedia.			Tema: Multimedia, qué es, elementos para crear multimedia.			Tema: Multimedia, qué es, elementos para crear multimedia.		
1	Bengumea Paternina Matías		X				X			X			X
2	Brño Riqueth Danna Sofia			X			X		X				X
3	Córdoba Escordia Betsabe Sofia			X	X					X			X
4	Davad Argumedo Andrés			X			X			X			X
5	Daza Daza Andrés Mateo			X			X		X				X
6	Daza Daza Brenda Lucía			X			X			X		X	
7	Gamez Urbina Salome del Mar			X			X			X		X	
8	Jiménez Valerie Sofia			X			X		X				X
9	Mendoza Vega Santiago Eduardo			X			X			X			X
10	Salcedo Estrada Juan Camilo			X	X					X			X
TOTALES		0%	10%	90%	0%	20%	80%	0%	30%	70%	0%	20%	80%



12.4 Grado 4°



Una Universidad con Presencia  
Nacional y Vocación Regional

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**LICENCIATURAS A DISTANCIA**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**  
**PLAN DE DOCENCIA**

**Fecha y día de la práctica:** 13 de septiembre de 2021.  
**Institución Educativa:** Colegio Arruladiño **Grado:** 4° **Hora:** 7:00 am  
**Tema:** Las redes sociales, ventajas y desventajas.

**Habilidades a Desarrollar.**

- Análisis artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.
- Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos.
- Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.
- Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.

**Disposición del aula o espacio:** Aula de clases.

	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
<b>ACTIVIDAD</b>	<p><b>1. INICIAL</b> Llegar al salón de clases, dar los buenos días. Preguntarles a los estudiantes cómo se encontraban.</p> <p><b>2. DESARROLLO</b> En el desarrollo de la clase se presentará una diapositiva sobre las redes sociales. Mostrarles una imagen sobre el ciberbullying.</p>	<p>Presentación oral de la Docente en Formación.</p> <p>Herramienta power point.</p> <p>Diapositivas.</p>	<p>Aula de clases.</p> <p>Aula de clase con los pupitres.</p> <p>Computador.</p>	<p>Según equipo editorial (2021) Las redes sociales son plataformas digitales formadas por comunidades de individuos con intereses, actividades o relaciones en común (como amistad, parentesco, trabajo). Las redes sociales permiten el contacto entre personas y funcionan como un medio para comunicarse e intercambiar información</p>

	  <p><b>3. CIERRE</b> Por último, se realizaron una serie de pregunta sobre las redes sociales, como deben de usarlas, a qué edad se deben usar.</p>		<p>Hojas de papel, lápiz colores.</p> <p>Imágenes</p>	
--	--	--	---	--

**OBSERVACIÓN:**


---



---



---



---



---

*Yakovlev*

Estudiante en formación:

Asesor de Práctica:

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN LICENCIATURAS A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
PLAN DE INVESTIGACIÓN**

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
Ventajas y desventajas de las redes sociales.	1. Conocer las ventajas de desventajas de las redes sociales.	<p>Las redes sociales son un espacio digital en el que las personas pueden crear una red de contactos para así interactuar conocer personas cercanas o de diferentes países.</p> <p>En las redes sociales existen ventajas y desventajas todo sea como cada uno de nosotras las personas la utilizamos, así como trabajamos, conocemos personas de diferentes lugares se puede utilizar para robo de identidad, cyberbullyng entre otros.</p>	<p>Carlos Lozares (1996) Universitat Autònoma de Barcelona. Departament de Sociologia. 08 193 Bellaterra (Barcelona). Spain. Las Redes Sociales pueden definirse como un conjunto bien delimitado de actores, individuos, grupos, organizaciones, comunidades, sociedades globales, etc. vinculados unos a otros a través de una relación o un conjunto de relaciones sociales.</p>

**OBSERVACIÓN:**

---



---



---

Estudiante en formación: Yablin |

Asesor de Práctica: \_\_\_\_\_

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**LICENCIATURAS A DISTANCIA**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**  
**PLAN DE DOCENCIA**

Fecha y día de la práctica: 30 de septiembre de 2021.

Institución Educativa: Colegio Arrulladito Grado: 4º Hora: 7:00 am

Tema: Elementos para crear multimedia.

Habilidades a Desarrollar.

- Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos.
- Seleccione productos que respondan a mis necesidades utilizando criterios apropiados.
- Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos.
- Me involucro en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos.

Disposición del aula o espacio: Aula de clases.



ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
	<p><b>1. INICIAL</b> Llegar al salón de clases, dar los buenos días. Preguntarles a los estudiantes como se encontraban.</p> <p><b>2. DESARROLLO</b> En el desarrollo de la clase se harán unas carteleras donde se presentará el significado de multimedia y sus elementos.</p> <p><b>3. CIERRE</b></p>	<p>Presentación oral de la Docente en Formación. Herramienta power point. Diapositivas.</p>	<p>Aula de clases.  Aula de clase con los papitres. Computador.  Hojas de papel, lápiz colores.  Pared, cinta.</p>	<p>Según Joan Francesc (2017) El término multimedia hace referencia a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales electrónicas para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, alto nivel de interactividad.</p>

Por último, los estudiantes al terminar las carteleras la presentaran antes sus compañeros y docente.



**OBSERVACIÓN:**

---

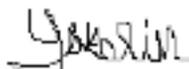
---

---

---

---

---

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yakovlev', is written over the signature line.**Estudiante en formación:****Asesor de Práctica:**

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN LICENCIATURAS A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
PLAN DE INVESTIGACIÓN**

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
Multimedia y sus herramientas.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer las herramientas tecnológicas de multimedia.</li> <li>2. Desarrollar técnicas para el funcionamiento de las herramientas tecnológicas.</li> <li>3. Crear herramientas de multimedia por medio de <del>Power</del> Point.</li> <li>4.</li> </ol>	<p>Multimedia hace referencia a cualquier tipo de objeto el cual pueda transmitir, texto, imágenes, videos, sonidos, animaciones entre otras.</p> <p>Una de las herramientas la cual se puede crear multimedia es <del>Power</del> Point.</p>	<p>SALINAS, J. (1.996): Multimedia en los procesos de enseñanza - aprendizaje: Elementos de discusión. Ponencia en el Encuentro de Computación Educativa. Santiago de Chile, 2-4 mayo. multimedia se refería por lo general a presentaciones de diapositivas con audio, también ha designado a aquellos materiales incluidos en kits o paquetes didácticos; etc.</p> <p>Sin embargo, multimedia de hoy suele significar la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario vía ordenador.</p>

**OBSERVACIÓN:**

---



---



---

**Estudiante en formación:**

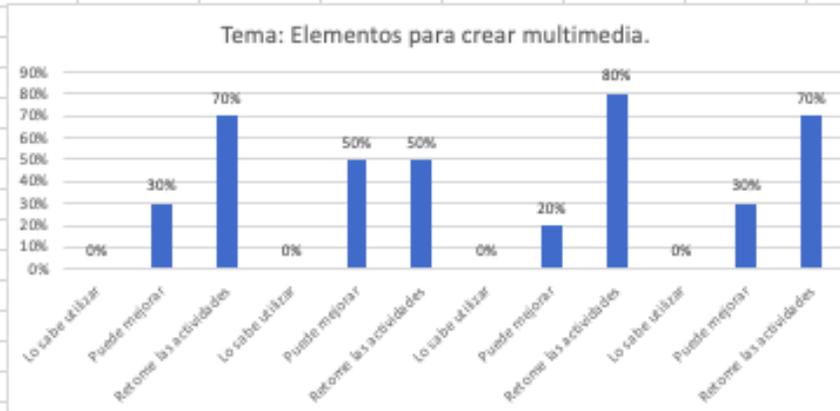
*Y. M. J. J.*

**Asesor de Práctica:** \_\_\_\_\_

**COLEGIO**  
**FICHAS DE VERIFICACIÓN**  
**PERIODO IV**

**CURSO 4°**

No	Apellidos y Nombres	Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante			Seleccióno productos que respondan a mis necesidades			Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de			Me involucro en proyectos tecnológicos relacionados con el		
		Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades
		Tema: Elementos para crear multimedia.			Tema: Elementos para crear multimedia.			Tema: Elementos para crear multimedia.			Tema: Elementos para crear multimedia.		
1	Angulo Oñate Thaliana Isabel			X		X				X			X
2	Ariño Milian José Andrés			X		X			X				X
3	Bermudez Meléndez Gabriela Sofia		X				X			X			X
4	Celedón Bermudez Diego Antonio		X				X		X				X
5	Daza Vega Jorge David			X		X				X			X
6	Jiménez Martínez Andrés Santiago			X			X			X		X	
7	Mendoza Morreno Alejandra Lucia		X			X				X			X
8	Molina García Daniela			X			X			X			X
9	Moreno Méndez Carlos Andrés			X		X				X			X
10	Ríos Araujo Santiago			X			X			X		X	
11	Sacedo Estrada Juan Pablo			X			X			X		X	
<b>TOTALES</b>		<b>0%</b>	<b>30%</b>	<b>70%</b>	<b>0%</b>	<b>50%</b>	<b>50%</b>	<b>0%</b>	<b>20%</b>	<b>80%</b>	<b>0%</b>	<b>30%</b>	<b>70%</b>



**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN LICENCIATURAS A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
PLAN DE INVESTIGACIÓN**

+

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
Multimedia y herramientas para crearlas.	Conocer el funcionamiento de multimedia. Conocer las herramientas tecnológicas de multimedia. Desarrollar técnicas para el funcionamiento de las herramientas tecnológicas. 4.	Multimedia hace referencia a cualquier tipo de objeto el cual pueda transmitir, texto, imágenes, videos, sonidos, animaciones entre otras. Texto: conjunto de palabras. Imágenes: Representación de una persona u objeto. Video: es una grabación la cual presenta varias imágenes. Sonidos: son ondas que producen la presión del aire. Animaciones: son imágenes en movimiento.	SALINAS, J. (1.996): Multimedia en los procesos de enseñanza - aprendizaje: Elementos de discusión. Ponencia en el Encuentro de Computación Educativa. Santiago de Chile, 2-4 mayo. multimedia se refería por lo general a presentaciones de diapositivas con audio, también ha designado a aquellos materiales incluidos en kits o paquetes didácticos; etc.  Sin embargo, multimedia de hoy suele significar la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario vía ordenador.

**OBSERVACIÓN:**

---



---



---

**Estudiante en formación:**

*Y. M. L. S. I.*

**Asesor de Práctica:** \_\_\_\_\_

## 12.5 Grado 5°



Una Universidad con Presencia  
Nacional y Vocación Regional

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURAS A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
PLAN DE DOCENCIA**

**Fecha y día de la práctica:** 23 de septiembre de 2021.

**Institución Educativa:** Colegio Arrulladito **Grado:** 5° **Hora:** 7:00 am

**Tema:** Las redes sociales, ventajas y desventajas.

**Habilidades a Desarrollar.**

- Análisis de artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.
- Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos.
- Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.
- Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.

**Disposición del aula o espacio:** Aula de clases.

	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
<b>ACTIVIDAD</b> <b>D</b>	<p><b>1. INICIAL</b> Llegar al salón de clases, dar los buenos días. Preguntarles a los estudiantes como se encontraban.</p> <p><b>2. DESARROLLO</b> En el desarrollo de la clase se presentará una diapositiva sobre las redes sociales. Mostrarles una imagen sobre el ciberbullying.</p>	<p>Presentación oral de la Docente en Formación.</p> <p>Herramienta power point.</p> <p>Diapositivas.</p>	<p>Aula de clases.</p> <p>Aula de clase con los pupitres.</p> <p>Computador.</p>	<p>Según equipo editorial (2021) Las redes sociales son plataformas digitales formadas por comunidades de individuos con intereses, actividades o relaciones en común (como amistad, parentesco, trabajo). Las redes sociales permiten el contacto entre personas y funcionan como un medio para comunicarse e intercambiar información</p>

	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medio de expresión</li> <li>• Uso y manejo de herramientas de expresión</li> <li>• Medio de interacción</li> <li>• Cyberbullying</li> <li>• Adicciones a las redes</li> </ul>   <p><b>3. CIERRE</b>          Por último, se realizaron una serie de pregunta sobre las redes sociales, como deben de usarlas, a qué edad se deben usar.</p>		Hojas de papel, lápiz colores.  Imágenes	
--	--	--	--	--

**OBSERVACIÓN:**


---



---



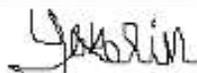
---



---



---


**Estudiante en formación:**
**Asesor de Práctica:**

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN LICENCIATURAS A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
PLAN DE INVESTIGACIÓN**

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
Uso adecuado de las redes sociales.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizar el uso adecuado de las redes sociales.</li> <li>2. Manejar las redes sociales adecuadamente.</li> </ol>	<p>Las redes sociales son un espacio digital en el que las personas pueden crear una red de contactos para así interactuar conocer personas cercanas o de diferentes países.</p> <p>Debemos de saber y manejar el buen uso de las redes sociales para que así no pueda pasar algo inesperado.</p>	<p>Carlos Lozares (1996) Universitat Autònoma de Barcelona. Departament de Sociologia. 08 193 Bellaterra (Barcelona). Spain. Las Redes Sociales pueden definirse como un conjunto bien delimitado de actores, individuos, grupos, organizaciones, comunidades, sociedades globales, etc. vinculados unos a otros a través de una relación o un conjunto de relaciones sociales.</p>

**OBSERVACIÓN:**

---



---



---

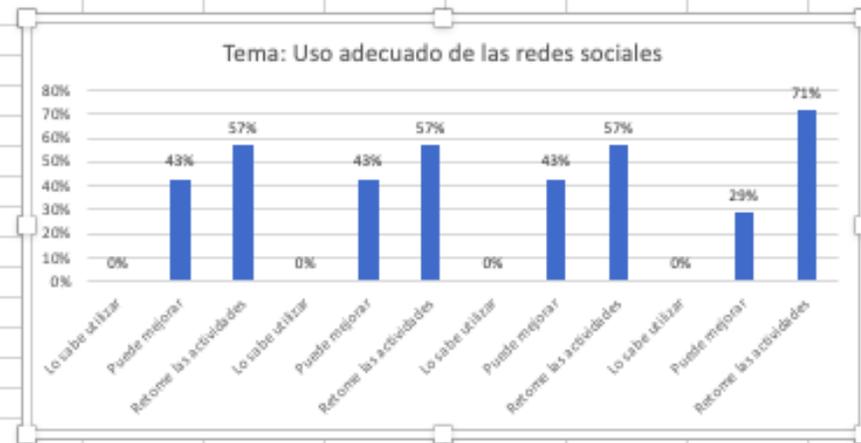
Estudiante en formación:

*Yamir*

Asesor de Práctica: \_\_\_\_\_

**COLEGIO**  
**FICHAS DE VERIFICACIÓN**  
**PERIODO III**  
**CURSO 5°**

No	Apellidos y Nombres	Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.			Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos.			Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.			Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.		
		Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades
		Tema: Uso adecuado de las redes sociales			Tema: Uso adecuado de las redes sociales			Tema: Uso adecuado de las redes sociales			Tema: Uso adecuado de las redes sociales		
1	Alvarez Vega Jose Lucas		X				X			X			X
2	Daza Flores Andrés Fabian		X			X				X			X
3	Gil Gutiérrez Moises Andrés			X			X		X				X
4	López Bolaños Janeck Zahid			X			X			X		X	
5	Martínez Gamez Samuel david		X				X		X				X
6	Salinas Oñate Tomás Santiago			X		X				X			X
7	Zarate González Laura Sofia			X		X			X			X	
<b>TOTALES</b>		<b>0%</b>	<b>43%</b>	<b>57%</b>	<b>0%</b>	<b>43%</b>	<b>57%</b>	<b>0%</b>	<b>43%</b>	<b>57%</b>	<b>0%</b>	<b>29%</b>	<b>71%</b>



**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**LICENCIATURAS A DISTANCIA**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**  
**PLAN DE DOCENCIA**

**Fecha y día de la práctica:** 30 de septiembre de 2021.

**Institución Educativa:** Colegio Arrulladito **Grado:** 5º **Hora:** 7:00 am

**Tema:** Elementos para crear multimedia.

**Habilidades a Desarrollar**

- Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos.
- Seleccione productos que respondan a mis necesidades utilizando criterios apropiados.
- Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos.
- Me involucro en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos.

**Disposición del aula o espacio:** Aula de clases.



ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
	<p><b>1. INICIAL</b> Llegar al salón de clases, dar los buenos días. Preguntarles a los estudiantes como se encontraban.</p> <p><b>2. DESARROLLO</b> En el desarrollo de la clase se harán unas carteleras donde se presentará el significado de multimedia y sus elementos.</p> <p><b>3. CIERRE</b></p>	<p>Presentación oral de la Docente en Formación. Herramienta power point. Diapositivas.</p>	<p>Aula de clases.  Aula de clase con los pupitres. Computador.  Hojas de papel, lápiz colores.  Pared, cinta. Recortes</p>	<p>Según Joan Francesc (2017) El término multimedia hace referencia a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales electrónicas para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, alto nivel de interactividad.</p>

	<p>Por último, los estudiantes al terminar las carteleras la presentaran antes sus compañeros y docente.</p> 			
--	--	--	--	--

**OBSERVACIÓN:**

---

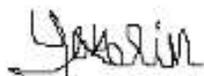
---

---

---

---

---



Estudiante en formación:

Asesor de Práctica:

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN LICENCIATURAS A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
PLAN DE INVESTIGACIÓN

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
Multimedia y herramientas para crearlas.	<p>Conocer el funcionamiento de multimedia. Conocer las herramientas tecnológicas de multimedia. Desarrollar técnicas para el funcionamiento de las herramientas tecnológicas.</p> <p>4.</p>	<p>Multimedia hace referencia a cualquier tipo de objeto el cual pueda transmitir, texto, imágenes, videos, sonidos, animaciones entre otras. Texto: conjunto de palabras. Imágenes: Representación de una persona u objeto. Video: es una grabación la cual presenta varias imágenes. Sonidos: son ondas que producen la presión del aire. Animaciones: son imágenes en movimiento.</p>	<p>SALINAS, J. (1.996): Multimedia en los procesos de enseñanza - aprendizaje: Elementos de discusión. Ponencia en el Encuentro de Computación Educativa. Santiago de Chile, 2-4 mayo. multimedia se refería por lo general a presentaciones de diapositivas con audio, también ha designado a aquellos materiales incluidos en kits o paquetes didácticos; etc.</p> <p>Sin embargo, multimedia de hoy suele significar la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario vía ordenador.</p>

OBSERVACIÓN:

---



---



---

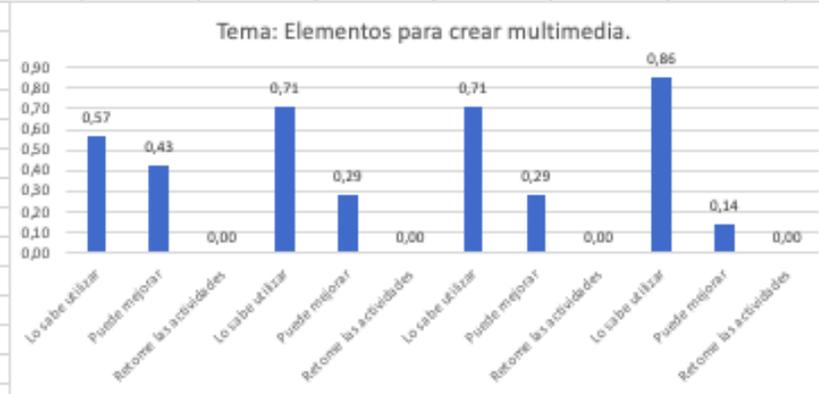
Estudiante en formación:

*Yanis*

Asesor de Práctica:

---

No	Apellidos y Nombres	Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.			Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros.			Diseño, construyo, adapto y reparo artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales.			Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad.		
		Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades	Lo sabe utilizar	Puede mejorar	Retome las actividades
		Tema: Elementos para crear multimedia.			Tema: Elementos para crear multimedia.			Tema: Elementos para crear multimedia.			Tema: Elementos para crear multimedia.		
1	Alvarez Vega Jose Lucas		X		X			X			X		
2	Daza Flores Andrés Fabian	X				X		X			X		
3	Gil Gutiérrez Moises Andrés	X			X				X			X	
4	López Bolaños Juneck Zahid		X		X			X			X		
5	Martínez Gamez Samuel david		X		X			X			X		
6	Salinas Oñate Tomás Santiago	X				X		X			X		
7	Zarate González Laura Sofía	X			X				X		X		
TOTALES		0,57	0,43	0,00	0,71	0,29	0,00	0,71	0,29	0,00	0,86	0,14	0,00



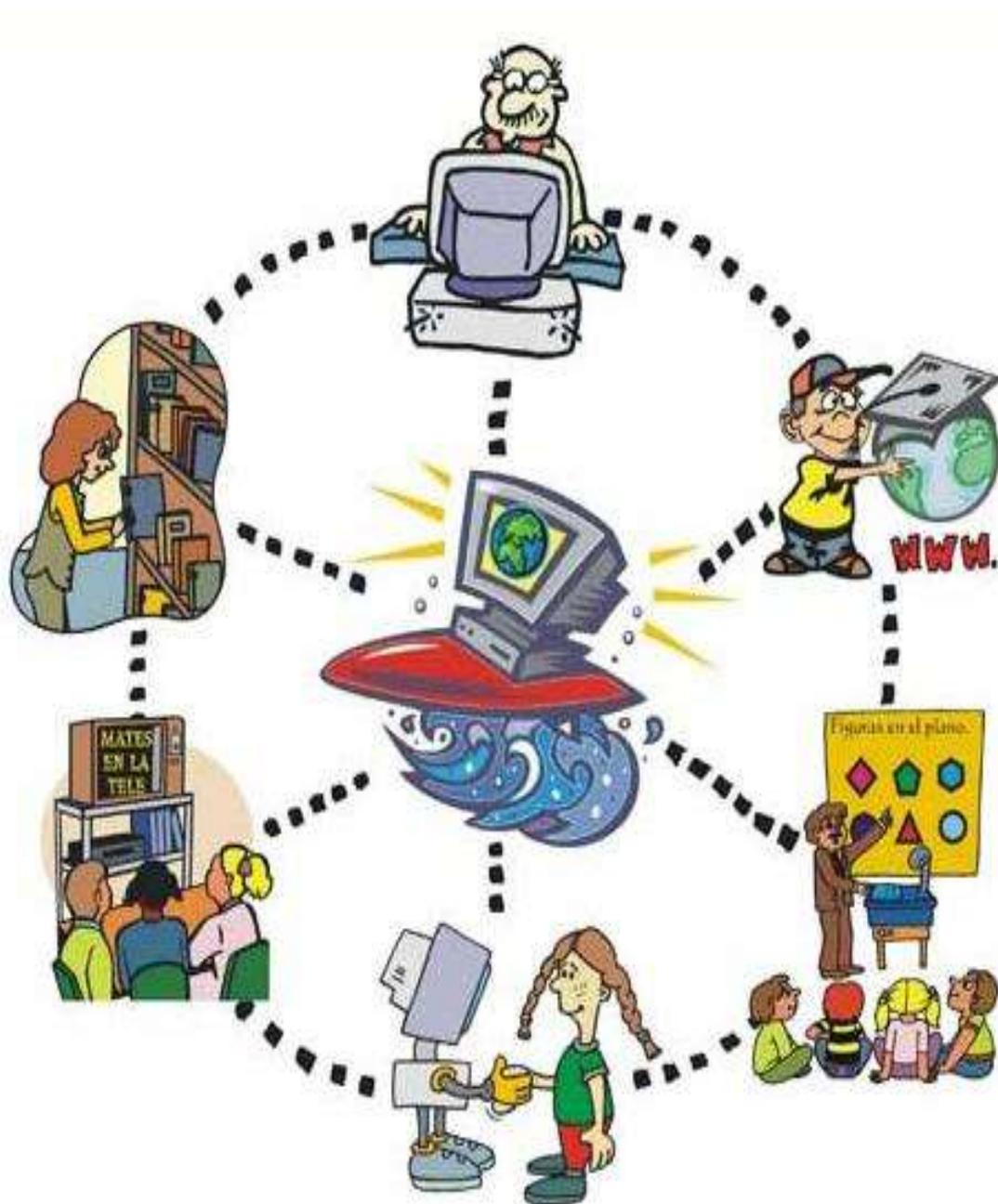
### **13. Resultados**

Los resultados obtenidos de la aplicación de las estrategias didácticas: lúdicas, talleres y guías, muestran la trascendencia de aprendizaje que los niños tuvieron en el tiempo del desarrollo de tales clases dictadas explicadas por la docente.

- En medio del trabajo realizado se evidenció la forma en que los estudiantes adquirirían conocimientos con mucho ánimo, debido a que la enseñanza no fue desarrollada con un método monótono.
- Los alumnos mostraron gran avance en sus habilidades para hacer uso de los medios tecnológicos, informáticos y de redes de internet, indicando de manera indirecta el gran efecto que tuvieron las metodologías de enseñanza que se les aplicó.
- Los estudiantes evidenciaron la gran destreza que adquirieron para hacer uso de los programas informáticos de un computador.
- Las competencias tecnológicas evidentemente mejoraron en todos, porque se les hizo un seguimiento a cada uno, y las diferencias de aprendizaje que se observan en las fichas de verificación son un claro ejemplo de lo anteriormente argumentado.

## 14. Propuesta de seguimiento

Estrategias pedagógicas para el desarrollo de las habilidades tecnológicas de los niños de de los grados de la básica primaria del colegio Arrulladitos.



Colegio Arrulladitos – 2021

### **Introducción.**

La tecnología es una de las áreas más abordadas en el mundo de la actualidad, y fomentar una generación que sepa hacer uso correcto de ella es uno de los logros más amplios que tiene la educación en la actualidad, por ende, es necesario que en los colegios e instituciones educativas existan modelos que dirijan al docente a animar a los estudiantes a aprender cada día más de dicha área mencionada.

Las estrategias didácticas aplicadas por el orientador a sus alumnos se convierten en un puente que fomenta ese desenvolvimiento correcto que se requiere de los niños en los temas informáticos.

Esta guía sugiere un conjunto de actividades para que sean aplicadas en los estudiantes de los grados de la básica primaria del colegio Arrulladitos en el área de tecnología e informática en San Juan del César, la Guajira, de modo que ésta será un aporte que fomentará nuevas estrategias de enseñanza que permitan al profesor de cierta manera propiciar a los estudiantes un modelo de educación basado en la información coherente, la empatía del docente, y estrategias didácticas que en ocasiones promuevan el uso de recursos y herramientas tecnológicas para un pleno desarrollo de aprendizaje de ciertos temas sugeridos.



### Justificación.

Una guía pedagógica es una orientación didáctica basada en cuatro componentes fundamentales que son: comprender, pensar, innovar y ser, tal, sirve al educador para desarrollar sus clases de la mejor manera posible, en donde el principal beneficiado sea el estudiante por medio de adquisición de conocimientos proporcionados correctamente por el docente, por lo que las actividades que se propongan en ésta tengan una retribución a corto y largo plazo en los estudiantes, aunque sin olvidar que en el docente creará una nueva forma de dictar sus clases permitiendo el paso a las nuevas metodologías de enseñanza, lo cual también será efectivo para el/ella.



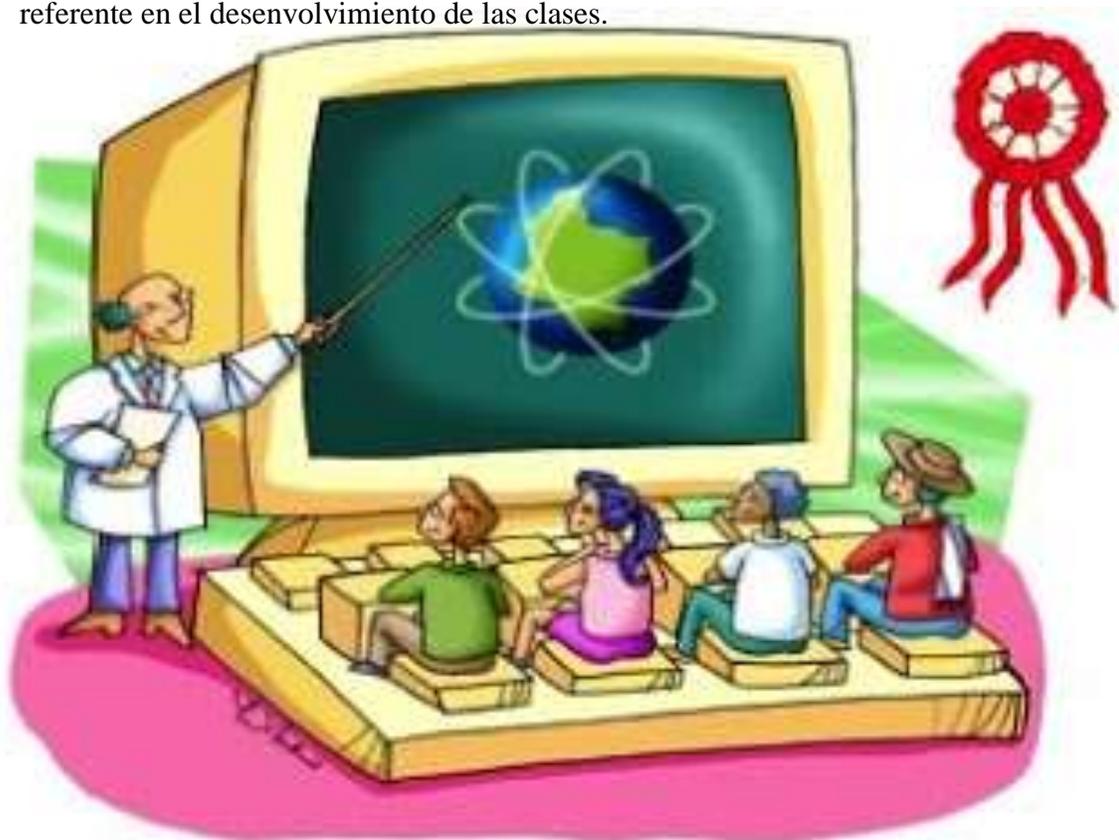
## Objetivos.

### Objetivo general.

Desarrollar actividades que promuevan la mejoría de las habilidades tecnológicas de los estudiantes de los grados de la básica primaria del colegio Arrulladitos en San Juan del Cesár.

### Objetivos específicos.

- Identificar y aplicar las actividades pedagógicas más adecuadas para la enseñanza de los temas correspondientes a cada curso.
- Implementar en las actividades pedagógicas materiales lúdicos y herramientas tecnológicas para la fácil comprensión de los temas.
- Socializar con los orientadores del área la presente cartilla para que sea usada como referente en el desenvolvimiento de las clases.



### Actividades propuestas.

Las actividades próximas se sugieren sean desarrolladas en los debidos temas que les toquen en cada clase a los estudiantes plasmados en el plan de área, y sean diligenciadas de manera empática con los estudiantes, asumiendo que estos son seres que merecen comprensión, respeto y una educación de calidad.



**Grados: Primero, segundo y tercero.**

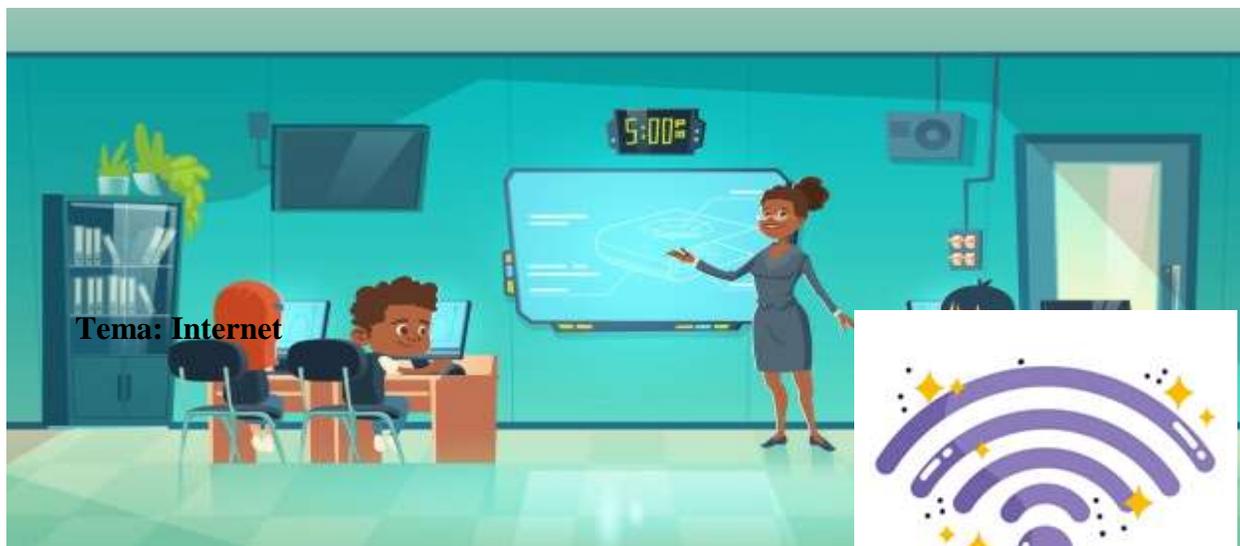
**Tema: Computador**

- Temática de la actividad: Adivinar las partes del computador
- Objetivo de la actividad: El objetivo de esta actividad es que el estudiante pueda adivinar las partes de computador después de haber sido enseñadas por el docente.
- Desarrollo de la actividad: El educador explicará qué es el computador, cuáles son sus partes, y las funciones de éstas, luego procederá a evaluar lo aprendido por sus estudiantes a través de las presentaciones de imágenes pegadas en octavos de cartulina que sean coloridos para la atracción visual de los niños, y escogerá al azar a los alumnos para que cada uno ellos apliquen lo aprendido en clase diciendo que parte del computador es la que muestre el docente en la presentación, y si es posible, cuál es su función.
- Recursos: Cartulina – Impresiones
- Variantes: También puede mostrar las imágenes a través de vídeo beam



**Tema: Windows**

- Temática de la actividad: Manejo del computador
- Objetivo de la actividad: El objetivo de esta actividad es que el estudiante pueda aprender todo lo básico de Windows
- Desarrollo de la actividad: Esta actividad se desarrollará en base al uso del computador, los estudiantes tendrán el escritorio de Windows previamente encendido en sus computadores, de modo que el docente explicará los ítems de la clase en referencia al tema propuesto y al mismo tiempo de tal explicación les mostrará por medio de la presentación en vídeo beam todo lo correspondiente a esta, por lo tanto, allí mismo en la presentación, el profesor les explicará a los alumnos los pasos a seguir para continuar aprendiendo y a la vez practicando lo enseñado del tema referente.
- Recursos: Computador – Vídeo beam
- Variantes: En dado caso que no se pueda seguir la anterior actividad, el docente desarrollará la clase a través de guías con imágenes plasmadas que le entregará a cada estudiante, de modo, que estos puedan comprender la mayoría de la información.



- Temática de la actividad: Unir con flechas
- Objetivo de la actividad: El objetivo de esta actividad está centrado en que los estudiantes conozcan la información fundamental referente al tema y que puedan distinguir navegadores y buscadores en el internet
- Desarrollo: En el desarrollo del tema de esta clase el docente explicará la información correspondiente para sus estudiantes, y en forma de aplicar lo aprendido, los niños unirán a través de líneas las ilustraciones que representan a los navegadores y buscadores que se les han enseñado, con lo nombres de cada uno, de manera que esto pueda ser una manera de identificar rápidamente cuales son cada uno de ellos en la pantalla



- Recursos: Impresiones
- Variantes: Si no se puede tal actividad, se realiza una sopa de letras o crucigrama.

## NAVEGADORES WEB

UNIR CON FLECHAS



OPERA



INTERNET EXPLORER



MICROSOFT EDGE



GOOGLE CHROME

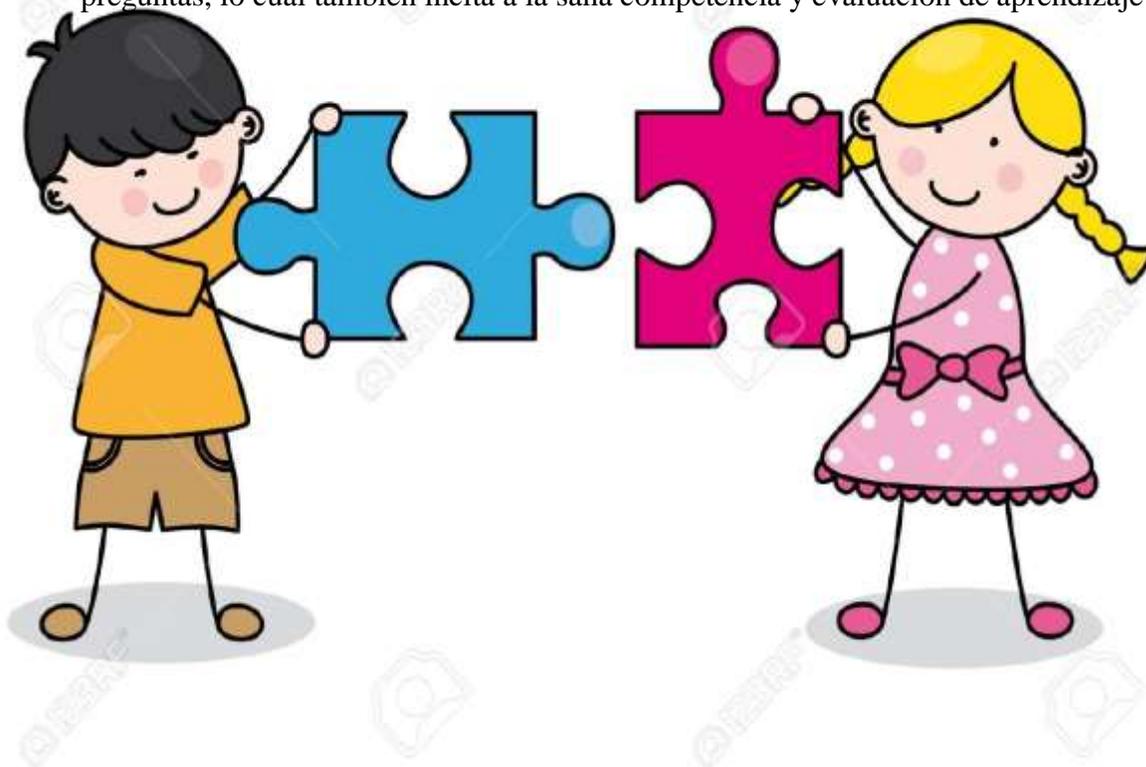


MOZILLA FIREFOX



**Tema: Multimedia**

- Temática de la actividad: Armar un rompecabezas
- Objetivo de la actividad: El objetivo de esta actividad es que los niños por medio de una buena concentración puedan armar el rompecabezas con las tres palabras principales que se centran en el tema de multimedia.
- Desarrollo de la actividad: En esta actividad el docente explicará la clase correspondiente, y armará grupos de estudiantes para que se ayuden entre sí, y puedan armar el rompecabezas que trae las palabras: “imagen, sonido, vídeo”, con dicha estrategia se logra un acto de concentración, competencia de los niños, y así mismo la adquisición de una información que aunque es básica, es completamente fundamental.
- Recursos: Rompecabezas
- Variantes: De no poder lograr realizar dicha actividad, puede acudir a la lluvia de preguntas, lo cual también incita a la sana competencia y evaluación de aprendizaje



**Grados: cuarto y quinto**

**Tema: Tecnología**



- Temática de la actividad: Mapas conceptuales – Mapas mentales
- Objetivo de la actividad: El objetivo de esta actividad es que pongan en desarrollo su capacidad de síntesis para deducir lo aprendido en la clase.
- Desarrollo de la clase: El docente pedirá a los estudiantes que estén muy atentos a clase, y explicará lo debido de manera correcta, luego les hará una breve explicación de cómo hacer una mapa mental o conceptual, y luego pedirá que realicen cualquiera de las dos opciones de mapas en donde expongan lo aprendido en la clase, de manera que ellos puedan quedarse con cierta información entendida, aprendida y la hayan sintetizado.
- Recursos: Hojas de block y grafitos
- Variantes: Si no se puede de tal manera, se puede hacer el desarrollo de la clase con una lluvia de preguntas referente a los temas explicados, en donde quien no pregunte tenga una penitencia chistosa frente a sus amigos



**Tema: Windows**

Temática de la actividad: Uso del computador

Desarrollo de la actividad: En el desarrollo de esta actividad el docente a través de su clase expondrá la teoría de los temas propuestos al estudiante referente windows, y luego explicará los pasos para crear un documento en alguno de los programas de Office, de tal manera que los estudiantes seguiran dichas indicaciones enseñadas por el orientador y luego crearan un documento en donde escriban en un pequeño párrafo su opinión sobre la clase.

Recursos: Computador

Variantes: Si no se puede realizar esta actividad, el docente mostrará en el vídeo beam la presentación de la clase y jugaran al “tingo tango” actividad en la que al estudiante que le toque el objeto rotado tendrá que responder una pregunta sobre lo explicado en clase.



**Tema: Internet**

- Temática de la actividad: Completar el párrafo



- Objetivo de la actividad: La idea con esta actividad es que el estudiante pueda mostrar que ha comprendido cada uno de los temas mencionados en la clase.
- Desarrollo de la actividad: El profesor dictará la clase, y posteriormente entregará una fotocopia con un párrafo que sintetiza toda la información dada previamente, este tiene unas líneas en el cual el alumno escribirá el tema informático que se ha de definir allí, el cual habrá sido explicado previamente por el docente.
- Recursos: Fotocopias
- Variantes: De no poder desarrollar esta actividad, se hará una ronda en donde cada estudiante dirá lo que entendió de la clase.



### Tema: Multimedia

- Temática de la actividad: Mañana de cine



- Objetivo de la actividad: En esta actividad se plantea que los estudiantes puedan observar un documento que hable sobre los temas propuestos para la clase
- Desarrollo de la actividad: En el desarrollo de esta actividad se quiere que los estudiantes mantengan mucha atención y puedan aprender lo explicado en la documentación visual y oral, el salón estará completamente cerrado, con cortinas y se repartirá un compartir, para que el ambiente sea distinto y se sientan muy a gusto.
- Recursos: Vídeo beam, un computador, cortinas, palomitas de maíz y jugos para los estudiantes
- Variantes: De no poder desarrollarse lo planeado, el profesor explicará la clase y realizará la actividad de “silla eléctrica” en donde mientras éste dicta, dice de manera repentina ¡silla eléctrica! y los estudiantes se levantan, el último en levantarse dirá lo que el profesor habrá explicado hasta ese momento.



## 15. Conclusiones

Esta investigación tuvo como objetivo principal desarrollar las competencias tecnológicas a través del diseño e implementación de estrategias didácticas con el fin de ir logrando las habilidades y capacidades en cada uno de los diferentes grados de la básica primaria del Colegio Arrulladitos de San Juan del Cesar La Guajira, y bien, se pusieron en desarrollo las estrategias planteadas y efectivamente se logró obtener una efectividad en la visión que se tenía con los estudiantes, todo mejoró en el contexto del aula, se obtuvieron alumnos con ganas de aprender más, aplicados en sus clases, animados al desarrollo educacional en el área de informática porque en cada clase hubo una estrategia que los despertaba a potencializar sus habilidades y capacidades enfocadas a la tecnología, los estudiantes no solo aprendieron teoría, sino que practicaron gran parte de lo que se les enseñó; se logró caracterizar las adecuadas herramientas tecnológicas que conforman parte de la base fundamental para el desarrollo de las competencias de los alumnos, por ende hubo un conjunto de educandos utilizando las herramientas correctas, de la forma correcta en las clases, permitiéndole tal cosa un avance bastante amplio en la dinamización de sus habilidades y capacidades con la tecnología.

Viendo lo tanto que se obtuvo con la implementación de dichas estrategias en los estudiantes, se le dejó a la institución un plan de propuestas de actividades para que las desarrollen en el aula de clases y sigan promoviendo esa manera de enseñanza que incite a los niños a cada día querer aprender más, saber más y practicar más del área de tecnología e informática.

## Conclusiones y recomendaciones

En esta tesis se diseñaron e implementaron estrategias pedagógicas que sintetizaron un modelo de enseñanza más creativo y que promueve la mejoría de los procesos de aprendizaje de los estudiantes, en cuanto a sus habilidades y capacidades tecnológicas, se logró cumplir con los objetivos propuestos en el desarrollo de la tesis y finalmente se propusieron un conjunto de estrategias por medio de una Cartilla pedagógica que se vuelve un modelo a seguir para obtener consecutivamente resultados tan efectivos en los alumnos.

Teniendo en cuenta la relevancia que tiene la presente investigación y sujeta a los resultados obtenidos se proponen algunas sugerencias al cuerpo administrativo y profesorado del colegio Arrulladito con el objetivo de promover un mejor funcionamiento interno del desarrollo de las clases en donde se vea presente una excelente realización pedagógica de los estudiantes de la básica primaria de dicho ente.

- Hacer uso de las estrategias educativas más pertinentes para el proceso de aprendizaje de los estudiantes de cada grado de la básica primaria, logrando de tal manera mejores respuestas de parte de éstos en relación a los temas informáticos y tecnológicos.
- Los docentes deben gestionar frecuentemente para que haya una mayor presencia de las herramientas tecnológicas en tal colegio, para que con la obtención de ellas, se puedan desarrollar las prácticas tecnológicas de manera cómoda y adecuada por parte de los alumnos.
- Planificar previamente a las clases, las actividades lúdicas que servirán como medio para un mejor ambiente al momento de que el estudiante reciba su clase, esta planificación permitirá al

docente un desarrollo cordial de la clase y un mejor resultado en los estudiantes luego de la estrategia de enseñanza aplicada.

## Glosario

**Estrategias metodológicas:** Es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales, es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante.

**Didáctica:** La didáctica, por tanto, se relaciona con una enseñanza en el que la comunicación es el acto principal y la cultura es su finalidad última. Comunicación se encamina al conocimiento de la cultura y, por ello, es necesario que la didáctica posea un modelo capaz de garantizar que dicha comunicación será evaluada y mejorada, con el afán de alcanzar su perspectiva permanente en la formación del profesorado.

**Educación:** W. Cunnigham, en su Filosofía de la Educación, da este significado: "La educación es un proceso de crecimiento y desarrollo por el cual el individuo asimila un caudal de conocimientos, hace suyo un haz de ideales de vida, y desarrolla la habilidad de usar esos conocimientos en la prosecución de estos ideales".

**Lúdico:** El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía donde los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo.

**Tecnología:** La tecnología es la aplicación coordinada de un conjunto de conocimientos (ciencia) y habilidades (técnica) con el fin de crear una solución (tecnológica) que permita al ser humano satisfacer sus necesidades o resolver sus problemas.

**Modelo biopsicosocial:** Suele decirse que el ser humano es biopsicosocial. ... La conducta del hombre, de hecho, constituye una unidad biopsicosocial. Se habla de modelo biopsicosocial con referencia al enfoque que atiende la salud de las personas a partir de la integración de los factores biológicos, psicológicos y sociales.

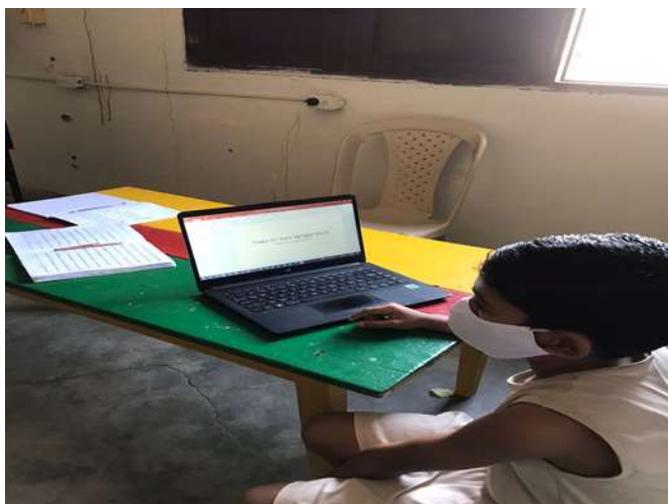
**Competencias tecnológicas:** Son el conjunto de conocimientos y habilidades que tiene el personal docente y que le permiten el dominio adecuado de diversos recursos tecnológicos necesarios para su práctica docente. ... Lo anterior, resalta que el profesorado además del “saber”, debe “saber hacer”.

**Globalización tecnológica:** Es el proceso por el cual se desarrollan y usan de forma conjunta las mismas herramientas tecnológicas en todos los países del mundo. ... Otra forma de entender la globalización tecnológica es como la integración de todos los ciudadanos del mundo a través de un mismo medio virtual.

## Anexos

### Anexos 1

#### Clase de tecnología





7. ¿ Vive en casa? \*

- Propia
- En arriendo
- Familiar

8. ¿ Con quien vive?

Texto de respuesta larga

9. Nombre de la Madre. \*

Texto de respuesta corta

10. Nombre del padre \*

Texto de respuesta corta

11. ¿Tienes acceso a un computador? \*

- Sí
- No

12. ¿Cuáles clases son de su preferencia? \*

- Presencial
- Virtual

13. ¿Tienes acceso a Internet? \*

- Sí
- No

### Referencias Bibliográficas

Ministerio de Educación Nacional. (2008). *Ser competente en tecnología: ¡una necesidad para el desarrollo!* Orientaciones generales para la educación en tecnología (MEN).

Davini, M. C. (2008). *Métodos de enseñanza. Didáctica general para maestros y profesores*. Buenos Aires, Santillana.

Areces, C., Benotti, L., Cortes, J., Fervari, R., García, E., Gómez, M., Martínez, C., Onetti, C., Rodríguez, E., Wolovick, N (2018) *Ciencias de la computación para el aula: 2do. ciclo de primaria: libro para Docentes / Fundación Sadosky,*

López, W. (1989). *Historia de la computación*. Faces Universidad de Carabobo.

Bogotá, C. D. C. (1994). Ley 115 de 1994.

MEN y ASCOFADE, *Ser competente en tecnología: ¡una necesidad para el desarrollo!*  
Orientaciones generales para la educación en tecnología (2008)